محاضرة جامعية
جرافيك ألعاب الفيديو

الجامعة التيكنولوجية
tech

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
جرافيك ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **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/graphics

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الهيكل والمحتوى
صفحة 12

04
المنهجية
صفحة 16

05
المؤهل العلمي
صفحة 24

01
المقدمة

يعد إنشاء جرافيك ألعاب الفيديو إحدى المهام الأساسية لتصميم ألعاب الفيديو. يعد إتقان هذا النوع من المهارات أمرًا ضروريًا في مراحل معينة من تطوير اللعبة، ولهذا السبب تحتاج كل شركة إلى متخصصين في هذا المجال يمكنهم التعامل مع البرامج المخصصة لهذه المهمة وبالتالي تحقيق أهدافها. يقدم هذا المؤهل العلمى للطلاب كل المعرفة اللازمة للتخصص في تصميم أنواع مختلفة من جرافيك ألعاب الفيديو، وتعلم كل شيء عن برامج الكمبيوتر المستخدمة لتنفيذها.

صمم جرافيك ألعاب فيديوعالية المستوى مطبقة على
ألعاب الفيديو واحصل على فرص كبيرة في هذه الصناعة"

تتكون ألعاب الفيديو من عدد كبير من العناصر المرئية، سواء المحمولة أو الثابتة. تم تصميم بعضها مباشرةً باستخدام تقنيات التصميم ثنائية أو ثلاثية الأبعاد والتي يتم دمجها بعد ذلك في اللعبة. ولكن هناك مكونات أخرى يتم إنشاؤها باستخدام أنواع أخرى من الأدوات. هذا هو الحال بالنسبة للمشاريع الرسومية غير المتحركة، والتي يمكن إنشاؤها باستخدام برامج متخصصة مثل Illustrator.

Illustrator هو برنامج كمبيوتر شائع جدًا يستخدم لإنشاء جميع أنواع التصميمات التي تركز على بيئات متنوعة جدًا، بدءًا من المنشورات الصحفية ووصولاً إلى تركيبات الصور الفوتوغرافية الإعلانية. يستفيد عالم ألعاب الفيديو أيضًا من هذا النوع من التطبيقات ويمكنه الاستفادة من جميع خياراته لدمجها في مشاريعك.

وبالتالي، فإن المحاضرة الجامعية في جرافيك ألعاب الفيديو توفر للطلاب فرصة التخصص في هذا المجال، حتى يتمكنوا من العمل في صناعة ألعاب الفيديو في تصميم جميع أنواع التصميمات باستخدام البرامج الموحدة فى هذا المجال.

يتكون هذا المؤهل العلمى أيضًا من وحدة ويتم التدريس بالكامل عبر الإنترنت، مما يضمن أن الطلاب يمكنهم الجمع بين دراستهم وحياتهم المهنية.

هذه **المحاضرة الجامعية فى جرافيك ألعاب الفيديو تحتوى** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة فى سوق العمل. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية المقدمة من قبل خبراء في تصميم المنتج
- يجمع المحتوى البياني والتخطيطي والعملي للغاية الذي تم تصميمه به على معلومات عملية عن النموذج ثلاثى الأبعاد المطبق على ألعاب الفيديو
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي 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 أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> تحتاج صناعة ألعاب الفيديو إلى متخصصين في تركيب جرافيك ألعاب الفيديو، وقد تكون هذه فرصتك للنجاح في هذا المجال"

مع هذه المحاضرة الجامعية سوف تكتسب جميع المهارات اللازمة لعمل جميع أنواع التصاميم لألعاب الفيديو"

تعرف على البرامج الأكثر استخدامًا في صناعة ألعاب الفيديو بفضل هذا المؤهل العلمى.

فرصتك للنجاح في عالم ألعاب الفيديو موجودة هنا. لا تفوت هذه الفرصة.

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 تأهيلا غامرًا مبرمجًا 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 الاكاديمية. للقيام بذلك، ستحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

الهدف الرئيسي من هذا المؤهل العلمى هو التأكد من أن الطلاب يكتسبون جميع المهارات اللازمة لإنشاء جميع أنواع جرافيك ألعاب الفيديو والتصميمات المطبقة على ألعاب الفيديو، وذلك باستخدام أدوات الكمبيوتر المناسبة. وهكذا، في نهاية هذه المحاضرة الجامعية في جرافيك ألعاب الفيديو، سيكون الطلاب قادرين على تنفيذ جميع أنواع المهام البصرية في شركات ألعاب الفيديو ذات الملفات الشخصية المتنوعة. ولهذا السبب، يعد هذا المؤهل العلمى أفضل فرصة للمهنيين في هذا المجال للتقدم وتحقيق تغيير كبير في حياتهم العملية.

