

محاضرة جامعية النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات





الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات

« طريقة التدريس: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« جدول زمني: على وتيرتك

« الامتحانات: عبر الإنترنت

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/digital-sculpture-animals-creatures

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 العلمى

صفحة 28

المقدمة

إنشاء كائنات مذهلة تشكل جزءًا من حبكة لعبة الفيديو هو مبدأ أساسي لكل مطور؛ فعدد قليل جدًا من القصص تُفكر دون وجود مخلوق أو حيوان أليف كجزء من الشخصيات. حتى أنه من الشائع جدًا رؤيتهم كرفاق للأبطال، وهم الذين يتركون أثرًا؛ يصل نجاحهم إلى حد أنهم يتحولون إلى نماذج لتوليد أنواع أخرى من المنتجات مثل الملابس أو الإكسسوارات أو الألعاب، وما إلى ذلك، المعروضة في السوق. لذلك فإن دراسة أحدث تقنيات تطوير الحيوانات والمخلوقات في النحت الرقمي هي مبدأ لكل محترف يرغب في التطور في بيئته أو بيئتها. لهذا السبب، تم إنشاء برنامج محدد من شأنه تعميق استخدام البرمجيات وتطوير نماذج معقدة عبر الإنترنت بنسبة 100%، وهو برنامج مكثف في نظام تربيوي فعال للغاية.



هل ترغب في التقدم إلى المستوى التالي في حياتك المهنية؟ سجّل الآن في هذا البرنامج التنشيطي في أحد أكثر المجالات المرغوبة في مجال ألعاب الفيديو"



تحتوي هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدثاً 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

هناك العديد من الأمثلة على استعادة الحيوانات والمخلوقات لأهميتها في إنشاء قصص لألعاب الفيديو: سونيك The Hedgehog، Star Fox، Amaterasu، Okami أو الطيور الغربية من Angry Birds، على سبيل المثال، تظهر مدى النجاح والانتشار الذي يمكن تحقيقه مع هذه الكائنات في تصميم ألعاب الفيديو التي تحظى بمتابعين متزايدين.

الهدف من هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات هو الدراسة المتعمقة لعلم وظائف الأعضاء وتوزيع الأوزان والتركيبات والعضلات الحيوانية. للتطور في متخيل حيواني، من التهجين والوحوش؛ وبالتالي خلق تحولات بين الإنسان والوحش. سوف يتعرف الطالب على مجموعة من الأساليب من الواقعية إلى غير الواقعية (العروض غير الواقعية)، مثل الرسوم المتحركة (أنيمي) Cartoon، أو ، بالإضافة إلى مجال Fan Art المهم من خلال لوحات الإسقاط على المنحوتات.

كما سيتم إيلاء اهتمام خاص لمجموعة متنوعة من الأنواع، مثل الطيور والزواحف والأسماك. تحويل محترف النمذجة إلى صانع كائنات خبير في مجال النمذجة. سيأخذك النمذجة العضوية في ZBrush نحو تحقيق أنسجة معقدة مثل: الريش، الشعر، القشور، والجلود. من خلال استخدام مولدات الأنماط الإجرائية، واستخدام alphas، ونحت الأشكال باستخدام فرش Chisel، سيعمل على تحسين موهبته

يتوفر كل المحتوى منذ اليوم الأول، ويتم اختياره بدقة من قبل خبراء ذوي خبرة مشهورة في هذا المجال المهني، والذين سيرافقون الطالب في جميع الأوقات، من حرم جامعي افتراضي حديث، حيث أنه برنامج افتراضي 100% عبر الإنترنت يستمر 6 أسابيع. ستجعل مجموعة متنوعة من موارد الوسائط المتعددة والتنسيقات المقدمة تجربة الدراسة أكثر فعالية وديناميكية.

أنشئ مخلوقات مذهلة لتطوير
ألعاب الفيديو بشكل احترافي"



كن خبيرًا في إبداع الكائنات ونحت الأشكال باستخدام فرش Chisel والأدوات الأكثر تخصصًا.

تطور في عالم من الخيال الحيواني، الهجائن، وكتب الوحوش. قم بإنشاء تحولات بشكل احترافي باستخدام أحدث التقنيات.



