محاضرة جامعية

إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد

Maya Modelingg

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد
Maya Modelingg

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/3d-retopology-maya-modeling

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 16

05
المنهجية
صفحة 20

06
المؤهل العلمي
صفحة 28

01

المقدمة

في أي عملية معقدة، مثل إنشاء لعبة فيديو، يعد التنسيق بين الأقسام المختلفة أمرًا ضروريًا. إن ركيزة البيئة ثلاثية الأبعاد بأكملها تكمن في قسم التصميم والنمذجة، لذا فإن المعالجة الجيدة للنماذج في هذه المرحلة تجعل بقية السلسلة تعمل بشكل أكثر مثالية. من خلال المهارة الاستثنائية في إدارة إعادة التصميم، يمكن لمحترف التصميم أن يصبح لاعبًا رئيسيًا في التطوير، ويصبح أكثر انخراطًا وبالتالي يصل إلى مناصب أكبر من المسؤولية والمكافآت المالية. بفضل هذه المعرفة والتدريب التفصيلي في Maya Modeling، لن يواجه الخريج أي عوائق للوصول إلى قمة تصميم ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد.

توقف عن تخيل كيف سيكون مستقبل العمل الأفضل واجعله حقيقة من خلال تعلم تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد متعددة الاستخدامات ومبتكرة ومؤثرة"

بفضل إعادة التصميم، وهي عملية إعادة إنشاء سطح موجود بهندسة أكثر تحسينًا، تم تبسيط عمليات الرسوم المتحركة والتركيب إلى حد كبير. هذا يقلل من الوقت ويحسن سير العمل، وهو أمر ضروري في قطاع تكون فيه مواعيد التسليم ضيقة مثل مواعيد تسليم ألعاب الفيديو، وهو أمر ضروري.

يتمتع المحترفون الذين حصلوا على تعليمات محددة في هذه التقنية بفرص أكبر للنمو داخل الصناعة والتقدم للحصول على أفضل المناصب في أقسام التصميم ثلاثي الأبعاد، وحتى القدرة على قيادة فرق العمل بفضل منهجية العمل المكررة المعدة لمواجهة أكبر تحديات الصناعة.

سيتمكن الطالب أيضًا من الوصول إلى منهج دراسي كامل حول استخدام Maya Modeling، وهي الأداة المفضلة لآلاف من كبار المصممين في قطاع ألعاب الفيديو. سيرى الخريج تحسنًا في قدراته المهنية والجودة النهائية لمشاريعه ونماذجه، مما يمنح محفظته حجة جودة قوية لاختيار تحسين الوظيفة التي يبحث عنها.

برنامج يتم تدريسه 100% عبر الإنترنت، بدون فصول أو جداول زمنية، مع قدرة الطالب على اختيار أفضل وقت في اليوم لتحمل عبء التدريس بالكامل. تتيح منهجية TECH المبتكرة هذه للطالب الجمع بين نشاط عمله ودراسة هذا البرنامج، كونه الخيار الأمثل لعدم ترك العمل جانبًا مع الاستمرار في التحسين وتحقيق أهداف جديدة.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد و**Maya Modeling على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> ستكون إعادة التصميم المطبقة جيدًا أفضل خطاب تعريف لك كمحترف متمكن وفعال قادر على مواجهة تحديات أكبر"

قم بتسريع عمليات الإنتاج وتحقيق أداء أفضل في مشاريعك ووضع نفسك كمثال يحتذى به داخل قسم النمذجة ثلاثية الأبعاد"

سوف تحصل على مؤهل المحاضرة الجامعية الخاصة بك في إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modeling مباشرة، دون القيام بمشروع نهائي أو عبء تعليمي زائد.

لا تفوت هذه الفرصة الفريدة للجمع بين هذا المؤهل العلمي المتقدم في Maya Modeling وبقية مسؤولياتك.

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الطلاب الذين يقررون الالتحاق بهذا البرنامج يدركون بوضوح أن التميز سيقودهم إلى مستقبل عمل أكثر ازدهارًا. لهذا السبب لا تدخر TECH أي جهد للحصول على أفضل طاقم تدريس ممكن، والمنهجية التعليمية الأكثر ابتكارًا والموارد اللازمة لضمان وصول الطالب إلى مشروع ألعاب الفيديو الذي يحلم به. لهذا السبب، يهدف كل التدريس إلى تحقيق أقصى استفادة من المزايا التي توفرها Maya للمصممين الأكثر خبرة وتقدمًا.

