محاضرة جامعية
الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/artistic-volumes-video-games

الفهرس

01 المقدمة

صفحة 4

02 الأهداف

صفحة 8

03 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04 الهيكل والمحتوى

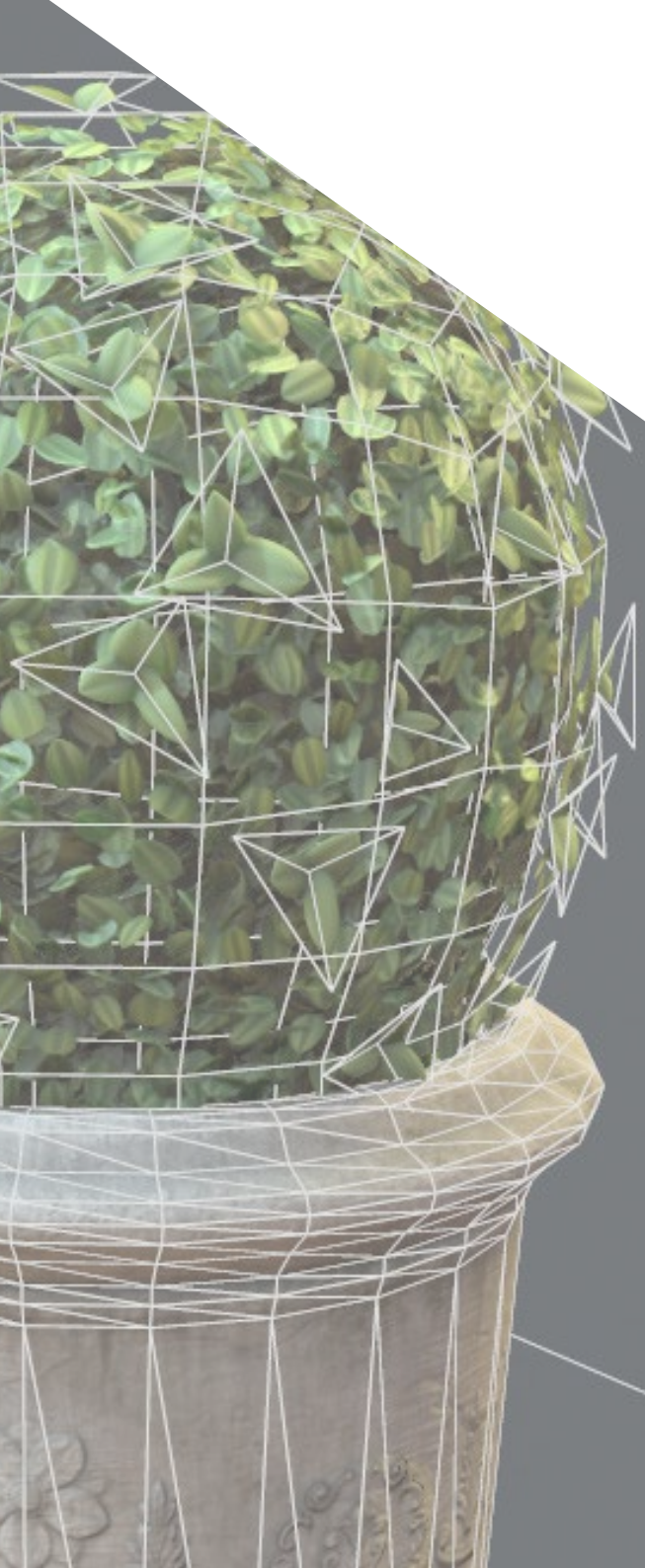
صفحة 16

05 المنهجية

صفحة 20

06 المؤهل العلمى

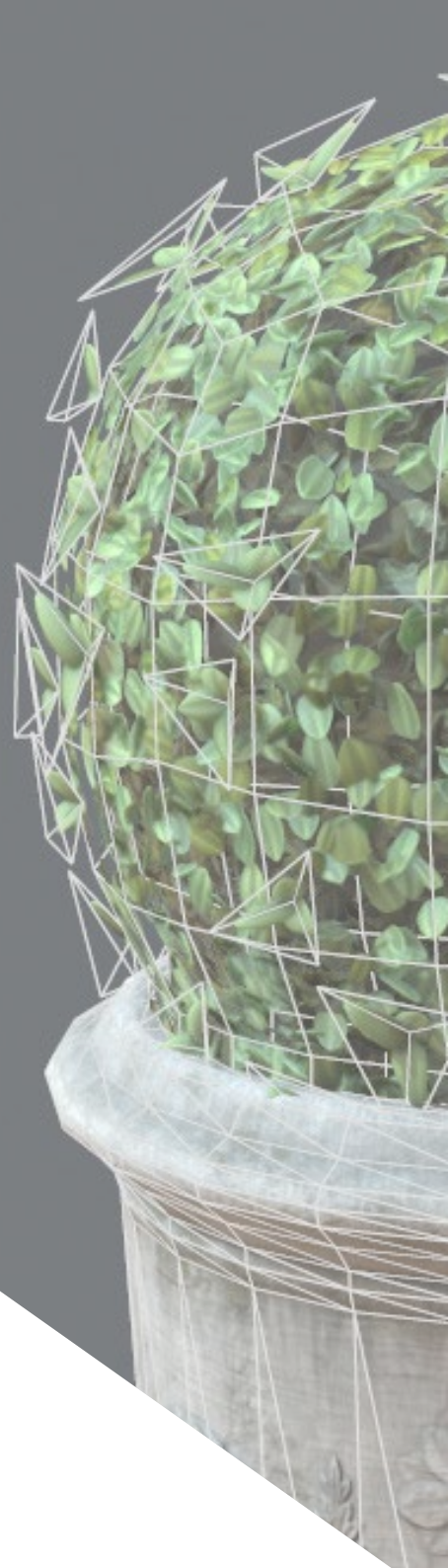
صفحة 28



01

المقدمة

في مجال الرسوم المتحركة الرقمية وتطوير ألعاب الفيديو، يعد عمل المصمم ثلاثي الأبعاد أساسيًا. لا يمكن إعطاء منظور وحياة وعمق للأشياء أو الشخصيات أو المناظر الطبيعية إلا بمهاراتهم ومعرفتهم. مع تزايد تطبيق هذه التقنيات في الوسائط التفاعلية، ازداد الطلب على المحترفين في هذا القطاع. سيطور الطالب في هذا البرنامج المهارات اللازمة ليصبح فنان حجم محترف.



إن توزيع المساحة بشكل جيد وإعطاء منظور للتصميم هو
أحد أهم الوظائف في المشروع التفاعلي، تعلم مع الخبراء"

باستخدام برامج متخصصة، يكون محترف التصميم ثلاثي الأبعاد مسؤولاً عن إنشاء وتنقيح النماذج المضلعة للعبة الفيديو، بما يتماشى مع الاتجاه الإبداعي للمشروع. يمكن تصميم كل من الشخصيات والعناصر التي تشكل جزءًا من المفهوم البصري للعمل باستخدام الوسائط التقليدية إلى أكثر الوسائط تقدمًا.

سيطور الطلاب من خلال هذه المحاضرة الجامعية " الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو" مهاراتهم في النمذجة والتصميم من ثنائية الأبعاد إلى ثلاثية الأبعاد، وسيتعلمون استخدام التظليل السردي والتظليل في التشريح، وفي المستويات، وفي القصص المصورة والمانجا. بالإضافة إلى ذلك، سوف تصبح خبيراً في استخدام ضربات الفرشاة كوسيلة لإعطاء حجم ومنظور للأشياء من خلال اللون.

