

محاضرة جامعية
تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs)
والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية تخطيط الأشعة الفوق البنفسجية (UVs) والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/uv-3d-texturing-allegorithmic

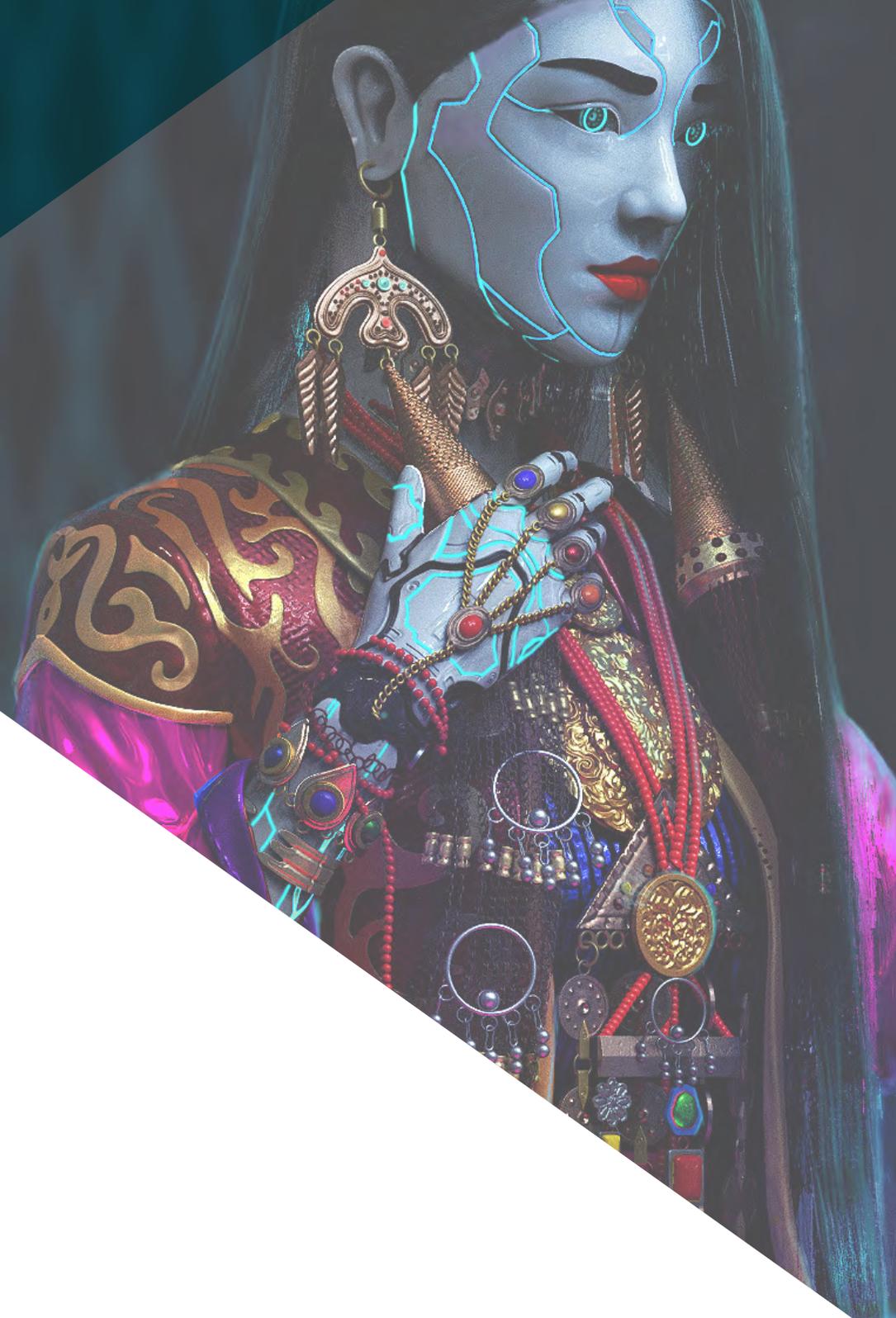
الفهرس

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

المقدمة

يعد الإكساء في ألعاب الفيديو أمراً بالغ الأهمية. يتوخى اللاعبون الدقة عندما يتعلق الأمر بفحص حتى أصغر التفاصيل في عناوينهم المفضلة، لذا فإن أي خطأ في رسم نموذج سيؤدي حتماً إلى اكتشافه، مما يثير الشكوك حول عمل قسم النمذجة ثلاثية الأبعاد. لهذا السبب، للوصول إلى أفضل المناصب في الصناعة، من الضروري أن يكون لديك معرفة متعمقة بأحدث تقنيات رسم الخرائط وتقنيات الإكساء. بفضل هذا المؤهل العلمي من TECH، سيعرف الطالب الأسرار المخفية في برامج مثل Substance Painter أو Mari لإتقانها والتقدم إلى مناصب أو مشاريع احترافية أفضل.





سيكون هذا التدريب أساسيًا عندما تقرر القيام
بالقفزة المهنية النهائية نحو استوديوهات
تصميم أفضل أو إنشاء لعبة فيديو خاصة بك"



تحتوي المحاضرة الجامعية في تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs) والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج **Allegorithmic** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد
- ♦ 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 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

تعتمد الجودة النهائية للنموذج ثلاثي الأبعاد إلى حد كبير على رسم خرائط الأشعة فوق البنفسجية الصحيحة والإكساء الدقيق والمفصل. مع العناية الجيدة في هذه العملية النهائية، يمكن تحقيق نتائج مبهرة تستحق الحصول على أقوى ألقاب الدرجة الأولى في الصناعة.

