

محاضرة جامعية
برنامج Blender



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية

برنامج Blender

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/blender

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

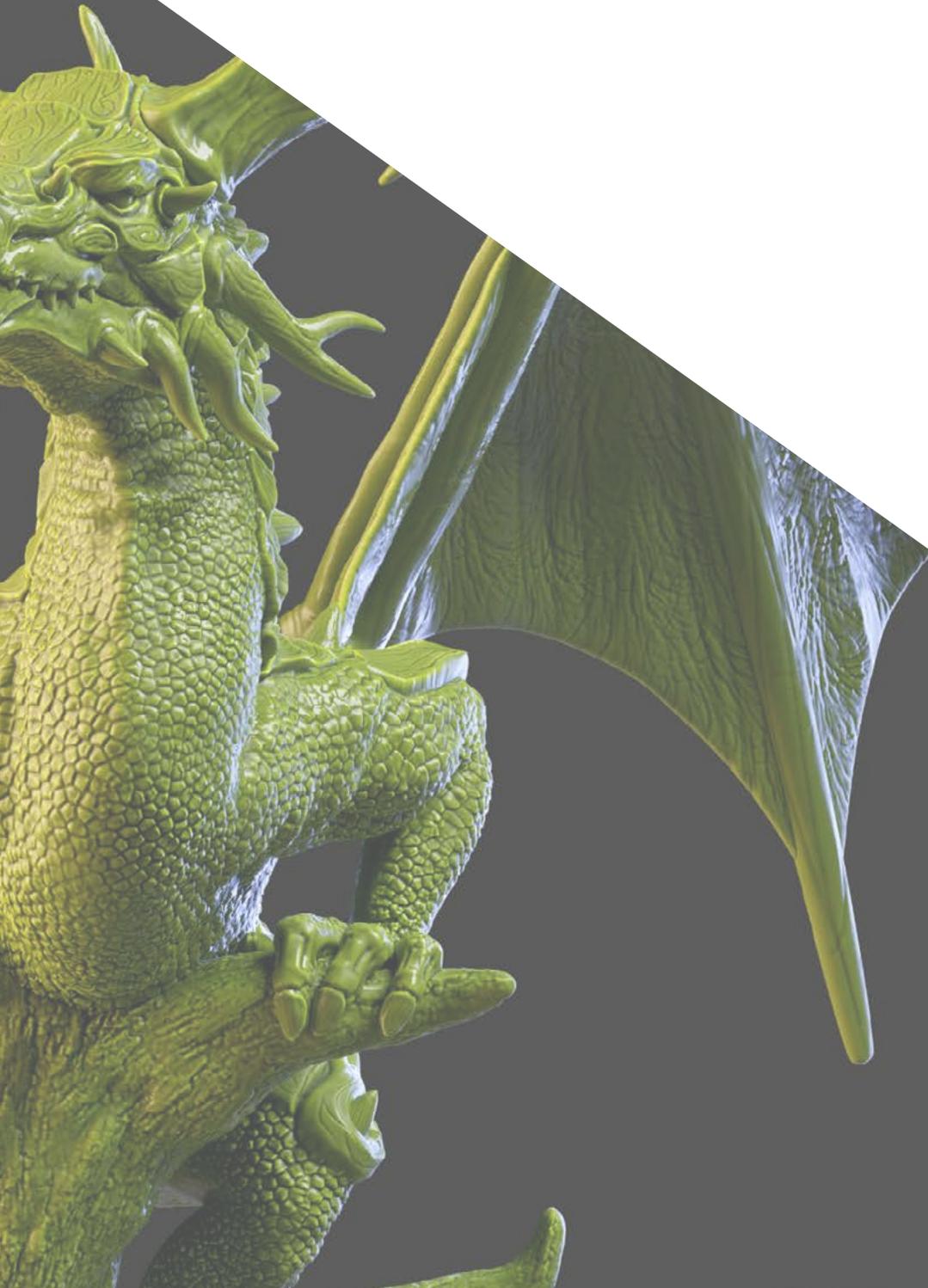
06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

تعد معرفة الأدوات المختلفة التي يوفرها قطاع التكنولوجيا للتطور في التطورات المهنية أمرًا ضروريًا، خاصة عندما يتعلق الأمر بالمشاريع في صناعات مثل ألعاب الفيديو. في الوقت الحاضر، تعد إدارة البرامج المجانية مثل Blender القوي ميزة ستقدها العديد من الشركات. ولهذا السبب تم تصميم هذا التدريب لإظهار كل ما يتعلق بالبرنامج للمحترفين، وقد أحدث نموذج CGI ثورة في السنوات الأخيرة وأصبح مرجعًا في السوق. المحتوى الذي تم اختياره من قبل الخبراء للتعليم 100٪ عبر الإنترنت واستخدام المنهجية الأكثر ابتكارًا في بيئة الجامعة الحالية: *Relearning* أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.



تميز في صناعة ألعاب الفيديو باستخدام أحدث
التقنيات والبرنامج المجاني القوي Blender



تحتوي **المحاضرة الجامعية في برنامج Blender** على البرنامج التعليمي الأكثر ميكانيكي اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في النمذجة ثلاثية الأبعاد والنحت الرقمي
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية 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

برنامج مفتوح المصدر يستخدم للعمل مع الكائنات ثلاثية الأبعاد ويتضمن داخلياً أدوات متنوعة للنمذجة، والتركيب، ومرر الجسيمات، والرسوم المتحركة، والنحت، من بين أشياء أخرى، يسمح لك بتوسيع مهارات المستخدم. برنامج كمبيوتر متعدد الأشكال لتكوين الرقمية، والذي يسمح باستخدام التقنية الإجرائية للعقد وتحرير الفيديو والنحت واللوحة الرقمية.

تقترح هذه المحاضرة الجامعية في برنامج Blender أن يتخصص المحترفون ويتعاملون بشكل متزايد مع الأدوات التي توفرها التكنولوجيا الحالية. بعض تلك التي يمكن ذكرها هي Crease Pencil، وهي واحدة من أحدث ما استخدمته استوديوهات الرسوم المتحركة الكبيرة منذ سنوات قليلة جدًا. التي أعادت التفكير في مفاهيم الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد والقصة المصورة (storyboard) والرسوم المتحركة وإنشاء شخصيات الرسام اليدوي (hand painter). وبنفس الطريقة، فهي تحتوي على محركين قويين مثل Cycles و Eevee لتقديم نماذج فريدة ومبتكرة.

في 6 أسابيع فقط، سيقترح الطالب عمليات عكسية لنقل الأشكال من Blender إلى Maya و Cinema 4D، مما يعزز أنظمة التصدير والاستيراد. أن تصبح خبيراً في برامج الإنشاء والنمذجة ثلاثية الأبعاد الرئيسية في السوق الحالية. كل هذا بفضل منهجية الدراسة المبتكرة عبر الإنترنت، والتي تتيح التدريب المهني المستمر والفعال من خلال مجموعة متنوعة من موارد وتنسيقات الوسائط المتعددة التي تسهل التعلم، بمرافقة فريق تعليمي خبير.



إذا كنت ترغب في إتقان أدوات النمذجة ثلاثية الأبعاد القوية، فهذه المحاضرة الجامعية مناسبة لك"

كن خبيرًا في برامج النمذجة الرئيسية
لصناعة ألعاب الفيديو من خلال هذا التدريب.

تعلم كيفية نقل الأشكال من Blender إلى Maya
و Cinema 4D مع هذا البرنامج في 6 أسابيع فقط.

لقد وصلت الفرصة التي كنت تبحث عنها.
تدريب متخصص على أحدث البرامج المجانية،
100% عبر الإنترنت"



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 تدريبًا غامرًا مبرمجًا 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.



الأهداف

من خلال هذه المحاضرة الجامعية، يهدف فريق الخبراء في TECH إلى تدريس كل المعرفة حول برنامج Blender بطريقة متقدمة كهدف رئيسي. فضلا عن أدواتهم، وتعزيز أنظمة التصوير والاستيراد مع الاستفادة من أفضل المواقع لكل منهم. فتح مجموعة من الإمكانيات للمحترفين في صناعة ألعاب الفيديو.



طور موهبتك بأدوات متخصصة
وتميز بأعمال مذهلة"



الأهداف العامة



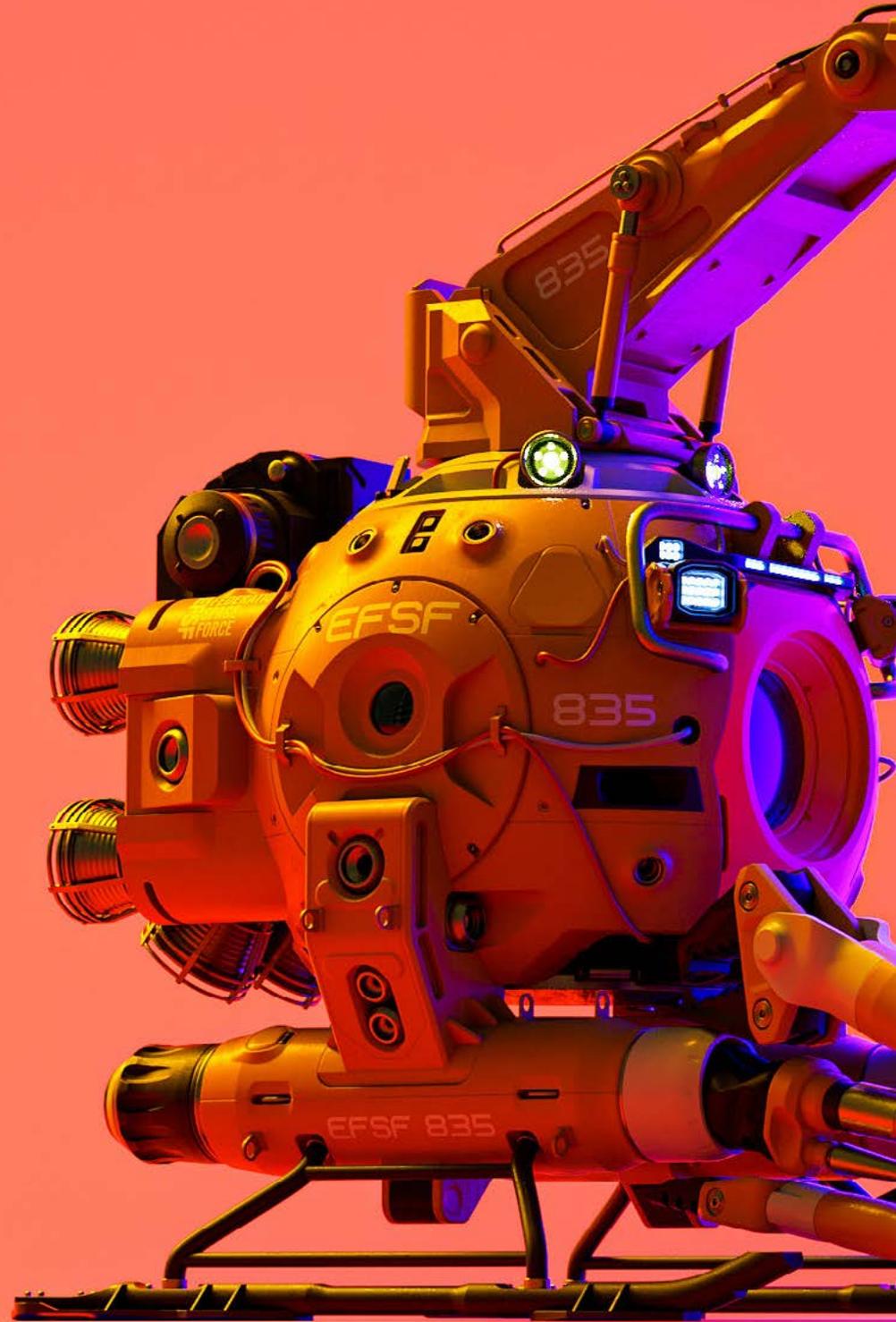
- معرفة الحاجة إلى طوبولوجيا جيدة على جميع مستويات التطوير والإنتاج
- عرض النماذج في محركين خاصين قويين مثل Cycles و Eevee
- فهم التركيب المتقدم لأنظمة PBR الواقعية وغير الواقعية لتعزيز مشاريع النحت الرقمي
- التعامل مع جميع أدوات برنامج Blender واستخدامها
- فهم الأنظمة الحالية لصناعة الأفلام وألعاب الفيديو لتحقيق نتائج رائعة