كيف ستكون الحياة اليومية لأفضل مصممي ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد؟ إنه سؤال ستجيب عليه بنفسك بعد حصولك على هذا المؤهل العلمي"

الأهداف العامة

- توسيع المعرفة بتشريح الإنسان والحيوان من أجل تطوير مخلوقات واقعية للغاية
- إتقان إعادة التصميم والأشعة فوق البنفسجية والتركيب لتحسين النماذج التي تم إنشاؤها
- إنشاء سير عمل مثاليًا وديناميكيًا للعمل بكفاءة أكبر مع النماذج ثلاثية الأبعاد
- امتلاك المهارات والمعرفة الأكثر طلبًا في الصناعة ثلاثية الأبعاد لتتمكن من التقدم للحصول على أفضل الوظائف

الأهداف المحددة

- إتقان تقنيات النحت الاحترافية المختلفة
- إنشاء إعادة الهيكلة المتقدمة لكامل الجسم والوجه في Maya
- التعمق في كيفية تطبيق التفاصيل باستخدام الالفا والفرش في ZBrush

سيكون لديك ما يحتاجه أفضل المصممين في العالم للوصول إلى نخبة التصميم ثلاثي الأبعاد في ألعاب الفيديو"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتم توجيه هذه المحاضرة الجامعية في إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modeling من قبل مجموعة من المحترفين الذين لديهم منهج دراسي مكثف في إدارة أداة التصميم ثلاثية الأبعاد المهمة هذه. بفضل خبرتهم، سيتمكن الطالب من تبسيط منهجية عمله، والتعلم في سياق عملي ومع حالات حقيقية لاستخدام Maya بطريقة أكثر كفاءة وتنظيمًا. ستكون نصيحة هؤلاء المتخصصين في تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو حاسمة في النجاح المهني المستقبلي للخريج.

الأفضل في صناعة التصميم ثلاثي الأبعاد موجود في TECH. لا تفوت فرصة التعلم من المحترفين الذين يعرفون عملك ويعرفون كيفية تحسينه"

المدير الدولي المُستضاف

Joshua Singh هو خبير متخصص في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد ومطور ألعاب فيديو حائز على جوائز متعددة على مدار 20 عامًا من الخبرة المهنية. وقد عمل في مشاريع مختلفة باستخدام Unreal وUnity وMaya وZBrush، بالإضافة إلى أدوات متخصصة مثل Substance Painter وAdobe Photoshop، مما يسمح له بتطوير أصول عالية الجودة لألعاب الفيديو والأفلام. وقد ساهم خبرته الواسعة في مجال الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في نجاح العديد من المشاريع الترفيهية، حيث عمل مع فرق متعددة التخصصات في بيئات الإنتاج السريعة.

وقد عمل في شركات مرموقة مثل Marvel Entertainment، حيث ساهم في تطوير أصول ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو والأفلام، بالإضافة إلى Proletariat Inc، حيث ركز على إنشاء تجارب تفاعلية مبتكرة تجمع بين الفن والتكنولوجيا. وقد ساعدت هذه التجارب المهنية في تعزيز مهاراته في حل المشكلات الإبداعية وإدارة خطوط الأنابيب المعقدة للإنتاج.

وقد عمل Joshua Singh في شركات رائدة في مجال تطوير ألعاب الفيديو، مثل Wildlife Studios وWavedash Games، حيث ساهم في تطوير ألعاب للأجهزة المحمولة ومنصات الكمبيوتر الشخصي. وتشمل مشاريعه البارزة ألعابًا تم تنزيلها أكثر من مليار مرة، مما يدل على قدرته على إنشاء تجارب جذابة وممتعة للاعبين من جميع أنحاء العالم. وقد ساعدته خبرته في هذه الشركات على فهم احتياجات اللاعبين وتطوير أصول تلبي هذه المتطلبات.

وقد عمل أيضًا في Blizzard Entertainment وRiot Games، حيث ساهم في تطوير ألعاب شهيرة مثل Spider-Man 2 من Marvel، وOverwatch، وLeague of Legends. وقد ساعدته هذه التجارب على تطوير مهاراته في التعاون مع الفرق الدولية والعمل في بيئات الإنتاج المتنوعة.

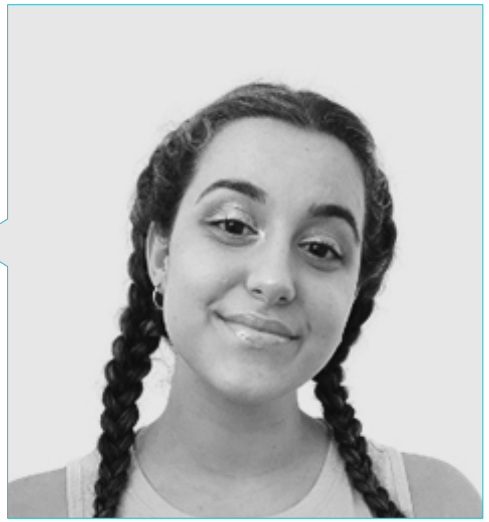
بالإضافة إلى مسيرته المهنية، فقد شارك Joshua Singh كمتحدث في العديد من المؤتمرات المتخصصة في مجال الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وتطوير الألعاب، مثل Gnomon School of VFX وZBrush Summit وTribeca Games Festival.

د. Singh, Joshua

- مدير تنفيذي في Marvel Entertainment، صناعة الترفيه والألعاب
- مدير تنفيذي في Proletariat Inc، صناعة الترفيه والألعاب
- مدير تنفيذي في Wildlife Studios
- مدير تنفيذي في Wavedash Games
- مدير تنفيذي في Riot Games، صناعة الترفيه والألعاب
- مدير تنفيذي في Blizzard Entertainment، صناعة الترفيه والألعاب
- مدير تنفيذي في Iron Lore Entertainment، صناعة الألعاب
- مدير تنفيذي في Sensory Sweep Studios، صناعة الألعاب والتراث
- مدير تنفيذي في Wahoo Studios/Ninja Bee، صناعة الألعاب
- مدير تنفيذي في Dixie، شركة تابعة لشركة والت ديزني
- مدير تنفيذي في Eagle Gate، شركة تابعة لشركة بوكيمون، صناعة الوسائط

> بفضل TECH، يمكنك التعلم من أفضل المحترفين في العالم"

هيكل الإدارة



أ. Gómez Sanz, Carla

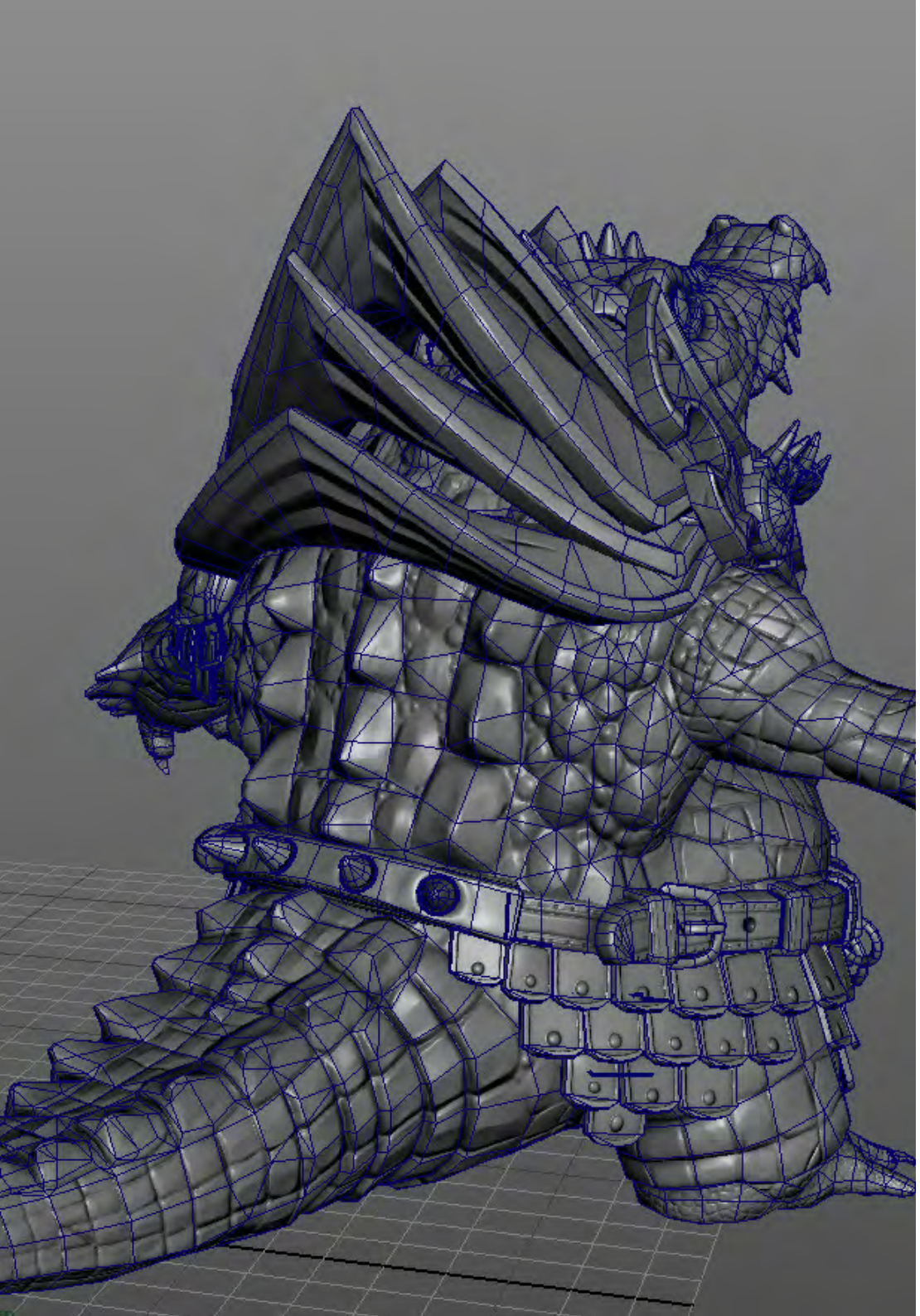
- أخصائية عام ثلاثي الأبعاد في Blue Pixel 3D
- Concept Artist, نمذجة ثلاثية الأبعاد, Shading في Timeless Games Inc
- التعاون مع شركة استشارية متعددة الجنسيات لتصميم المقالات القصيرة والرسوم المتحركة للمقترحات التجارية
- تقنية عالية في الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية في مدرسة CEV العليا للاتصال والصورة والصوت
- ماجستير وبكالوريوس في الفن ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية لألعاب الفيديو والسينما في المدرسة العليا للاتصالات والصورة والصوت CEV

04

الهيكل والمحتوى

يتم إثراء محتوى هذا البرنامج بأكمله بدعم واسع النطاق في المواد السمعية البصرية والأمثلة المستندة إلى تجارب المعلمين الخاصة، مما يجعل التدريس بأكمله أكثر اكتمالا وتكيفا مع سوق ألعاب الفيديو. بدلاً من التعلم من خلال الخطابة القديمة، تستخدم TECH أحدث المنهجية التعليمية بحيث يحتفظ الطالب بأهم المعلومات والمفاهيم، ويدمجها على الفور في مجموعة أدوات التصميم ثلاثية الأبعاد الخاصة به.

قم بالتسجيل اليوم في هذه المحاضرة الجامعية في إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modeling واجعل هذا التخصص يحسن توقعات عملك وراتبك بشكل كبير"



الوحدة 1. إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modelingg

1.1. إعادة هيكلة الوجه المتقدم

1.1.1. الاستيراد إلى Maya واستخدام QuadDraw

2.1.1. إعادة هيكلة الوجه البشري

3.1.1. Loops

2.1. إعادة هيكلة جسم الإنسان

1.2.1. إنشاء Loops في المفاصل

2.2.1. Trisg Ngons ومتى يتم استخدامها

3.2.1. تحسين الطوبولوجيا

3.1. إعادة هيكلة اليدين والقدمين

1.3.1. حركة المفاصل الصغيرة

2.3.1. Loops support edgesg لتحسين القاعدة mesh للقدمين واليدين

3.3.1. اختلاف loops للأيدي والأقدام المختلفة

4.1. الاختلافات بين نمذجة Maya و. Zbrush Sculpting

1.4.1. سير العمل (workflow) المختلفة للنموذج

2.4.1. نموذج القاعدة لـ low poly

3.4.1. نموذج high poly

5.1. إنشاء نموذج بشري من الصفر في Maya

1.5.1. نموذج الإنسان ابتداء من الورك

2.5.1. الشكل الأساسي العام

3.5.1. اليدين والقدمين وطوبولوجيتهم

6.1. تحويل نموذج Low poly إلى High Poly

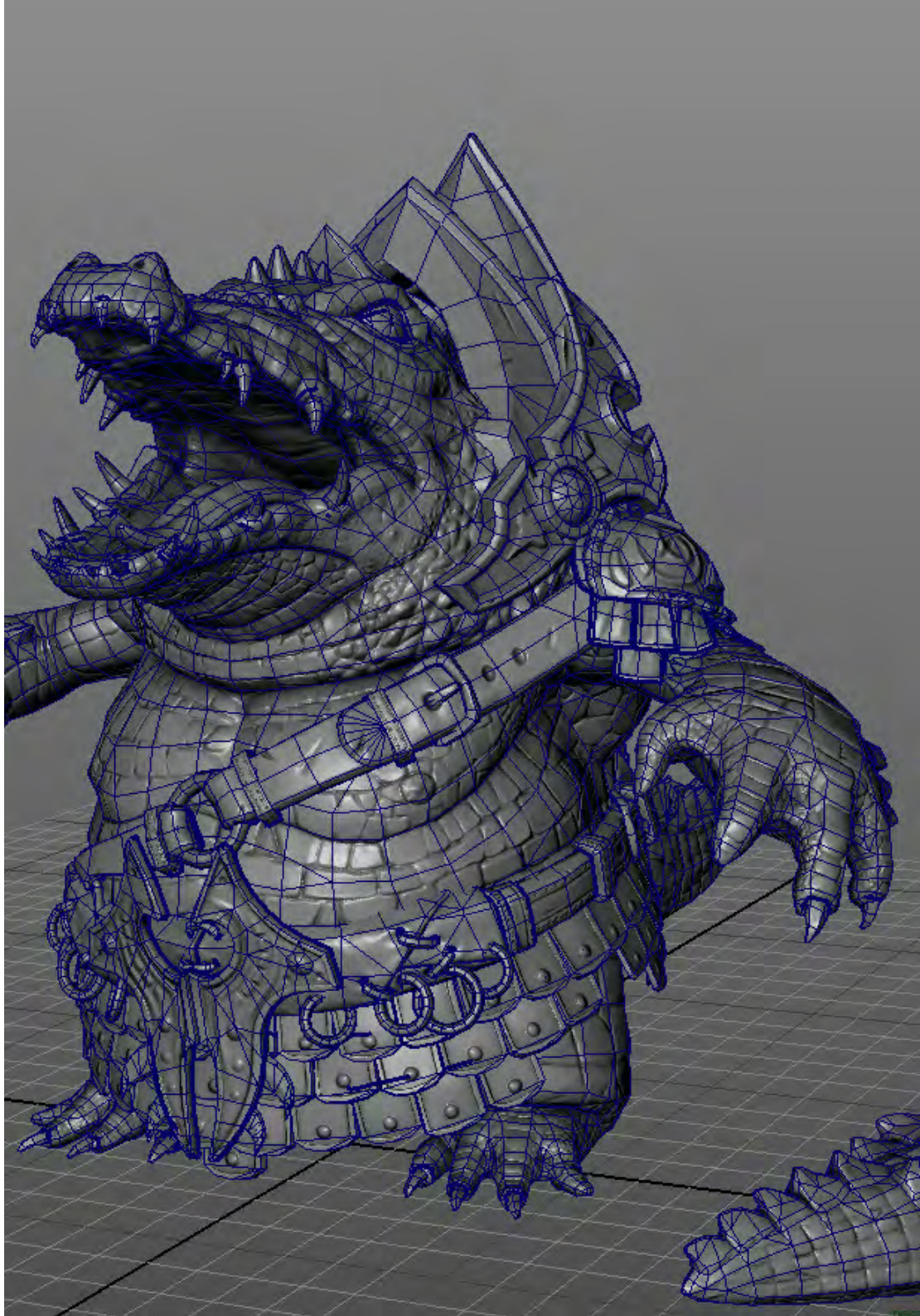
1.6.1. ZBrush

2.6.1. High poly: الفروق بين Divideg Dynamesh

3.6.1. شكل النحت: التناوب بين Low Poly و High Poly

7.1. تطبيق التفاصيل في ZBrush: المسام، والشعيرات الدموية، وما إلى ذلك.
1.7.1. ألفا وفرش مختلفة
2.7.1. التفاصيل: فرشاة Dam-standard
3.7.1. الإسقاطات والأسطح في ZBrush
8.1. خلق متقدم للعيون في Maya
1.8.1. إنشاء الدوائر: الصلبة والقرنية والقزحية
2.8.1. أداة lattice
3.8.1. خريطة النزوح من Zbrush
9.1. استخدام المشوهين في Maya
1.9.1. المشوهين في Maya
2.9.1. حركة الطوبولوجيا: Polish
3.9.1. تلميع maya النهائي
01.1. إنشاء أشعة فوق البنفسجية نهائية وتطبيق خريطة الإزاحة
1.10.1.الأشعة فوق البنفسجية الشخصية وأهمية الحجم
2.10.1.التركيب
3.10.1.خريطة الإزاحة

"سوف تميز نفسك عن بقية المصممين ثلاثي الأبعاد الذين لا يعرفون كيفية تكييف عملهم بشكل صحيح، مما يوفر الوقت لمؤسستك ونفسك"



05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: el Relearning أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم. يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية New England Journal of Medicine.

اكتشف منهجية Relearning (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي نواجهه في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال البرنامج، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100٪ عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning.

في عام 2019، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى Relearning أو إعادة التعلم.

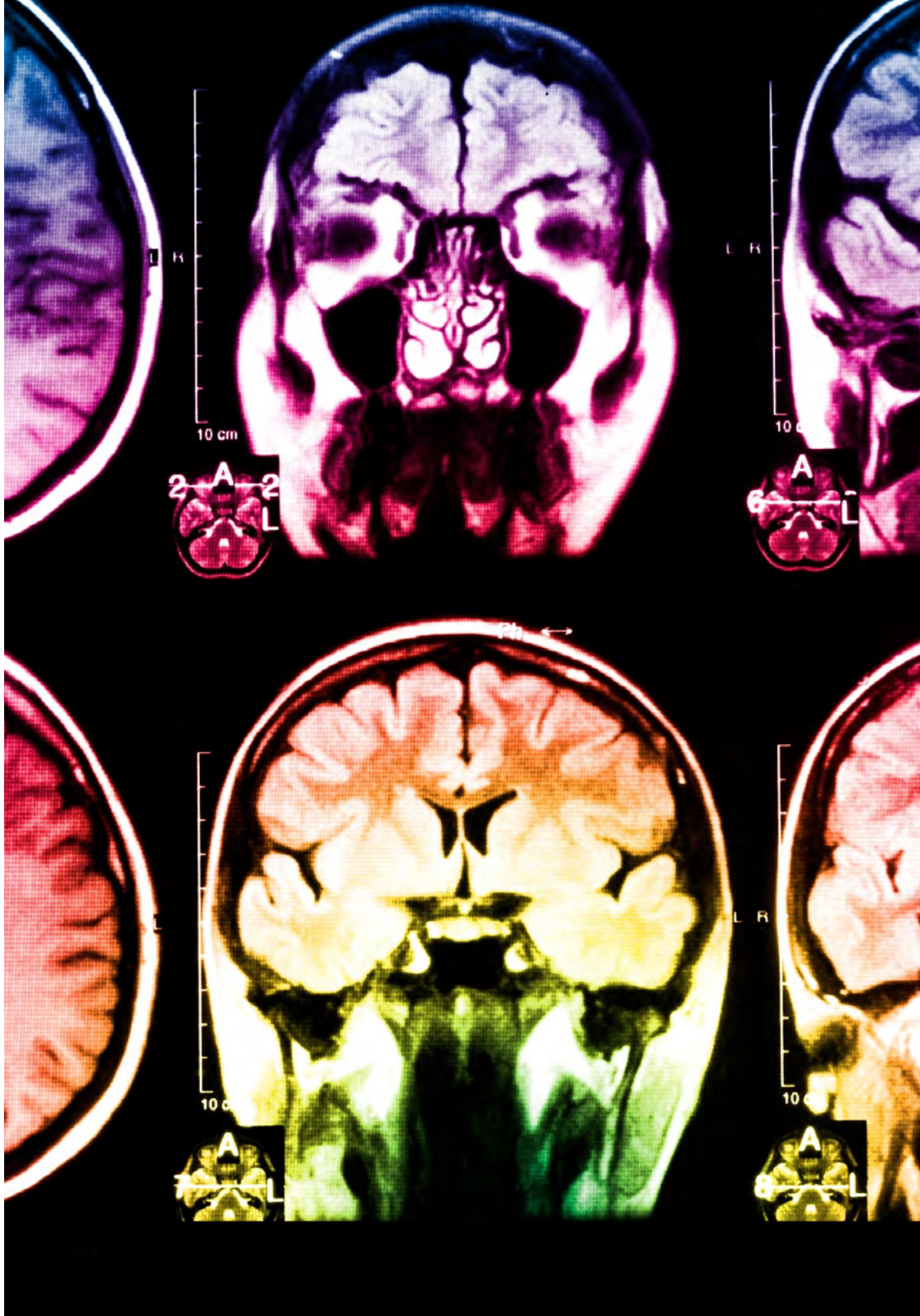
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

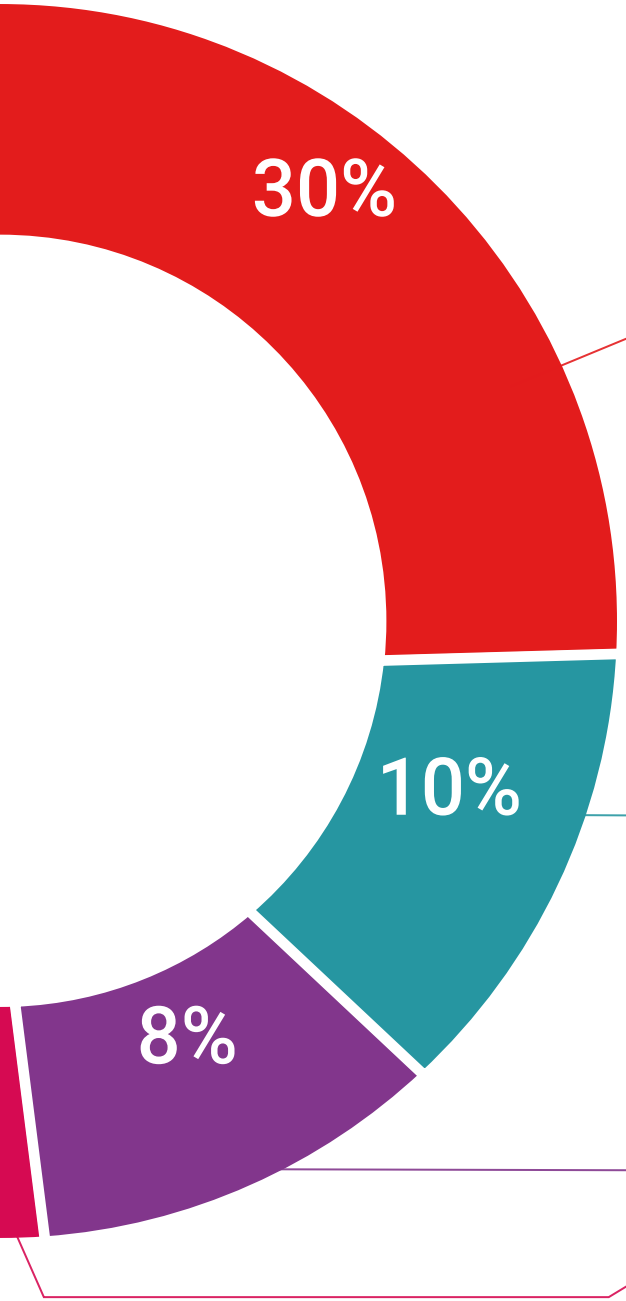
إن مفهوم ما يسمى Learning from an Expert أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.



دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

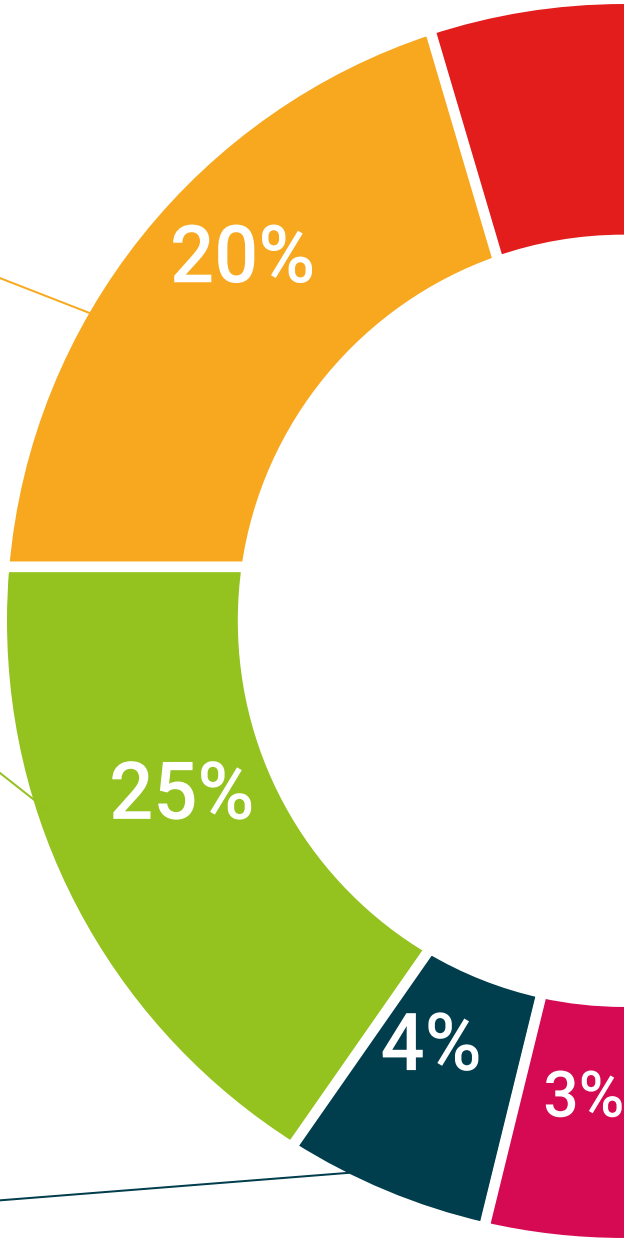
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد وMaya Modeling بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل اجتياز المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح وأحصل على مؤهل علمي دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

يحتوي برنامج **المحاضرة الجامعية في إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modelingg** البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **محاضرة جامعية** الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **المحاضرة الجامعية في إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modelingg**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة : **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modelingg

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150 ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

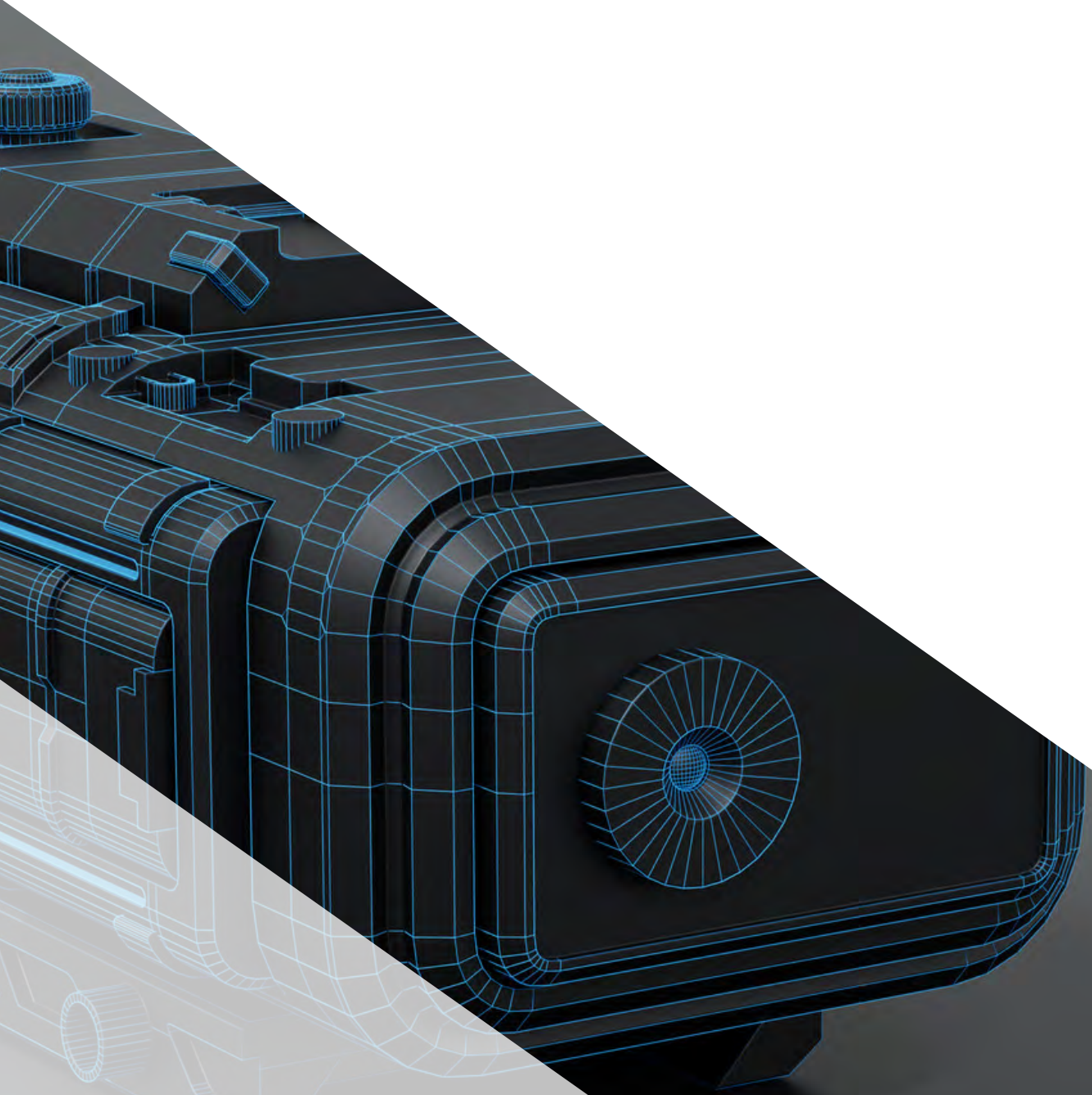
الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد Maya Modelingg

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**



محاضرة جامعية
إعادة الهيكلة ثلاثية الأبعاد
Maya Modelingg

tech الجامعة التيكنولوجية