ماجستير متقدم
الفن الرقمي لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير خاص
الفن الرقمي لألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-digital-art-video-games

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 18

05
الهيكل والمحتوى
صفحة 22

06
المنهجية
صفحة 38

07
المؤهل العلمي
صفحة 46

01

المقدمة

اليوم، تتطلب ألعاب الفيديو فنًا مذهلاً لتبرز في سوق مشبع بشكل متزايد. يلعب المبدعون وصانعو الفن دورًا حاسمًا، حيث يتعين عليهم التكيف مع الأدوات والتقنيات الجديدة، مثل الواقع الافتراضي، الذي ينشأ باستمرار. في هذا السياق، قامت TECH بتطوير هذا البرنامج الشامل الذي يركز على الفن الرقمي لألعاب الفيديو. سيكتسب الطلاب مهارات رئيسية للعمل في استوديوهات تطوير ألعاب الفيديو على أعلى مستوى. وبالتالي، سوف يتعمقون في الرسم الاحترافي والحجم والجماليات والألوان وعلم التشريح، كما يقومون بتحليل الاستخدام المتقدم لأدوات مثل 3ds Max و Blenderg و Unity. كل هذا بتنسيق 100٪ عبر الإنترنت، بدون دروس حضورية أو جداول زمنية مرتبة مسبقًا.

قم بتوسيع آفاقك المهنية وتطوير مهارتك في استخدام برامج 3dsg Blender وZbrushg Max وأدوات أخرى مهمة في مسيرتك كفنان رقمي"

لقد شهدت صناعة الترفيه الرقمي نموًا هائلاً في السنوات الأخيرة، وخصوصًا فيما يتعلق بإنشاء ألعاب الفيديو. ولدت هذه الظاهرة طلبًا كبيرًا على المحترفين المتخصصين في الفن الرقمي لألعاب الفيديو، القادرين على تصميم الشخصيات والبيئات والأشياء والسيناريوهات التي تلبي متطلبات الصناعة وتوفر تجربة ألعاب لا تُنسى للمستخدم.

في هذا السياق، قامت TECH بتطوير هذا الماجستير المتقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو، بهدف تأهيل المحترفين بشكل شامل لهذه الصناعة المتطورة بشكل مستمر. سيتاح للطلاب الذين يسجلون في هذا البرنامج فرصة اكتساب مجموعة واسعة من المهارات والمعرفة في مجال الفن الرقمي، وستمكنهم من العمل في استوديوهات تطوير ألعاب الفيديو على مستوى عال.

خلال البرنامج، سيتعمق الطلاب في مجالات رئيسية مثل الرسم المحترف، والحجم، والجمالية، والألوان، وتصميم الشخصيات والمشاهد، او التشريح. كما سيدرسون برامج وأدوات الصناعة مثل فوتوشوب Clip Estudio Paint و Procreate متقنين جميع التفاصيل. سيكون لديهم أيضًا الفرصة لتطوير مهارات العمل الجماعي، وتحليل المشاريع ,والسرد المرئي، بهدف أن يكونوا جاهزين للقفز بشكل كبير في سوق العمل

جانب مهم للبرنامج هو تنسيقه الكامل عبر الإنترنت، مما يسمح للطلاب بالوصول إلى المحتوى من أي مكان وفي أي وقت. سيمنحهم ذلك مرونة أكبر وحرية لضبط التعليم وفقًا لجداولهم واحتياجاتهم الشخصية، دون الحاجة إلى التضحية بأي مسؤوليات شخصية.

يحتوي هذا **ماجستير متقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو** على البرنامج التعليم الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في التصميم الفني لألعاب الفيديو
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع املعلومات النظرية والعملية حول تلك التخصصات ألساسية للمامرسة املهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزه بشكل خاص على المنهجيات المبتكرة في إنشاء الأصول والنماذج لألعاب الفيديو
- 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

> عزز إبداعك وطور أسلوبك الفني الخاص، مما يعطي دفعة ملحوظة لمسيرتك المهنية من خلال هذا الماجيستير المتقدم من TECH"

استكشف الإمكانات الإبداعية للعوالم الافتراضية الأكثر لفتًا للنظر، وتحليل فن الواقع الافتراضي ثنائي الأبعاد وثلاثي الأبعاد"

أتقن تقنيات الرسم المحترف، والحجم، والجمالية، والألوان، والتشريح لتصميم ألعاب الفيديو مع هذا الماجستير المتقدم.

قم بالتسجيل الآن واكتشف أسس تصميم الملابس والمشاهد، مدمجًا الأدوار المختلفة للفنان في مجموعة عمل متعددة التخصصات.

يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في قطاع ألعاب الفيديو يصبون في هذا البرنامج خبرة عملهم، بالاضافة الى متخصصين معترف بهم من الجمعيات المرجعية والجامعات المرموقة.

بفضل محتوى البرنامج من الوسائط المتعددة المعد بأحدث التقنيات التعليمية، سوف يسمحون للمهني بتعلم سياقي، أي بيئة محاكاة ستوفر دراسة غامرة مبرمجة للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على الطالب من خلاله محاولة حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، المهني سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

تم تصميم هذا الماجستير المتقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو من TECH بهدف رئيسي يتمثل في تزويد الصحفيين بالأدوات المحددة التي يمكنهم تطبيقها في ممارستهم اليومية، وتحقيق تدريب أعلى سيكون أساسيًا لتطورهم المهني. بلا شك، فرصة فريدة للدراسة من شأنها أن تشكل فارقا قبل وبعد حياتك المهنية، وتحسين قابليتك للتوظيف وخيارات التقدم الوظيفي.

قم بتطوير مهارات العمل الجماعي، وتحليل المشاريع، والسرد المرئي لتحقيق قفزة كبيرة في مسيرتك المهني في قطاع ألعاب الفيديو"

الأهداف العامة

- تطوير أعمال ذات جودة محترفة
- إنشاء محفظة متخصصة لصناعة ألعاب الفيديو
- توسيع معرفتك في مجال الرسم
- فهم كيفية عمل الصناعة الفنية في مجال ألعاب الفيديو
- تعزيز قدرات العمل الجماعي
- تحليل مختلف الوظائف في الصناعة
- توسيع معرفة التصميم
- تعزيز عرض الأعمال بشكل محترف
- التعمق في المعرفة الفنية التقنية
- توجيه مسيرتك المهني نحو الحصول على وظيفة مثالية
- فهم مزايا وقيود الواقع الافتراضي
- تطوير نمذجة *Hard Surface* ذات جودة
- إنشاء نمذجة عضوية ذات جودة
- فهم أسس إعادة النمذجة
- فهم أسس (UVs)
- إتقان عملية الـ خبز النسيجي *Substance Painter*
- التعامل مع الطبقات بخبرة
- القدرة على إنشاء ملف وتقديم أعمال على مستوى احترافي، بأعلى جودة
- اتخاذ قرار مدروس بشأن البرامج التي تناسب أفضل سير لعمل الطالب*Pipeline*

الأهداف المحددة

الوحدة 1. رسم احترافي

- معرفة المواد الرئيسية التي يعمل بها الفنان
- تعلم رسم السكتشات الرقمية مقابل السكتشات التقليدية
- دراسة تبسيط الأشكال الهندسية المعقدة
- تحسين رسم الخطوط

الوحدة 2. الحجم

- التعمق في الفروق بين الرسم ثنائي الأبعاد والرسم ثلاثي الأبعاد
- تطوير المعرفة في مجال الظلال على الأسطح والتشريح
- معرفة أنواع مختلفة من التظليل وفقًا للأسلوب المختار
- معرفة كيفية تطبيق الحجم وفقًا للمنظور واللون

الوحدة 3. جماليات

- دراسة الأنماط والمعايير المعاصرة المختلفة
- التعمق في تصوير التجريد البشري
- تطوير أسلوب خاص
- تعزيز السرد المرئي للأعمال

الوحدة 4. اللون

- فهم سلوك الضوء وانتشاره
- تقدير مختلف جوانب الضوء، مثل الظلال والتشبع والتباين
- دراسة تقنيات مختلفة لتطبيق الألوان
- فهم أهمية الألوان في فن الألعاب الرقمية

الوحدة 5. البرامج في الصناعة

- التعمق في البرامج المختلفة المستخدمة حاليًا في الصناعة
- معرفة الاختلافات بين Photoshop و Clip Estudio Paint و Procreate
- إتقان واجهة وأدوات Photoshop
- تعلم التحويل الاحترافي لوسائط تقليدية إلى رقمية