ادرس 100% عبر الإنترنت، من خلال أفضل منصة ومنهجية تعتمد على إعادة التعلم. في TECH، أكبر جامعة رقمية في العالم"

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصونون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح 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 التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

يهدف هذا الدبلوم إلى تزويد الطلاب بأحدث المعارف في مجال النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات، بحيث يمكنهم إنجاز مشاريع واقعية بشكل متزايد، وذلك بفضل مجموعة التقنيات والأدوات المفصلة في منهج هذا البرنامج. بهذه الطريقة، يمكنها أن تقدم لعملائها أو أصحاب العمل نتائج متميزة في تطوير المشاريع التي تنفذ الأبعاد الثلاثة.



للذهاب بعيداً عليك أن تبدأ باتخاذ الخطوة الأولى. ابدأ
تدريبك الآن لتتفوق في الصناعة الرقمية المتطورة"



الأهداف العامة



- ♦ التعرف على علم التشريح البشري والحيواني لتطبيقه على عمليات النمذجة والتركيب والإضاءة والعرض بدقة
- ♦ معرفة الحاجة إلى طوبولوجيا جيدة على جميع مستويات التطوير والإنتاج
- ♦ إنشاء شخصيات واقعية وشبيهة بالرسوم المتحركة بجودة عالية
- ♦ الإدارة المتقدمة واستخدام أنظمة النمذجة العضوية المختلفة
- ♦ فهم الأنظمة الحالية لصناعة الأفلام وألعاب الفيديو لتحقيق نتائج رائعة

الأهداف المحددة



- ♦ التعامل مع التشريح وتطبيقه على نحت الحيوانات
- ♦ تطبيق الطوبولوجيا الحيوانية الصحيحة للنماذج التي سيتم استخدامها في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والطباعة ثلاثية الأبعاد
- ♦ نحت وتركيب الأسطح الحيوانية مثل: الريش، والقشور، والفراء، وإتقان شعر الحيوانات
- ♦ تحقيق تطور الحيوانات والبشر إلى كائنات خيالية، والهجائن، والكيانات الميكانيكية، من خلال نحت الأشكال واستخدام Substance Painter
- ♦ التعامل مع العرض الواقعي وغير الواقعي للحيوانات في Arnold



للتفوق في صناعة ألعاب الفيديو، لا تكفي الإبداع والمواهب. أتقن أحدث التقنيات في نمذجة الحيوانات والمخلوقات مع هذا البرنامج"



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

من أجل تصميم هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات، اختارت TECH طاقم تدريس خبير مكون من محترفين متخصصين في مجال النمذجة ثلاثية الأبعاد. وسيقومون بنقل معارفهم من خلال أساليب مبتكرة بحيث يتعلم الطالب المواد الدراسية بفعالية ويتمكن من دمجها بالتوازي في أدائه المهني.



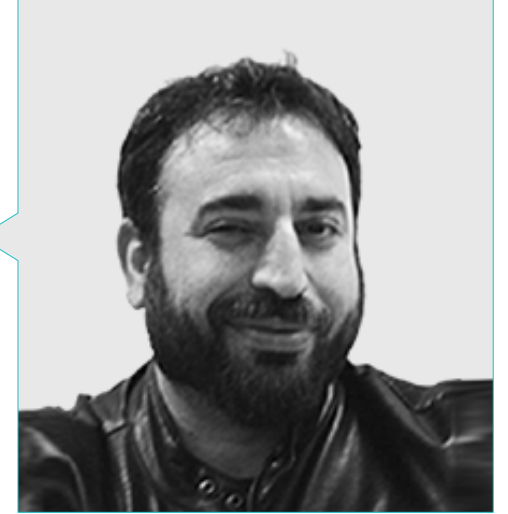
التخصص هو أفضل وسيلة لفتح الأبواب في عالم العمل.
تتيح لك TECH القيام بذلك بكل حرية وسهولة"



هيكّل 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
- ♦ أستاذ الدورة التدريبية العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المدرسة العليا للصورة والصوت ESISV. بلد الوليد
- ♦ أستاذ دورة CFGS التدريبية للدرجات العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المعهد الأوروبي للتصميم IED. مدريد
- ♦ النمذجة ثلاثية الأبعاد Loren Fandosg falleros Vicente Martinez كاستيون
- ♦ ماجستير في الرسومات الحاسوبية والألعاب والواقع الافتراضي. جامعة Rey Juan Carlos. مدريد
- ♦ بكالوريوس الفنون الجميلة في جامعة Salamanca، تخصص التصميم والنحت





الهيكل والمحتوى

تم تصميم هذه المحاضرة الجامعية من قبل خبراء، قاموا باختيار المحتوى بطريقة شاملة وبطريقة إلكترونية 100%، بحيث يمكن تدريب المحترفين اليوم دون أي إزعاج في غضون 6 أسابيع. المواد العملية والنظرية حول النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات ستكون متاحة من اليوم الأول للاستشارة أو التنزيل من حرم جامعي حديث عبر الإنترنت، ومن خلال أي جهاز متصل بالإنترنت. هذا يسهل عليهم تطبيق ما تعلموه في حياتهم اليومية بطريقة تدريجية.





تعلم كيفية إدخال أنماط التمثيل غير الواقعي
مثل الأنمي أو الكرتون في مشاريعك"



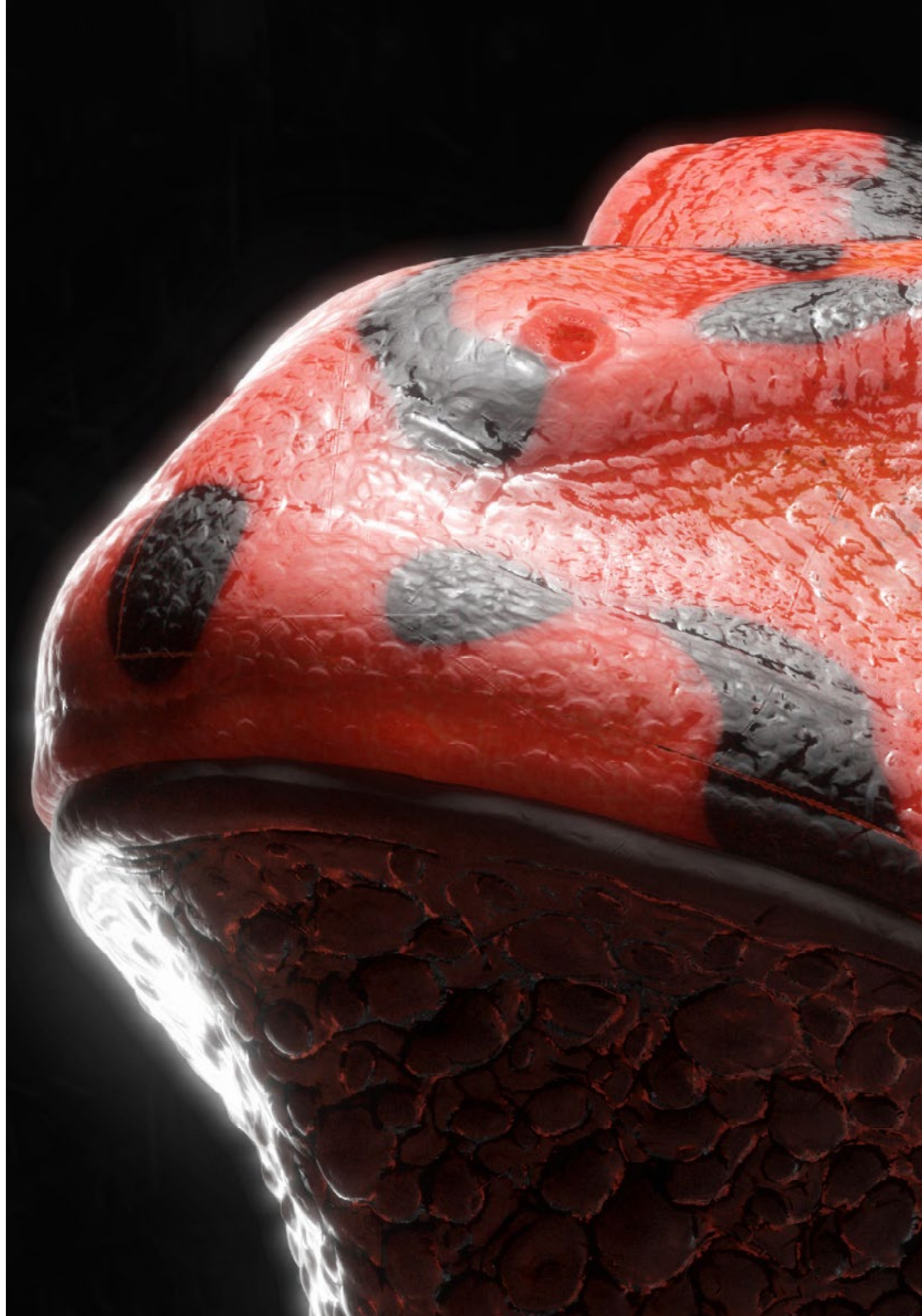
الوحدة 1. الحيوانات والمخلوقات

- 1.1. تشريح الحيوانات لمقدمي النماذج
 - 1.1.1. دراسة النسب
 - 2.1.1. الاختلافات التشريحية
 - 3.1.1. عضلات العائلات المختلفة
- 2.1. الكتل الرئيسية
 - 1.2.1. الهياكل الرئيسية
 - 2.2.1. محاور التوازن
 - 3.2.1. شبكات أساسية باستخدام Zpheras
- 3.1. الرأس
 - 1.3.1. الجمجم
 - 2.3.1. الفكين
 - 3.3.1. الأسنان والقرون
- 4.3.1. القفص الصدري والعمود الفقري والوركين
- 4.1. المنطقة الوسطى
 - 1.4.1. القفص الصدري
 - 2.4.1. العمود الفقري
 - 3.4.1. الوركين
- 5.1. الأطراف
 - 1.5.1. الكفوف والحوافر
 - 2.5.1. الزعانف
 - 3.5.1. الأجنحة والمخالب
- 6.1. نسيج الحيوان والتكيف مع الأشكال
 - 1.6.1. الفراء والشعر
 - 2.6.1. القشور
 - 3.6.1. الريش



- 7.1 الخيال الحيواني: التشريح والهندسة
 - 1.7.1 تشريح الكائنات الرائعة
 - 2.7.1 قطع الهندسة و Slice
 - 3.7.1 شبكة منطقية
- 8.1 الخيال الحيواني: الحيوانات الرائعة
 - 1.8.1 الحيوانات الرائعة
 - 2.8.1 التهجين
 - 3.8.1 الكائنات الميكانيكية
- 9.1 الأنواع NPR
 - 1.9.1 نمط الرسوم المتحركة
 - 2.9.1 الأنيمي
 - 3.9.1 الفن القائم على الأعمال الخيالية الشعبية (Fan Art)
- 10.1 تقديم الحيوان والإنسان
 - 1.10.1 مواد subsurface scattering
 - 2.10.1 مزج التقنيات المحكم
 - 3.10.1 التركيبات النهائية

تعلم في 6 أسابيع فقط كيفية إنشاء أكثر الكائنات المدهشة في النحت الرقمي. سجّل الآن



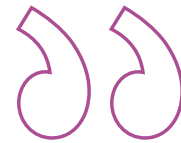
المنهجية

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 يبرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة
في بيئات غير مستقرة وتحقيق 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.

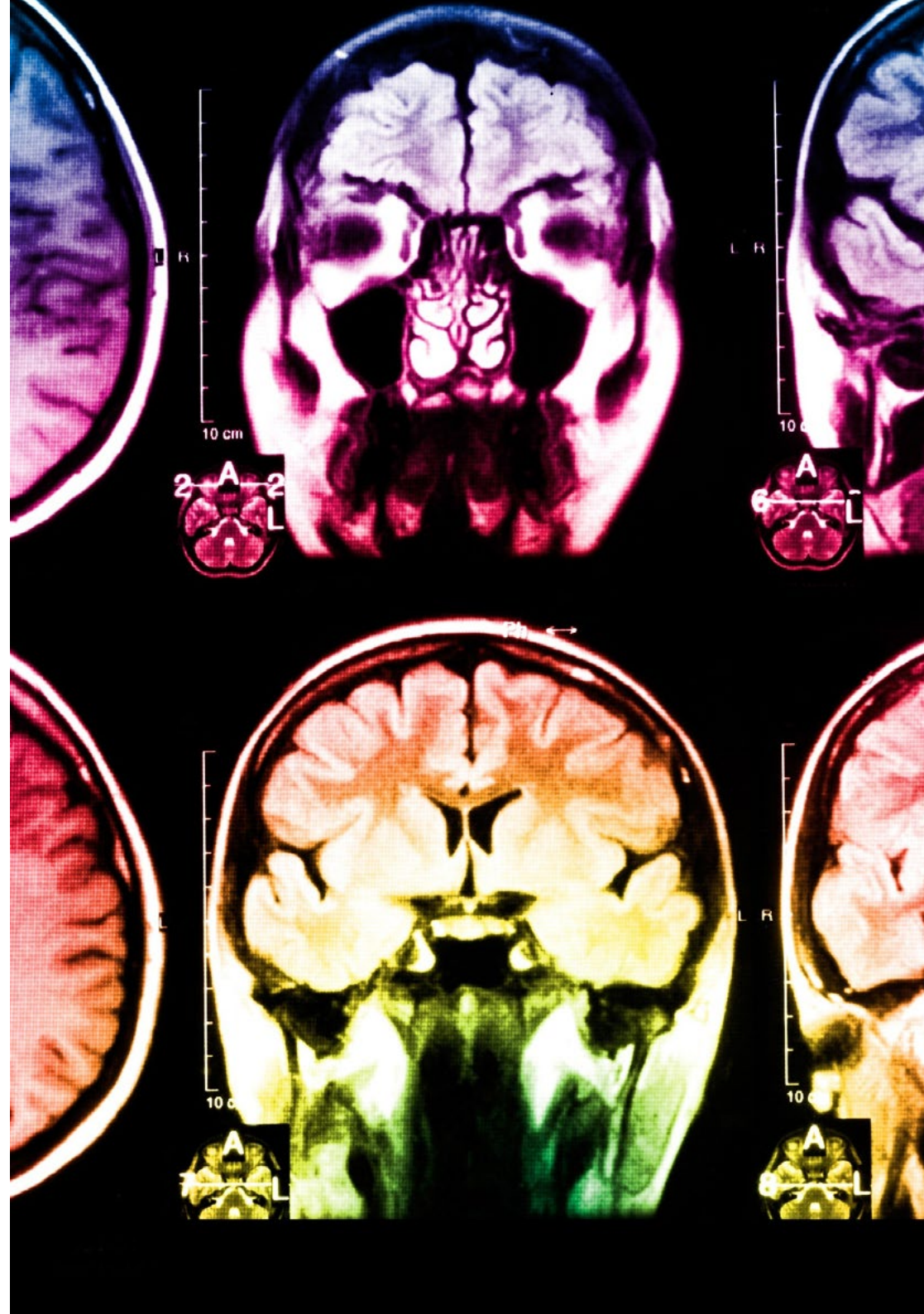
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا 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

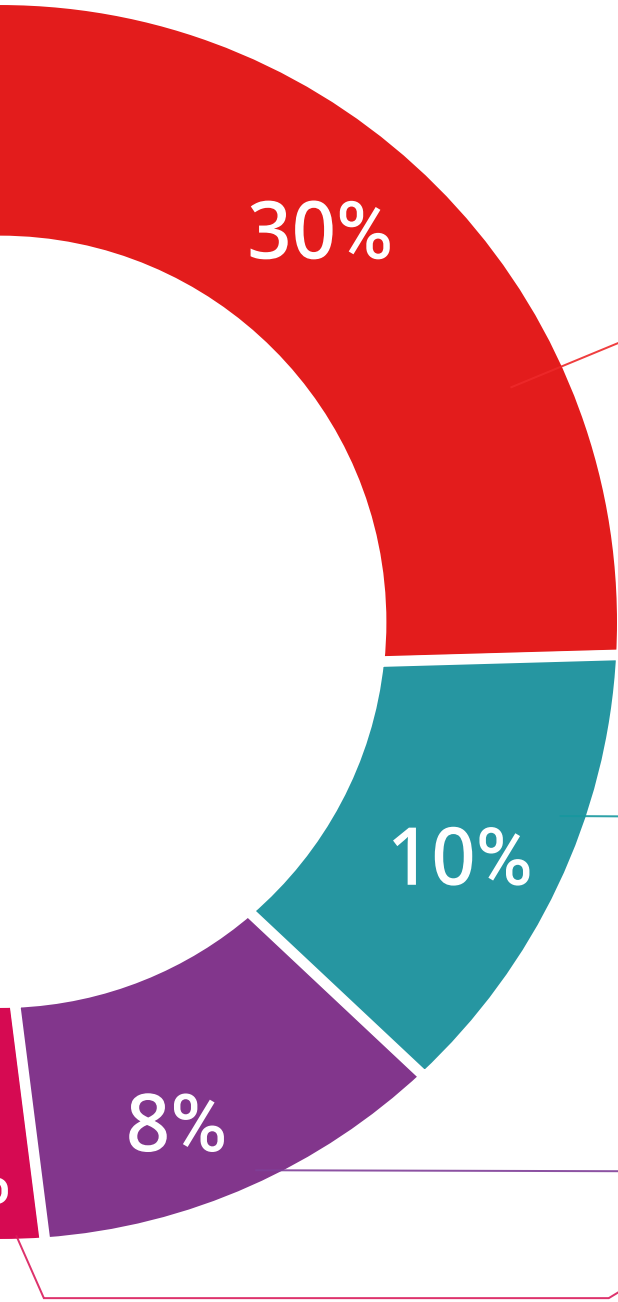


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات للاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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

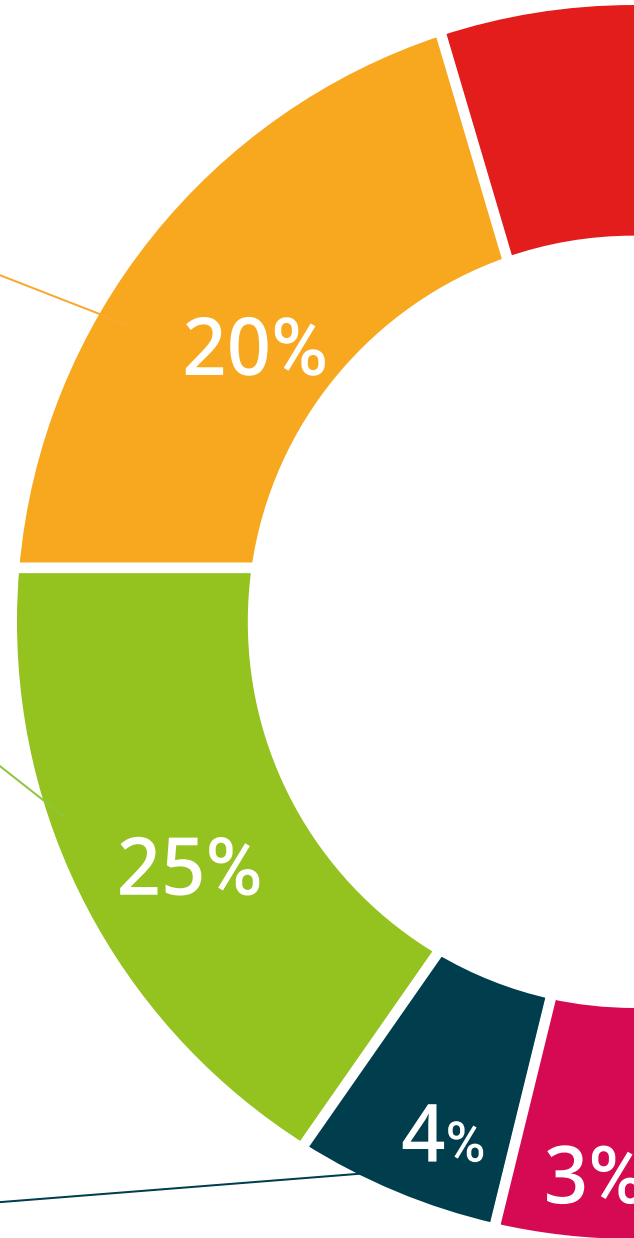
يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

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 النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائقة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات

طريقة التدريس: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أسابيع



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية

النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات

« طريقة التدريس: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« جدول زمني: على وتيرتك

« الامتحانات: عبر الإنترنت

محاضرة جامعية النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات