

# محاضرة جامعية اللون في ألعاب الفيديو



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## محاضرة جامعية اللون في ألعاب الفيديو

- « طريقة الدراسة: عبر الإنترنت
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: عبر الإنترنت

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: [www.techitute.com/ae/videogames-design/postgraduate-certificate/color-video-games](http://www.techitute.com/ae/videogames-design/postgraduate-certificate/color-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 العلمي

صفحة 28

# المقدمة

توضح دراسات التصميم الأساسية أهمية التنفيذ الصحيح لنظرية الألوان من أجل تحقيق التأثير في أي مشروع بصري. سيساعد المزج الفعال للألوان والأصباغ على جعل عملية الإنشاء أكثر كفاءة. لقد أصبح من السهل على الصناعة السمعية البصرية تحقيق نتائج جيدة من خلال استخدام التكنولوجيا المناسبة؛ ولكن بدون معرفة التقنيات واستخدام الموارد يستحيل تحقيق النجاح. في حالة ألعاب الفيديو، ستؤثر الجودة الرسومية للمشروع على تجربة اللعب التي يخوضها المستخدم، ولهذا السبب فإن احترافية فريق التصميم للبيئات الافتراضية مهمة جداً. سيسمح لك هذا البرنامج بالتقدم خطوة أخرى نحو إعدادك كخبير ألوان ألعاب الفيديو.



إن خلق الخدع البصرية يجعل تجربة اللاعب أكثر واقعية هو حاضر ومستقبل ألعاب الفيديو"



تحتوى هذه **المحاضرة الجامعية فى اللون فى ألعاب الفيديو** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وتحديثاً في السوق. أبرز خصائصه هي:

- ♦ تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في الفن لألعاب الفيديو
- ♦ المحتويات التصويرية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها، تجمع المعلومات النظرية والعملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية 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

يقدم هذا المنهج الدراسي للمصمم المستقبلي الأدوات المناسبة لقياس الألوان لتطبيقها في المشاريع الخاصة بالصناعة السمعية البصرية، خاصةً ألعاب الفيديو، وذلك بفضل نظام التدريس في TECH الجامعة التكنولوجية التي طورت برنامجاً تعليمياً كاملاً مخصصاً للفن في هذا القطاع. في هذا البرنامج، سيتمكن الطلاب من التخصص في كل مجال من مجالات الاختصاص وفقاً لاهتماماتهم واحتياجاتهم.

في هذه المحاضرة الجامعية في اللون في ألعاب الفيديو، لن يكتفي الطالب بمراجعة المفاهيم الأساسية للألوان في التصميم فحسب، بل سيتعلم كل شيء عن Concept Art وتصميمات Props، والاستخدام الصحيح للضوء والتباين والإشباع، وحرية إطلاق العنان لإبداعه لتحقيق قطع فريدة بأسلوبه الخاص، والتعلم من مراجع عظيمة في تاريخ العملية الإبداعية لألعاب الفيديو.

بعد هذا التدريب، سيتمكن المحترفون من التعامل مع الأدوات الفنية على نطاق واسع، مما يرتقي بإبداعهم إلى مستوى أعلى، وفهم كيفية تأثير الضوء على الأسطح المختلفة. سوف يتعلمون عن الانعكاس واستخدامه في التصميم وتأثير البيئة على لون الأشكال.

برنامج تم تطويره لمدة ستة أسابيع من الدراسة عبر الإنترنت من أي جهاز وفي أي مكان، مما يجعل عملية التعلم سهلة ومرحة، مع مرافقة مستمرة من فريق التدريس المتخصص في فن ألعاب الفيديو الذي يدمج هذا الفضاء التعليمي.



يُحدث استخدام اللون في ألعاب الفيديو فرقاً  
في نوع تجربة المستخدم، ولهذا السبب من  
المهم جداً تطبيق النظريات بشكل صحيح"

إذا كانت ألعاب الفيديو الأولى خضراء اللون،  
فهل يمكنك تخيل ما سيأتي في المستقبل؟

سوف تطبق نظرية الألوان بشكل  
صحيح لتوضيح خيالك.

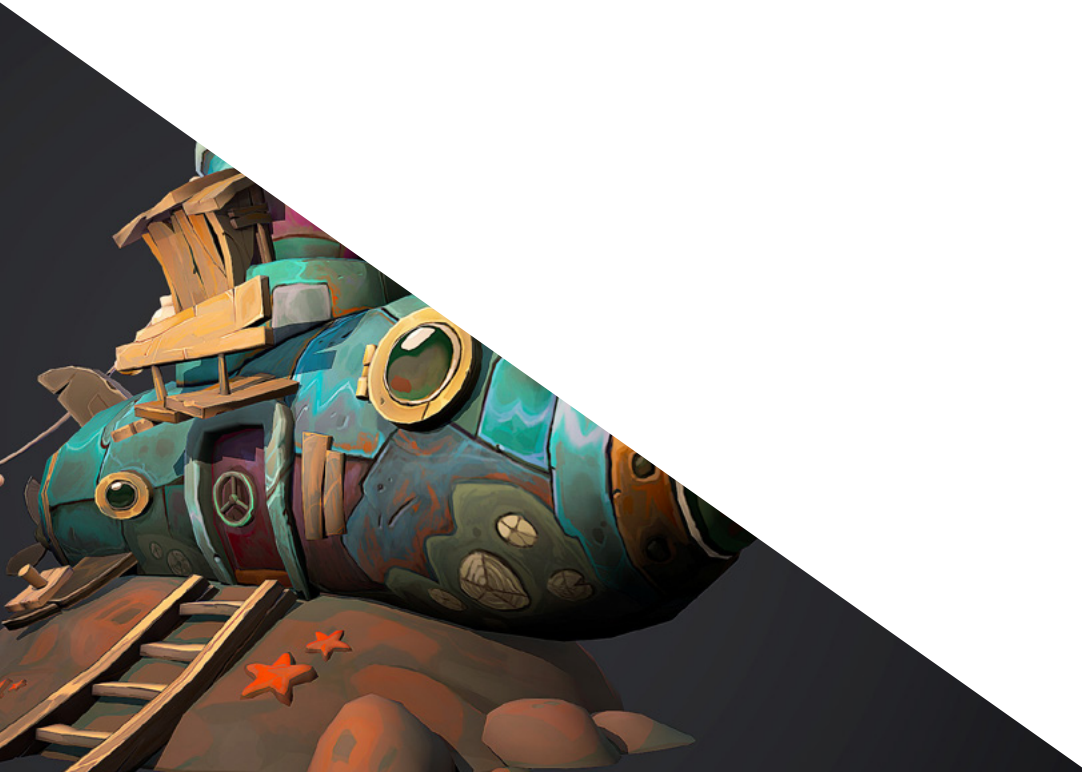
أصبح الطموح إلى أن تصبح أحد أفضل فناني المفاهيم  
لألعاب الفيديو أسهل الآن مع البرنامج المتخصص الذي  
تقدمه TECH، أكبر جامعة رقمية في العالم"



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

سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في حالات حقيقية.

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



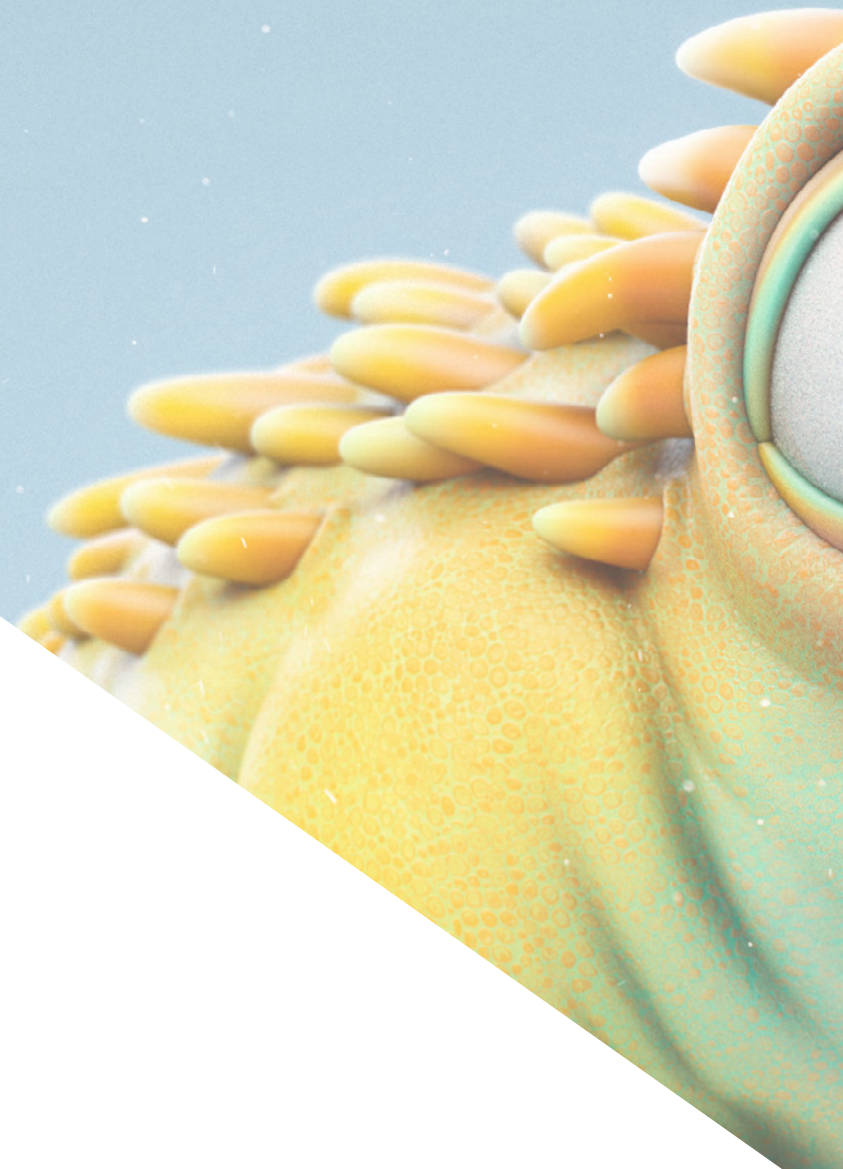
# الأهداف

ستسمح هذه المحاضرة الجامعية في اللون في ألعاب الفيديو للطلاب بالتعرف على أنفسهم في سوق الفن المفاهيمي، وتزويدهم بالمهارات اللازمة التي تسمح لهم بالتعمق في تقنيات التلوين في العمل الافتراضي. سوف تكون قادرًا على اكتشاف أسلوبك الخاص، من بين مجموعة متنوعة من الأمثلة والتمارين العملية المدعومة بالمحتوى النظري الذي طوره الخبراء بعد اختيار شامل لأفضل الأدوات. في إطار عملية الاختيار هذه، وضعت TECH سلسلة من الأهداف العامة والمحددة لجعل عملية تدريس خريج المستقبل أكثر كفاءة.





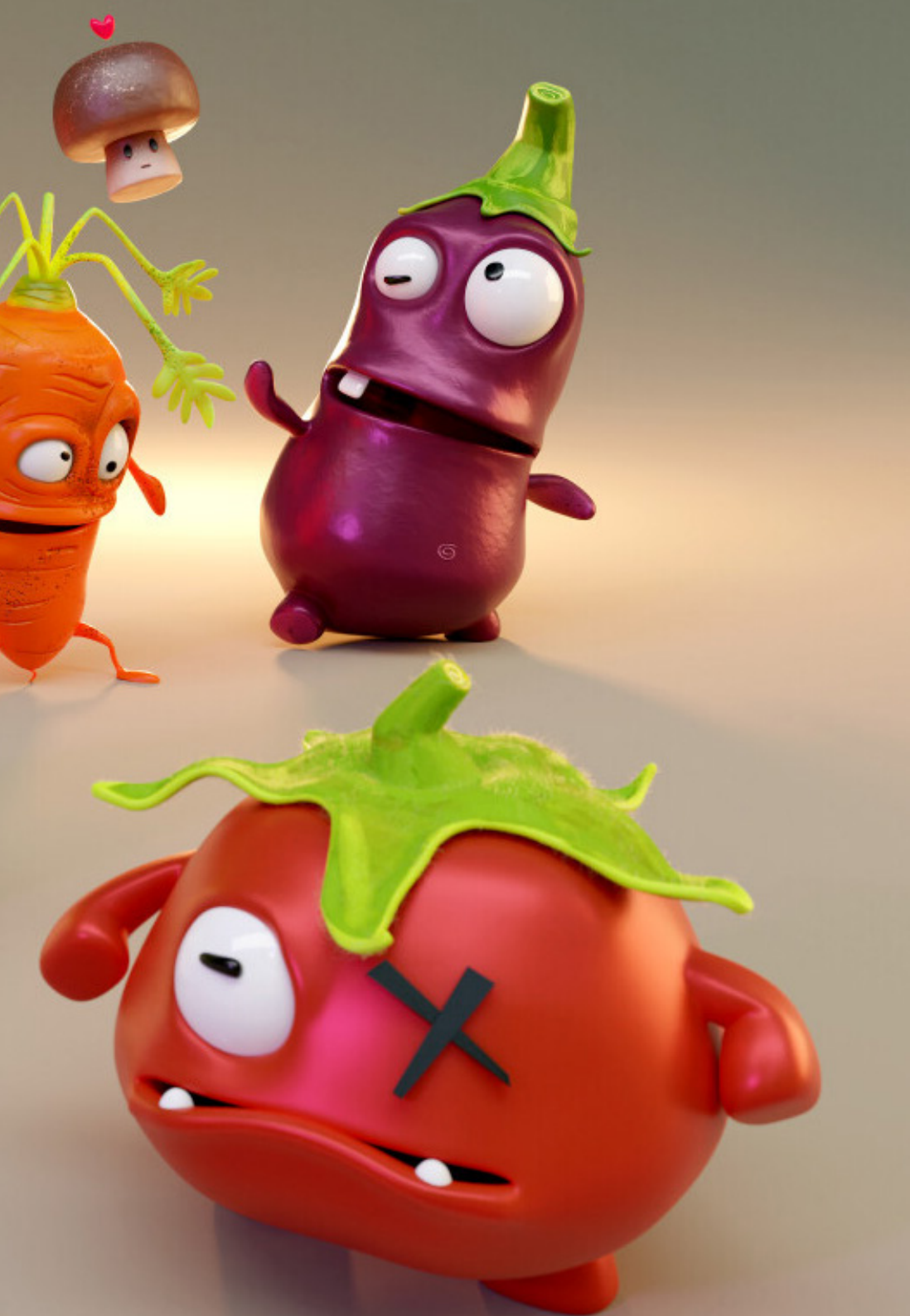
كل تقنية تتعلمها وتدريب عليها في هذه المحاضرة الجامعية في  
تلوين ألعاب الفيديو ستقربك من هدف أن تكون أفضل محترف"



## الأهداف العامة



- ♦ إنشاء تصميمات بجودة احترافية للصناعة السمعية والبصرية
- ♦ تكوين مجموعة متخصصة بتقنيات لونية مبتكرة
- ♦ توسيع المعرفة بتقنيات تطبيق الألوان
- ♦ تعزيز عرض الأعمال بطريقة احترافية
- ♦ تعميق المعرفة الفنية



## الأهداف المحددة



- ♦ فهم سلوك الضوء وانتشاره
- ♦ تقييم الجوانب المختلفة للضوء والفروق الدقيقة والتشبع والتباين
- ♦ دراسة التقنيات المختلفة لتطبيق الألوان
- ♦ معرفة أهمية الألوان في فن ألعاب الفيديو



عندما يكون هدفك هو أن تكون الأفضل  
في ما تقوم به، يجب أن يكون الإعداد  
مستمراً، TECH ترافقك في هذه العملية"



# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يقدم فريق التدريس في TECH الجامعة التكنولوجية تعليماً ممتازاً للجميع، وذلك بفضل عمليات ومنهجية الدراسة المطبقة في الحرم الجامعي الافتراضي. هكذا تضم المحاضرة الجامعية في اللون في ألعاب الفيديو خبراء في الفن، يتمتعون بخبرة واسعة وإعداد خاص يسمح لهم بتعليم الطالب أفضل الأدوات، مما يسهل تطوير جميع مهاراته وإتقان ملفه المهني والتمكن من التميز في الأسواق التي تزداد فيها المنافسة مثل سوق فن ألعاب الفيديو.



إن تعلم أدوات جديدة من محترفين مرموقين  
سوف يلهمك لمواصلة تحسين أسلوبك"



## هيكل الإدارة

### أ. Mikel Alaez, Jon

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





# الهيكل والمحتوى

تم تصميم المنهج الدراسي للمحاضرة الجامعية في مجال اللون في ألعاب الفيديو للتعلم الديناميكي استنادًا إلى نظام إعادة التعلم (المعروف بـ Relearning) الذي أثبت جدارته في TECH الجامعة التكنولوجية، وهي المؤسسة الوحيدة الناطقة بالإسبانية المرخص لها باستخدامه. سيسمح المنهج الدراسي الذي تم تطويره في هذا المقرر للطلاب بفهم أحدث المفاهيم، من خلال المحتوى النظري العملي، وتطبيق التقنيات والإجراءات الجديدة التي ستسمح بالتعلم السهل، وستبرز ملامح المهنية الجديدة.





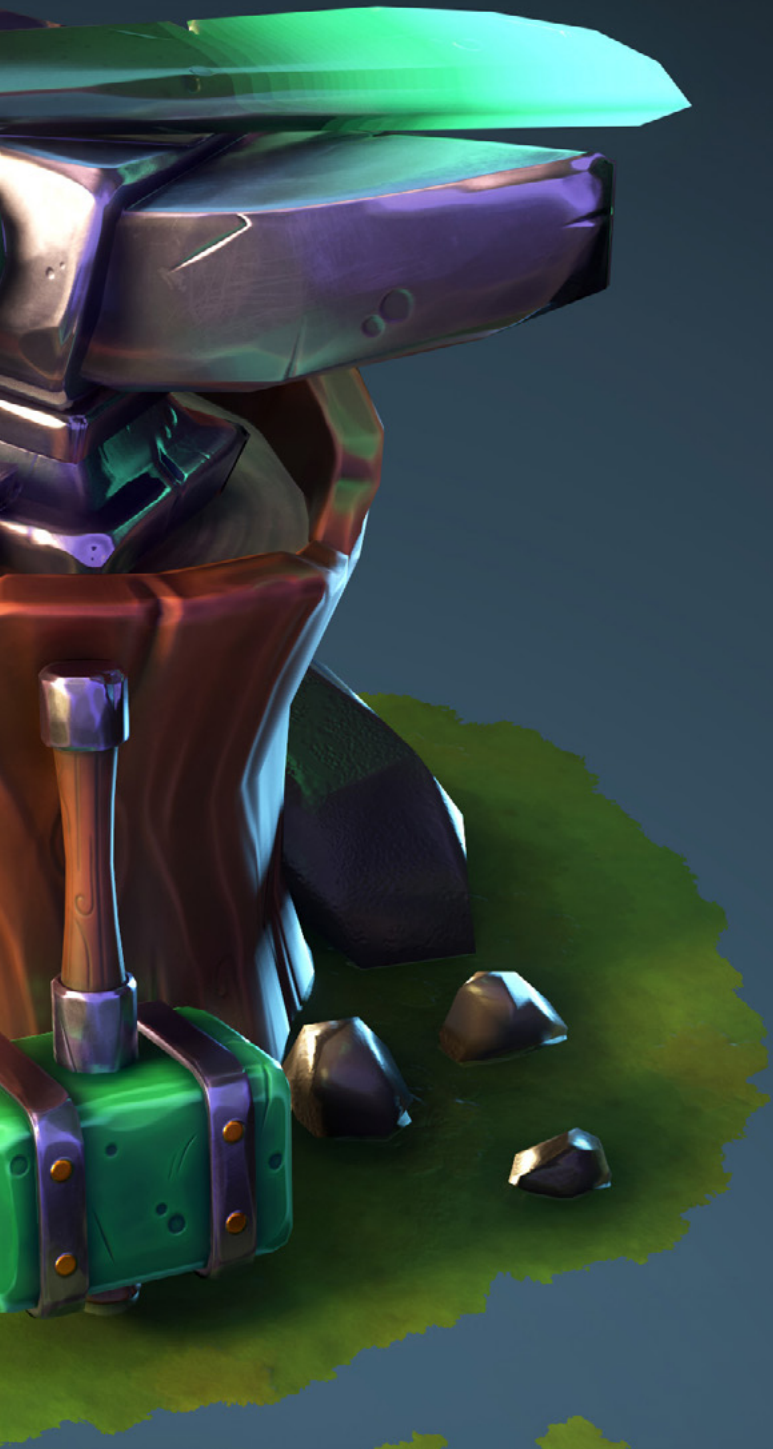


سوف تدرس أهم مراجع الألوان في الفن، وتتعلم تطبيق تدرج  
الألوان والتشبع والضوء والتباين المناسب لألعاب الفيديو"



## الوحدة 1. اللون

- 1.1 انتشار الضوء
  - 1.1.1 التقنية
  - 2.1.1 مثال
  - 3.1.1 لون الضوء
- 2.1 الضوء على الأسطح
  - 1.2.1 ردود الفعل
  - 2.2.1 الارتدادات
  - 3.2.1 Subsurface Scattering
- 3.1 التصميم والألوان
  - 1.3.1 المبالغة
  - 2.3.1 التخيل
  - 3.3.1 الاستخدام
- 4.1 الضوء في الظلال
  - 1.4.1 ردود الفعل
  - 2.4.1 اللون في الظلال
  - 3.4.1 الخدع
- 5.1 النقبة
  - 1.5.1 التعريف
  - 2.5.1 الأهمية
  - 3.5.1 الاستخدام
- 6.1 التشيع
  - 1.6.1 التعريف
  - 2.6.1 الأهمية
  - 3.6.1 الاستخدام



- 7.1 القيمة/التباين
  - 1.7.1 التعريف
  - 2.7.1 التباين في الموقع
  - 3.7.1 الاستخدام
- 8.1 اللون في الرسم التوضيحي
  - 1.8.1 الاختلافات
  - 2.8.1 الحرية
  - 3.8.1 النظرية
- 9.1 الألوان في الفن المفاهيمي Concept Art
  - 1.9.1 الأهمية
  - 2.9.1 التصميم والألوان
  - 3.9.1 دعامة Prop سيناريو الشخصية
- 10:10 اللون في الفن
  - 1.10.1 التاريخ
  - 2.10.1 التغييرات
  - 3.10.1 المراجع

الآن أصبح التعليم الآن أكثر سهولة  
وتخصصاً، فمستقبلك يعتمد عليك"



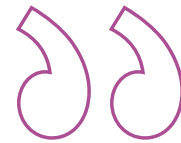
# المنهجية

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 يرسى 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 طليعة 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 (نتعلّم 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.

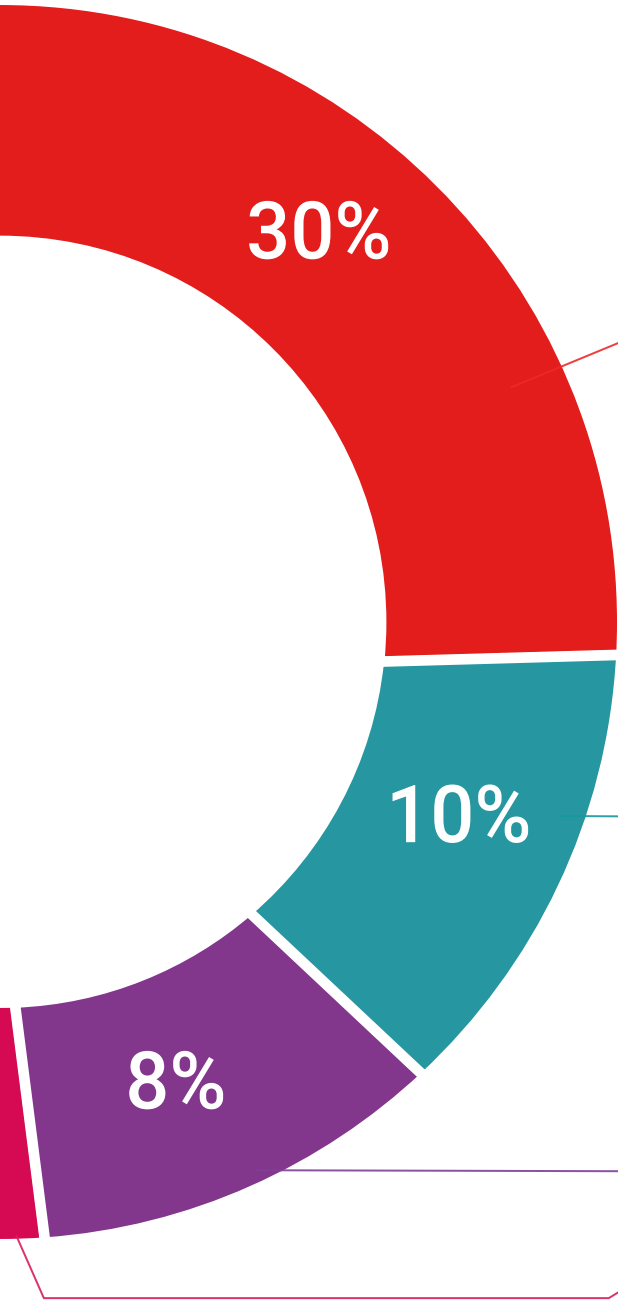
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،  
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في  
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على  
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحُصين 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 وملموثاً حقاً.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

### المحاضرات الرئيسية



هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

### التدريب العملي على المهارات والكفاءات



سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات 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.



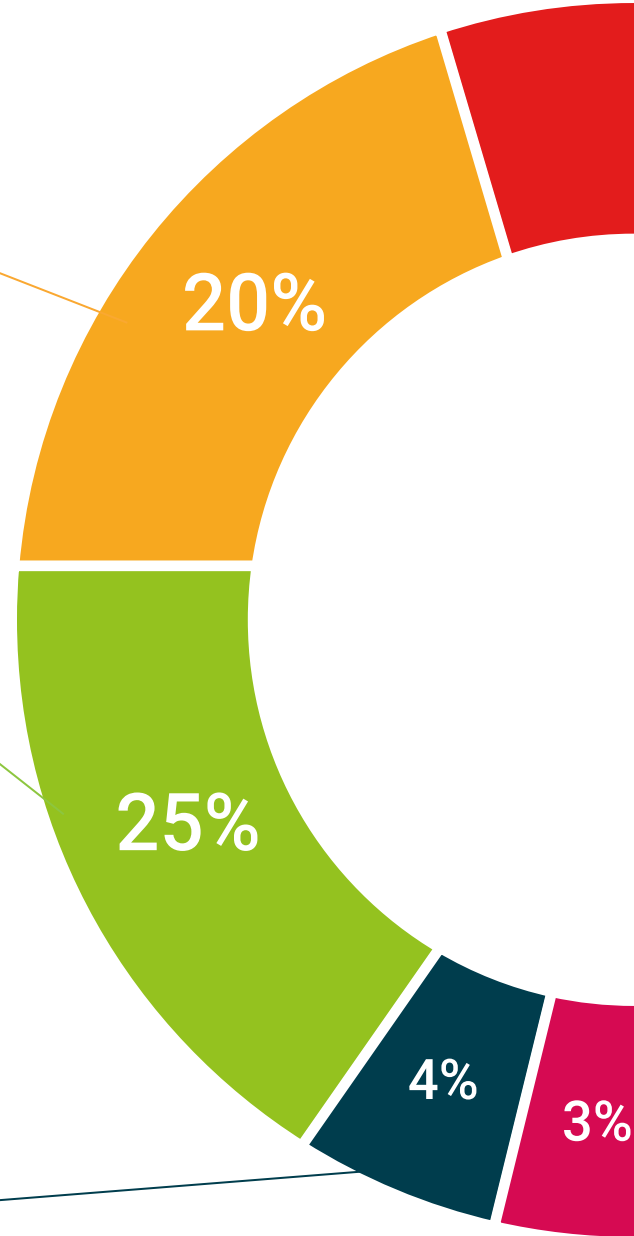
### ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".



### الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم، حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



# المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في اللون في ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي المحاضرة الجامعية في اللون في ألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدثا في السوق.

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

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

المؤهل العلمي: محاضرة جامعية في اللون في ألعاب الفيديو

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أسابيع



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

**tech** الجامعة  
التكنولوجية

الحاضر المعرفة

الحاضر

الجودة

المعرفة

محاضرة جامعية

اللون في ألعاب الفيديو

« طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: عبر الإنترنت

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

# محاضرة جامعية اللون في ألعاب الفيديو