الوحدة 6. 2D في صناعة العاب الفيديو

- تحليل حالة صناعة الترفيه الرقمي حاليًا
- التعمق في فهم مختلف أنواع الفنانين المطلوبين في الصناعة
- دراسة التكامل بين الأدوار المختلفة للفنان في مجموعة عمل متعددة التخصصات
- الاعتراف بأهمية مدير الفن في مشروع لعبة الفيديو

الوحدة 7. التشريح

- دراسة تشريح الأشكال العضوية
- التمييز بين الهيكل العظمي المعقد والهيكل العظمي ذو الأشكال البسيطة
- تعلم كيفية تجنب الأخطاء الشائعة عند رسم وجه إنسان
- معرفة كيفية تطبيق اللون بشكل صحيح وفقًا للدرجات والظلال على الجسم البشري

الوحدة 8. تطوير الرسم

- تطوير تقنيات الرسم الخاصة
- إنشاء روتينات عمل محترفة وفعالة
- معرفة التقنيات للخروج من منطقة الراحة
- التعرف على المجتمعات للمشاركة الفعالة فيها والبحث عن ملاحظات وآراء

الوحدة 9. التصميم في ألعاب الفيديو

- صياغة مفاهيم فنية لتصميم ألعاب الفيديو
- تعلم كيفية تصميم شخصيات وأدوات *Props* بشكل احترافي
- فهم أسس تصميم الملابس والمشاهد
- تحليل العمل لمعرفة كيفية تنظيفه وتقديمه بشكل مناسب

الوحدة 10. صناعة الفن لألعاب الفيديو: الأمور الضرورية Musts

- التعرف على الأمور الضرورية في صناعة الألعاب
- إنشاء ملف شخصي بلغات متعددة
- وجود حضور على مواقع الويب ووسائل التواصل الاجتماعي ذات الصلة بالصناعة
- التعرف على العمل عن بعد والانضباط اللازم للحفاظ على المهنية

الوحدة 11. المشروع ومحرك الألعاب Unity

- تطوير مشروع في الواقع الافتراضي(VR)
- التعمق في Unity موجهة نحو الواقع الافتراضي(VR)
- استيراد القوام وتنفيذ المواد اللازمة بكفاءة
- إنشاء إضاءة واقعية ومحسنة

الوحدة 12. برنامج Blender

- القدرة على تطوير مواد إجرائية
- القدرة على تحريك النمذجة
- التعامل براحة مع محاكاة السوائل والشعر والجسيمات والملابس
- إنتاج عروض ذات جودة عالية على حد سواء باستخدام *Eevee* و *Cycles*
- تعلم كيفية استخدام قلم *Grease Pencil* الجديد وكيفية تحقيق أقصى استفادة منه
- تعلم كيفية استخدام عقد *Geometry Nodes* الجديدة وكيفية القدرة على إجراء نماذج إجرائية تامة

الوحدة 13. 3ds Max

- إتقان النمذجة في 3ds Max
- معرفة التوافق بين 3ds Max وUnityg لتطبيق الواقع الافتراضي(VR)
- معرفة أشهر التعديلات المستخدمة والتعامل معها بسهولة
- استخدام تقنيات حقيقية لسير العمل

الوحدة 14. ZBrush

- القدرة على إنشاء أي نوع من الشبكات للبدء في النمذجة
- القدرة على إنشاء أي نوع من الأقنعة
- إتقان الفرش IMM *Curve*
- تحويل النموذج *Low Poly* الى *High Poly*
- إنشاء نمذجة عضوية ذات جودة

الوحدة 15. إعادة الهيكلة

- إتقان إعادة الهيكلة في *Zbrush*
- معرفة متى يجب استخدام *Zremesher, Decimation Master* و *Zmodeler*
- القدرة على إجراء إعادة الهيكلة لأي نمذجة
- إتقان أداة TopoGun المتخصصة والمهنية
- تدريب المحترفين على إجراء إعادة هيكلة معقدة

الوحدة 16. UVs

- إتقان أدوات الـ UVs المتاحة في *ZBrush*
- معرفة المواقع المناسبة لتقسيم النمذجة
- استفادة قصوى من مساحة الـ UVs
- إتقان أداة Rizom UV المتخصصة

الوحدة 17. خبز النسيج

- فهم أسس عملية النسيج الخبز. *Bake*
- القدرة على حل المشكلات التي يمكن أن تنشأ أثناء عملية الـ Bake لنموذج
- القدرة على إجراء عملية الـ *Bake* لأي نمذجة
- إتقان عملية الـ *Bake* في Marmoset في الوقت الحقيقي

الوحدة 18. *Substance Painter*

- استخدام قوام *(Substance)* بشكل ذكي
- القدرة على إنشاء أي نوع من الأقنعة
- إتقان المولدات والفلاتر
- إنشاء قوام ذات جودة عالية للنماذج ذات *Hard Surface*
- إنشاء قوام ذات جودة عالية للنماذج العضوية
- القدرة على إنشاء عرض *Render* جيد لعرض الـ *Props*

الوحدة 19. Marmoset

- تحليل هذه الأداة بعمق وإعطاء المهني فكرة عن مزاياها
- القدرة على إنشاء أي نوع من الأقنعة
- إتقان المولدات والفلاتر
- إنشاء قوام ذات جودة عالية للنماذج ذات *Hard Surface*
- إنشاء قوام ذات جودة عالية للنماذج العضوية
- القدرة على إنشاء عرض *Render* جيد لعرض الـ *Props*

الوحدة 20. بيئة خيال علمي Sci-fi *Environment*

- ترسيخ المعرفة المكتسبة
- فهم فائدة جميع النصائح المطبقة في مشروع حقيقي
- اتخاذ قرار مدروس بشأن البرامج التي تناسب أفضل سير عمل الطالب *Pipeline*
- الحصول على عمل ذو جودة احترافية في الملفالشخصي

03
الكفاءات

الاستمرار في الدراسة خلال مرحلة العمل أمر ضروري لتحديث المعرفة وتطوير المهارات اللازمة التي ستمكن المهنيين من التفوق في مجموعة متنوعة من المجالات المهنية. أما في المناصب الإدارية، فإن تحسين المؤهلات يكاد يكون التزاما، نظرا لأن على المهني مسؤولية أكبر. سيسمح هذا البرنامج للصحفيين بامتلاك المهارات والكفاءات الخاصة اللازمة لقيادة الشركات السمعية البصرية بنجاح، مما سيسمح لهم بالعمل بأمان وفعالية أكبر

قم بإنشاء نماذج عمل فعالة ستسمح لك بزيادة إنتاجيتك، بفضل التقنيات التي ستتعلمها عند الانتهاء من هذا البرنامج"

لكفاءات العامة

- تطوير مفاهيم ورسومات لأي نوع من المشاريع
- إتقان أدوات الأكثر شيوعًا في هذه الصناعة
- التكيف مع جميع أنواع الطلبات والأساليب والبيئات العملية
- إنشاء نظام عمل صارم يساعد على التفوق بين المنافسين
- التعمق في الأسلوب الفني الخاص وتعزيزه إلى أقصى مستوى
- معرفة كيفية إنجاز مشروع واقعي من البداية حتى النهاية
- إتقان الأدوات اللازمة لإنشاء مشاريع الواقع الافتراضي
- تطبيق المعرفة المكتسبة والقدرة على حل المشكلات لتحسين سير العمل إلى أقصى درجة
- دمج المعرفة والحصول على رؤية عميقة للاستخدامات المختلفة للواقع الافتراضي
- معرفة كيفية التعرف على القيود والاختلافات التي توجد بالنسبة للقطاعات الأخرى في صناعة الثلاثي الأبعاد
- فهم واستيعاب المواد الأكثر استخدامًا في الواقع الافتراضي وتطبيقها على أنظمة القطاع من أجل الكفاءة والتنافسية في السوق الحالي
- إجراء تنظيم صحيح لملفات مشروع محترف
- تعزيز الاستفادة المثلى من الموارد الموجودة في مختلف البرامج الحاسوبية لإنشاء برنامج الواقع الافتراضي

> تحسين تصميم شخصياتك وملحقاتك وبيئات عالية الجودة مع هذا الماجستير المتقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو من (TECH)"

