

محاضرة جامعية التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو





الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو

- « 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.techitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/2d-design-video-games

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 24

04

المنهجية

صفحة 16

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

المقدمة

يعد التصميم ثنائي الأبعاد ضروريًا للتكوين المرئي لعدد كبير من ألعاب الفيديو. بدون تصور مناسب ثنائي الأبعاد، يمكن أن تكون لعبة الفيديو غير جذابة، وبالتالي تفشل. تدرك الشركات ذلك، ولهذا السبب، فإنها تبحث عن أفضل المحترفين القادرين على إنشاء تصميمات ثنائية الأبعاد عالية المستوى لمشاريعهم. يقدم هذا المؤهل العلمي للطلاب كل المعرفة حول هذا المجال، حتى يتمكنوا من أن يصبحوا خبراء مطلوبين للغاية من قبل أفضل الشركات في هذه الصناعة.

اصنع أفضل التصميمات ثنائية الأبعاد لألعاب الفيديو وشاهد
كيف تبدأ الشركات الكبرى في الصناعة بالطرق على بابك"



هذه المحاضرة الجامعية فى التصميم ثنائى الأبعاد لألعاب الفيديو تحتوى على البرنامج التعليمى الأكثر إكتمالا وتحديثا فى السوق، أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية مقدمة من خبراء التصميم ثنائى الأبعاد المطبق فى مجال ألعاب الفيديو
- ♦ المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية البارزة التى يتم تصورها بها، تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- ♦ التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتى لتحسين التعلم
- ♦ تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- ♦ كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات للمناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- ♦ توفر المحتوى من أى جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

يشارك عدد كبير من المحترفين المتخصصين فى مجالات مختلفة فى تطوير لعبة فيديو. اعتمادًا على النوع والأسلوب والجمهور المستهدف للعبة الفيديو، سيكون لها تركيز بصري معين. وبالتالي، قد تكون هناك ألعاب فيديو مصممة فى الغالب بتقنية ثلاثية الأبعاد وألعاب أخرى ثنائية الأبعاد جزئيًا أو كليًا.

وبهذه الطريقة، يعد التصميم ثنائى الأبعاد جزءًا مهمًا من صناعة ألعاب الفيديو، الأمر الذى يتطلب خبراء فى هذا النوع من المهام للقيام بهذا القسم الجمالى المهم. ولكن لا يوجد الكثير من الموظفين المؤهلين الذين يمكنهم الاهتمام بهذه المهمة، لذلك تبحث الشركات فى هذا المجال بشكل عاجل عن محترفين جدد يمكنهم تولي مسؤولية التصميم ثنائى الأبعاد لمشاريعهم.

توفر هذه المحاضرة الجامعية فى التصميم ثنائى الأبعاد لألعاب الفيديو المهارات والمعرفة اللازمة حتى يتمكن طلابها من الوصول إلى مناصب كبيرة فى الصناعة، والتي تحتاج إلى خبراء فى المجال يمكنهم مواجهة جميع مبادرات هذه الخصائص التي تنشأ.

هذا المؤهل هو ما كنت تبحث عنه لتعزيز مسيرتك المهنية فى عالم ألعاب الفيديو"



تبحث هذه الصناعة عن متخصصين في التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو: إنهم في انتظارك.

تعلم كل شيء عن التصميم ثنائي الأبعاد وشاهد تقدمك المهني بسرعة.

لا تنتظر أكثر. أنت تعلم أنه من خلال هذه المحاضرة الجامعية ستحقق جميع أهدافك المهنية"

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه على محترفين في هذا المجال، يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

إن محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية سيتيح للمهني فرصة للتعلم الموضوعي والسياقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تأهيلاً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات، والذي من خلاله يجب على المهني محاولة حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ خلال الدورة الأكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

الهدف الرئيسي من هذه المحاضرة الجامعية في التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو هو تقديم تحسين مهني هائل للطلاب، والذي تم من أجله إنشاء درجة مبتكرة بنهج عملي بارز. وبهذه الطريقة، سيحصل الطلاب الذين يكملون هذا البرنامج على أحدث المعارف والمهارات وسيكونون قادرين على وضعها موضع التنفيذ مباشرة في حياتهم المهنية، وهي فرصة عظيمة للتقدم.