إن هدفك المتمثل في الانتماء إلى شركة عظيمة في صناعة ألعاب الفيديو لم يكن أقرب من أي وقت مضى. سجل نفسك واحصل عليه"

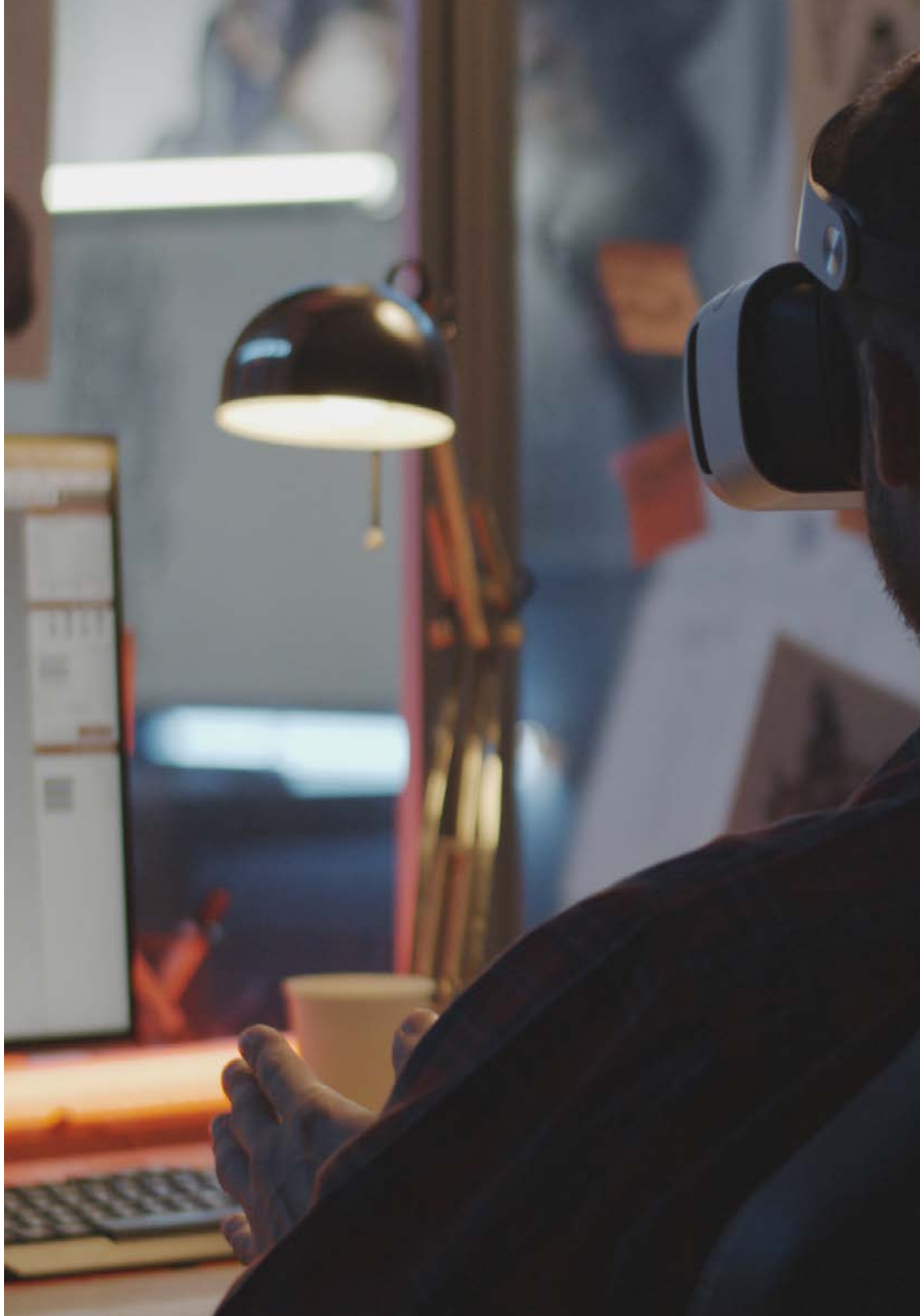
الأهداف العامة

- فهم ما يتكون منه التصميم الجرافيكي الجيد المطبق على ألعاب الفيديو
- برنامج التصميم الرئيسي Illustrator
- القدرة على تطبيق أفضل حلول التصميم في كل حالة
- فهم كيفية دمج جرافيك ألعاب الفيديو في ألعاب الفيديو