الكفاءات المحددة

- دراسة أساليب الرسم بالتفصيل
- فهم روتينات الفن بشكل شامل
- فهم الأنماط البشرية بشكل واسع
- تطوير أشكال معقدة من الذاكرة
- استخدام الألوان بشكل محترف
- تعزيز وسائل تقديم الأعمال
- تبسيط الأشكال الهندسية المعقدة
- تفصيل العمل بشكل مناسب وطلب ملخصات *Briefings*
- الاستفادة الصحيحة من المراجع
- إنشاء *Development* فني متخصص
- معرفة وإتقان وتحسين جميع الأدوات والبرامج المستخدمة في تصميم الواقع الافتراضي
- التعمق في مفاهيم العرض، النمذجة، التقويم والإضاءة في إنشاء الواقع الافتراضي
- التفريق بين الاستراتيجيات اللازمة لإنشاء مشروع من البداية باستخدام منهج منظم يوفر الموارد والوقت مع نتيجة احترافية
- الحصول على معرفة شاملة حول البدائل المتاحة للمشكلات الشائعة التي يواجهها المصمم أثناء تنفيذ مشروع الواقع الافتراضي
- اكتساب رؤية شاملة لجميع الجوانب المتعلقة بالواقع الافتراضي، مرحلة ضرورية للتحسين في مجال مهني متخصص
- فهم فائدة النصائح المختلفة المعروضة وتطبيقها الفعلي في إنشاء مشاريع الواقع الافتراضي
- تحقيق استقرار المعرفة المكتسبة خلال عملية التعلم من خلال التطبيق العملي للمحتوى
- إتقان تصميم المراحل الرئيسية لإنشاء مواد الواقع الافتراضي
- إعداد خطة مراقبة فعالة لعملية الإنشاء، بالإضافة إلى متابعة المشروع حتى الانتهاء منه
- تقديم مشاريع واقع افتراضي احترافية

04

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

بهدف تقديم تعليم نخبوي للجميع، تعتمد (TECH) على محترفين معروفين لضمان أن الطلاب يكتسبون معرفة قوية في مجال السمعيات والبصريات. لهذا السبب، يتميز هذا الماجستير المتقدم الحالي بفريق عمل ذو كفاءة عالية وتجربة واسعة في القطاع، والذي سيقدم أفضل الأدوات للطلاب لتطوير قدراتهم خلال الدورة. بهذه الطريقة، يتمتع الطلاب بالضمانات التي يحتاجونها للتخصص على المستوى الدولي في قطاع مزدهر سيقودهم إلى النجاح المهني.

قد كتب منهج الدراسي برمته خبراء ذو خبرة واسعة في صناعة ألعاب الفيديو،
مما أعطى نهجا عمليا مميزا لجميع النظرية التي نوقشت"

د. Mikel Alaez, Jon

- فنان المفاهيمي للشخصيات في English Coach Podcast
- فنان مفاهيم في MásterD Render في مدرسة ألعاب الفيديو
- بكالوريوس في الفنون الجميلة من جامعة بايسكو/إوسكال هيريكو(UPV/EHU)
- ماجستير في فن المفاهيم والرسم الرقمي

د. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- فنان اول في تصميم البيئات والعناصر ومستشار 3d في مجموعة The Glimpse Group VR
- مصمم نماذج ثلاثية الأبعاد وفنان قوام في INMOREALITY
- فنان للملحقات والبيئات لألعاب PS4 في Rascal Revolt
- بكالوريوس في الفنون الجميلة من جامعة بايسكو
- متخصص في تقنيات الرسومات من جامعة بايسكو
- ماجستير في النحت والنمذجة الرقمية من مركز الفنون الرقمية فوكسل سكول(Voxel School)
- ماجستير في الفن والتصميم لألعاب الفيديو من مركز التكنولوجيا والفن الرقمي (U-tad) الجامعي

الأساتذة

أ. Martínez Marín, Igone

- منتجة ومسوقة لألعاب الفيديو في SOEDESCO
- سفيرة للنساء في مجال الألعاب WIGJ
- محررة فيديو اولى ومديرة لوسائل التواصل الاجتماعي في Chicas Gamers
- مديرة الإعلان ومديرة المنتجات في Meridiem Games
- مديرة تسويق رقمي في مجموعة Atico34
- محررة فيديو في Boomerang TV
- درجة الاتصالات مع تخصص في الصورة والصوت من الجامعة البوليتكنيكية في مدريد
- دورة تدريبية عالية المستوى في إنتاج وسائط سمعية وبصرية في المدرسة العليا للاتصال والصورة والصوت
- دبلوم في الاتصال السمعي البصري من كلية بيرسون(Pearson) لندن

د. Márquez Maceiras, Mario

- مشغل Audiovisual في PTM Pictures That Moves
- Gaming Tech Support Agent في 5CA
- مبتكر ومصمم للبيئات ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي في Inmoreality
- مصمم فني في Seamantis Games
- مؤسس لشركة Evolve Games
- بكالوريوس في تصميم الجرافيك من مدرسة الفن في غرناطة
- بكالوريوس في تصميم ألعاب الفيديو والمحتوى التفاعلي من مدرسة الفن في غرناطة
- ماجستير في تصميم الألعاب من U-tad، مركز التكنولوجيا والفن الرقمي

د. Morro, Pablo

- فنان ثلاثي الأبعاد متخصص في النمذجة والتأثيرات البصرية والقوام
- فنان ثلاثي الأبعاد في Mind Trips
- بكالوريوس في إنشاء وتصميم ألعاب الفيديو من جامعة Jaume I

05

الهيكل والمحتوى

"تم تصميم منهج هذا البرنامج وفقًا لاحتياجات الأكاديميين المهنيين في مجال الصحافة وإدارة الشركات السمعية والبصرية audiovisuales.إنه منهج شامل يغطي قضايا أساسية في إدارة الأعمال ولكنه أيضًا يتناول الجوانب الأكثر أهمية في صناعة السمعيات والبصريات بالتأكيد، إنه ماجستير متقدم ذو قيمة كبيرة لأولئك الذين يرغبون في التخصص في هذا المجال والقفز نحو تطوير مهني ملموس.

اكتشف محتوى مبتكر ومكيف لتلبية أعلى المتطلبات الفنية في مجال ألعاب الفيديو"

الوحدة 1. رسم احترافي

1.1. المواد
1.1.1. تقليدي
2.1.1. رقمي
3.1.1. بيئة
2.1. بيئة العمل والتسخين
1.2.1. تسخين
2.2.1. استراحة
3.2.1. صحة
3.1. أشكال هندسية
1.3.1. خط
2.3.1. الحذف
3.3.1. أشكال ثلاثية الأبعاد
4.1. منظور
1.4.1. نقطة تسرب
2.4.1. نقاط تسرب متعددة
3.4.1. نصائح
5.1. رسم المخططات
1.5.1. الدانتيل
2.5.1. رقمي مقابل تقليدي
3.5.1. تنظيف
6.1. فن الخط *Lineart*
1.6.1. على الرسم المخططات
2.6.1. رقمي
3.6.1. نصائح
7.1. ظلال في الرسم
1.7.1. نماذج
2.7.1. دمج
3.7.1. ملء
8.1. تبسيط الأشكال
1.8.1. أشكال عضوية
2.8.1. الهياكل
3.8.1. دمج الأشكال البسيطة
9.1. وسائل الحبر
1.9.1. حبر
2.9.1. قلم حبر
3.9.1. رقمي
10.1. تحسين الخط
1.10.1. تمارين
2.10.1. تسريح الخط
3.10.1. التمرين

الوحدة 2. الحجم

1.2. أشكال ثلاثية الأبعاد
1.1.2. ثنائي الأبعاد إلى ثلاثي الأبعاد
2.1.2. مزج الأشكال
3.1.2. دراسة
2.2. الظلال على المستويات
1.2.2. نقص الضوء
2.2.2. اتجاه الضوء
3.2.2. ظلال على أشياء مختلفة
3.2. محيط المغطى
1.3.2. التعريف
2.3.2. صعوبة الضوء
3.3.2. اتصال
4.2. الظلال في التشريح
1.4.2. الوجه
2.4.2. مستويات جسم الإنسان
3.4.2. الإضاءة
5.2. الظلال السردي
1.5.2. مثال
2.5.2. متى يُستخدم
3.5.2. مبالغة
6.2. ظلال في الكوميك
1.6.2. أنماط
2.6.2. نماذج
3.6.2. الكتّاب