يجب على المصممين ثلاثي الأبعاد الذين يرغبون في الحصول على تمييز ملحوظ في عملهم ومسيرتهم المهنية أن يتمتعوا بمعرفة متخصصة بأدوات رسم الخرائط والإكساء الرئيسية، لأنه حتى في الرسوم المتحركة للحركات، تعد خبرة المصممين المشاركين ضرورية لتحقيق أفضل نتيجة ممكنة.

نظراً لأنه برنامج معقد ذو استخدامات متعددة، تركز هذه الدرجة على الجوانب الأكثر أهمية وإفادة للطلاب، وتنتقل مباشرة إلى المحتوى الأكثر صلة الذي سيضعك كمصمم مثالي لتولي مهام الإكساء ورسم الخرائط المهمة.

برنامج يتيح للطلاب، من خلال تنسيقه 100% عبر الإنترنت، المرونة اللازمة لدمجه مع أعماله الأخرى ومهامه أو مسؤولياته الشخصية. سيعمل هذا التدريب على رفع موهبتك المهنية إلى مستويات جديدة، مما يسمح لك بالوصول إلى مشاريع ألعاب فيديو أفضل بكثير.



كونك خبيراً في **Marig Substance Painter**،
فلن يستغرق الأمر وقتاً طويلاً حتى تصل إليك
مشاريع أكثر طموحاً وقوة تتعلق بألعاب الفيديو"

سيعطي التعيين والإكساء الصحيح لنماذجك ثلاثية الأبعاد لمسة أكثر احترافية لمحفظتك الشخصية.

سوف تبرز في قسمك من خلال كونك المرجع عندما يتعلق الأمر بنمذجة أو إكساء أي نوع من العمل.

إذا فكرت يوماً في أنه يمكنك إنشاء نماذج لمدن مثل Los Santos أو Night City أو Rapture، فإن هذه المحاضرة الجامعية تقربك من هذا المستقبل المنشود"

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، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

يهدف هذا المؤهل العلمي إلى التأثير على الحياة المهنية لطلابها بطريقة إيجابية، وتزويدهم بمؤهل رئيسي في عالم النمذجة ثلاثية الأبعاد حتى يتمكنوا من الوصول إلى المزيد من المناصب والمشاريع المرموقة. بفضل جهود TECH في الجمع بين مجموعة من المعلمين ذوي الخبرة في هذا القطاع، يوجه الطالب جهوده نحو حيث يهتم حقًا، ومعالجة المتطلبات الأكثر إلحاحًا لسوق ألعاب الفيديو.



هدفك الاحترافي هو تحسين المستوى الشخصي والراتب
والمهني. TECH تغطيك في جميع الجوانب من خلال
مؤهلات السوق ثلاثية الأبعاد الأكثر أهمية في مجال عملك"



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



- ♦ دراسة الشكل الأمثل للأشعة فوق البنفسجية في Maya و أنظمة UDIM
- ♦ تطوير المعرفة بالتركيب في Substance Painter الذي يهدف إلى ألعاب الفيديو
- ♦ تعلّم المعرفة اللازمة للتركيب في Mari للنماذج الواقعية للغاية
- ♦ التعرف على كيفية إنشاء قوام XYZ وخرائط Displacement على نماذجنا
- ♦ الخوض في استيراد القوام لدينا في Maya



إذا كنت ترغب في الوصول إلى أفضل
المناصب في صناعة ألعاب الفيديو، فأنت
بحاجة إلى هذا التدريب. لا تتردد وسجل الآن"



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تضم المحاضرة الجامعية في تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs) والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic طاقم التدريس الأكثر خبرة في استخدام هذه الأداة، حيث تضمن سنوات خبرتهم في إنشاء النماذج ثلاثية الأبعاد وتركيبها جودة المحتوى. من خلال الانضمام إلى هذا البرنامج، يستفيد الطالب من تلقي التعليم على يد معلمين يفهمون تمامًا احتياجاتهم كمحترفين، وما يجب عليهم فعله لتحقيق أهدافهم وأفضل طريقة لتحسين سير العمل عند إنشاء الأنسجة ورسم الخرائط لمشاريعك.

أنت على وشك تحقيق قفزة هائلة في الجودة من
خلال اختيار أفضل المعلمين المحتملين لتحسين
أدائك في استخدام Marig Substance Painter"



المدير الدولي المُستضاف



Joshua Singh هو مونتير فيديو ومخرج فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games.

بما أن شركة Epic Games هي شركة تطوير ألعاب الفيديو، فإنها تحتاج إلى مونتير فيزياء حاسوبية. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games.

بما أن شركة Epic Games هي شركة تطوير ألعاب الفيديو، فإنها تحتاج إلى مونتير فيزياء حاسوبية. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games.

بما أن شركة Epic Games هي شركة تطوير ألعاب الفيديو، فإنها تحتاج إلى مونتير فيزياء حاسوبية. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games. وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games، وهو مونتير فيزياء حاسوبية في شركة Epic Games.

د. Singh, Joshua

- مؤسس مشارك في Marvel Entertainment، الشركة المسؤولة عن إنتاج أفلام مارفل وألعاب الفيديو.
- مؤسس مشارك في Proletariat Inc.
- مؤسس مشارك في Wildlife Studios
- مؤسس مشارك في Wavedash Games
- مؤسس مشارك في Riot Games
- مؤسس مشارك في Blizzard Entertainment
- مؤسس مشارك في Iron Lore Entertainment
- مؤسس مشارك في Sensory Sweep Studios
- مؤسس مشارك في Wahoo Studios/Ninja Bee
- مؤسس مشارك في Dixie
- مؤسس مشارك في Eagle Gate

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 وكالوريوس في الفن ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية لألعاب الفيديو والسينما في المدرسة العليا للاتصالات والصورة والصوت CEV





الهيكل والمحتوى

يسعى الطلاب إلى تحقيق أقصى قدر من الكفاءة في هذا النوع من برامج التدريس، ولهذا السبب استخدمت TECH المنهجية التعليمية الأكثر طليعية لكتابة جميع مستويات المنهج. من خلال إعادة التعلم، يستوعب الطالب مفاهيم مثل إنشاء وإعداد الأشعة فوق البنفسجية أو تفاصيل رسم الخرائط المتقدمة بطريقة أكثر طبيعية. يكتمل ذلك بدعم قوي في المحتوى العملي والصادق، حيث يلاحظ الطالب كيفية تركيب جميع أنواع الأعمال والنماذج ثلاثية الأبعاد بشكل صحيح. هذا يسمح بالتدريس السياقي، حيث يقوم الطالب بتحسين منهجية عمله مع تقدم الدورة الجامعية.





سوف تتعلم تركيب وإنشاء خرائط الأشعة فوق
البنفسجية (UVs) بطريقة عملية، باستخدام
أحدث إصدارات "Marig Substance Painter"

الوحدة 1. الأشعة فوق البنفسجية والتركيب باستخدام Mari: Allegorithmic Substance Painter

- 1.1 إنشاء الأشعة فوق البنفسجية عالية المستوى في Maya
 - 1.1.1 الأشعة فوق البنفسجية (UVs) للوجه
 - 2.1.1 الخلق والتخطيط (layout)
 - 3.1.1 Advanced UV's
- 2.1 إعداد الأشعة فوق البنفسجية لأنظمة UDIM التي تركز على نماذج الإنتاج الكبيرة
 - 1.2.1 UDIM's
 - 2.2.1 Maya في UDIM's
 - 3.2.1 القوام بدقة K4
- 3.1 قوام XYZ: ما هي وكيفية استخدامها؟
 - 1.3.1 XYZ. الواقعية المفرطة
 - 2.3.1 MultiChannel Maps.
 - 3.3.1 Texture Maps
- 4.1 التركيب: ألعاب الفيديو والسينما
 - 1.4.1 Substance Painter
 - 2.4.1 Mari
 - 3.4.1 أنواع التركيب
- 5.1 التركيب في Substance Painter مخصص لألعاب الفيديو
 - 1.5.1 Bakear من High الى Low Poly
 - 2.5.1 قوام PBR وأهميتها
 - 3.5.1 Substance Painter مع ZBrush
- 6.1 وضع اللامسات الأخيرة على القوام لدينا في Substance Painter
 - 1.6.1 Scattering, Translucency
 - 2.6.1 تركيب النماذج
 - 3.6.1 الندبات والتمش والوشم واللوان أو المكياج

- 7.1 تركيبة واقعية للغاية للوجه مع أنسجة XYZ وخرائط الألوان
 - 1.7.1 XYZ القوام في Zbrush
 - 2.7.1 Wrap
 - 3.7.1 تصحيح الأخطاء
- 8.1 تركيبة واقعية للغاية للوجه مع أنسجة XYZ وخرائط الألوان
 - 1.8.1 واجهة Mari
 - 2.8.1 التركيب في Mari
 - 3.8.1 إسقاط قوام الجلد
- 9.1 تفاصيل متقدمة لخرائط Displacements في Mari ZBrush
 - 1.9.1 رسم القوام
 - 2.9.1 الإزاحة (Displacement) بسبب فرط الواقعية
 - 3.9.1 إنشاء Layers
- 10.1 (Shading) وتنفيذ الملمس في Maya
 - 1.10.1 (Shaders) الجلد في Arnold
 - 2.10.1 العين الواقعية فائقة الدقة
 - 3.10.1 اللمسات والنصائح



حقق أحلامك، وتحسن مهنيًا، وأنشئ
النماذج ثلاثية الأبعاد التي طالما حلمت
بها بفضل هذه المحاضرة الجامعية"



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 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.

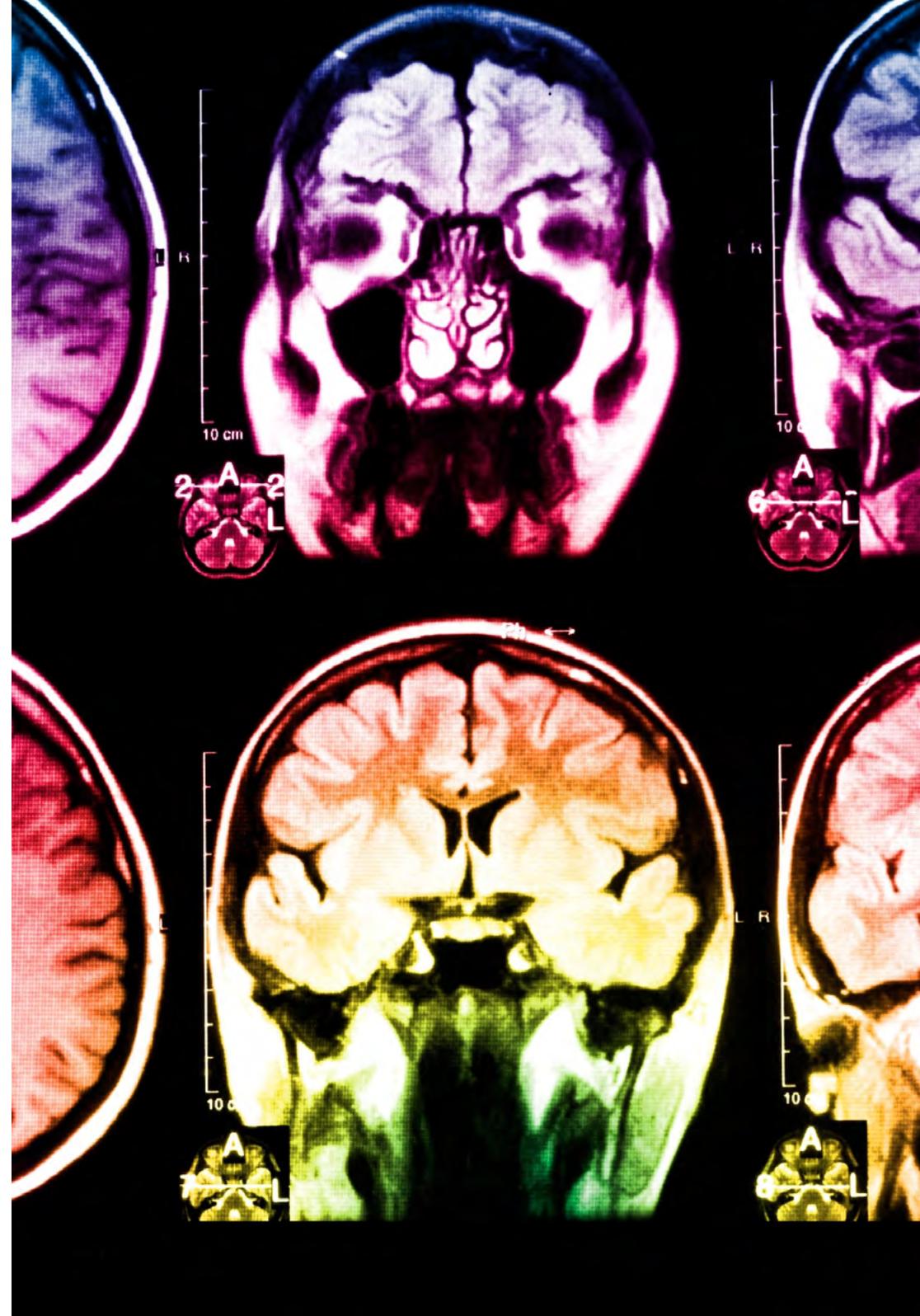
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

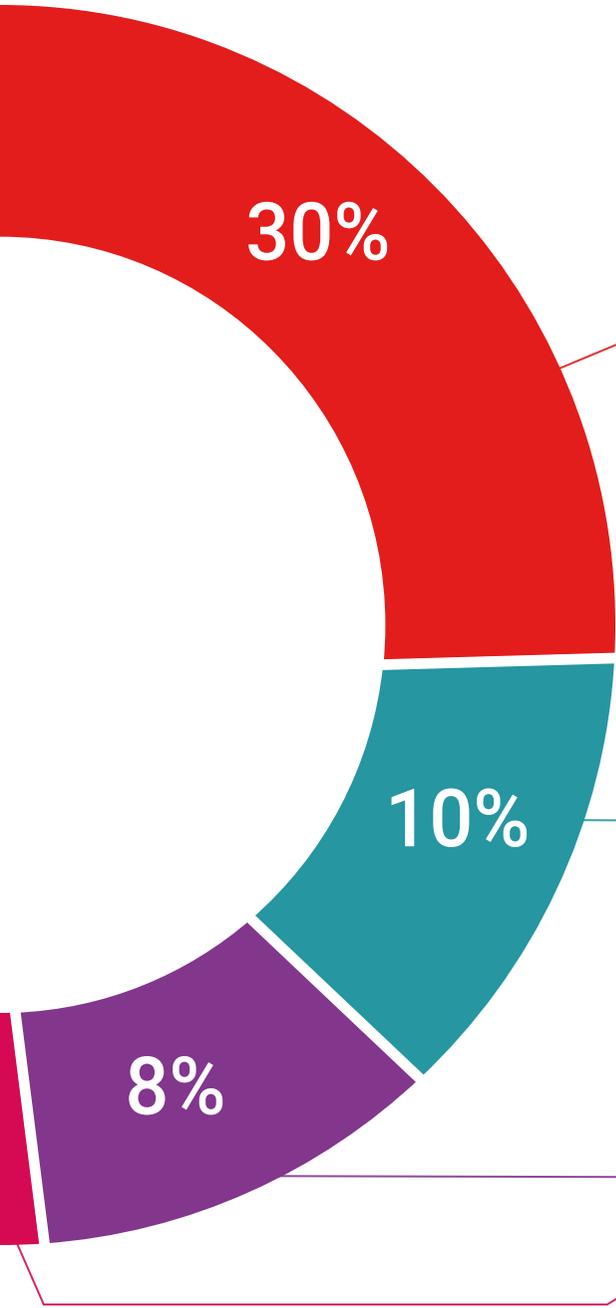
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 وملموثًا 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 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.



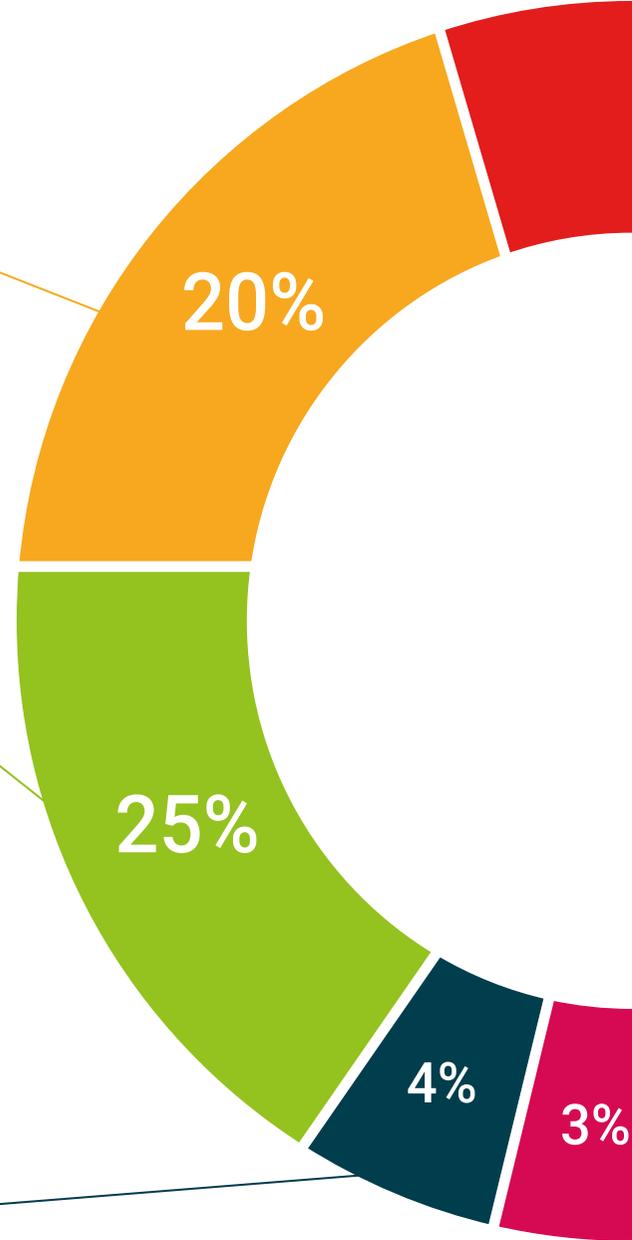
ملخصات تفاعلية

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 هذه المحاضرة الجامعية في تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs) والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائث، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي ال محاضرة الجامعة في تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs) والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic على البرنامج العلمية الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل ال محاضرة الجامعة 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 الجامعة في تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs) والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic

طريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أسابيع



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية
تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs)
والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic

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

محاضرة جامعية

تخطيط الأشعة فوق البنفسجية (UVs)
والإكساء ثلاثي الأبعاد في برنامج Allegorithmic