الأهداف المحددة

- اكتشاف تصميم المتجهات كأداة لإنتاج مشاريع جرافيك ألعاب فيديو
- استخدام الأدوات المختلفة بشكل صحيح وبطريقة فعالة ومبتكرة
- تطبيق المعرفة التقنية المكتسبة من خلال إظهار فهم الوسائط الرسومية المختلفة

تساعدك TECH الجامعة التكنولوجية على تحقيق أهدافك. أكمل هذا البرنامج العلمي حتى تصل إلى القمة"



03

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هذه المحاضرة الجامعية في جرافيك ألعاب الفيديو من قبل أكبر المتخصصين في هذا المجال. وهذا يضمن أن الطلاب يمكنهم الوصول إلى أفضل المعرفة، حتى يتمكنوا من أن يصبحوا خبراء عظماء في صناعة ألعاب الفيديو، ويصبحوا محترفين ذوي قيمة عالية في بيئتهم. وبهذه الطريقة، سيكتسب الطلاب جميع المهارات اللازمة للتقدم في هذا المجال وتأسيس أنفسهم في إحدى الشركات الكبرى في عالم ألعاب الفيديو.

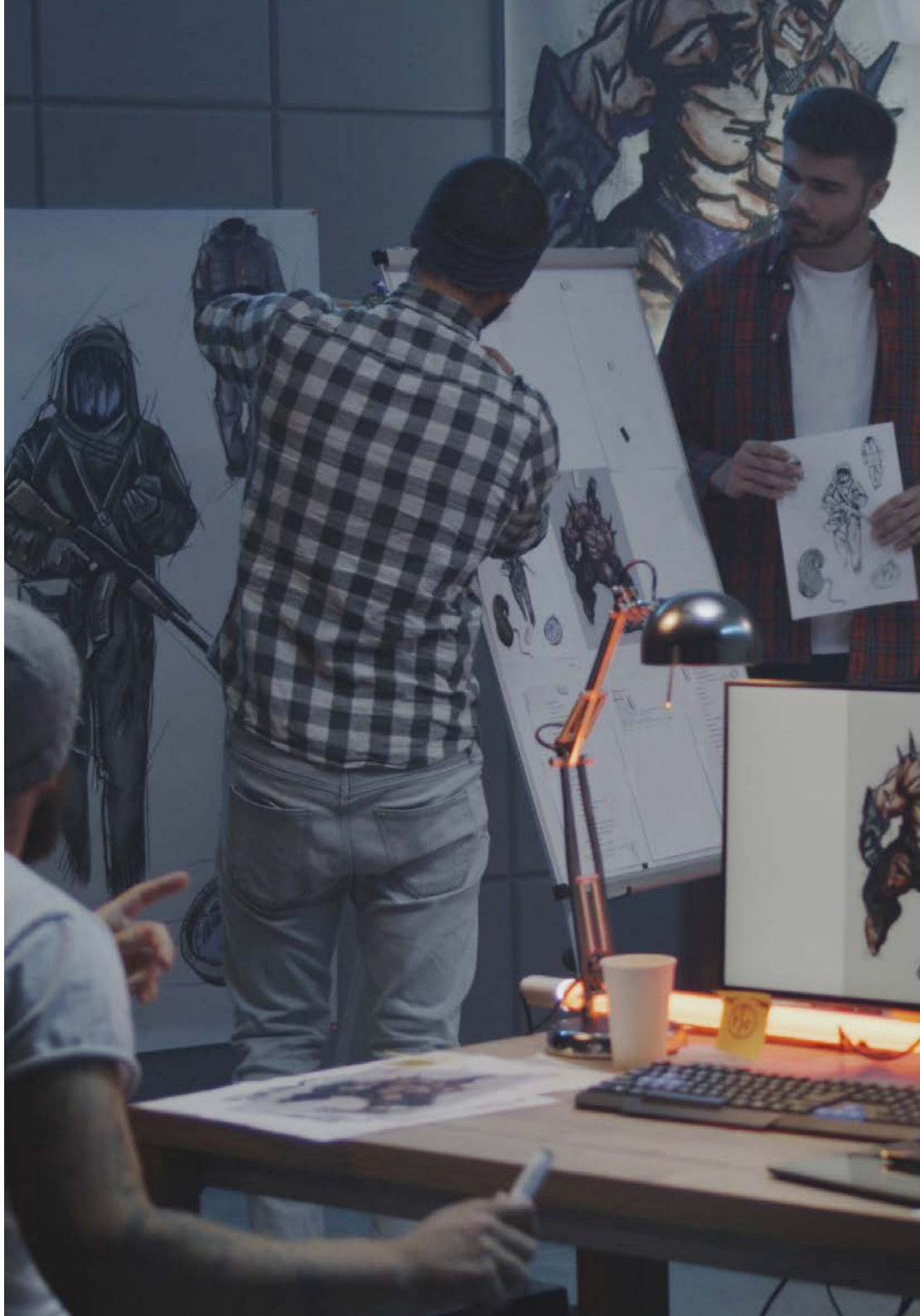
لن تجد محتوى أفضل للتخصص في التصميم المطبق على ألعاب الفيديو"

الوحدة 1. جرافيك ألعاب الفيديو

1.1. مقدمة لبيئة Illustrator
1.1.1. بيئة Ilustrator
2.1.1. إعداد وثيقة
3.1.1. تكييف الوثيقة مع الإحتياجات
4.1.1. صندوق الأدوات
2.1. الرسم باستخدام برنامج Illustrator
1.2.1. الرسم بالأشكال الهندسية الأساسية
2.2.1. قواعد الدليل والشبكة
3.2.1. مسارات ومنحنيات Bézier
4.2.1. عمليات أخرى
3.1. عمليات مع الأدوات
1.3.1. أدوات التصور
2.3.1. عمليات مع الأدوات
3.3.1. أنواع الخيار
4.3.1. العزلة التوضيحية
4.1. العمل مع اللون
1.4.1. لوحة عينات
2.4.1. عينات من اللون
3.4.1. عينات التدرج
4.4.1. أداة شبكة التدرج
5.1. العمل مع النص
1.5.1. تنسيق الحروف والفقرات
2.5.1. عمليات مع النص
3.5.1. العمل مع النص وجرافيك ألعاب الفيديو
4.5.1. عمليات أخرى مع النص
6.1. فرش وحوامل النمط
1.6.1. أنواع الفرش
2.6.1. عمليات مع الفرش
3.6.1. مكتبات الفرش
4.6.1. عمليات أخرى مع الفرش

7.1. تلوين الصور توجيه وتلوين التصاميم
1.7.1. ضوابط التعبئة
2.7.1. حلقه ملونه
3.7.1. اللون ومزيج من الحلقات
4.7.1. التوجيه
5.7.1. عمليات أخرى
8.1. المرشحات والتأثيرات
1.8.1. حول التأثيرات
2.8.1. تطبيق التأثير
3.8.1. التأثيرات التنقيطية
4.8.1. خيارات التنقيط
5.8.1. تطبيق التأثيرات على الصور النقطية
6.8.1. تحسين أداء التأثيرات
7.8.1. تعديل أو إزالة التأثير
9.1. تأثيرات ثلاثية الأبعاد
1.9.1. إنشاء الأشياء ثلاثية الأبعاد
2.9.1. تعريف الخيارات
3.9.1. إضافة مسار مدى مخصص
4.9.1. تدوير الأداة
5.9.1. تعيين عمل فني لأداة ثلاثية الأبعاد
10.1. التعبئة والتغليف
1.10.1. التصدير
2.10.1. الإستيراد
3.10.1. التطبيق العملي لبرنامج Illustrator في ألعاب الفيديو
4.10.1. تحليلات ألعاب الفيديو

هذا البرنامج العلمى هو الأكثر ابتكاراً وتخصصاً حتى تتمكن من العمل في صناعة ألعاب الفيديو على الفور"



04

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.

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

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.

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.

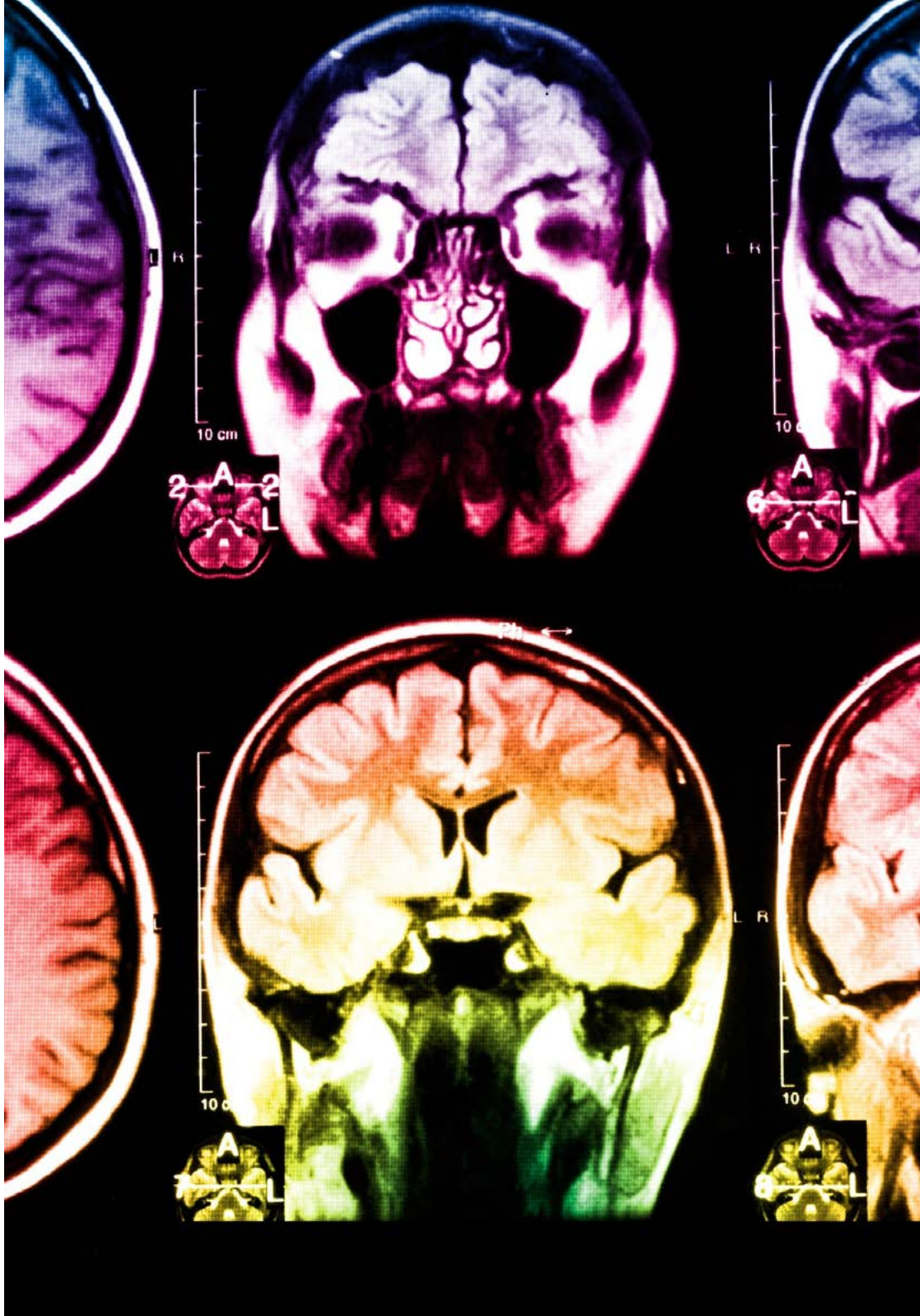
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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.

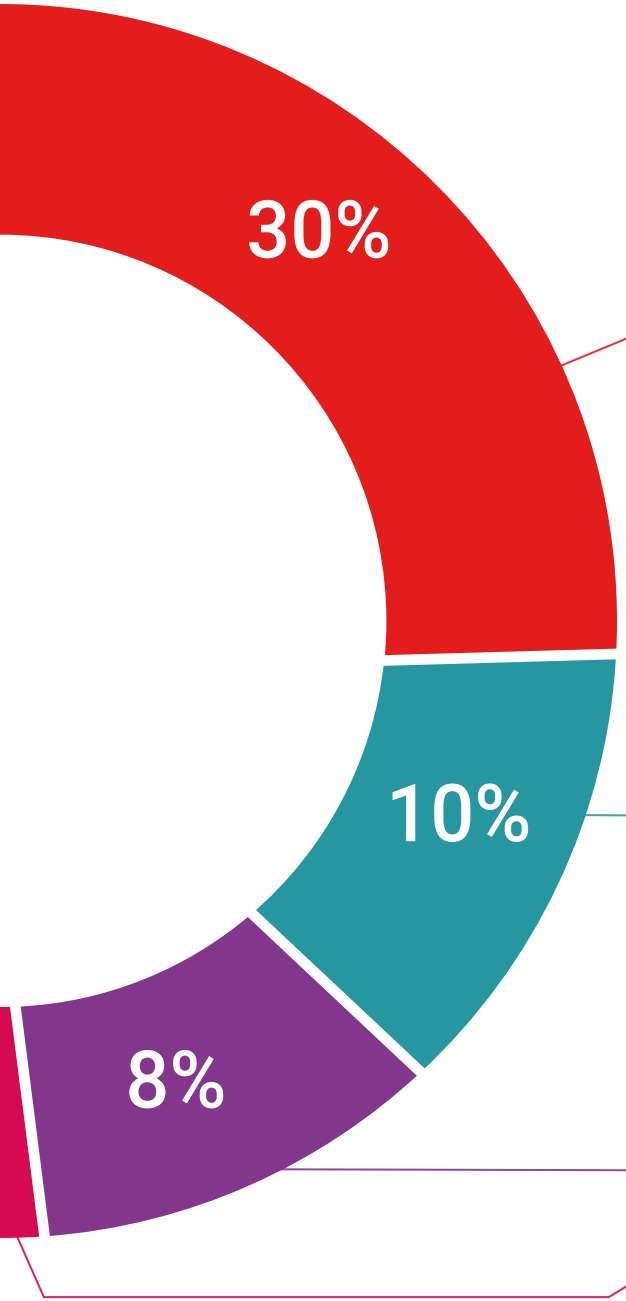
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

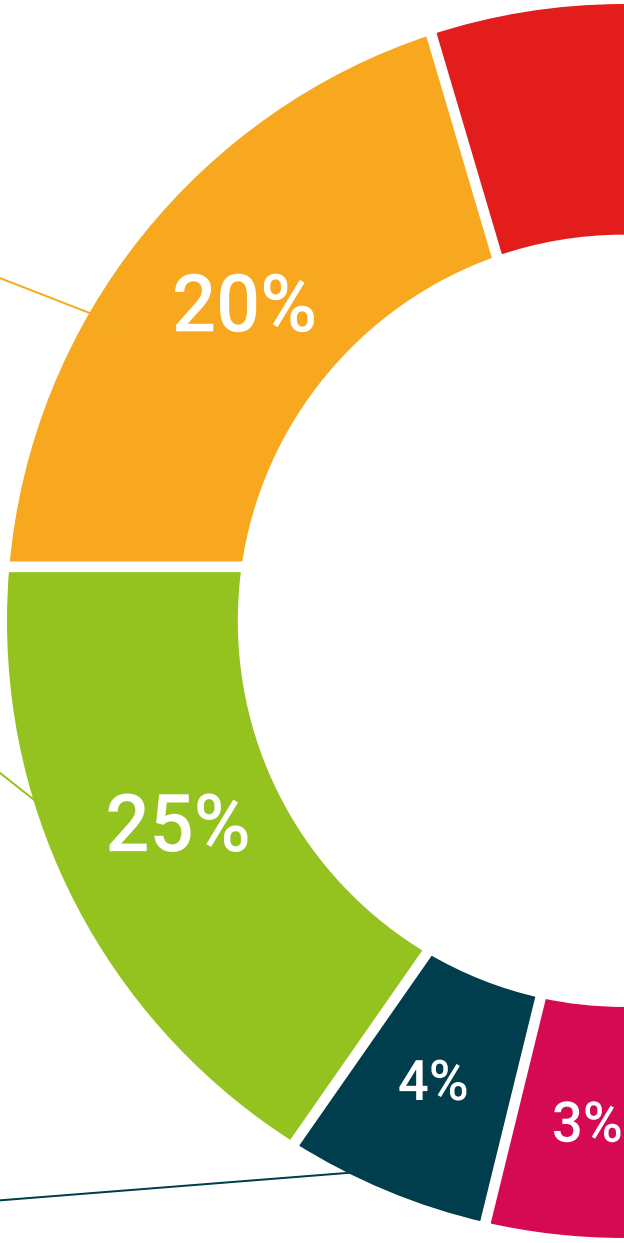
ملخصات تفاعلية

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.



05

المؤهل العلمي

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

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

تحتوي درجة **محاضرة جامعية في جرافيك ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

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

إن المؤهل الصادرعن **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 جرافيك ألعاب الفيديو**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **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

جرافيك ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150
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
جرافيك ألعاب الفيديو

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

محاضرة جامعية
جرافيك ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية