

# محاضرة جامعية الرسم في ألعاب الفيديو





الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## محاضرة جامعية الرسم في ألعاب الفيديو

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

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: [www.techtute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/drawing-video-games](http://www.techtute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/drawing-video-games)

# الفهرس

01

المقدمة

صفحة 4

02

الأهداف

صفحة 8

03

هكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04

الهكل والمحتوى

صفحة 16

05

المنهجية

صفحة 20

06

المؤهل العلمي

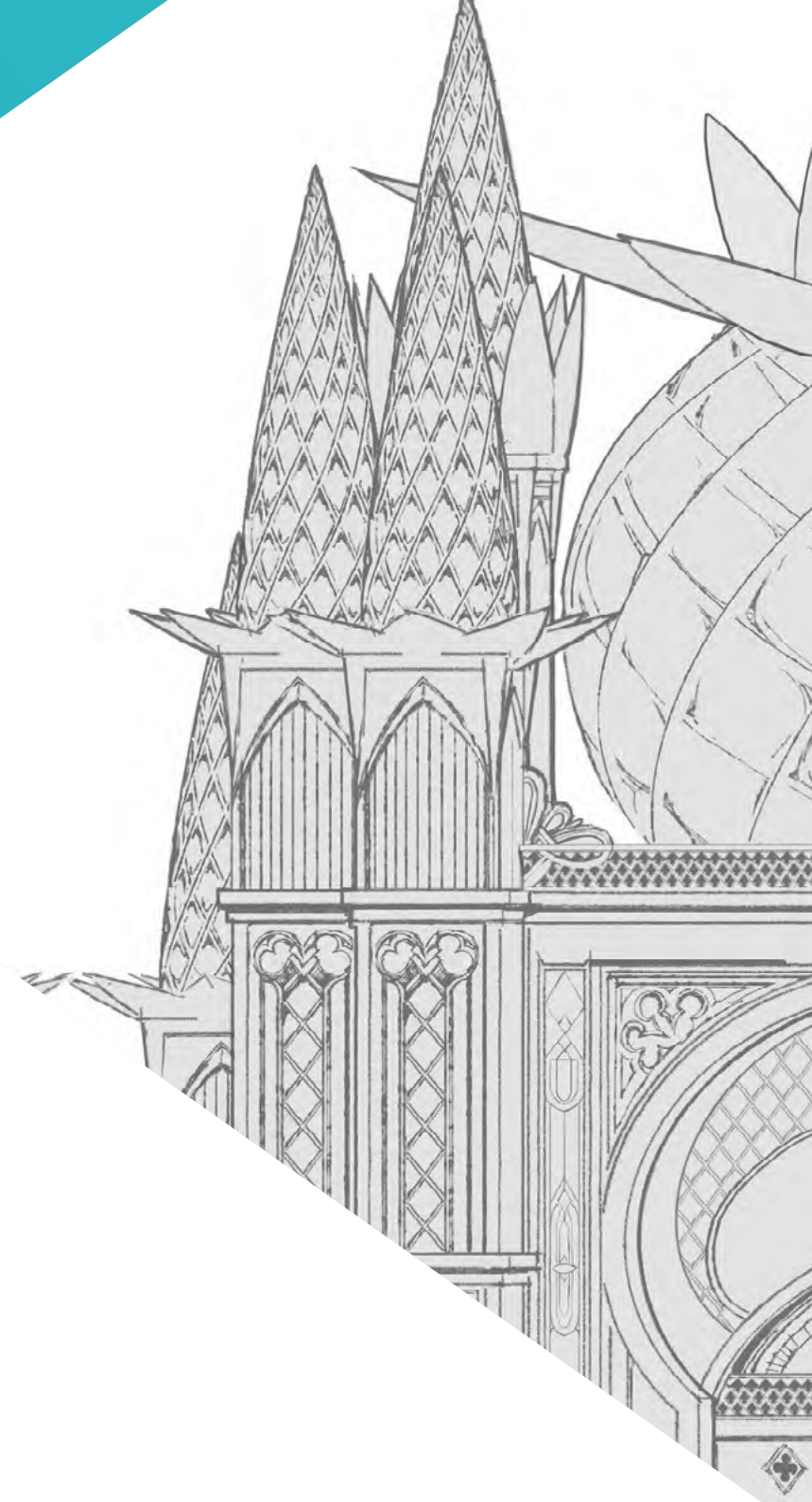
صفحة 28

# المقدمة

هل تعلم أنه على مدى السنوات القليلة الماضية حققت صناعة الترفيه التفاعلي إيرادات أكثر من صناعة الأفلام أو الرياضة؟ لا يمكن إيقاف سوق ألعاب الفيديو، ويشير الخبراء إلى مزيد من النمو. لكن قبل أن يصبح كل هذا مرئياً ويصل إلى وحدات تحكم ألعاب الفيديو، فإنه يمر عبر أيدي الفنانين والمبدعين الذين يزداد الطلب عليهم من قبل مطوري ألعاب الفيديو. ستكون مواكبة الاتجاهات الجديدة في مجال Gaming أمراً بالغ الأهمية بالنسبة للمحترفين في هذا القطاع المهم. إن المعرفة المتعمقة بالرسم وانضباطه للحصول على تشطيبات احترافية ممكنة في إطار تطوير هذا البرنامج التعليمي الذي يستهدف محبي فن ألعاب الفيديو.



ابدأ طريقك في تصميم ألعاب  
الفيديو مع برنامج الرسم الاحترافي"



تحتوي هذه المحاضرة الجامعية في الرسم في ألعاب الفيديو على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق. أبرز خصائصه هي:

- ♦ تطوير دراسات حالة يقدمها خبراء في التصميم لألعاب الفيديو
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تمورها 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

يتطلب إنشاء ألعاب الفيديو التدريب والإبداع. يبدأ كل عمل جديد بفكرة يتم تسجيلها عادةً على الورق، والمعروفة باسم الرسم التخطيطي، وهو واقع تم تجاوزه من خلال عدد من التطبيقات وبرامج التصميم المتخصصة التي ظهرت. أما الآن فقد تطورت الأدوات المطبقة وعندما يتعلق الأمر بتصاميم البيئات الافتراضية أصبحت الإجراءات أكثر تقنية.

من خلال المحاضرة الجامعية في الرسم في ألعاب الفيديو، سيستفيد الطالب من استخدام المواد التقليدية والرقمية التي ستسمح بنقل الرسم إلى الصيغ الجديدة المتجاوبة Responsive. ستطور الخطوط والأشكال الهندسية للبيئات ثلاثية الأبعاد، وستتعلم كيفية تبسيط الأشكال وتطبيق التظليل مع الحفاظ على التوازن بين الأفكار والنتيجة النهائية.

صُمم هذا البرنامج للأشخاص الذين يرغبون في الارتقاء بإلهامهم إلى المستوى التالي، حيث يصبح الرسم أداة احترافية. لهذا السبب مع منهجية الدراسة عبر الإنترنت التي تتبعها TECH Global University، يتزايد عدد الأشخاص الذين يستفيدون من التدريب في بيئة آمنة وشخصية من خلال عمليات تعليمية مرنة وفعالة.

تقدم TECH برنامجاً تعليمياً متكاملًا عبر الإنترنت يجمع بين المحتوى العملي والنظري القابل للتحميل على أي نوع من الأجهزة، صممه خبراء في فن ألعاب الفيديو؛ مع حرم جامعي رقمي يتكون من منتديات وغرف اجتماعات ومكتبات رقمية ومحدثات ومنصات بث، يستهدف أي شخص لديه شغف وتذوق للرسم الاحترافي.

يمكن تحقيق أفضل سيناريوهات ألعاب الفيديو من خلال هذه المحاضرة الجامعية"



تعلم كيف تعطي منظوراً لأفكارك وتبتكر  
لعبة الفيديو التالية التي ستنتشر بسرعة  
البرق مع هذه المحاضرة الجامعية في  
الرسم في ألعاب الفيديو.

تحول من لاعب هاوٍ إلى فنان ألعاب  
فيديو محترف.

في 6 أسابيع فقط سوف تتعلم التفريق بين  
تقنيات التظليل والخط والمنظور والتعامل  
مع الرسم التخطيطي وتطبيقها مع محتويات  
تفاعلية وعبر الإنترنت"

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 تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم 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

يتمثل الهدف الرئيسي من المحاضرة الجامعية في الرسم في ألعاب الفيديو في إعطاء الطلاب الأدوات التي تمكنهم من التعبير عن أفكارهم على الورق والرقمي على حد سواء، وتعلم أحدث التقنيات والإجراءات الخاصة بالتظليل والمنظور والعناية بالخطوط والأشكال الهندسية، لتقديم رسم تخطيطي نظيف وإنشاء أعمال بأسلوب فريد يجعل من كل عمل من أعمالهم مشروعاً رائعاً، مما يتيح لهم الفرصة لدخول صناعة ألعاب الفيديو بشكل احترافي.





مع منهجية الدراسة في TECH من الممكن تحقيق  
أهدافك، استعد لتكون الأفضل في Concept Art



## الأهداف العامة



- تعلم تقنيات وإجراءات الرسم الاحترافية الأكثر فعالية مثل الخط والتظليل وتحبير الوسائط والمنظور وتبسيط الأشكال
- معرفة انضباط عمل الفنان الرقمي للحفاظ على الصحة وبيئة العمل
- تنفيذ أعمال عملية بتطبيق التقنيات التي تعلمتها بفضل المنهجية التفاعلية للدورة
- اكتساب المهارات اللازمة للاستفادة الفعالة من الموارد والمواد المناسبة لكل إبداع



ستقوم بتحسين رسم الخطوط  
لتصبح محترفاً حقيقياً"



## الأهداف المحددة

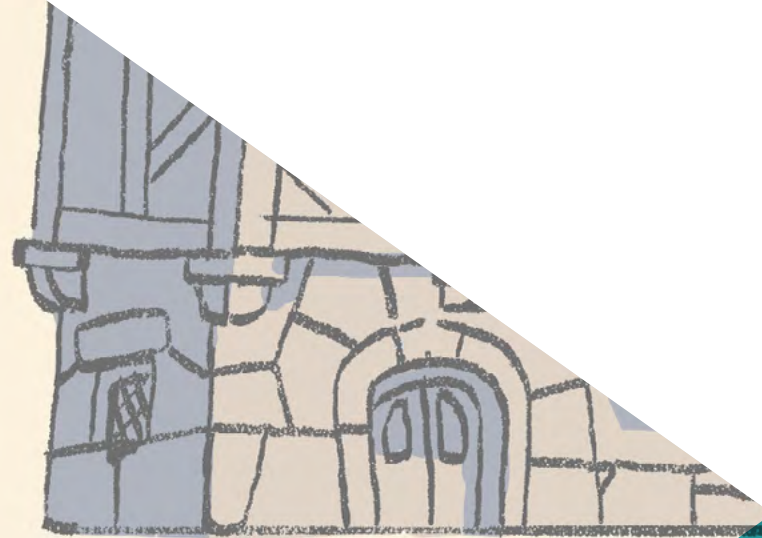
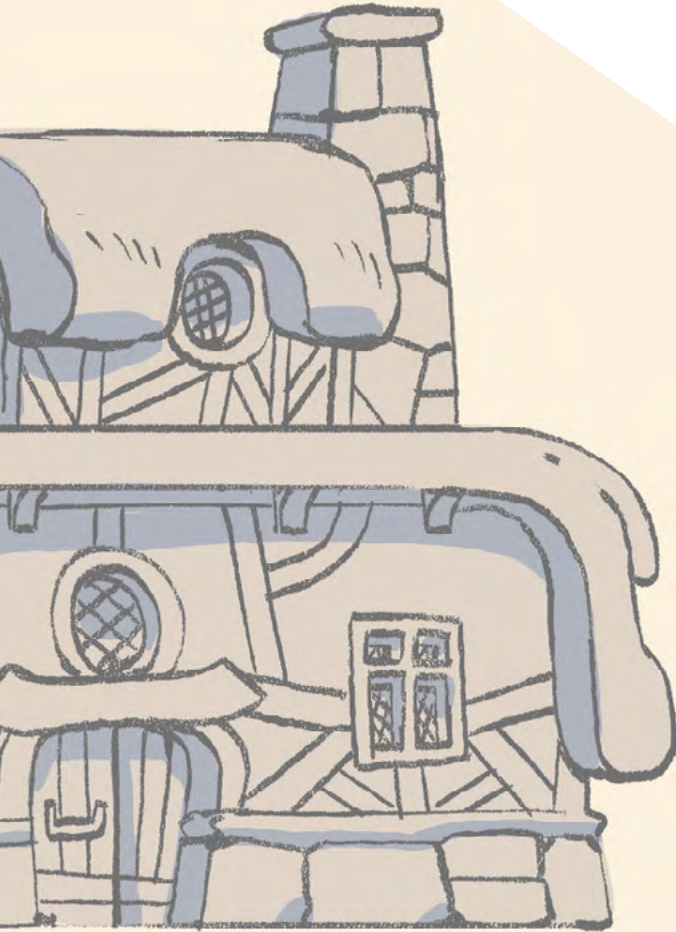


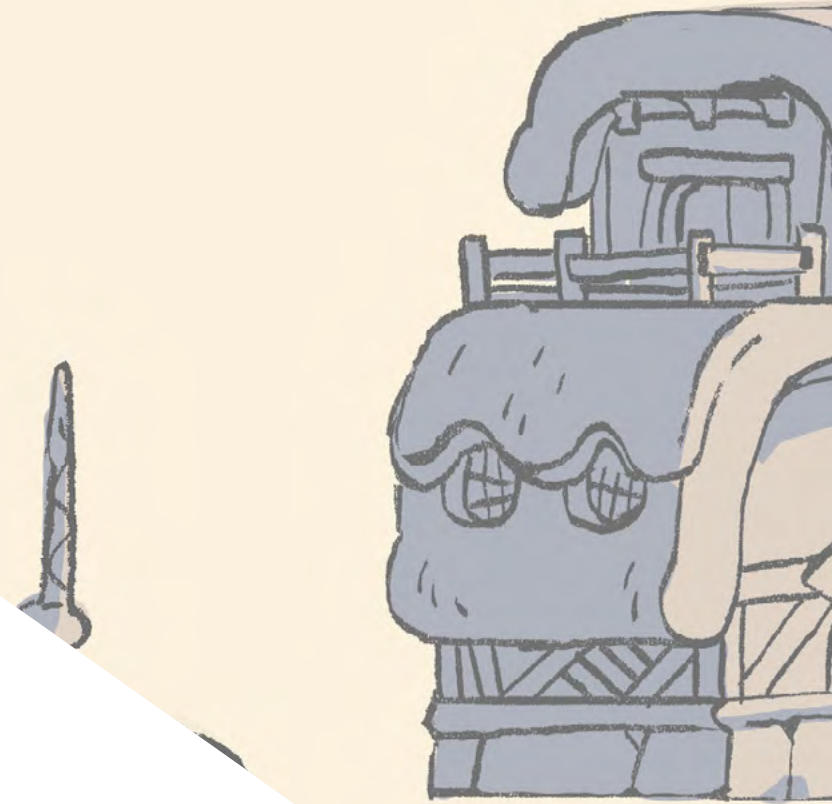
- معرفة المواد الرئيسية التي يعمل بها الفنان
- تعلم عمل الرسومات الرقمية مقابل الرسومات التقليدية
- دراسة تبسيط الأشكال الهندسية المعقدة
- تحسين رسم الخطوط



# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتمتع أعضاء هيئة التدريس الذين قاموا بتطوير المحاضرة الجامعية في الرسم في ألعاب الفيديو بمعرفة وخبرة واسعة تتيح للطلاب بدء حياتهم المهنية في عالم الرسم بطريقة احترافية، من خلال منح مصمم لتوفير الأدوات اللازمة للطلاب حتى يتمكن من دخول سوق العمل الحالي بأمان. ضمان جودة التدريب بدعم من TECH، أكبر جامعة رقمية في العالم.





ستوفر لك تجربة التعلم في TECH الراحة والديناميكية  
التي تحتاجها للتدريب في الوقت الحاضر، برفقة خبراء  
في جميع الأوقات"

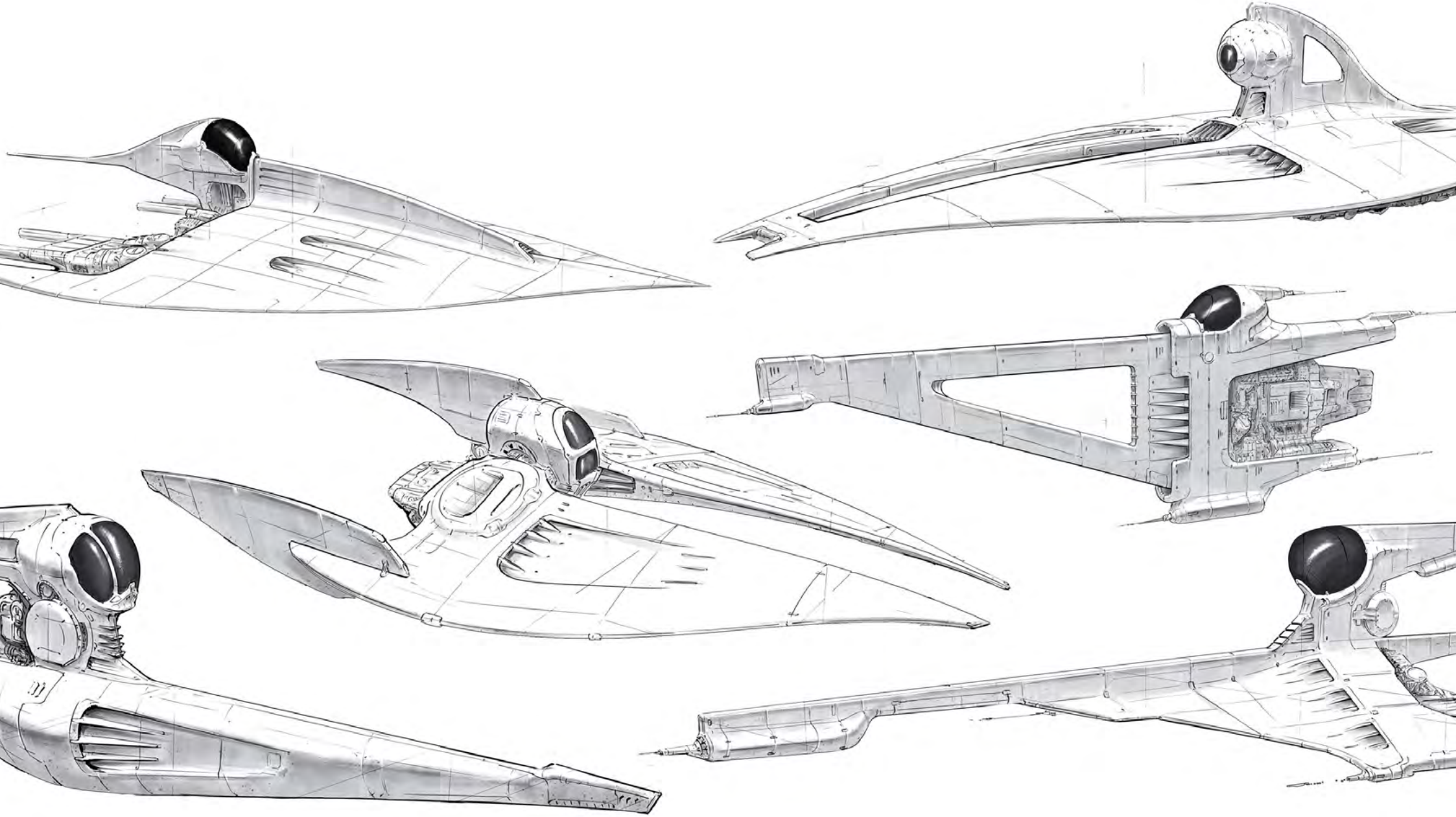


## هيكل الإدارة

### أ. Jon Alaez Mikel

- ♦ 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





# الهيكل والمحتوى

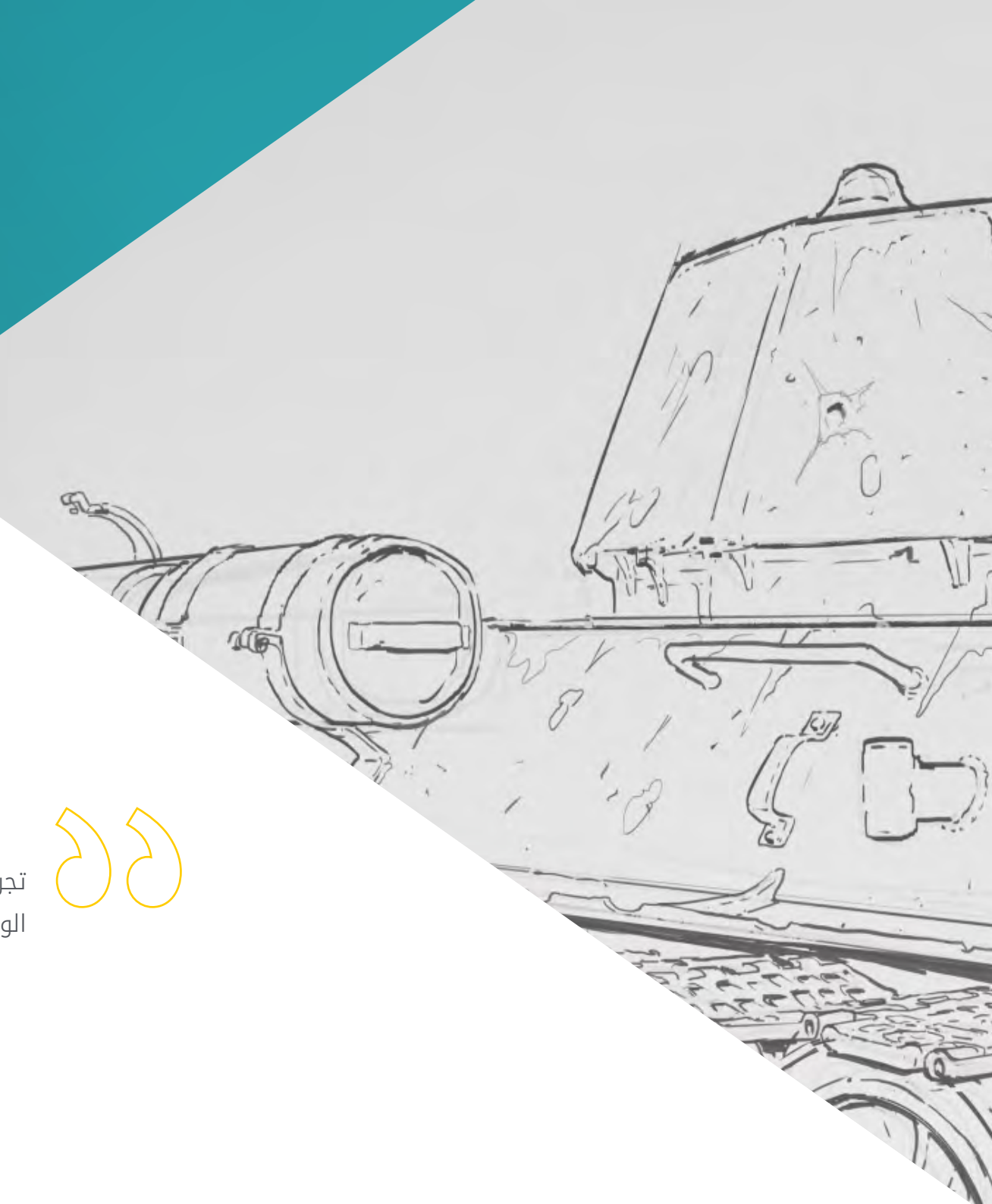
تم تصميم هيكلية هذه المحاضرة الجامعية في الرسم في ألعاب الفيديو من TECH لتزويد الطلاب بالمعرفة اللازمة لاتخاذ خطواتهم الأولى كرسامين محترفين في قطاع الترفيه التفاعلي. بهذه الطريقة، سيتم تطوير خبراتك التعليمية من خلال مواجهة مواقف حقيقية من أجل تعزيز اتخاذ القرارات الفعالة في مشاريعك. يقود كل ذلك معلمون خبراء يقومون بتوصيف المحتوى وفقاً لتنسيقات مختلفة وتوزيعه أثناء عملية التعلم باتباع منهجية TECH المحددة عبر الإنترنت.





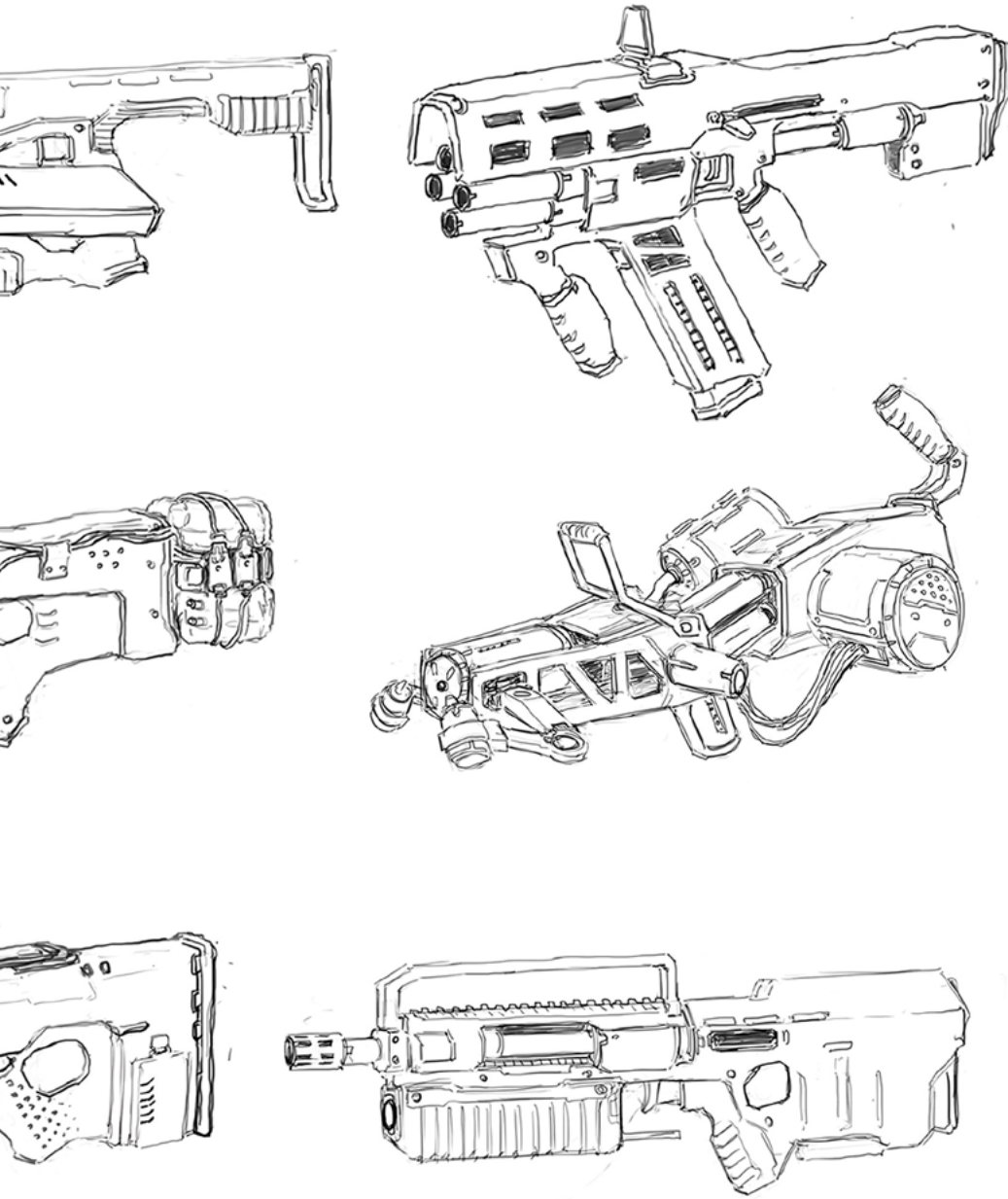


تجربة تعليمية تجعل روتينك أكثر متعة وتتيح لك في الوقت نفسه إنشاء مشروعك المهني الجديد"

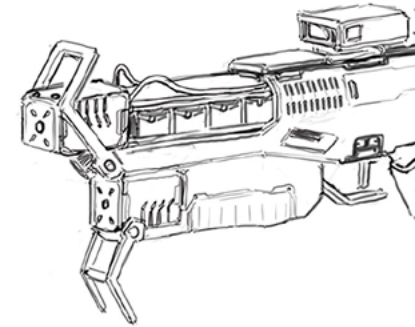
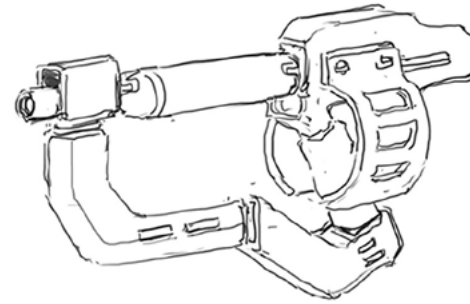
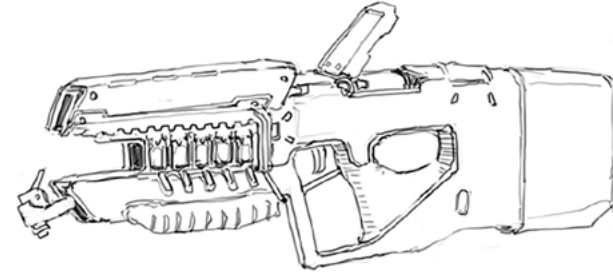
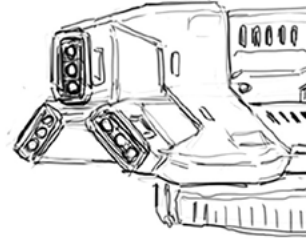
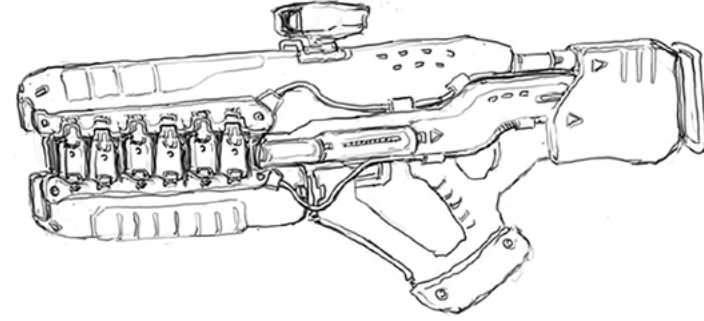


## الوحدة 1. الرسم الاحترافي

- 1.1. المعدات
  - 1.1.1. التقليدي
  - 2.1.1. رقمي
  - 3.1.1. المحيط
- 2.1. بيئة العمل والتسخين
  - 1.2.1. الإجماء
  - 2.2.1. استراحة
  - 3.2.1. الصحة
- 3.1. الأشكال الهندسية
  - 1.3.1. الخط
  - 2.3.1. الحواف
  - 3.3.1. نماذج ثنائية الأبعاد.
- 4.1. وجهة النظر
  - 1.4.1. نقطة التلاشي
  - 2.4.1. نقط تلاشي متعددة
  - 3.4.1. النصائح
- 5.1. الرسم التقريبي
  - 1.5.1. التلائم
  - 2.5.1. الرقمية التقليدي
  - 3.5.1. التنظيف
- 6.1. Lineart
  - 1.6.1. حول الرسم التقريبي
  - 2.6.1. رقمي
  - 3.6.1. النصائح
- 7.1. التظليل في الرسم
  - 1.7.1. الحكمة
  - 2.7.1. التعقيم
  - 3.7.1. الحشوة



- 8.1 تبسيط الأشكال
- 1.8.1 الأشكال العضوية
- 2.8.1 الهياكل
- 3.8.1 دمج الأشكال البسيطة
- 9.1 تحبير الوسائط
- 1.9.1 الحبر
- 2.9.1 القلم
- 3.9.1 رقمي
- 10.1 تحسين الخط
- 1.10.1 تمارين
- 2.10.1 تمشيط الخط
- 3.10.1 الممارسة



عزز مهاراتك في الرسم وتصمم مثل المحترفين  
الحقيقيين مثل Akihiko Yoshida أو Chris  
"Tetsuya Nomura أو Metzen"

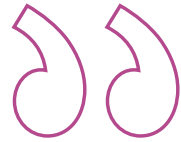


# المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** منهجية 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 *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"



سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية  
والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة  
في بيئات العمل الحقيقية.

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.



## 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 مدرء 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.

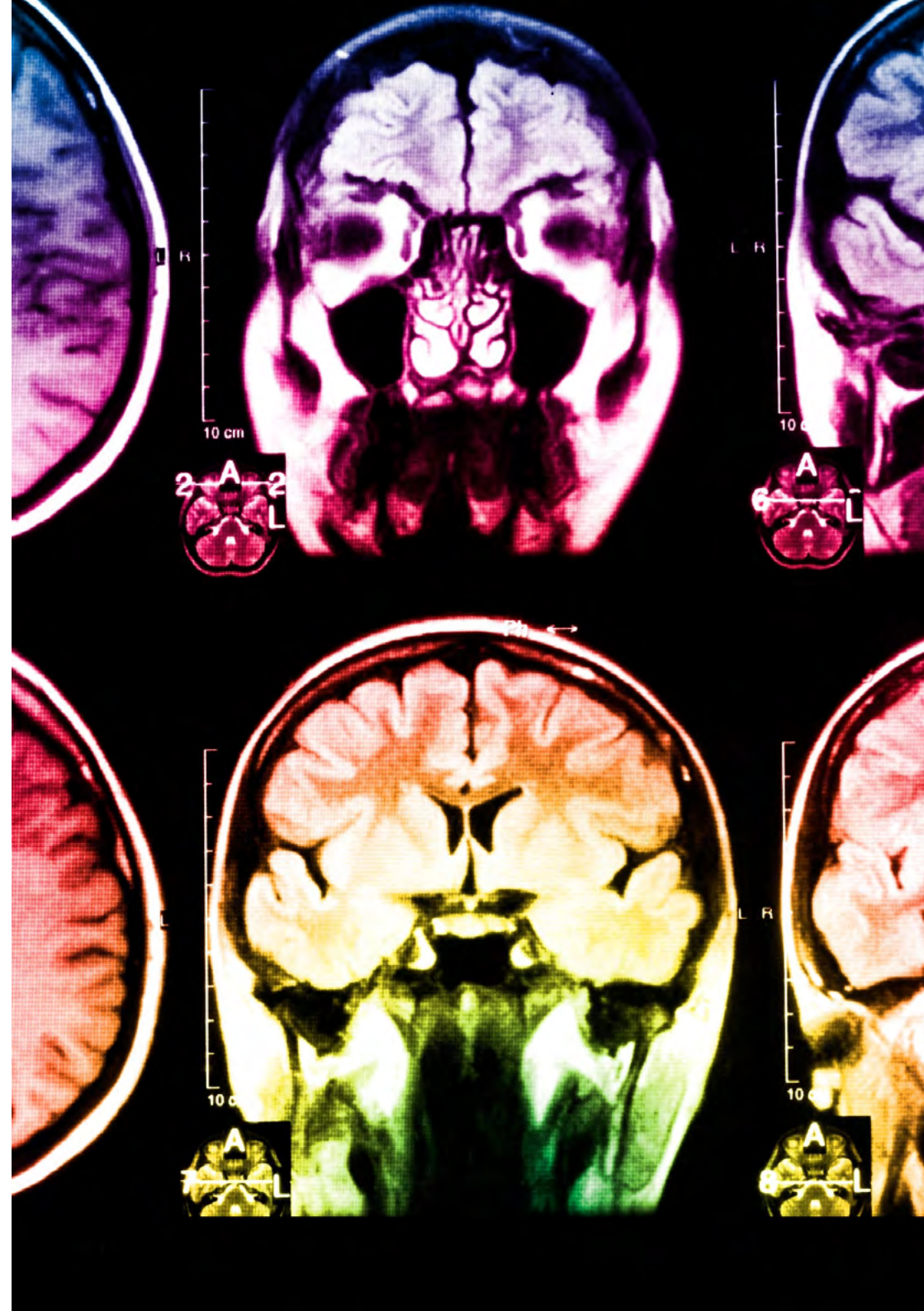


في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانباً فننساها ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

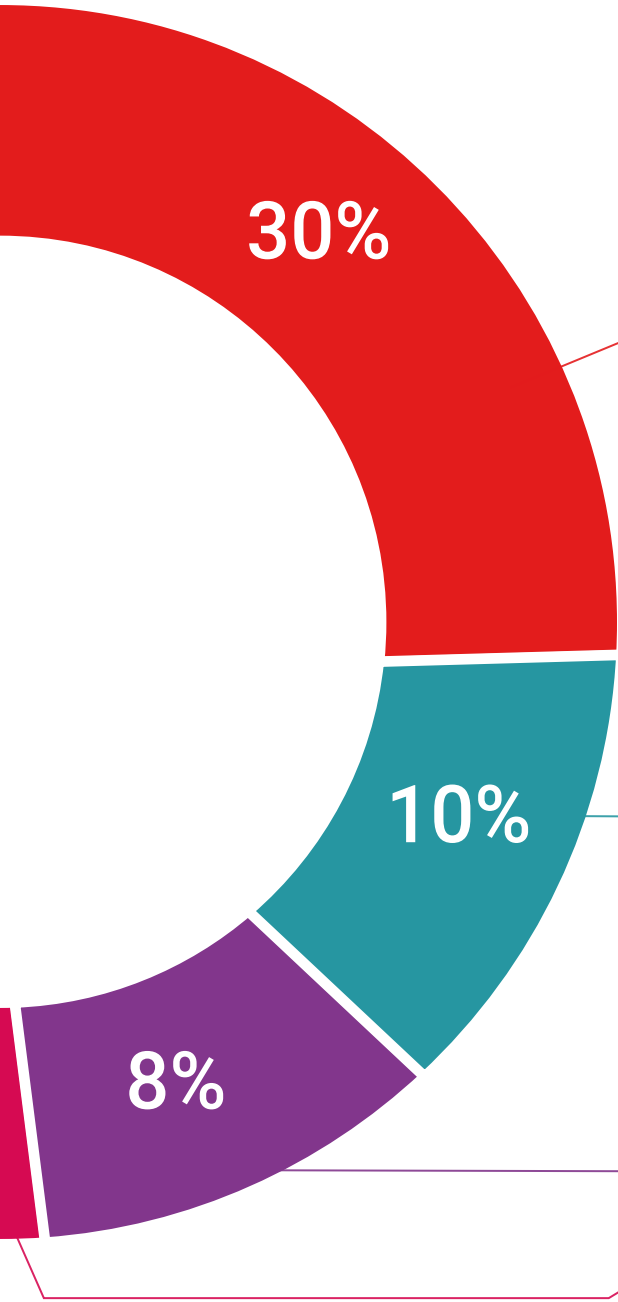
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استناداً إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضاً أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئاً هو ضرورياً لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحصين 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 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 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.



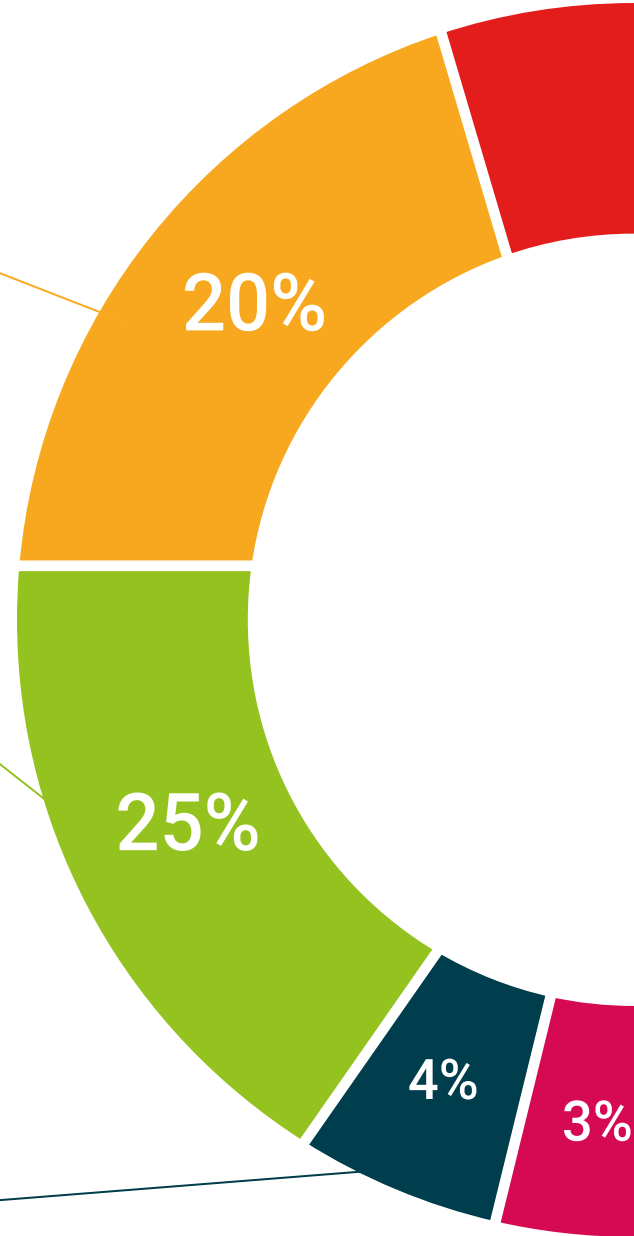
#### ملخصات تفاعلية

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



اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على المؤهل  
العلمي الجامعي دون سفر أو إجراءات مرهقة"



تحتوي المحاضرة الجامعية في الرسم في ألعاب الفيديو على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائثة 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: المحاضرة الجامعية في الرسم في ألعاب الفيديو

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أسابيع



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

الابتكار

الجامعة  
التيكولوجية  
**tech**

محاضرة جامعية

الرسم في ألعاب الفيديو

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل العلمي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

الحاضر

الجودة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

# محاضرة جامعية الرسم في ألعاب الفيديو