أثناء عملية التعلم، سيجمع فريق التدريس بين التجارب العملية والتفاعلية والمحتوى النظري من خلال الحرم الجامعي الافتراضي الخاص TECH، مما سيجعل تجربة الدراسة أكثر ديناميكية للطالب، الذي سيتمكن من تطبيق ما تعلمه على طول الطريق.

توفر بيئة TECH الآمنة للطلاب إمكانية التواصل مع أعضاء هيئة التدريس والهيئة المهنية من خلال أي نوع من الأجهزة المتصلة بالإنترنت، بالإضافة إلى تنزيل المواد الدراسية للاطلاع عليها في أي وقت. يوفر الحرم الجامعي الرقمي منتديات، وغرف اجتماعات، ومكتبات رقمية، ومحادثات، وStreaming,لإبقائك على اطلاع دائم بعملية التعلم.

تحتوى هذه **المحاضرة الجامعية فى الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وتحديثا في السوق. أبرز خصائصه التدريبية هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في تصميم و فن ألعاب الفيديو
- محتوياته البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصوره بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلّم من خلال التدريبات العملية
- تركيزها الخاص على الجوانب العديدة التي يتكون منها مشروع تطوير ألعاب الفيديو
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- إتاحة الوصول إلى المحتوى القابل للتنزيل من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> اجعل أفكارك تنبض بالحياة في البيئات الافتراضية من خلال بث الحياة في الخطوط باستخدام تقنيات التصميم 3D الأكثر تقدماً"

هل تعلم أن الازدهار في مجال الرسوم المتحركة 3D بدأ منذ أكثر من 25 عامًا مع فيلم Toy Story، هذه الأدوات ستفتح لك فرصًا في مجال صناعة المرئي والمسموع"

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصبون 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 تدريبا غامرا مبرمجا 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.

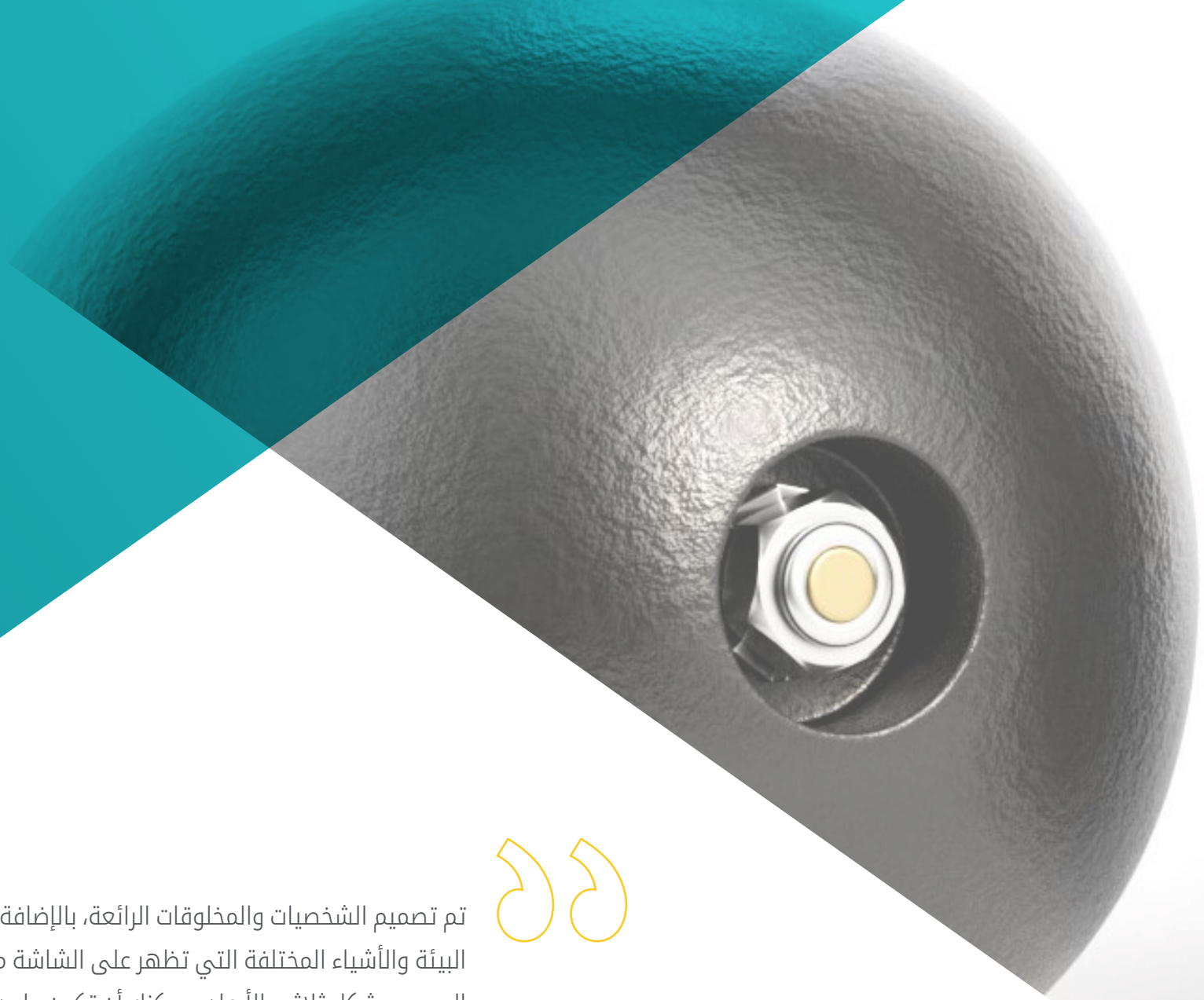
تعلّم كيفية إنشاء أعمال تفاعلية حقيقية عبر الإنترنت باستخدام التقنيات المطبقة في هذه المحاضرة الجامعة في الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو.

ادخل عالم الفن بحجم كبير وانفتح على الفرص، فهناك المزيد من عروض العمل للمصممين ثلاثي الأبعاد.

02

الأهداف

من خلال المحاضرة الجامعية في الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو، سيتمكن الخريج من شق طريقه في سوق العمل الحالي في مجال صناعة المرئي والمسموع، والهدف الرئيسي من هذا البرنامج هو تعليم الطلاب جميع التقنيات في مجال الحجم في الرسم الاحترافي، بحيث يكونون قادرين على التعبير عن أفكارهم سواء على الورق أو رقمياً، وتعلم أحدث التقنيات وإجراءات التظليل في مختلف أساليب التصميم والمنظور واستخدام الضوء، لتقديم أعمال واقعية بشكل متزايد بأسلوب فريد يجعل من كل عمل من أعمالهم مشروعاً رائعاً.



تم تصميم الشخصيات والمخلوقات الرائعة، بالإضافة إلى كل البيئة والأشياء المختلفة التي تظهر على الشاشة من قبل المصمم بشكل ثلاثي الأبعاد ويمكنك أن تكون واحداً منهم"

الأهداف العامة

- دراسة الأشكال ثلاثية الأبعاد لتطبيقها في البيئات الافتراضية
- تعلم تقنيات وإجراءات الرسم الاحترافية الأكثر فعالية لإضفاء الحيوية على الخطوط من خلال الحجم واللون
- تطبيق التظليل والمنظور بفعالية على تصاميم الشخصيات والأجسام والمواقع
- تنفيذ أعمال عملية بتطبيق التقنيات التي تعلمتها بفضل المنهجية التفاعلية للمحاضرة
- اكتساب المهارات اللازمة للاستفادة الفعالة من الموارد والمواد المناسبة لكل إبداع

الأهداف المحددة

- التعمق في الاختلافات بين 2D و 3D
- تطوير المعرفة في الظلال في المستويات والتشريح
- التعرف على أنواع التظليل المختلفة وفقًا للنمط المختار
- معرفة كيفية تطبيق الحجم وفقًا للمنظور واللون

سوف تتعلم الفن الرقمي لإنشاء كائنات ذات حجم باستخدام تقنيات مثل ضربة الفرشاة "Ambient oclusiong

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يوجد ضمن المحاضرة الجامعية في الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو فريق من المحترفين من ذوي الخبرة والمعرفة الفنية والتقنية التي ستوجه الطالب في رحلة مليئة بالتعلم ضمن فن تصميم الأعمال التفاعلية للبيئات الافتراضية. يضم أعضاء هيئة التدريس في هذا البرنامج فنانين مفاهيميين لديهم فهم شامل للأدوات التقليدية والطليعية، مما يوفر رحلة إنتاجية قصوى للطالب.

عندما تدرس عبر الإنترنت مع TECH،
لن تكون بمفردك أبدًا، ففريق
التدريس يرافقك على طول الطريق"

هيكل الإدارة

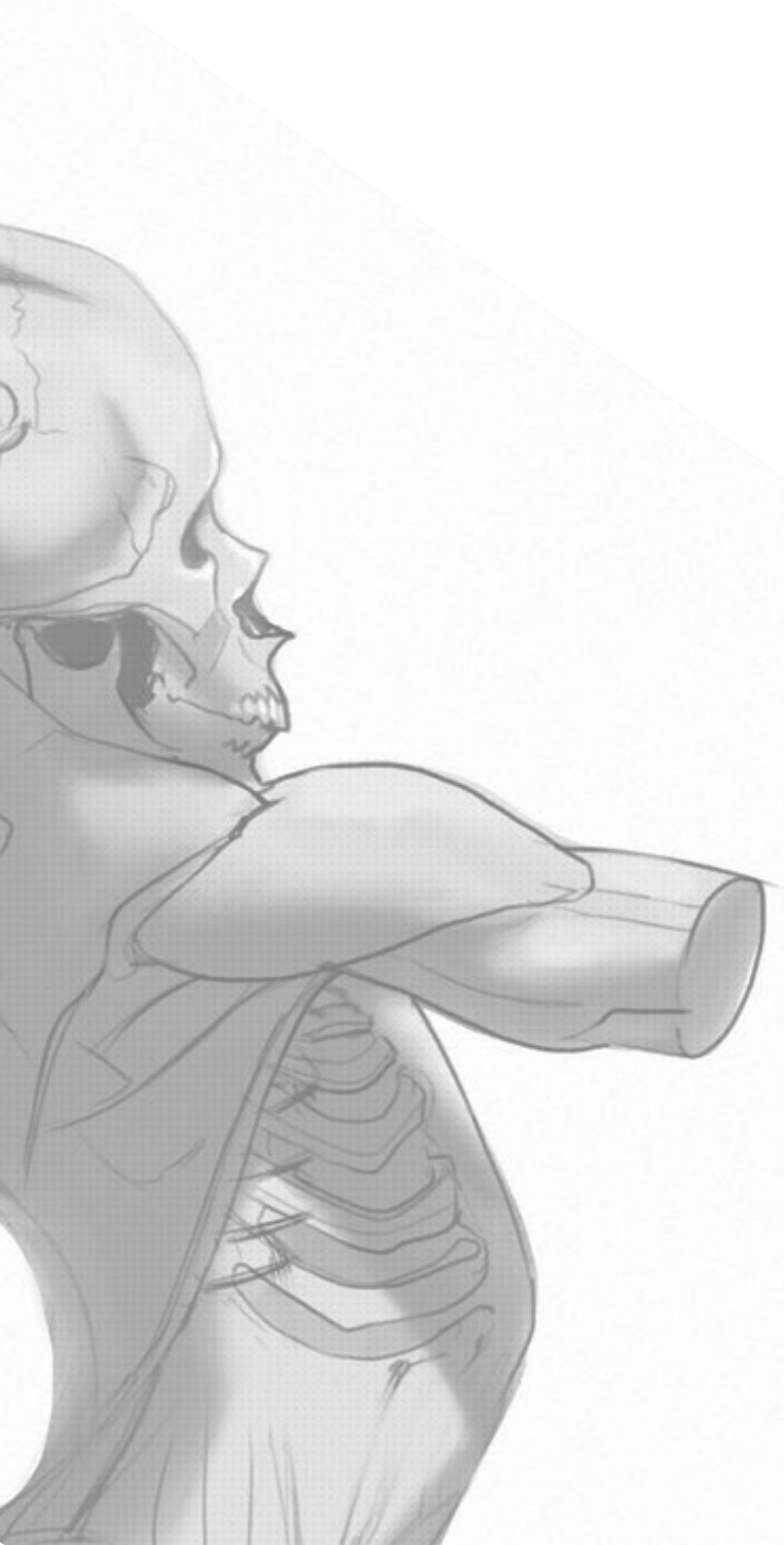
أ. Mikel Alaez, Jon

- فنان مفاهيمي للشخصيات في English Coach Podcast
- فنان مفاهيمي للشخصيات في Máster D
- بكالوريوس في الفنون في جامعة الفنون الجميلة UPV
- فن المفاهيم والرسوم التوضيحية الرقمية في Master D Rendr

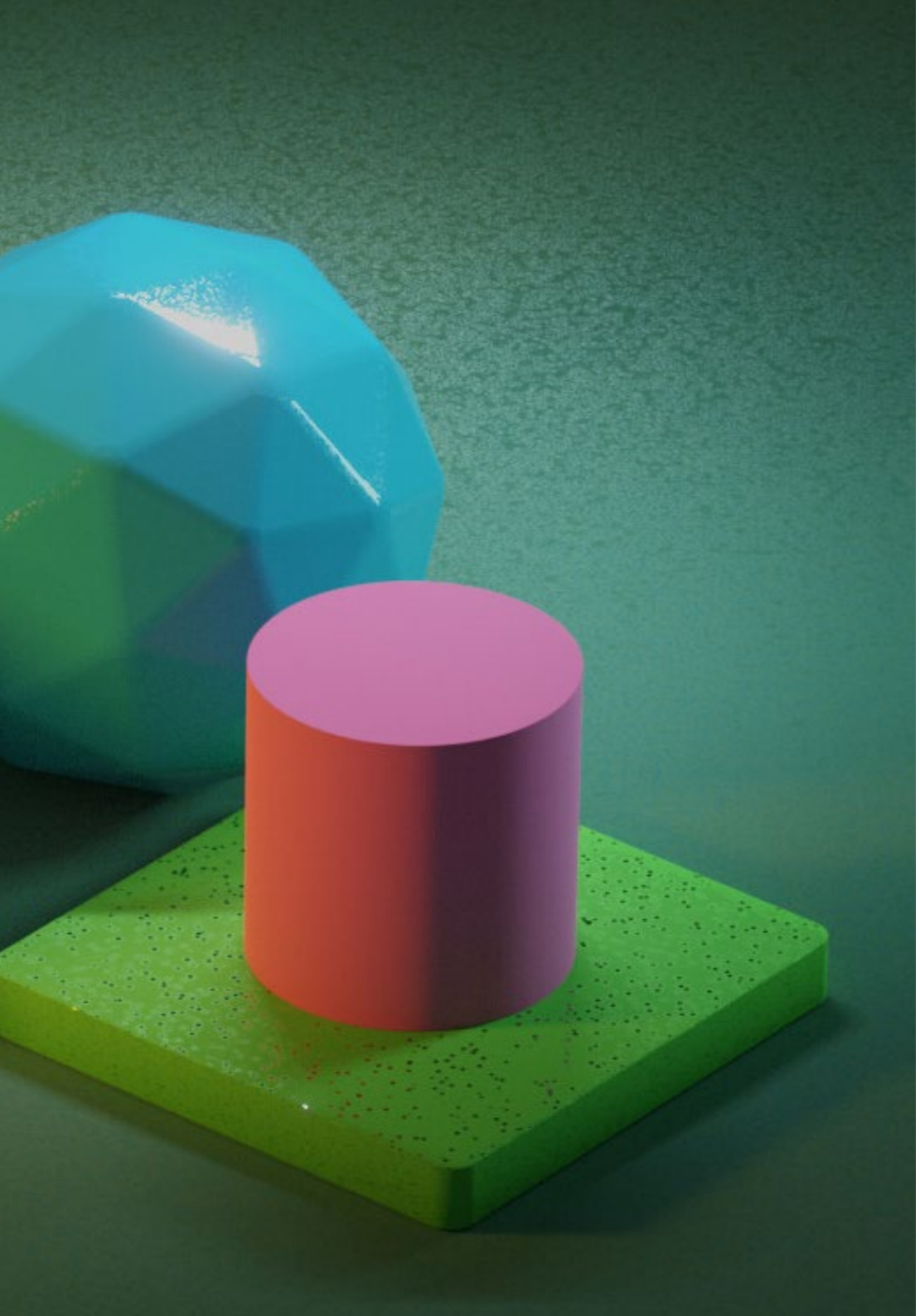
04

الهيكل والمحتوى

بهدف تزويد الطالب في المحاضرة الجامعية في الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو، صمم فريق التدريس المتخصص في TECH برنامجاً بمحتوى محدد للراغبين في التقدم خطوة إلى الأمام في تدريبهم المهني، وابتكار مجسمات وشخصيات وسيناريوهات بمنظور متخصص، والتحكم التقني والعملي في المفاهيم والمواد والبرمجيات المختلفة في تنفيذها، وبالتالي تحديد فرص كبيرة في حياتهم المهنية في فن وتصميم ألعاب الفيديو. يتم تنفيذ كل ذلك من خلال منهجية تعليمية تعتمد علىإعادة التعلم (المعروف بـ Relearning) بعمليات عملية وديناميكية، مما يتيح للطلاب فرصة تنزيل موادهم الدراسية والرجوع إليها من أي جهاز.



ابتكر عوالم ثلاثية الأبعاد في البيئات الافتراضية بفضل
المحاضرة الجامعية حول الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو"

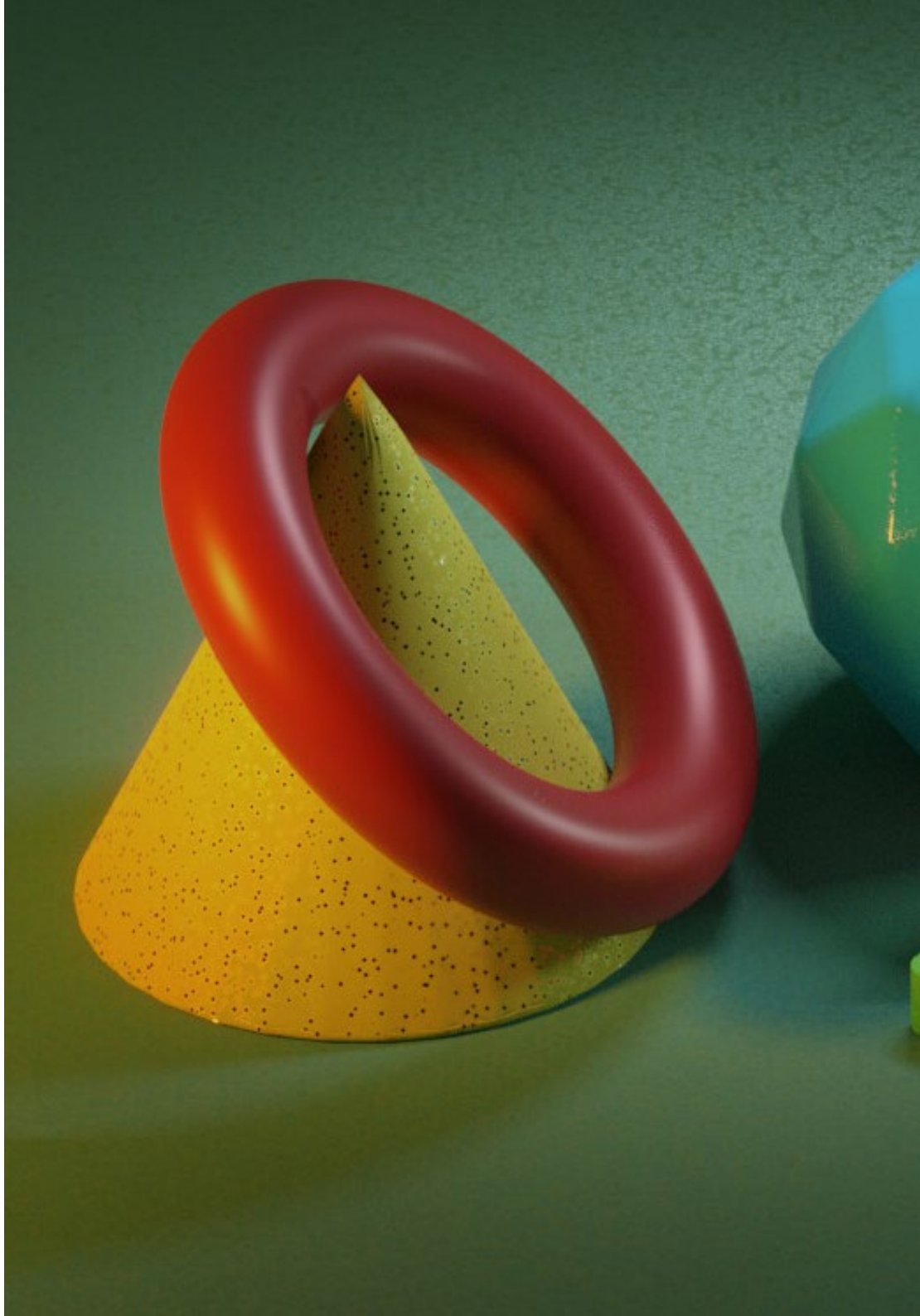


الوحدة 1. الحجم

1.1. أشكال ثلاثية الأبعاد
1.1.1. من 2D الى 3D
2.1.1. مزج الأشكال
3.1.1. الدراسة
2.1. الظلال في المخططات
1.2.1. نقص الضوء
2.2.1. اتجاه الضوء
3.2.1. الظلال على الأجسام المختلفة
3.1. Ambient Oclussion
1.3.1. التعريف
2.3.1. صعوبة الضوء
3.3.1. اتصال
4.1. الظلال في التشريح
1.4.1. الوجه
2.4.1. مخططات جسم الانسان
3.4.1. الإضاءة
5.1. التظليل السردي
1.5.1. مثال
2.5.1. متى يستخدم؟
3.5.1. المبالغة
6.1. التظليل في القصص المصورة
1.6.1. الأسلوب
2.6.1. الحبكة
3.6.1. المؤلفون

7.1. التضليل في المانجا
1.7.1. الأسلوب
2.7.1. المؤلفون
3.7.1. التنفيذ
8.1. الحبكة
1.8.1. التقليدي
2.8.1. رقمي
3.8.1. حبكة مصنوعة
9.1. الحجم والمنظور
1.9.1. بدون تظليل
2.9.1. الأشكال
3.9.1. التنفيذ
10.1. الحجم حسب اللون
1.10.1. العمق
2.10.1. الشكل
3.10.1. الفرشاة

"بعد معرفة ذلك، سيتغير
واقعك في عالم التصميم"



05

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.

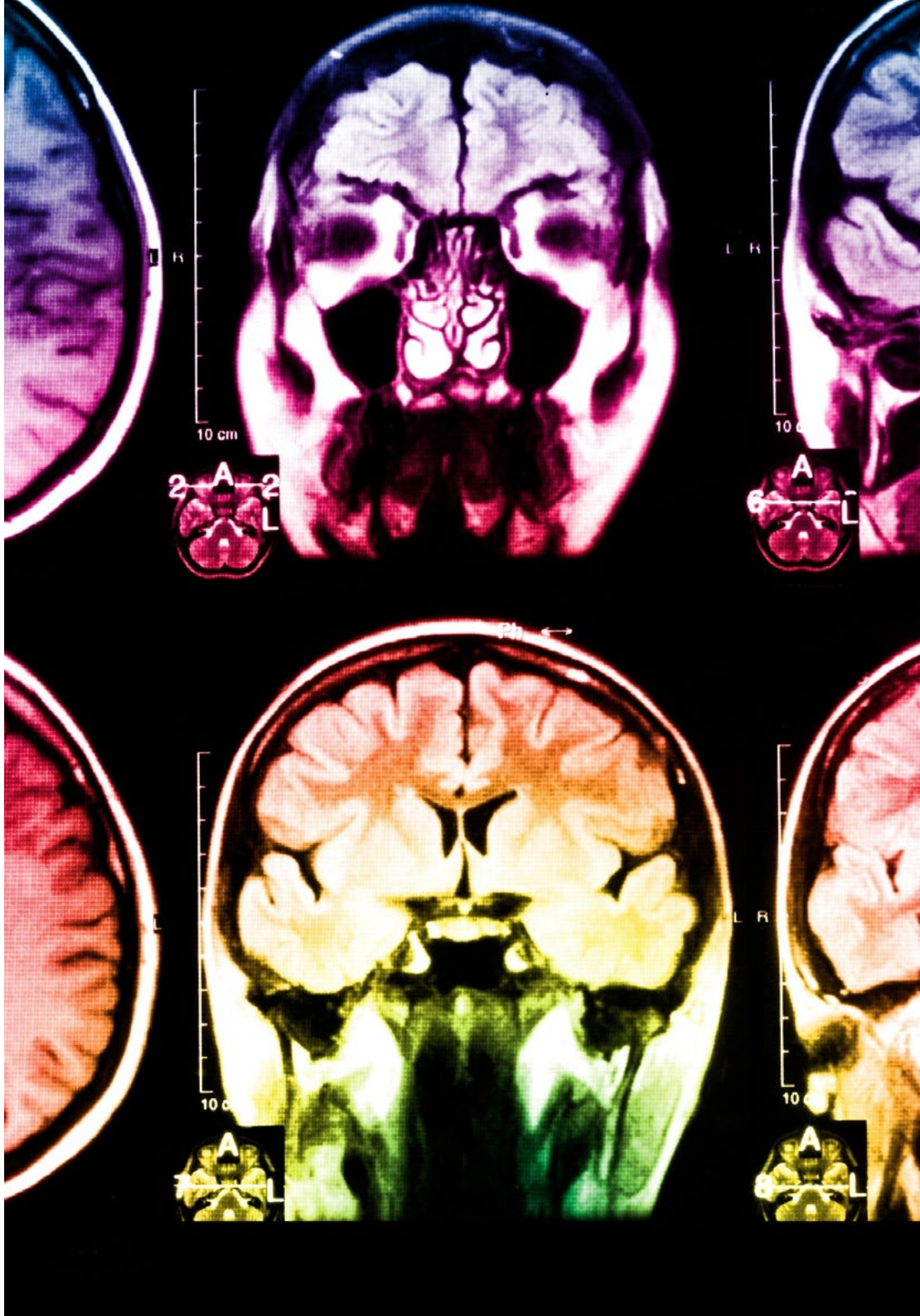
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

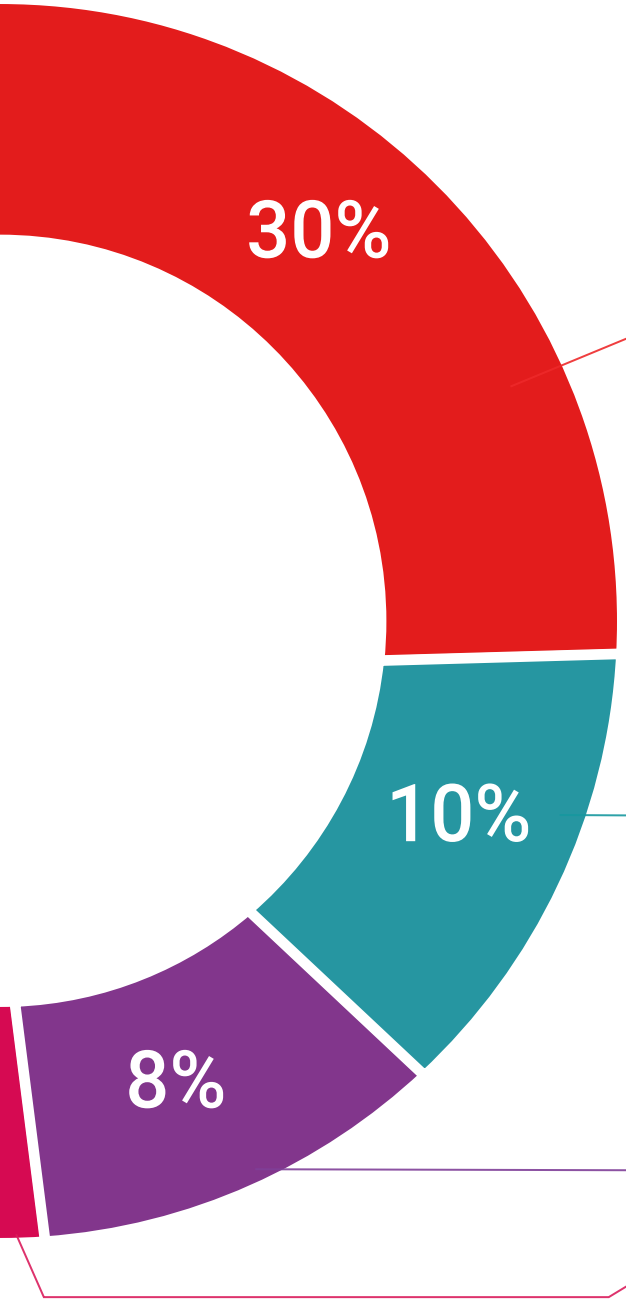
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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.

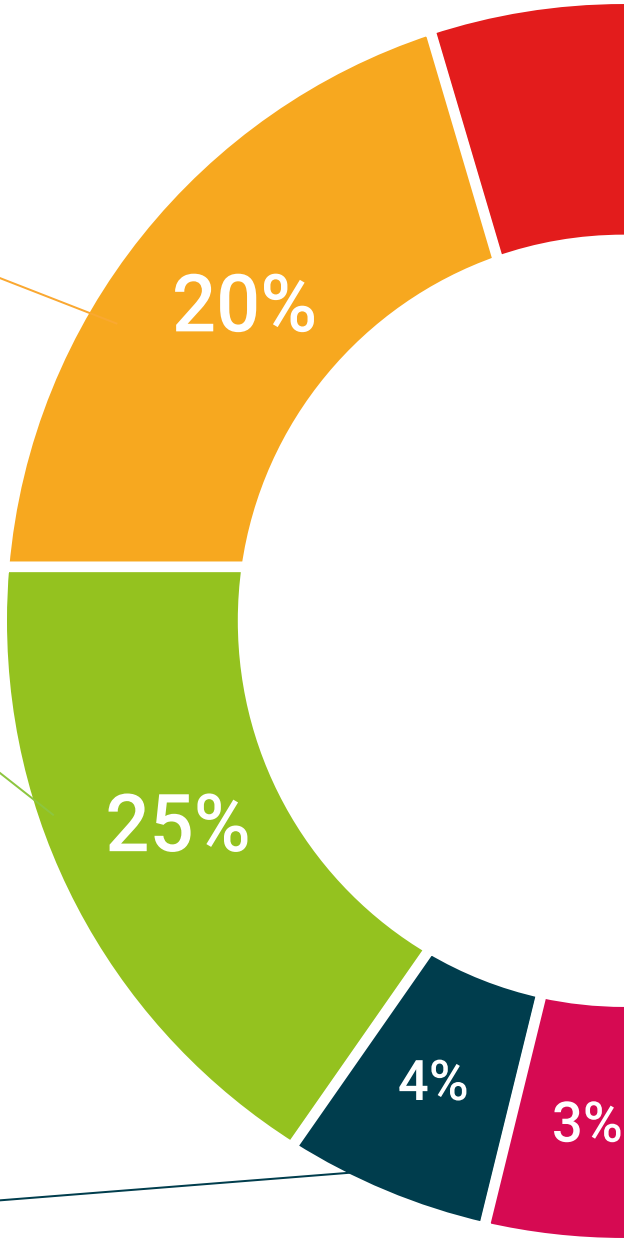
ملخصات تفاعلية

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.



06

المؤهل العلمى

تضمن المحاضرة جامعية في الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على شهادة جامعية صادرة 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 الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

إن المؤهل الصادرعن **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 الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 100
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

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

*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

محاضرة جامعية
الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو

- طريقة الدراسة: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية
الأحجام الفنية في ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية