

محاضرة جامعية تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة للألعاب الفيديو الاحترافية



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة للألعاب الفيديو الاحترافية

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/advanced-3d-techiques-professional-video-games

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 20

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

يعد تحسين عمليات إنتاج لعبة الفيديو أمرًا ضروريًا لتوفير التكاليف ووقت العمل. لهذا السبب، من الضروري أن يتقن المحترف في هذا المجال التقنيات الأساسية لإنشاء السيناريوهات والشخصيات وAssets، بالإضافة إلى الأدوات اللازمة لتحقيق نتائج مذهلة بسرعة وفعالية. يتطلب هذا معرفة متقدمة وشاملة بالنمذجة وTexturing وSculpting، وهو أمر يمكن أن يكتسبه أي خريج يحصل على هذا المؤهل العلمي الذي صممه TECH وفريق من خبراء التكنولوجيا. من خلال 150 ساعة من أفضل المحتوى النظري والعملي وعبر الإنترنت، سيعمل الطلاب على إتقان مهاراتهم المهنية، واكتساب المهارات اللازمة والمطلوبة من قبل الشركات الكبرى في هذا القطاع. برنامج ديناميكي عبر الإنترنت من شأنه أن يرفع موهبتك في التقنيات المتقدمة للعمل على مشاريع ثلاثية الأبعاد إلى قمة الصناعة السمعية والبصرية.



أفضل برنامج للعمل في مجال تقنيات النمذجة
ثلاثية الأبعاد المتقدمة: من تكوين الواجهة إلى
التعيين المتقدم للكائنات ذات الأبعاد"



تحتوي محاضرة جامعة الجامعة في تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة لألعاب الفيديو الاحترافية على البرنامج الأكثر المحترفين اكتمالا وحدائث في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تمورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- ♦ تركيزها بشكل خاص على النمذجة ثلاثية الأبعاد والرسوم المتحركة في البيئات الافتراضية
- ♦ 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

لقد تغيرت صناعة ألعاب الفيديو كثيرًا منذ أن قررت SEGA AM2 إحداث ثورة في السوق في عام 1993 مع إطلاق Virtua Fighter، الرائدة في استخدام الأبعاد الثلاثية في قطاع الترفيه على وحدات التحكم. منذ ذلك الحين، أدى العمل الشامل لآلاف المحترفين في هذا المجال لأكثر من عقدين من الزمن إلى ظهور تقنيات معقدة ومتخصصة بشكل متزايد، مما يسمح بإنشاء بيئات صلبة وشخصيات وأشياء مدمجة بشكل متزايد في بيئة اللعبة.

لذلك، فهو مجال يتطلب معرفة متخصصة لتكون قادرًا على العمل بفعالية ودقة، ومن الضروري أن تكون على اطلاع دائم بالتطورات المتعلقة بالهندسة ثلاثية الأبعاد والأنسجة والمواد المقدمة. لهذا السبب، ومن أجل تزويد الخريجين بتدريب يتكيف مع هذه المواصفات، قررت TECH إنشاء هذا البرنامج الجامعي المتكامل للغاية.

مؤهل علمي يمكنهم من خلاله العمل على تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة لألعاب الفيديو الاحترافية من خلال أفضل محتوى نظري وعملي وإضافي. يتضمن المنهج الدراسي المعلومات الأكثر شمولاً وحدائث حول Sculpting و Texturing، بالإضافة إلى ما هو ضروري لإتقان Unreal Engine و Polypaint و Zplugging، وهي ثلاثة من البرامج الرئيسية في الإنتاج.

سيكون كل محتوى هذا البرنامج متأكدًا في الحرم الجامعي الافتراضي منذ بداية العام الدراسي ويمكن تنزيله على أي جهاز متصل بالإنترنت، بدءًا من المنهج الدراسي وحتى مقاطع الفيديو التفصيلية والمقالات البحثية والقراءات التكميلية وغيرها من المواد متعددة التخصصات التي تتضمن هذا المؤهل العلمي. لذلك، فهي فرصة فريدة لإتقان مهاراتك بطريقة مضمونة ومعتمدة من جامعة عظيمة مثل TECH، من خلال تدريب 100% عبر الإنترنت، بدون جداول زمنية أو فصول دراسية وجهًا لوجه.



ستسمح لك هذه المحاضرة الجامعية بتنفيذ استراتيجيات texturing الأكثر تطورًا وفعالية في ممارستك من خلال إدارة الفرش والألفا والجسيمات باستخدام "Substance Painter"

خيار أكاديمي موصى به إذا كان ما تبحث عنه هو معرفة التفاصيل الدقيقة لتكامل Unreal Engine في تصميمات ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد.

في أقل من 6 أسابيع، ستتمكن ZBrush، بالإضافة إلى تقنيات النحت الرئيسية من خلال برنامج النمذجة ثلاثية الأبعاد هذا.

” مؤهل علمي يتميز بسهولة الوصول إليه ومرونته: تم تحسين الحرم الجامعي الافتراضي الخاص به لأي جهاز متصل بالإنترنت ويمكنك الدخول إليه دون حد زمني“

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصون 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 تدريباً غامراً مبرمجاً 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، سيتم مساعدته بنظم فيديو تفاعلية مبتكرة من صنع خبراء مشهورين.



الأهداف

نظرًا لدرجة التخصص التي يجب أن يمتلكها المحترفون الذين يرغبون في النجاح في قطاع ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد، فقد رأَت TECH أنه من الضروري تطوير مؤهل علمي يسمح لهم بالعمل فيه. لهذا السبب، فإن الهدف من هذه المحاضرة الجامعية هو تزويد خريجها بالمعلومات الأكثر ابتكارًا وشمولًا، والتي ستساعدهم على تحسين مهارات عملهم من خلال تنفيذ أفضل التقنيات والاستراتيجيات، فضلًا عن إدارة البرمجيات الرئيسية، وأدوات الإنتاج.



كلما كانت أهدافك أكثر تطلبًا، زاد الأداء الذي ستتمكن من الحصول عليه من هذه المحاضرة الجامعية. سوف توفر لك TECH كل المواد التي تحتاجها والمزيد لتحقيق ذلك"



الأهداف العامة



- ♦ استخدام برنامج ZBrush للنحت ثلاثي الأبعاد
- ♦ تطوير تقنيات النمذجة العضوية وإعادة البناء المختلفة
- ♦ وضع اللمسات النهائية على شخصية ثلاثية الأبعاد للمحافظة



إن معرفة كيفية إنشاء pipelines منظمة ومخططة ستساعدك على تنفيذ مشاريع ألعاب الفيديو بشكل أكثر فعالية وضمان سلسلة من النتائج الأفضل"

الأهداف المحددة



- ♦ إتقان تقنيات النمذجة ثلاثية الأبعاد الأكثر تقدماً
- ♦ تطوير المعرفة اللازمة للتركيب ثلاثي الأبعاد
- ♦ تصدير الأشياء للبرامج ثلاثية الأبعاد *Unreal Engine*
- ♦ تخصص الطالب في النحت الرقمي
- ♦ تحليل تقنيات النحت الرقمي المختلفة
- ♦ التحقيق في إعادة هيكلة الشخصيات
- ♦ أفح ص كيفية تشكيل الشخصية للاسترخاء في النموذج ثلاثي الأبعاد
- ♦ تحسين عملنا باستخدام تقنيات النمذجة المتقدمة ذات المضلعات العالية



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يعد الحصول على دعم فريق تدريسي على دراية بالمجال الذي تم تطوير المؤهل العلمي فيه إحدى الطرق التي يمكن لـ TESH من خلالها إظهار الالتزام الكبير الذي تتمتع به TESH تجاه النمو الأكاديمي والمهني لخريجها. لهذا السبب، اختارت لهذه المحاضرة الجامعية فريقاً من المتخصصين في ألعاب الفيديو والتكنولوجيا والفنون، مجموعة من الخبراء ذوي تاريخ عمل واسع وشامل في إدارة المشاريع السمعية والبصرية الصغيرة والكبيرة الحجم.



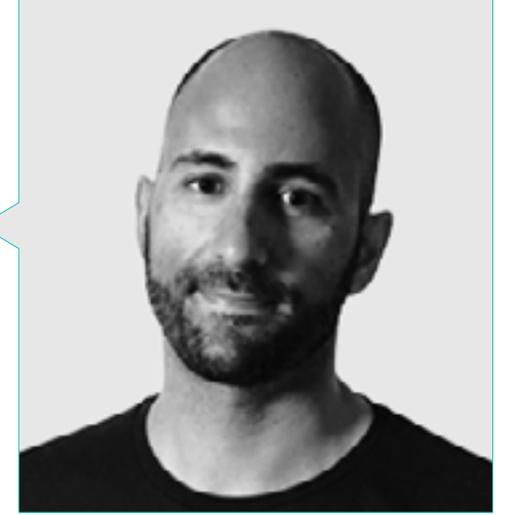
لقد أدرج فريق التدريس في المواد الإضافية حالات عملية
تعتمد على محاكاة مواقف حقيقية، حتى تتمكن من
العمل على إتقان مهاراتك بطريقة مضمونة"



هيكـل الإدارة

أ. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ مدير هندسة وتصميم الألعاب في Grupo Interviea
- ♦ أستاذ في ESNE لتصميم ألعاب الفيديو، وتصميم المستويات، وإنتاج ألعاب الفيديو، والبرمجيات الوسيطة (Middleware)، وصناعات الوسائط الإبداعية، وما إلى ذلك
- ♦ مستشار في تأسيس شركات مثل Avatar Games أو Interactive Selection
- ♦ مؤلف كتاب تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ عضو المجلس الاستشاري Nima World



الأساتذة

د. Pradana Sánchez, Noel

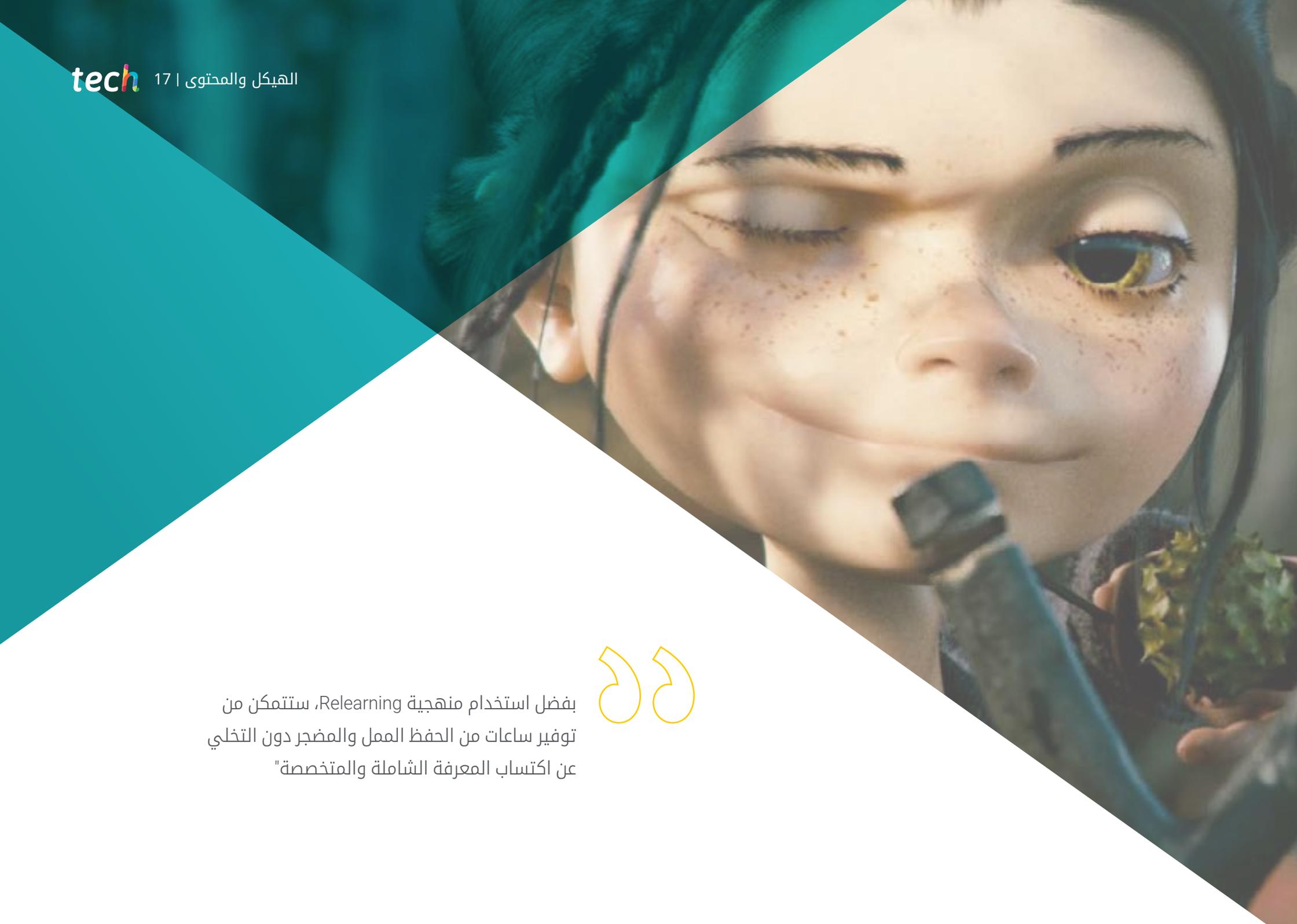
- ♦ متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد لألعاب الفيديو
- ♦ فنان جرافيك ثلاثي الأبعاد في Dog Lab Studios
- ♦ منتج في Imagine Games يقود فريق تطوير ألعاب الفيديو
- ♦ فنان جرافيك في Wildbit Studios مع أعمال ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ♦ خبرة التدريس في ESNE و CFGS في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد: الألعاب والبيئات التعليمية
- ♦ إجازة في تصميم وتطوير ألعاب الفيديو من جامعة ESNE
- ♦ ماجستير في تدريب المعلمين من جامعة Rey Juan Carlos
- ♦ متخصص في Rigging والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد من مدرسة Voxel



الهيكل والمحتوى

تتضمن هذه المحاضرة الجامعية في التقنيات ثلاثية الأبعاد المتقدمة لألعاب الفيديو الاحترافية 150 ساعة من المحتوى النظري والحالات العملية والمواد الإضافية المقدمة بتنسيقات مختلفة: مقاطع فيديو مفصلة ومقالات بحثية وقرارات تكميلية وصور وملخصات ديناميكية وتمارين المعرفة الذاتية. يتم تقديم كل هذا بتنسيق مريح وسهل الوصول إليه 100% عبر الإنترنت، ومُحسّن لأي جهاز متصل بالإنترنت. بهذه الطريقة، تضمن TECH تدريبًا كاملاً ومكثفًا يضمن للخريج من خلاله اكتساب المعرفة المتخصصة خلال 6 أسابيع فقط.

بفضل استخدام منهجية Relearning, ستتمكن من توفير ساعات من الحفظ المعمل والمضجر دون التخلي عن اكتساب المعرفة الشاملة والمتخصصة"



الوحدة 1. ثلاثية الأبعاد المتقدمة

- 1.1 تقنيات النمذجة ثلاثية الأبعاد المتقدمة
 - 1.1.1 تكوين الواجهة
 - 2.1.1 الملاحظة من أجل النمذجة
 - 3.1.1 نمذجة عالية
 - 4.1.1 النمذجة العضوية لألعاب الفيديو
 - 5.1.1 رسم خرائط الكائنات ثلاثية الأبعاد المتقدمة
- 2.1 Texturing ثلاثية الأبعاد متقدمة
 - 1.2.1 واجهة Substance Painter
 - 2.2.1 المواد alphas واستخدام الفرش
 - 3.2.1 استخدام الجزيئات
- 3.1 تصدير للبرامج ثلاثية الأبعاد Unreal Engine
 - 1.3.1 التكامل مع Unreal Engine في التصميم
 - 2.3.1 دمج النماذج ثلاثية الأبعاد
 - 3.3.1 تطبيق القوام في Unreal Engine
- 4.1 Sculpting الرقمي
 - 1.4.1 Sculpting الرقمي مع ZBrush
 - 2.4.1 الشروع في العمل في ZBrush
 - 3.4.1 الواجهة والقوائم والتصفح
 - 4.4.1 الصور المرجعية
 - 5.4.1 إكمال النمذجة ثلاثية الأبعاد للكائن في ZBrush
 - 6.4.1 استخدام الشبكات الأساسية
 - 7.4.1 النمذجة بالقطع
 - 8.4.1 تصدير نماذج ثلاثية الأبعاد في ZBrush
- 5.1 استخدام Pinterest
 - 1.5.1 الفرش المتقدمة
 - 2.5.1 القوام
 - 3.5.1 المواد الافتراضية

- 6.1 إعادة الهيكلة
 - 1.6.1 إعادة الهيكلة استخدامها في صناعة ألعاب الفيديو
 - 2.6.1 إنشاء شبكة Low Poly
 - 3.6.1 استخدام البرمجيات لإعادة الهيكلة
- 7.1 أوضاع النماذج ثلاثية الأبعاد
 - 1.7.1 عارض الصور المرجعية
 - 2.7.1 استخدام transpose
 - 3.7.1 استخدام transpose للنماذج المكونة من أجزاء مختلفة
- 8.1 تصدير نماذج ثلاثية الأبعاد
 - 1.8.1 تصدير النماذج ثلاثية الأبعاد
 - 2.8.1 توليد القوام للتصدير
 - 3.8.1 تكوين النموذج ثلاثي الأبعاد بمواد وأنسجة مختلفة
 - 4.8.1 معاينة النموذج ثلاثي الأبعاد
- 9.1 تقنيات العمل المتقدمة
 - 1.9.1 سير عمل النمذجة ثلاثية الأبعاد
 - 2.9.1 تنظيم عمليات العمل في النمذجة ثلاثية الأبعاد
 - 3.9.1 تقديرات جهد الإنتاج
- 10.1 استكمال النموذج وتصديره لبرامج أخرى
 - 1.10.1 سير العمل لوضع اللمسات النهائية على النموذج
 - 2.10.1 التصدير باستخدام Zipluging
 - 3.10.1 الملفات الممكنة. المميزات والعيوب



لا تتردد وقم بالتسجيل في المؤهل العلمي الذي
ستتقن به تقنيات العمل المتقدمة في النمذجة
ثلاثية الأبعاد في مستوى Hironobu Sakaguchi
أو John Romero"

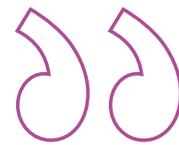


المنهجية

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 المجلة 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.

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 يرسى 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 "



كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال في العالم منذ نشأتها. 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 سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال أربع سنوات البرنامج، ستواجه عدة حالات حقيقية. يجب عليك دمج كل معارفك والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارك وقراراتك.

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



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 ٢٠١٩، 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 طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح 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 فننساها 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.

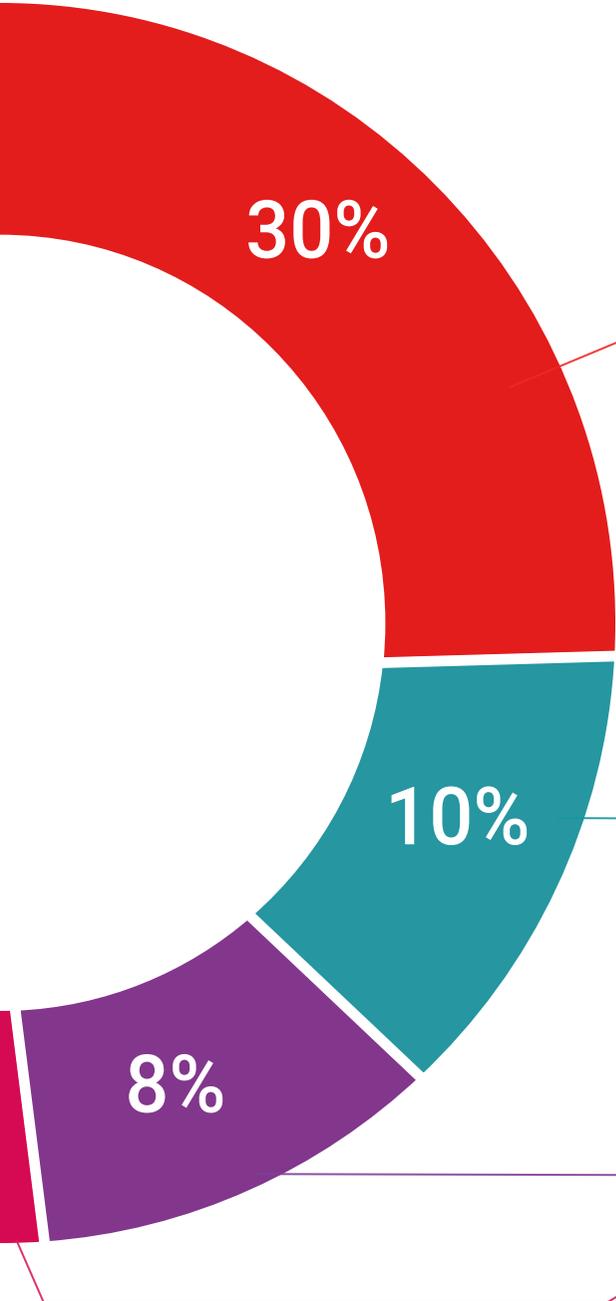
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحفظ 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموحاً حقاً.

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.



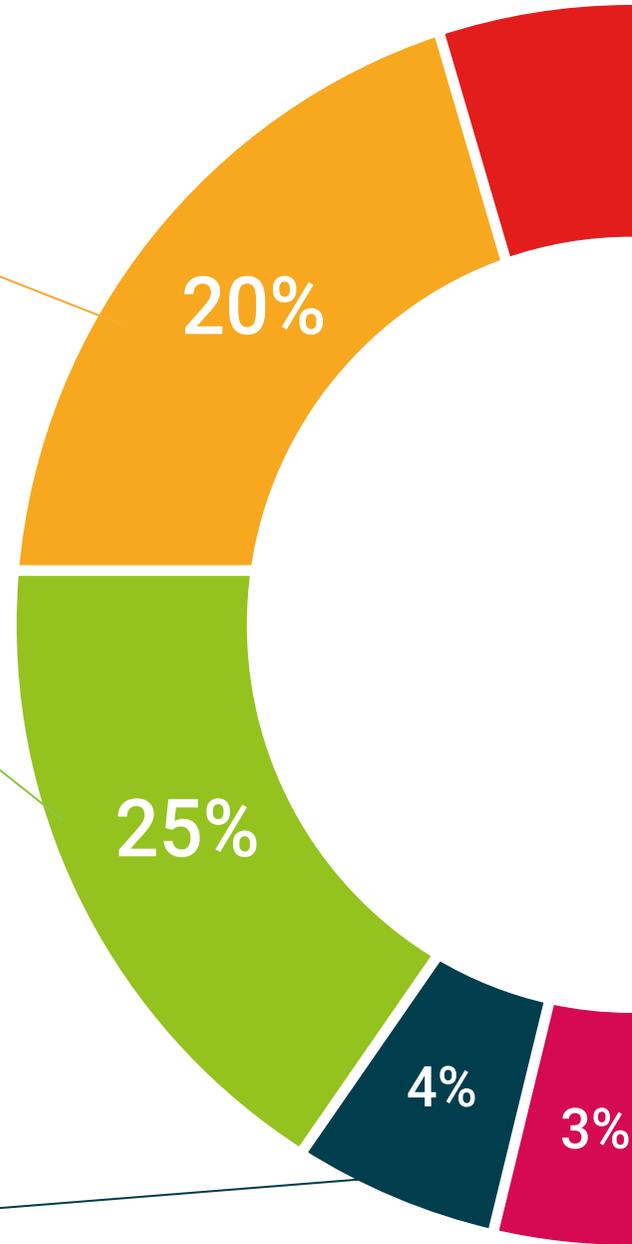
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت 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.



المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة لألعاب الفيديو الاحترافية، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثاً، الوصول إلى مؤهل المحاضرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.



اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية دون الحاجة إلى سفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"



هذه محاضرة جامعية في تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة لألعاب الفيديو الاحترافية على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحادثة في السوق بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**

إن المؤهل الصادر عن **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: محاضرة جامعية في تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة لألعاب الفيديو الاحترافية

اطريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أسابيع



tech الجامعة
التكنولوجية

محاضرة جامعية
تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة
لألعاب الفيديو الاحترافية

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل العلمي: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

محاضرة جامعية
تقنيات ثلاثية الأبعاد متقدمة
للألعاب الفيديو الاحترافية