7.2. ظلال في المانغا
1.7.2. أنماط
2.7.2. الكتّاب
3.7.2. تنفيذ
8.2. نماذج
1.8.2. تقليدي
2.8.2. رقمي
3.8.2. أنماط جاهزة
9.2. الحجم والمنظور
1.9.2. بدون ظل
2.9.2. أشكال
3.9.2. تنفيذ
10.2. حجم بواسطة اللون
1.10.2. عمق
2.10.2. شكل
3.10.2. اللون أو السكبة بالفرشاة

الوحدة 3. جماليات

1.3. أنماط
1.1.3. العصور القديمة
2.1.3. العصريين
3.1.3. ألعاب الفيديو
2.3. الأنماط والقواعد الحديثة
1.2.3. 8 رؤوس
2.2.3. ديزني
3.2.3. ألعاب الفيديو
3.3. النمط الأمريكي
1.3.3. القصص المصورة
2.3.3. الرسم والتوضيح
3.3.3. الرسوم المتحركة
4.3. النمط الاسيوي
1.4.3. Manga
2.4.3. الرسوم المتحركة (انمي)
3.4.3. تقليدي
5.3. النمط الاوروبي
1.5.3. التاريخ
2.5.3. قصة مصورة
3.5.3. الرسم والتوضيح
6.3. تجميل حسب الجنس
1.6.3. طفولي/شبابي
2.6.3. خيال
3.6.3. الباقي
7.3. القواعد
1.7.3. التاريخ
2.7.3. القواعد
3.7.3. المرونة
8.3. التجميل
1.8.3. الإنسان
2.8.3. التكيف
3.8.3. أشكال
9.3. رواية بصرية
1.9.3. المعنى
2.9.3. النية
3.9.3. بيئة
10.3. الأسلوب الخاص
1.10.3. التحليلات
2.10.3. التمرين
3.10.3. نصائح

الوحدة 4. اللون

1.4. انتشار الضوء
1.1.4. التقنيات
2.1.4. مثال
3.1.4. لون الضوء
2.4. الضوء على الأسطح
1.2.4. انعكاسات
2.2.4. ارتدادات
3.2.4. التشتت تحت السطح

3.4. التصميم واللون
1.3.4. مبالغة
2.3.4. الخيال
3.3.4. الاستخدام
4.4. الضوء في الظلال
1.4.4. انعكاسات
2.4.4. اللون في الظلال
3.4.4. الحيل
5.4. لون/صبغة
1.5.4. التعريف
2.5.4. الأهمية
3.5.4. الاستخدام
6.4. التشبع
1.6.4. التعريف
2.6.4. الأهمية
3.6.4. الاستخدام
7.4. *Value* /التباين
1.7.4. التعريف
2.7.4. التباين في العمل
3.7.4. الاستخدام
8.4. اللون في الرسم
1.8.4. الاختلافات
2.8.4. الحرية
3.8.4. النظرية
9.4. اللون في *Concept Art*
1.9.4. الأهمية
2.9.4. التصميم واللون
3.9.4. *Prop* مشهد الشخصية
10.4. اللون في الفن
1.10.4. التاريخ
2.10.4. التغييرات
3.10.4. المرجع

الوحدة 5. البرامج في الصناعة

1.5. Photoshop
1.1.5. في الصناعة
2.1.5. القواعد
3.1.5. التوصيات
2.5. Clip Estudio Paint
1.2.5. الاختلافات
2.2.5. ما الذي يجعله فريدًا؟
3.2.5. لمن؟
3.5. Procreate
1.3.5. iPad
2.3.5. في الصناعة
3.3.5. المستقبل
4.5. برامج بديلة
1.4.5. Krita
2.4.5. Aseprite
3.4.5. أخرى
5.5. واجهة Photoshop
1.5.5. الأدوات
2.5.5. تخصيص
3.5.5. نصائح
6.5. طبقات Photoshop
1.6.5. نمط الطبقة
2.6.5. قناع الطبقة
3.6.5. نصائح
7.5. فرش Photoshop
1.7.5. أين تجدها؟
2.7.5. إنشاء خاصة بك
3.7.5. الاستخدام
8.5. التنسيق والأبعاد
1.8.5. JPG مقابل PNG
2.8.5. Bits
3.8.5. دقة الصورة

9.5. اللون في Photoshop
1.9.5. طبقة واحدة
2.9.5. عدة طبقات
3.9.5. نصائح
10.5. رقمنه من الوسائط التقليدية
1.10.5. المسح
2.10.5. تحرير Photoshop
3.10.5. مسح الألوان

الوحدة 6. D2 في صناعة العاب الفيديو

1.6. صناعة الترفيه الرقمي
1.1.6. الوقت الحاضر
2.1.6. المنافسة
2.6. *Concept Art*
1.2.6. الأهمية
2.2.6. الأنواع
3.2.6. السينما/ألعاب الفيديو
3.6. الرسم التوضيحي
1.3.6. رسم توضيحي لألعاب الفيديو
2.3.6. الفائدة
3.3.6. التوصيات
4.6. *UI Artist*
1.4.6. الاستخدام
2.4.6. التصميم
3.4.6. التاريخ
5.6. فنان البيئة *(Environment Artist)*
1.5.6. الاختلاف
2.5.6. الأهمية
3.5.6. مستقل
6.6. *Pixel Art*
1.6.6. الوقت الحاضر
2.6.6. نصائح
3.6.6. البرامج

7.6. محركين الرسوم المتحركة (انمي)
1.7.6. D3
2.7.6. D2 في ألعاب الفيديو
3.7.6. نصيحة
8.6. *Storyboarder*
1.8.6. الأهمية
2.8.6. الاستديوهات الكبيرة
3.8.6. في ألعاب الفيديو
9.6. *Splash Art*
1.9.6. أونلاين
2.9.6. الوقت الحاضر
3.9.6. نصائح
10.6. مدير الفن
1.10.6. الأهمية
2.10.6. مستقل
3.10.6. المنافسة

الوحدة 7. التشريح

1.7. الدانتيل والأشكال العضوية
1.1.7. التمرين
2.1.7. تعقيد
3.1.7. روتين
2.7. مراجع
1.2.7. مباشر
2.2.7. صفحات الويب
3.2.7. مراجع جيدة
3.7. هياكل الأشكال البسيطة
1.3.7. فهم
2.3.7. حول الصور
3.3.7. تبسيط
4.7. هيكل معقد
1.4.7. التقدم
2.4.7. تسمية
3.4.7. من البسيط إلى المعقد

5.7. العضلات
1.5.7. حول المراجع
2.5.7. العضلات حسب الفائدة
3.5.7. أنواع الأجسام
6.7. الجمجمة
1.6.7. الهيكل
2.6.7. *Loomins*
3.6.7. نصائح
7.7. وجه الإنسان
1.7.7. النسب
2.7.7. اخطاء شائعة
3.7.7. نصائح
8.7. ملف تعريف التشريح
1.8.7. نصائح
2.8.7. الاختلافات
3.8.7. البناء
9.7. تشريح 4/3
1.9.7. ما الذي يجب مراعاته؟
2.9.7. نصائح
3.9.7. الاختلافات
10.7. لون الجسم البشري
1.10.7. الشفافية
2.10.7. اللون في الظلال
3.10.7. الدرجات

الوحدة 8. تطوير الرسم

1.8. الرسم من الخيال
1.1.8. البدء
2.1.8. التمارين
3.1.8. نصائح
2.8. البحث وتطوير المراجع
1.2.8. مراجع مختلفة
2.2.8. Pinterest
3.2.8. المراجع التي يجب تجنبها
3.8. الروتين
1.3.8. روتين
2.3.8. الاستمتاع بالدراسة
3.3.8. فترات الاستراحة
4.8. رسم الوضعيات
1.4.8. صفحات
2.4.8. الوقت
3.4.8. يوميًا
5.8. تطوير دفتر ملاحظات
1.5.8. ما نوع دفتر ملاحظات
2.5.8. متى
3.5.8. محتوى
6.8. الخروج من منطقة الراحة
1.6.8. تغيير
2.6.8. تجريد
7.8. تجربة الأنماط
1.7.8. الكتّاب
2.7.8. الاختلافات
3.7.8. دراسته
8.8. البحث عن ملاحظات
1.8.8. الأصدقاء
2.8.8. الشبكات الاجتماعية
3.8.8. عدم أخذها بشكل شخصي
9.8. المشاركة في المجتمعات
1.9.8. المجتمعات عبر الإنترنت
2.9.8. أحداث في المدينة
10.8. تحسين الأسس
1.10.8. التمارين
2.10.8. العودة
3.10.8. إعادة القيام بها

الوحدة 9. التصميم في ألعاب الفيديو

1.9. التصميم في ألعاب الفيديو
1.1.9. التصميم و الألعاب الفيديو
2.1.9. المفهوم
2.9. فكرة
1.2.9. مراجع
2.2.9. مكتوب
3.2.9. رسومات
3.9. التكرار
1.3.9. الصور الظلية
2.3.9. نصائح
3.3.9. تصميم الشكل
4.9. تصميم الشخصية
1.4.9. نفسية الشخصية
2.4.9. اللون
3.4.9. تفاصيل
5.9. تصميم *Props*
1.5.9. شكل
2.5.9. الفائدة
3.5.9. الأهمية
6.9. تصميم المشاهد
1.6.9. تكوين
2.6.9. تفاصيل
3.6.9. عمق
7.9. تصميم الملابس
1.7.9. المرجع
2.7.9. إلهام
3.7.9. الأصالة
8.9. اللون في التصميم
1.8.9. المعنى
2.8.9. علم النفس
3.8.9. نقاط التركيز

9.9. الفائدة في العمل
1.9.9. صناعة ألعاب الفيديو
2.9.9. فريق ثلاثي الأبعاد
3.9.9. مشروع
10.9. تصميم العرض الفني
1.10.9. *Pitch Deck*
2.10.9. العمل النهائي
3.10.9. التنظيف

الوحدة 10. صناعة الفن لألعاب الفيديو *Musts*

1.10. صورة محترفة
1.1.10. عرض أعمالك
2.1.10. الشهرة
3.1.10. المجتمعات
2.10. محفظة الأعمال
1.2.10. صفحات
2.2.10. جسدي
3.2.10. نصائح
3.10. تقديم الأعمال
1.3.10. تنظيف السكتشات
2.3.10. تجميع
3.3.10. الشكل
4.10. محفظة الأعمال
1.4.10. نصائح
2.4.10. لغات
3.4.10. البيانات
5.10. التمارين
1.5.10. دوليّة
2.5.10. هجينة
6.10. الشبكات الاجتماعية
1.6.10. Artstation
2.6.10. LinkedIn
3.6.10. Instagram
7.10. الويب
1.7.10. منصات
2.7.10. محفظة الأعمال
3.7.10. الاتصال
8.10. العمل الجماعي
1.8.10. نصائح
2.8.10. الاتصالات
3.8.10. الأهمية
9.10. العمل عن بُعد
1.9.10. مواعيد الدراسة:
2.9.10. الانضباط
3.9.10. لغات

الوحدة 11. المشروع ومحرك الألعاب Unity

1.11. التصميم:
1.1.11. *Pureref*
2.1.11. مقياس
3.1.11. الاختلافات والقيود
2.11. تخطيط المشروع
1.2.11. تخطيط نمطي
2.2.11. *Blockout*
3.2.11. تجميع
3.11. التصور في Unity
1.3.11. إعداد Unity ل Oculus
2.3.11. تطبيق Oculus
3.3.11. تصادم وضبط الكاميرا
4.11. التصور في Unity: مشهد
1.4.11. إعداد المشهد للواقع الافتراضي
2.4.11. تصدير ملفات APK
3.4.11. تثبيت ملفات APK على Oculus Quest 2
5.11. المواد في Unity
1.5.11. مواد قياسية
2.5.11. *Unlit*: خصائص هذه المادة ومتى يجب استخدامها
3.5.11. تحسين
6.11. القوام في Unity
1.6.11. استيراد الأنسجة
2.6.11. شفافيات
3.6.11. *Sprite*

7.11. *Lighting*:الإضاءة
1.7.11. الإضاءة في الواقع الافتراضي
2.7.11. قائمة *Lighting* في Unity
3.7.11. *Skybox* في الواقع الافتراضي
8.11. الإضاءة: تخطيط الإضاءة
1.8.11. إعدادات تخطيط الإضاءة
2.8.11. أنواع الأضواء
3.8.11. الإشعاعي
9.11. الإضاءة 3: خبز النسيج
1.9.11. خبز النسيج
2.9.11. التظليل البيئي
3.9.11. تحسين
10.11. التنظيم والتصدير
1.10.11. المجلدات
2.10.11. *Prefab*
3.10.11. تصدير *Unity Package* واستيرادها

الوحدة 12. Blender

1.12. واجهة المستخدم
1.1.12. برنامج بليندر (Blender)
2.1.12. التحكم واختصارات
3.1.12. الحلقات والتخصيص
2.12. النمذجة
1.2.12. الأدوات
2.2.12. الشبكات
3.2.12. المنحنيات والأسطح
3.12. المعدلات
1.3.12. المعدلات
2.3.12. كيفية الاستخدام ؟
3.3.12. أنواع التعديلات
4.12. نمذجة *Hard Surface*
1.4.12. نمذجة *Prop*
2.4.12. نمذجة تطوير *Prop*
3.4.12. نمذجة Prop النهائي
5.12. المواد
1.5.12. التخصيص والمكونات
2.5.12. إنشاء المواد
3.5.12. إنشاء المواد إجرائية
6.12. الرسوم المتحركة و *Rigging*
1.6.12. *Keyframes*
2.6.12. الهياكل
3.6.12. القيود
7.12. المحاكاة
1.7.12. السوائل
2.7.12. الشعر والجسيمات
3.7.12. الملابس
8.12. العرض
1.8.12. *Cycles* و *Eevee*
2.8.12. أضواء
3.8.12. الكاميرات
9.12. *Grease Pencil*
1.9.12. الهيكل والأشكال البسيطة
2.9.12. الخصائص والمعدلات
3.9.12. امثلة
10.12. عقد الهندسة
1.10.12. السمات
2.10.12. أنواع العقد
3.10.12. مثال عملي

الوحدة 13. ds Max3

1.13. تكوين واجهة المستخدم
1.1.13. بدء المشروع
2.1.13. الحفظ التلقائي والتسلسلي
3.1.13. وحدات القياس
2.13. قائمة الإنشاء *(Menu Create)*
1.2.13. الأهداف
2.2.13. أضواء
3.2.13. الأجسام الأسطوانية والكروية

3.13. قائمة التعديل *(Menu Modify)*
1.3.13. القائمة
2.3.13. إعداد الأزرار
3.3.13. الاستخدامات
4.13. *Edit Poly: Poligons*
1.4.13. *Edit Poly Mode*
2.4.13. *Edit Poligons*
3.4.13. *Edit Geometry*
5.13. *Edit Poly* : تحديد
1.5.13. Selection
2.5.13. *Soft Selection*
3.5.13. *IDs* و *Smoothing Groups*
6.13. قائمة *(Hierarchy)*
1.6.13. موقع الدوران
2.6.13. (Reset XFom) و(Freeze Transform)
3.6.13. ضبط قائمة النقطة البيضاء
7.13. *Material Editor*
1.7.13. *Compact Material Editor*
2.7.13. *Slate Material Editor*
3.7.13. *Multi/Sub-Object*
8.13. *Modifier List*
1.8.13. معدلات النمذجة
2.8.13. تطور معدلات النمذجة
3.8.13. النمذجة النهائية للمعدلات
9.13. XView و *Non-Quads*
1.9.13. XView
2.9.13. التحقق من وجود أخطاء في الهندسة
3.9.13. *Non-Quads*
10.13. التصدير إلى Unity
1.10.13. تثليث الأصول
2.10.13. *DirectX* أو *OpenGL* للعارضات
3.10.13. الاستنتاجات

الوحدة 14. ZBrush

1.14. ZBrush
1.1.14. *Polymesh*
2.1.14. *Subtools*
3.1.14. *D3 Gizmo*
2.14. إنشاء الشبكات
1.2.14. *Quick Mesh* وأشكال أساسية
2.2.14. *Mesh Extract*
3.2.14. *Booleanos*
3.14. النحت
1.3.14. التناظر
2.3.14. الفرش الرئيسية
3.3.14. *Dynamesh*
4.14. الأقنعة
1.4.14. الفرش وقائمة الأقنعة
2.4.14. الأقنعة في الفرش
3.4.14. *Polygroups*
5.14. النحت في *Prop* عضوي
1.5.14. نحت *LowPoly*
2.5.14. نحت *LowPoly* و تطويره
3.5.14. نحت *LowPoly* النهائي
6.14. فرش IMM
1.6.14. متحكمات
2.6.14. إدراج *Multi Mesh*
3.6.14. إنشاء فرش IMM
7.14. فرش *Curve*
1.7.14. متحكمات
2.7.14. إنشاء فرش *Curve*
3.7.14. فرش IMM مع منحنيات
8.14. *High Poly*
1.8.14. التقسيمات والتقسيمات الديناميكية *Dynamic Subdivisions*
2.8.14. *HD-geometry*
3.8.14. إسقاط الضجيج

9.14. أنواع أخرى من الشبكات
1.9.14. *MicroMesh*
2.9.14. *NanoMesh*
3.9.14. *ArrayMesh*
10.14. النحت في *Prop* عضوي *Poly* High
1.10.14. نحت *Prop*
2.10.14. نحت الأدوات *Prop* و تطوره
3.10.14. النحت *Prop*النهائي

الوحدة 15. إعادة الهيكلة

1.15. إعادة الهيكلة في *Zbrush-Zremesher*
1.1.15. *Zremesher*
2.1.15. الدلائل
3.1.15. امثلة
2.15. إعادة الهيكلة في *Zbrush-Decimation* ماستر
1.2.15. Decimation *Máster*
2.2.15. دمجه مع الفرش
3.2.15. *Workflow*
3.15. إعادة الهيكلة في Zbrush- Zmodeler
1.3.15. Zmodeler
2.3.15. أوضاع
3.3.15. تصحيح الشبكة
4.15. إعادة الهيكلة *Prop*
1.4.15. إعادة هيكلة *Prop*الصلبة
2.4.15. إعادة هيكلة *Prop*العضوية
3.4.15. إعادة هيكلة ليد واحدة
5.15. TopoGun
1.5.15. مزايا TopoGun
2.5.15. الواجهة
3.5.15. استيراد
6.15. الأدوات تحرير
1.6.15. أداة التحرير البسيطة
2.6.15. *Create Tool* البسيطة
3.6.15. أداة الرسم
7.15. الأدوات *Bridge*
1.7.15. *Bridge Tool*
2.7.15. *Brush Tool*
3.7.15. *Extrude Tool*
8.15. *Tools*: *Tubes*
1.8.15. *Tubes Tool*
2.8.15. *Symmetry Setup*
3.8.15. التقسيمy *Feature* خيز النسيج الخرائط
9.15. إعادة هيكلة لرأس
1.9.15. *Loops* الوجهية
2.9.15. تحسين الشبكة
3.9.15. التصدير
10.15. إعادة هيكلة الجسم بالكامل
1.10.15. *Loops* الجسمية
2.10.15. تحسين الشبكة
3.10.15. متطلبات الواقع الافتراضي

الوحدة 16. UVs

1.16. UVs المتقدمة
1.1.16. تحذيرات
2.1.16. القص
3.1.16. كثافة النسيج
2.16. إنشاء UVs في *Zbrush-UVMaster*
1.2.16. متحكمات
2.2.16. *Unwrap*
3.2.16. الهندسة غير المألوفة
3.16. UVMaster: الرسم
1.3.16. التحكم في الرسم
2.3.16. إنشاء*Seams*
3.3.16. *Checkseams*

الوحدة 17. خبز النسيج

1.17. خبز النسيج النمذجة
1.1.17. إعداد النموذجخبز النسيج
2.1.17. أساسيات خبز النسيج
3.1.17. خيارات المعالجة
2.17. خبز النسيج النموذج : الرسام
1.2.17. خبز النسيج في*Painter*
2.2.17. *Bake Low Poly*
3.2.17. *Bake High Poly*
3.17. *Bake* في النموذ : الصناديق
1.3.17. استخدام الصناديق
2.3.17. ضبط المسافات
3.3.17. حساب المساحة المتعامدة لكل جزء
4.17. *Bake* الخرائط
1.4.17. العاديات
2.4.17. ID
3.4.17. التظليل المحيطي
5.17. *Bake* الخرائط : الانحناءات
1.5.17. الانحناءات
2.5.17. *Thickness*
3.5.17. تحسين جودة الخرائط
6.17. *Bakeo* في Marmoset
1.6.17. Marmoset
2.6.17. وظائف
3.6.17. *Bakeo* في الوقت الحقيقي
7.17. إعداد المستند *Bakeo* في Marmoset
1.7.17. *High Poly* و *Poly* Low في ds Max3
2.7.17. تنظيم المشهد في Marmoset
3.7.17. التحقق من أن كل شيء صحيح

4.16. UVMaster: *Packing*
1.4.16. UV *Packing*
2.4.16. إنشاء الجزر
3.4.16. *Flatten*
5.16. UVMaster: النسخ:
1.5.16. العمل مع النسخ
2.5.16. *Polygrups*
3.5.16. *Control Painting*
6.16. *Rizom* UV
1.6.16. *Rizom Script*
2.6.16. الواجهة
3.6.16. الاستيراد معUVs أو بدونها
7.16. *Seams and Cuts*
1.7.16. اختصارات لوحة المفاتيح
2.7.16. D3 Panel
3.7.16. Panel UV
8.16. *Layout Panel* و UV *Unwrap*
1.8.16. *Unfold*
2.8.16. *Optimize*
3.8.16. *Packing* و *Layout*
9.16. UV اضافة *Tools*
1.9.16. محاذاة، تسوية، انعكاس وتناسق
2.9.16. *TopoCopy* و *1Stack*
3.9.16. معايير *Edge Loop*
10.16. UV Rizom المتقدمة
1.10.16. *Auto Seams*
2.10.16. *UVs Channels*
3.10.16. كثافة *Texel*

8.17. Panel *Bake Project*
1.8.17. *Bake Group, High* و *Low*
2.8.17. قائمة الهندسة
3.8.17. *Load*
9.17. خيارات متقدمة
1.9.17. *Output*
2.9.17. ضبط القفص
3.9.17. *Configure Maps*
10.17. خبز النسيج
1.10.17. الخرائط
2.10.17. معاينة النتيجة المسبقة
3.10.17. Bakeando الهندسة العائمة

الوحدة 18. *Substance Painter*

1.18. إنشاء مشروع
1.1.18. استيراد الخرائط
2.1.18. UVs
3.1.18. خبز النسيج
2.18. الطبقات
1.2.18. أنواع الطبقات
2.2.18. خيارات الطبقات
3.2.18. المواد
3.18. الرسم
1.3.18. أنواع الفرش
2.3.18. *Fill Projections*
3.3.18. *Advance Dynamic Painting*
4.18. التأثيرات
1.4.18. Fill
2.4.18. المستويات
3.4.18. *Anchor Points*
5.18. الأقنعة
1.5.18. *Alphas*
2.5.18. العمليات الإجرائية و الأترية
3.5.18. *Hard Surfaces*
6.18. المُولِّدات
1.6.18. المُولِّدات
2.6.18. الاستخدامات
3.6.18. امثلة
7.18. مرشحات
1.7.18. مرشحات
2.7.18. الاستخدامات
3.7.18. امثلة
8.18. قوام *Prop Hard Surface*
1.8.18. قوام *Prop*
2.8.18. قوام *Prop* و تطوره
3.8.18. قوام *Prop* النهائي
9.18. قوام *Prop* العضوي
1.9.18. قوام *Prop*
2.9.18. قوام *Prop* و تطوره
3.9.18. قوام *Prop* النهائي
10.18. Render
1.10.18. IRay
2.10.18. معالجة ما بعد الإنتاج
3.10.18. التحكم في الألوان

الوحدة 19. Marmoset

1.19. البديل
1.1.19. استيراد
2.1.19. واجهة المستخدم
3.1.19. *Viewport*
2.19. *Classic*
1.2.19. *Scene*
2.2.19. *Tool Settings*
3.2.19. *History*
3.19. داخل المشهد
1.3.19. *Render*
2.3.19. *Main Camera*
3.3.19. *Sky*

4.19. *Lights*
1.4.19. الأنواع
2.4.19. *Shadow Catcher*
3.4.19. *Fog*
5.19. قوام
1.5.19. قوام المشروع
2.5.19. استيراد الخرائط
3.5.19. *Viewport*
6.19. *Layers: Paint*
1.6.19. *Paint Layer*
2.6.19. *Fill Layer*
3.6.19. *Group*
7.19. *Layers: Adjustments*
1.7.19. *Adjustment Layer*
2.7.19. *Imput processor Layer*
3.7.19. *Procedural Layer*
8.19. *Layers: Masks*
1.8.19. *Mask*
2.8.19. *Channels*
3.8.19. *Maps*
9.19. Materiales
1.9.19. انواع المواد
2.9.19. إعدادها
3.9.19. تطبيقها على المشهد
10.19. الملف
1.10.19. Marmoset *Viewer*
2.10.19. تصدير صور من *Render*
3.10.19. تصدير الفيديوهات

الوحدة 20. Sci-Fi *Environment*

1.20. مفهوم الخيال العلمي Concept والتخطيط
1.1.20. مراجع
2.1.20. المخطط
3.1.20. *Blockout*
2.20. تنفيذ فيUnity
1.2.20. استيراد *Blockout* والتحقق من المقياس
2.2.20. *Skybox*
3.2.20. الملفات والمواد الأولية
3.20. الوحدة 1: الأرضيات
1.3.20. النمذجة القائمة على *High to Low*
2.3.20. UVs وخبز النسيج
3.3.20. تكوين القوام
4.20. الوحدة 2: الجدران
1.4.20. النمذجة القائمة على *High to Low*
2.4.20. UVs وخبز النسيج
3.4.20. تكوين القوام
5.20. الوحدة 3: الاسقف
1.5.20. النمذجة القائمة على *High to Low*
2.5.20. إعادة هيكلة UVs وخبز النسيج
3.5.20. تكوين القوام
6.20. الوحدات 4: إضافات (أنابيب، حواجز، إلخ)
1.6.20. النمذجة القائمة على *High to Low*
2.6.20. UVs وخبز النسيج
3.6.20. تكوين القوام
7.20. *Hero Asset* 1: الأبواب الميكانيكية
1.7.20. النمذجة القائمة على *High to Low*
2.7.20. إعادة هيكلة UVs وخبز النسيج
3.7.20. تكسير النموذج

8.20. غرفة التجميد: 2 Hero *Asset*

1.8.20. نمذجة القائمة على *High to Low*

2.8.20. إعادة هيكلة UVs وخبز النسيج

3.8.20. تكوين القوام

9.20. في Unity

1.9.20. استيراد القوام

2.9.20. تطبيق المواد

3.9.20. إضاءة المشهد

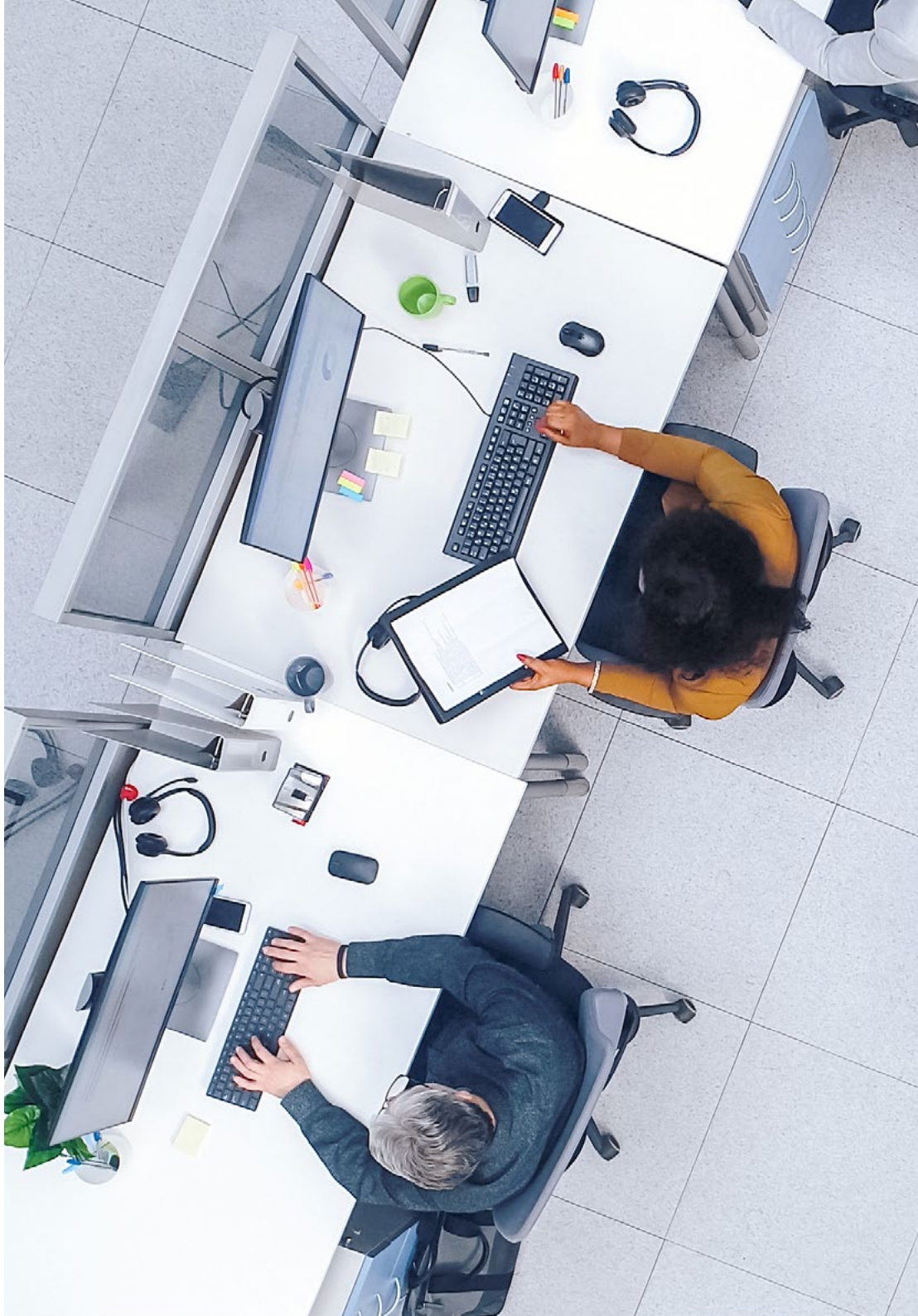
10.20. إكمال المشروع

1.10.20. عرض في الواقع الافتراضي

2.10.20. *Prefab* و التصدير

3.10.20. الاستنتاجات

"استفد من التنسيق عبر الإنترنت وصل إلى المحتويات متى شئت، والقدرة على تنزيلها على جهازك اللوحي أو هاتفك الذكي أو جهاز الكمبيوتر المفضل"



06

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 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 "

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 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.

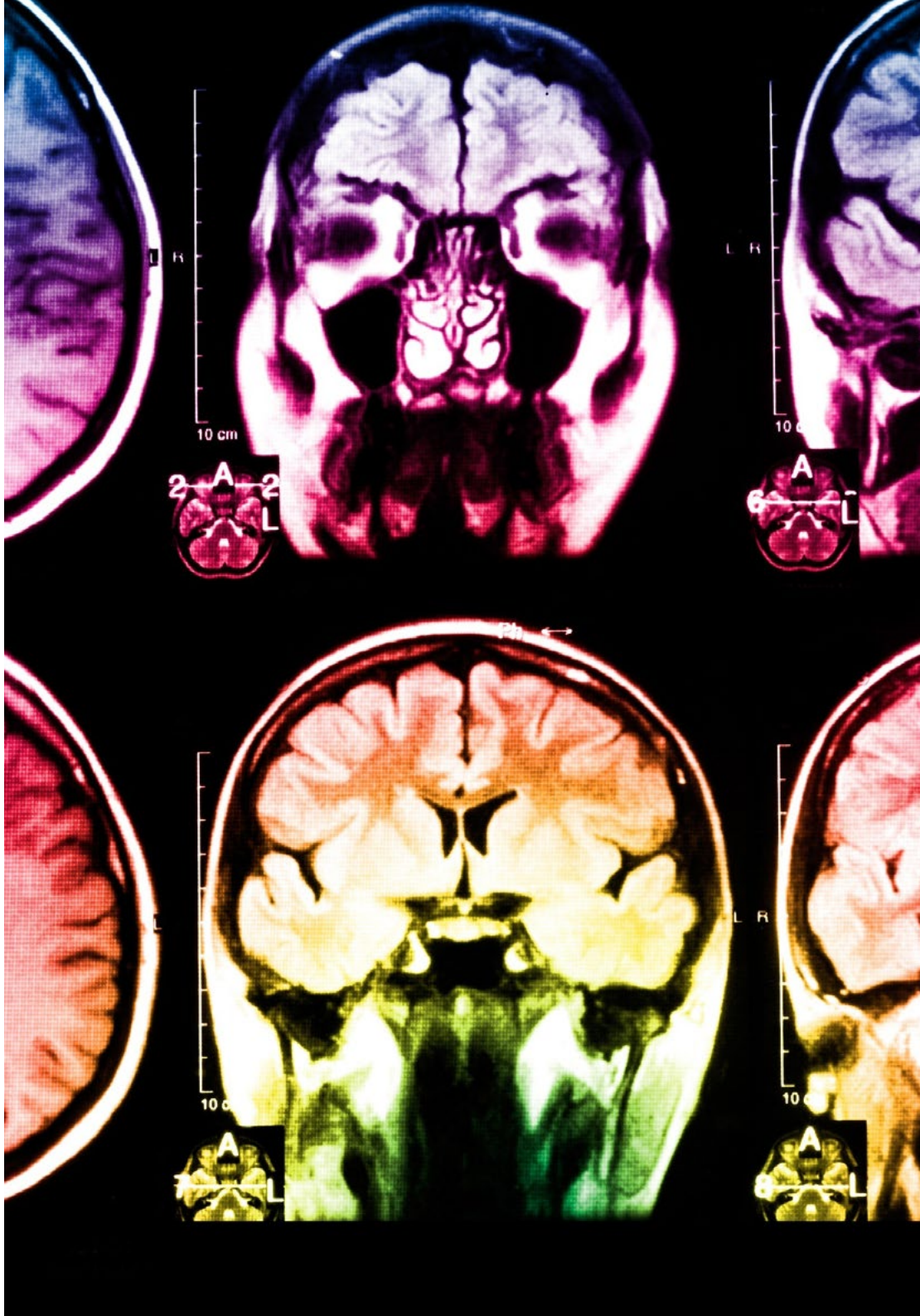
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