الأهداف المحددة



- ♦ معرفة العمل في برنامج Blender بطريقة متقدمة
- ♦ العرض في محركات العرض Cycles و Eevee
- ♦ الخوض في عمليات العمل داخل CGI
- ♦ نقل المعرفة ببرامج Zbrush و 3ds Max إلى Blender
- ♦ نقل عمليات الإنشاء من Blender إلى Maya و Cinema 4D

تخصص في أحد أقوى برامج
التطوير ثنائية وثلاثية الأبعاد



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يضمن فريق التدريس رفيع المستوى، المكون من محترفين خبراء في النمذجة ثلاثية الأبعاد وفن المفاهيم (concept art)، عملية تعليمية عالية الجودة. لقد كانوا مسؤولين عن اختيار المحتوى الأكثر تخصصًا ليتم نقله إلى الطالب، من خلال طريقة عبر الإنترنت وبمنهجية مبتكرة. لتحقيق الاحتراف الذي تريده في صناعة ألعاب الفيديو.





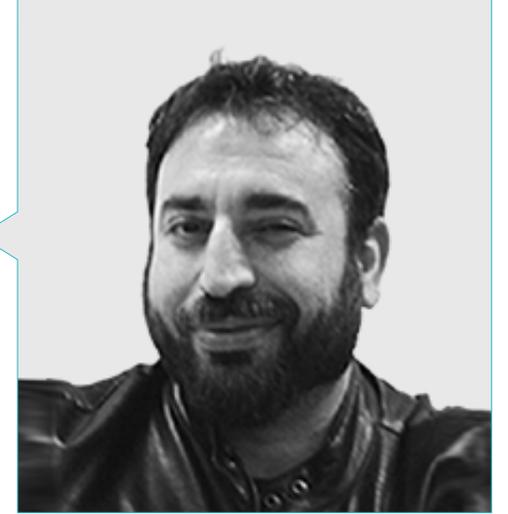
أنت تقرر كيف تدرس. TECH توفر لك كل ما تحتاجه"



هيكـل الإدارة

أ. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ مصمم مستقل ومصمم عام ثنائي/ثلاثي الأبعاد
- ♦ مفهوم الفن (Concept art) والنماذج 3D لأجل Slicecore Chicago
- ♦ رسم خرائط الفيديو (Videomapping) والنمذجة لRodrigo Tamariz (بلد الوليد) Valladolid
- ♦ أستاذ الدورة التدريبية العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المدرسة العليا للصورة والصوت ESISV. (بلد الوليد) Valladolid
- ♦ أستاذ دورة CFGS التدريبية للدرجات العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المعهد الأوروبي للتصميم IED. (مدريد)
- ♦ النمذجة ثلاثية الأبعاد Loren Fandos Castellón falleros Vicente Martinez
- ♦ ماجستير في الرسومات الحاسوبية والألعاب والواقع الافتراضي. جامعة URJC. (مدريد)
- ♦ بكالوريوس الفنون الجميلة في جامعة Salamanca، تخصص التصميم والنحت





الهيكل والمحتوى

قامت TECH بإعداد برنامج مخصص لدراسة فوائد برامج التطوير ثنائية وثلاثية الأبعاد: Blender، ذو هيكل وتصميم يتيح للطلاب إتقان جميع تقنياته وأدواته، في حوالي 6 أسابيع. بالتالي سوف يفهم المحترف النحت والتركيب والتظليل (shading) من خلال تطوير الكمبيوتر هذا. سيتم نشر كل ذلك في منصة دراسة 100٪ عبر الإنترنت حديثة وآمنة وبمنهجية أكثر ابتكارًا وبتنسيقات متنوعة وديناميكية تتيح التعلم المريح والسريع.





استفد من التكنولوجيا لتعزيز الاحتراف الخاص بك.
تقدم لك TECH أحدث منصة 100% عبر الإنترنت"

الوحدة 1. برنامج Blender

- 1.1 البرمجيات الحرة والمفتوحة المصدر
 - 1.1.1 نسخة LTS والمجتمع
 - 2.1.1 الإيجابيات والاختلافات
 - 3.1.1 التفاعل والفلسفة
- 2.1 التكامل مع ثنائي الأبعاد
 - 1.2.1 تصميم البرمجيات
 - 2.2.1 قلم رصاص الشحوم (Grease pencil)
 - 3.2.1 مزيج ثنائي الأبعاد ثلاثي الأبعاد
- 3.1 تقنيات النمذجة
 - 1.3.1 تصميم البرمجيات
 - 2.3.1 منهجيات وضع النماذج
 - 3.3.1 العقد الهندسية (Geometry nodes)
- 4.1 تقنيات التركيب
 - 1.4.1 تظليل العقد (Nodes shading)
 - 2.4.1 القوام والمواد
 - 3.4.1 نصائح للاستخدامات
- 5.1 الإضاءة
 - 1.5.1 نصائح لمساحات الضوء
 - 2.5.1 Cycles
 - 3.5.1 Eevee
- 6.1 سير العمل (Workflow) في CGI
 - 1.6.1 الاستخدامات الضرورية
 - 2.6.1 الصادرات والواردات
 - 3.6.1 الفن النهائي
- 7.1 تعديلات من Max3 ds إلى Blender
 - 1.7.1 النمذجة
 - 2.7.1 الملمس والتظليل (shading)
 - 3.7.1 الإضاءة



- 8.1 معرفة Zbrush إلى Blender
- 1.8.1 النحت ثلاثي الأبعاد
- 2.8.1 الفرش والتقنيات المتقدمة
- 3.8.1 العمل العضوي
- 9.1 من Blender إلى Maya
- 1.9.1 المراحل المهمة
- 2.9.1 التعديلات وعمليات التكامل
- 3.9.1 استغلال الوظائف
- 10.1 من Blender إلى السينما رباعية الأبعاد
- 1.10.1 نصائح نحو التصميم ثلاثي الأبعاد
- 2.10.1 استخدام النمذجة في فيديو
- 3.10.1 النمذجة مع الجسيمات والتأثيرات



تدرب الآن مع المحاضرة الجامعية في
برنامج Blender واحصل على شهادتك
في 6 أسابيع فقط، من مكانك المفضل"



المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: *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.

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 سنواجهه 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.



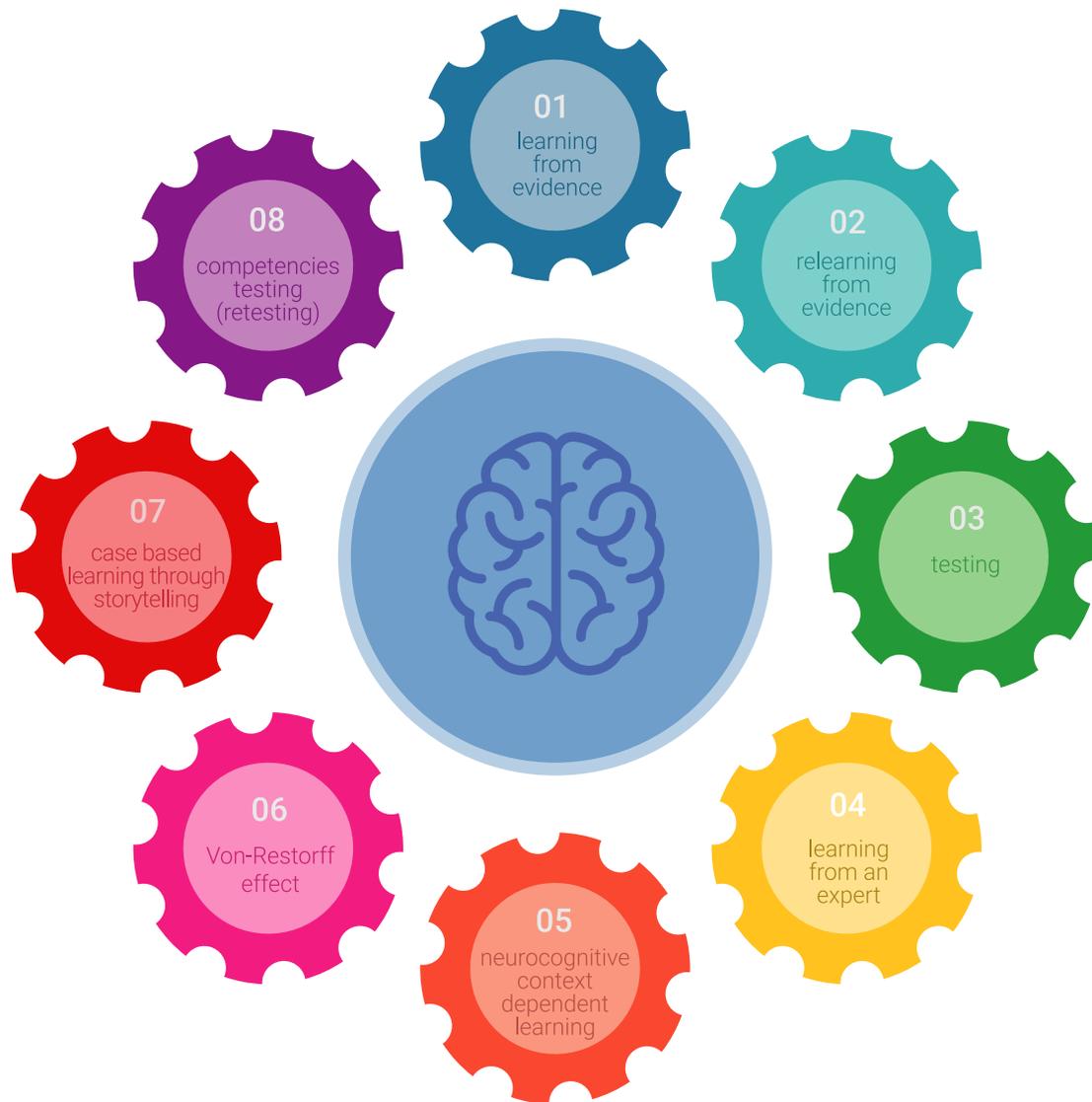
سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية
والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة
في بيئات العمل الحقيقية.

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 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 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 (نتعلم 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.

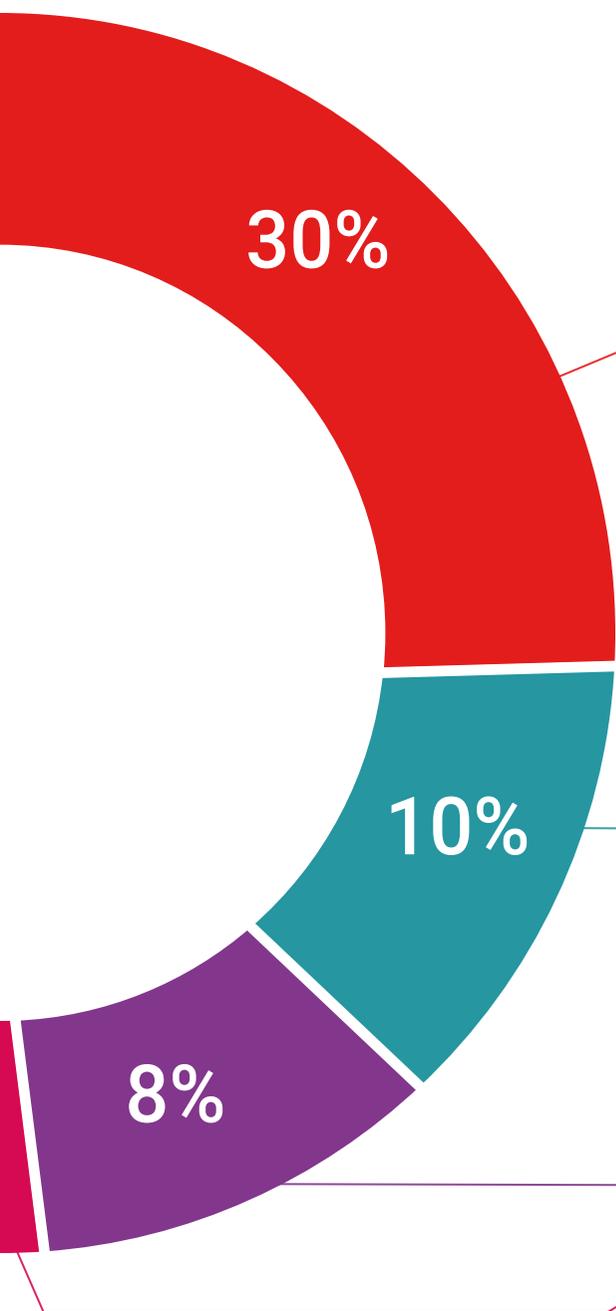
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

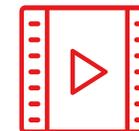
بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديدًا من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموشًا 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 للطلاب.

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.



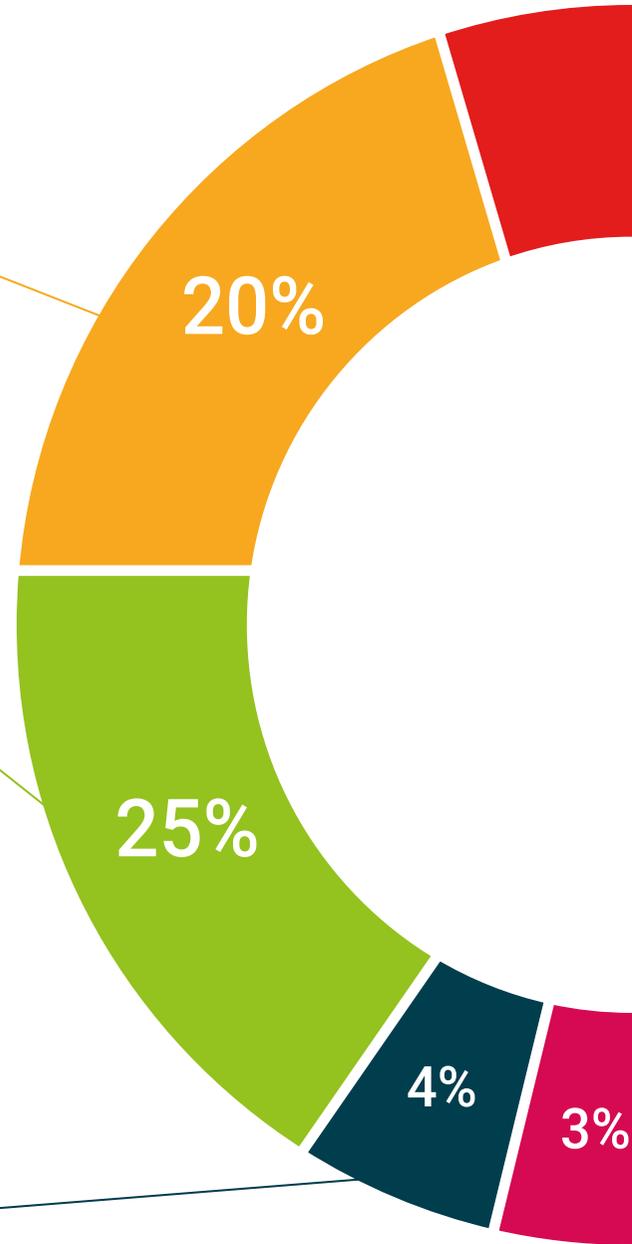
ملخصات تفاعلية

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 برنامج Blender، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل شهادة محاضرة جامعية الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي محاضرة جامعية في برنامج Blender على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق. بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل محاضرة جامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

إن المؤهل الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج شهادة محاضرة جامعية الجامعة وسوف يفى بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: محاضرة جامعية في برنامج Blender

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 150 ساعة



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

tech الجامعة
التكنولوجية

الحاضر

الإبتكار

الحاضر

الجودة

محااضرة جامعية

برنامج Blender

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

محاضرة جامعية برنامج Blender