هدفك هو العمل لدى أكبر الشركات في الصناعة
وهذا المؤهل العلمي سيساعدك على تحقيق ذلك"



الأهداف العامة



- ♦ تعلم كيفية تكوين بيئات واقعية وجذابة بصريًا وبشكل صحيح
- ♦ استكشاف موارد الرسوم الرقمية المختلفة، بالإضافة إلى الوسائط الرقمية الأكثر استخدامًا
- ♦ التعمق في مفهوم الشخصيات والإعدادات البيئية لألعاب الفيديو
- ♦ فهم العناصر التي تشكل التصميم ثنائي الأبعاد



الأهداف المحددة



- ♦ استخدام الرسم المتجه ومعالجة الصور وتطبيقات الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- ♦ الحصول على رؤية مكانية ومعرفة بتقنيات التمثيل الرسومي، سواء من خلال الطرق التقليدية للهندسة المترية والهندسة الوصفية أو من خلال تطبيقات التصميم بمساعدة الحاسوب
- ♦ القيام بتصميم وإنشاء العناصر الرسومية وتطبيقها في تطوير ألعاب الفيديو



احصل على وظيفة أحلامك
بفضل هذه المحاضرة الجامعية"



الهيكل والمحتوى

تم تصميم هذه المحاضرة الجامعية في التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو من قبل أفضل الخبراء في هذا المجال وتم تنظيمها في وحدة نمطية، حيث يمكنك تعلم مشكلات مثل تصميم ألعاب الفيديو باستخدام Game Maker والرسومات النواقل باستخدام برنامج Illustrator. وبالتالي، فإن هذه المحتويات متخصصة للغاية، تمامًا كما تطلبها الشركات العاملة في هذه الصناعة، والتي تبحث عن محترفين يعرفون الأدوات المحددة التي يعملون بها في هذا المجال.





أفضل محتوى للتصميم ثنائي الأبعاد المطبق
على ألعاب الفيديو الآن في متناول يدك"



الوحدة 1. التصميم ثنائي الأبعاد

- 1.1. تصميم ألعاب الفيديو
 - 1.1.1. تاريخ ألعاب الفيديو
 - 2.1.1. الأدوات الأساسية لتطوير ألعاب الفيديو: المحرك صانع الألعاب Game Maker
 - 3.1.1. الأدوات الأساسية لتطوير ألعاب الفيديو: الوحدة ثنائية الأبعاد
 - 4.1.1. الأدوات الأساسية لتطوير ألعاب الفيديو: Godot
- 2.1. Game Maker: المقدمة والتنصيب والواجهة
 - 1.2.1. مقدمة
 - 2.2.1. تنصيب
 - 3.2.1. الواجهة
- 4.2.1. سياسات الشركة: المحرك صانع الألعاب Game Maker
- 3.1. Game Maker: الرسوم المتحركة والموشن جرافك
 - 1.3.1. ما هي sprites
 - 2.3.1. Pixel Art
 - 3.3.1. كيفية إنشاء Sprites: بدائل البرامج
 - 4.3.1. إنشاء الرسوم المتحركة وتنفيذها في Game Maker
- 4.1. Game Maker: Scripting visual
 - 1.4.1. ما هي البرمجة النصية البصرية؟
 - 2.4.1. البرمجة النصية المرئية في صانع الألعاب Game Maker وتنفيذها
 - 3.4.1. كتل البرمجة النصية المرئية الأساسية
 - 4.4.1. كتل البرمجة النصية المرئية المتقدمة
- 5.1. Game Maker: البرمجة النصية
 - 1.5.1. تعليقات
 - 2.5.1. المتغيرات
 - 3.5.1. البرامج والخوارزميات
 - 4.5.1. هياكل التحكم
 - 5.5.1. البرمجة في لغة السوق الجغرافية GML
- 6.1. صانع الألعاب Game Maker: القوائم وعناصر البرنامج الأخرى
 - 1.6.1. مقدمة الواجهة
 - 2.6.1. Workflow
 - 3.6.1. اختبار المشاريع
 - 4.6.1. التخطيط لمشروع جديد



- 7.1 صانع الألعاب Game Maker: إنشاء ألعاب الفيديو كأتملة عملية
 - 1.7.1 مقدمة
 - 2.7.1 مزايا وعيوب لغة السوق الجغرافية GML
 - 3.7.1 ألعاب الفيديو التجارية التي تم إنشاؤها باستخدام صانع الألعاب Game Maker
 - 4.7.1 تسويق وتوزيع ألعاب الفيديو التي تم إنشاؤها باستخدام صانع الألعاب Game Maker
- 8.1 Illustrator: مقدمة إلى الرسومات المتجهية
 - 1.8.1 ما هي الرسومات المتجهية؟
 - 2.8.1 مزايا وعيوب الرسومات المتجهية
 - 3.8.1 ألعاب الفيديو التي تستخدم الرسومات المتجهية
 - 4.8.1 تحسين سير العمل باستخدام الرسومات المتجهية
- 9.1 Illustrato: العمل مع المتجهات
 - 1.9.1 الرسم بالأشكال الهندسية الأساسية
 - 2.9.1 قواعد الدليل والشبكة
 - 3.9.1 مسارات
 - 4.9.1 منحنيات Bézier
- 01.1 Illustrator: Workflow والدمج في لعبة فيديو
 - 1.01.1 تركيب Illustrator في Workflow الشركة
 - 2.01.1 Concept Art الشخصيات مع Illustrator
 - 3.01.1 Concept Art Environmints مع Illustrator
 - 4.01.1 تطبيق Illustrator في ألعاب الفيديو

هذه فرصتك العظيمة، فلا تدعها تضيع منك"



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.

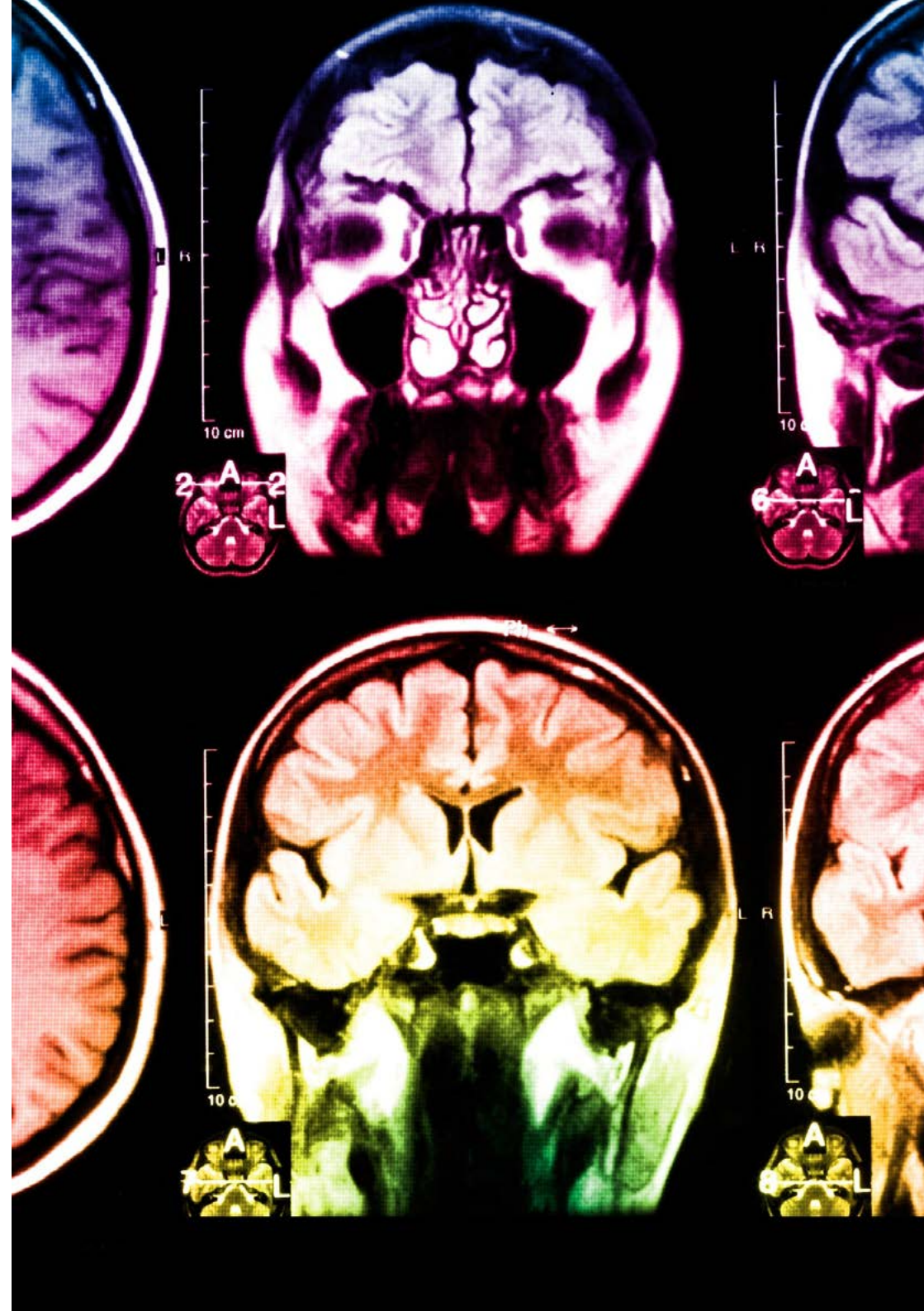
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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

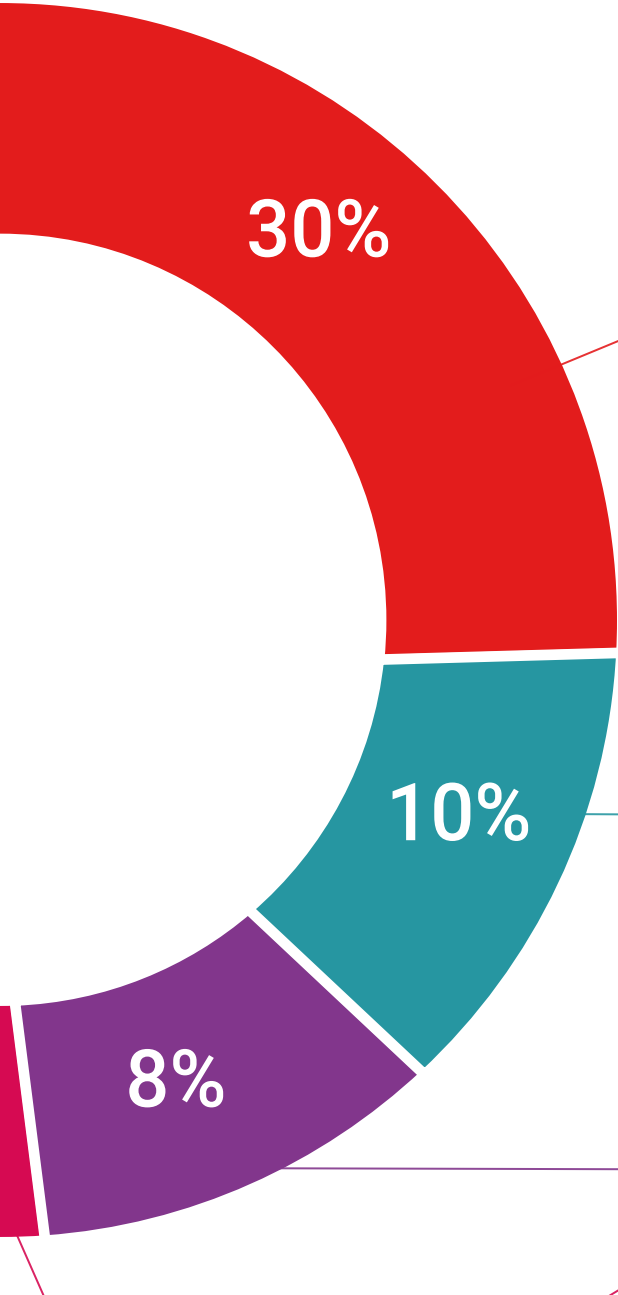
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 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 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

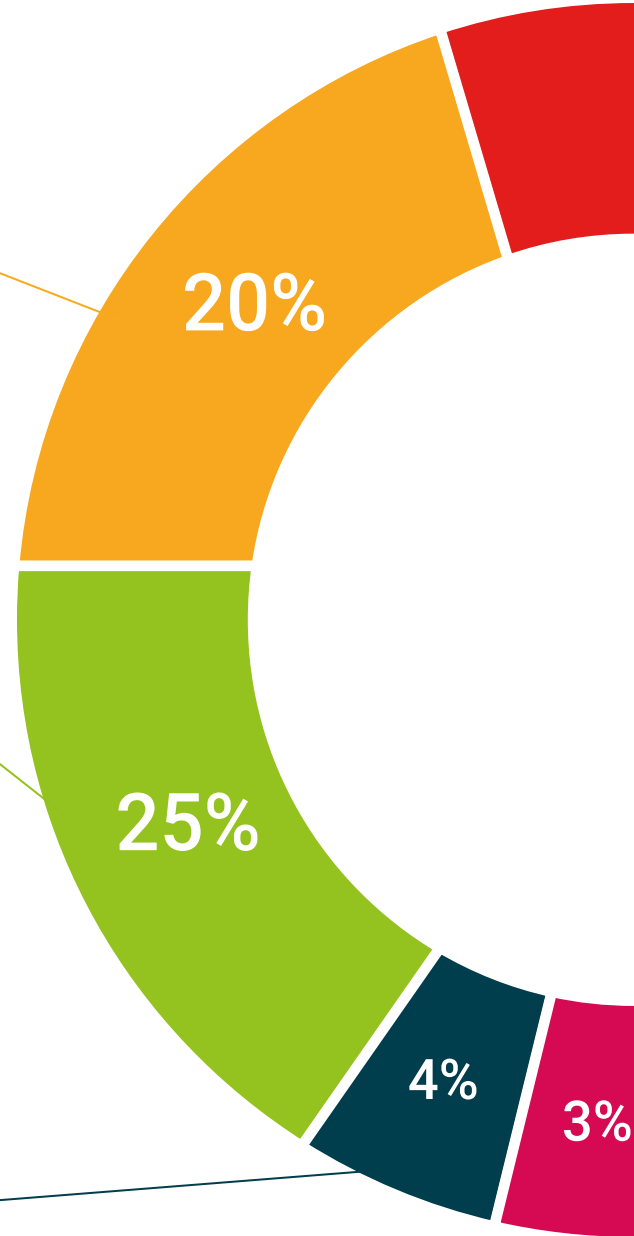
يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

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 فى التصميم ثنائى الأبعاد لألعاب الفيديو التدريب الأكثر دقة وحداثة بالإضافة إلى 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 درجة محاضرة جامعية في التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدثا في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: محاضرة جامعية في التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو

طريقة: عبر الإنترنت

مدة: 6 أسابيع



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية

التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

محاضرة جامعية التصميم ثنائي الأبعاد لألعاب الفيديو

tech الجامعة
التكنولوجية