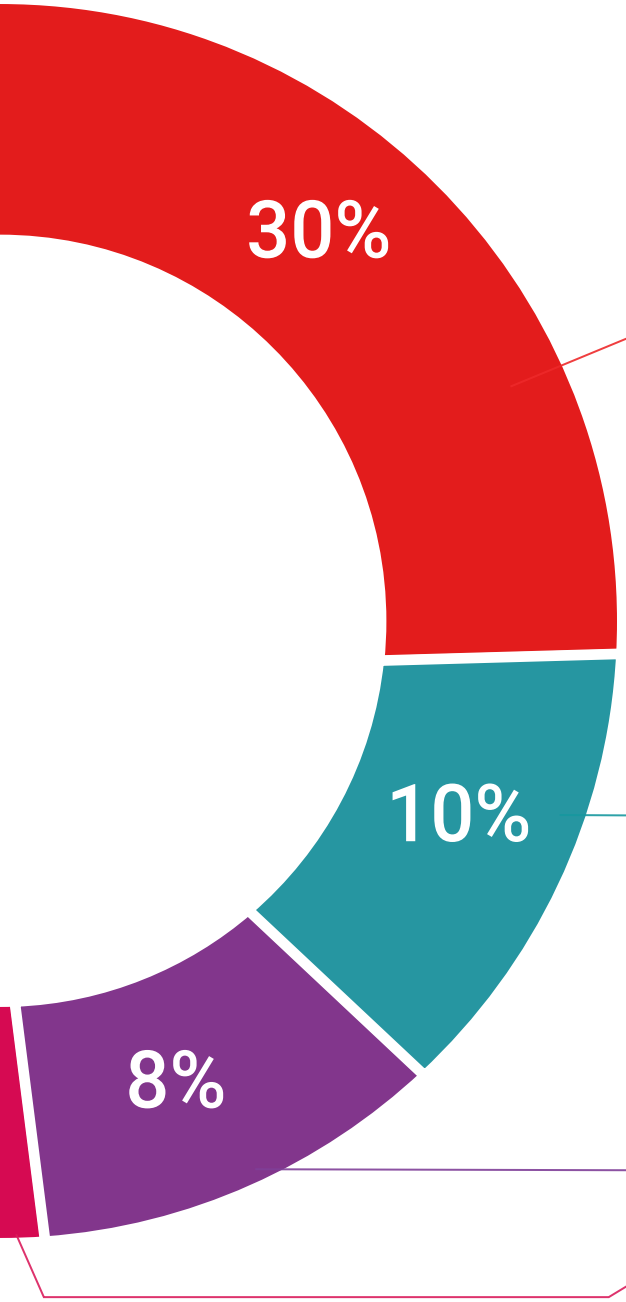
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

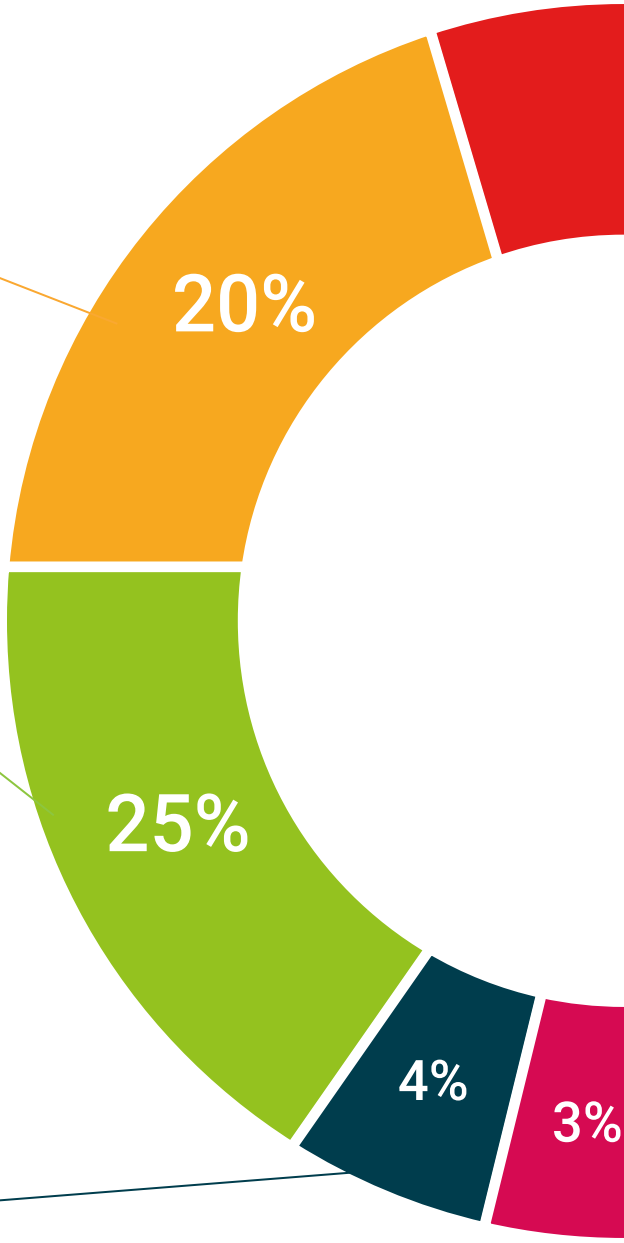
ملخصات تفاعلية

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.



07

المؤهل العلمي

يضمن الماجيستير المتقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو، بالاضافة الى التدريب الاكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل الماجستير المتقدم الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

يحتوي **ماجستير متقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **ماجستير متقدم** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

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

المؤهل العلمي: **ماجستير متقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **3000 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير متقدم

في

الفن الرقمي لألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 3000 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

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

ماجستير متقدم في الفن الرقمي لألعاب الفيديو

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1º	رسم احترافي	إجباري	150
1º	الحجم	إجباري	150
1º	حسابات	إجباري	150
1º	اللون	إجباري	150
1º	البرامج في الصناعة	إجباري	150
1º	2D في صناعة العاب الفيديو	إجباري	150
1º	التشريح	إجباري	150
1º	تطوير الرسم	إجباري	150
1º	التصميم في العاب الفيديو	إجباري	150
1º	صناعة الفن لألعاب الفيديو Maste	إجباري	150

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1º	المشروع ومحرك الألعاب Unity	إجباري	150
1º	Blender	إجباري	150
1º	3ds Max	إجباري	150
1º	ZBrush	إجباري	150
1º	إعادة الهيكلة	إجباري	150
1º	UVs	إجباري	150
1º	خبز النسيج	إجباري	150
1º	Substance Painter	إجباري	150
1º	Marmoset	إجباري	150
1º	Sci-Fi Environment	إجباري	150

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

*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

ماجستير خاص
الفن الرقمي لألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

ماجستير متقدم
الفن الرقمي لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية