

محاضرة جامعية الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/video-game-animation

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 20

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

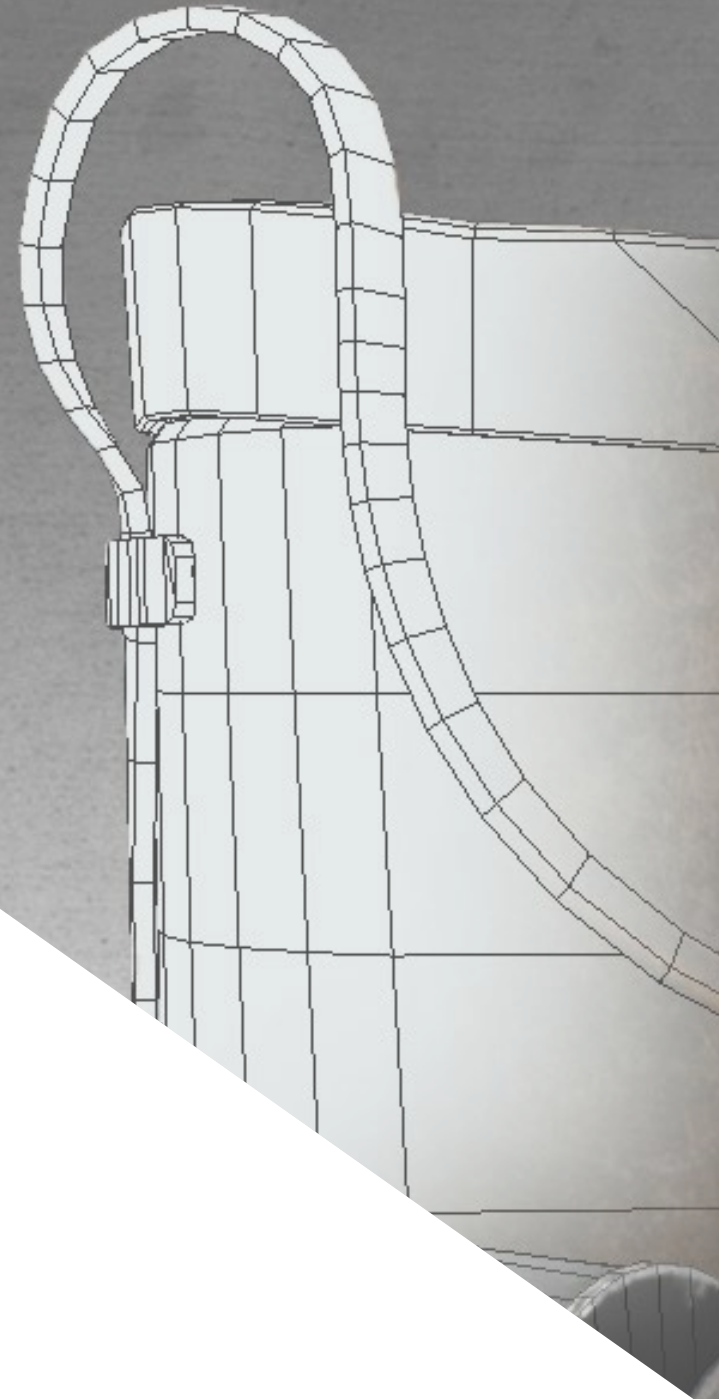
المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

من بين جميع العناصر التي تشكل لعبة فيديو، تعد الرسوم المتحركة واحدة من أكثر العناصر التي يلفت انتباه المستخدم. يعتمد ما إذا كان اللاعب يستمتع بالتجربة أو يتخلى عن لعبة الفيديو إلى حد كبير على الرسوم المتحركة. لهذا السبب، من الضروري أن تقوم الشركات بتدريب الفنانين الذين يقومون بعمل مناسب. في الواقع، هذه وظيفة بها عدد قليل من المتخصصين، ولهذا السبب تبحث الشركات الرئيسية في هذا القطاع عن محترفين جدد يمكنهم تنفيذ الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو الناجحة التالية. يعد هذا المؤهل العلمي الطالب لمواجهة هذه التحديات ويصبح خبيرًا مرغوبًا فيه من قبل الشركات الكبيرة في الصناعة.





فكر في ألعاب الفيديو المفضلة لديك
وتعلم كيفية صنع أفضل الرسوم المتحركة
بفضل هذه المحاضرة الجامعية"



يعد تطوير وتصميم ألعاب الفيديو من أكثر المهن المتخصصة في العالم. تقع ألعاب الفيديو في منتصف الطريق بين الصناعات التقنية والثقافية والفنية، لذا فهي تتطلب مهارات عرضية ومحددة لمواجهة التحديات التي قد تنشأ في إنشاء وإطلاق لعبة فيديو ناجحة.

نظرًا لتخصصها العالي، تحتاج الشركات الكبيرة إلى موظفين مخصصين لكل مهمة من المهام التي سيتم تنفيذها في كل مشروع تطوير. هكذا، يشارك المبرمجون أو المتخصصون في الفن أو مصممو الصوت أو الملحنون أو كتاب السيناريو في إنشاء كل لعبة فيديو، ويقوم رسامي الرسوم المتحركة بعمل وسيط بين المبرمجين والطاقم الفني. يقوم رسامو الرسوم المتحركة بإضفاء الحيوية على التصميمات، لذا فهم جزء حيوي من كل شركة.

لكن مع ذلك، لا يوجد عدد كبير من رسامي الرسوم المتحركة ذوي المستوى الكافي ليكونوا قادرين على تلبية متطلبات هذه الشركات رفيعة المستوى، لذلك يمكن أن يكون التخصص وتجديد المعرفة حلاً لهؤلاء الطلاب والمهنيين الذين يرغبون في شق طريقهم في هذا المجال. الصناعة. لهذا السبب، تقدم هذه المحاضرة الجامعية في الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو تعليقًا كاملاً ومتعمقًا حول هذا الموضوع، بحيث يحصل طلابه على المعرفة الأساسية ليصبحوا موظفين رئيسيين في هذا القطاع.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالاً وحدثاً في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ استخدام الحالات العملية بحيث يتم التعلم بشكل مباشر أكثر
- ♦ محتوى متخصص في تطوير ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة
- ♦ 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



تعد الرسوم المتحركة جانبًا حيويًا في عملية إنشاء لعبة فيديو. كن محترفًا لا غنى عنه لشركتك"

تحتاج صناعة ألعاب الفيديو بشكل عاجل
إلى محترفين مؤهلين. لا تجعلها تنتظر.

ألعاب الفيديو هي الحاضر والمستقبل. تخصص
وحقق حياة مهنية ناجحة في هذا القطاع.

إذا كنت تريد أن ترى اسمك في الاعتمادات
الخاصة بألعاب الفيديو الناجحة التالية، فيجب
عليك الحصول على هذا المؤهل العلمي"



البرنامج يضم , في أعضاء هيئة تدريسه , محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصون في هذا التدريب خبرة
عملهم, بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.
وسيتيح 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 المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل
المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك, سيحصل على مساعدة من نظام فيديو
تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

تم تصميم هذه المحاضرة الجامعية في الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو بهدف تزويد طلابه بأفضل المعرفة حول هذا الموضوع، حتى يتمكنوا من تطوير حياتهم المهنية في هذه الصناعة. من المتوقع تحقيق ذلك بفضل مزيج من المحتوى الواسع وأعضاء هيئة التدريس ذوي الخبرة العالية ومنهجيات التدريس المبتكرة.



تساعدك TECH على تحقيق أهدافك من خلال
تقديم أفضل برنامج رسوم متحركة للألعاب الفيديو"



الأهداف المحددة



- ♦ التعرف على أنواع ألعاب الفيديو المختلفة ومفهوم طريقة اللعب وخصائصها لتطبيقها في تحليل ألعاب الفيديو أو في إنشاء تصميم ألعاب الفيديو
- ♦ التعمق في عملية إنتاج لعبة فيديو ومنهجية SCRUM لإنتاج المشروع
- ♦ تعلم أساسيات تصميم ألعاب الفيديو والمعرفة النظرية التي يجب أن يعرفها مصمم ألعاب الفيديو
- ♦ التعرف على الأسس النظرية والعملية للتصميم الفني للعبة الفيديو



الأهداف المحددة



- ♦ إنشاء رسوم متحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ♦ التعرف على نظرية الرسوم المتحركة حول العناصر والشخصيات
- ♦ التعرف على Rigging الرسوم المتحركة ثنائي الأبعاد
- ♦ إنشاء الرسوم المتحركة في 3D Studio Max: حركة العناصر والشخصيات
- ♦ التعرف على Rigging في 3D Studio Max
- ♦ التعرف على كيفية إنشاء رسوم متحركة متقدمة للشخصيات

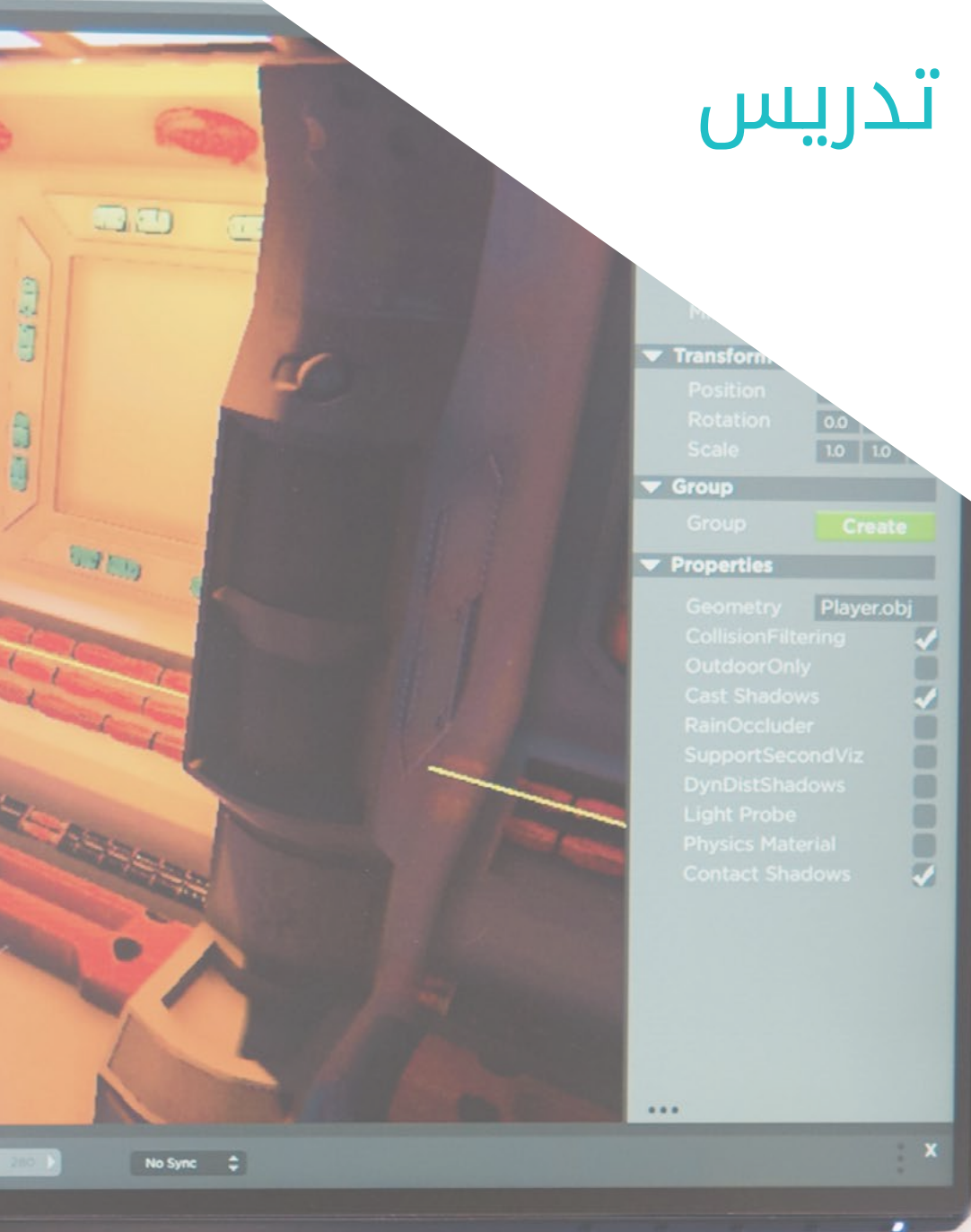


إذا كان هدفك هو العمل في مجال صناعة ألعاب الفيديو، فمع هذه المحاضرة الجامعية ستحقق ذلك"



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتم تدريس هذه المحاضرة الجامعية في الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو من قبل أفضل المعلمين والخبراء في هذا الموضوع والذين يعرفون الصناعة تمامًا، لذلك ستتمكن من نقل المعرفة اللازمة للعمل في هذا القطاع بشكل مناسب.





أفضل المتخصصين يعلمونك
كيفية تحريك ألعاب الفيديو"



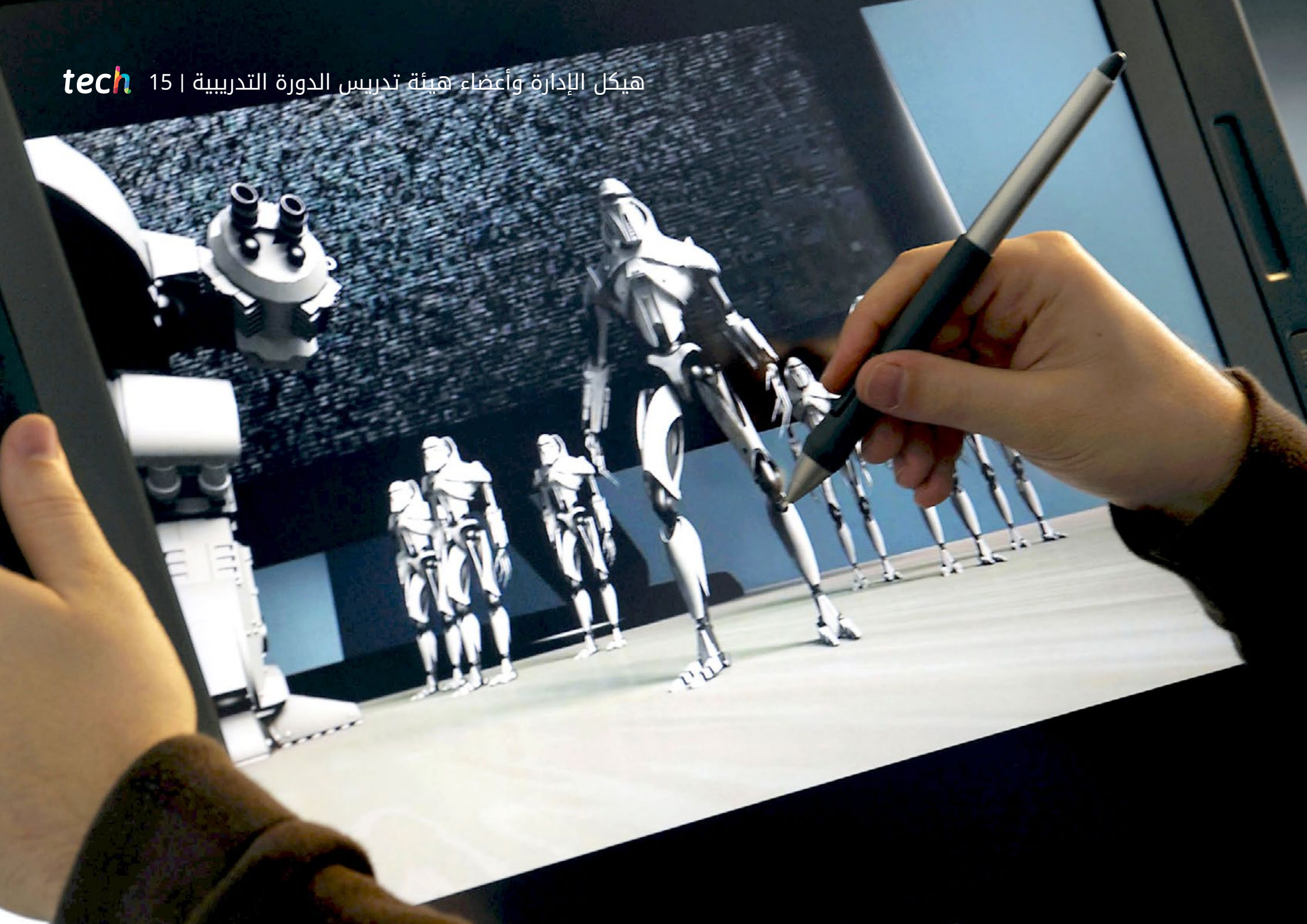
هيكّل الإدارة

أ. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ مصمم سرد في استوديوهات Saona, إسبانيا
- ♦ مصمم السرد في Stage Clear Studios يطور منتجًا سريعًا
- ♦ مصمم سردي في HeYou Games في مشروع «Youturbo»
- ♦ مصمم وكاتب سيناريو لمنتجات التعلم الإلكتروني والألعاب الجادة في Bizpills و TAK و Telefónica Learning Services
- ♦ مصمم مستوى نيلي لمشروع «Meatball Marathon»
- ♦ أستاذ السيناريو في ماجستير إنشاء ألعاب الفيديو بجامعة Málaga
- ♦ أستاذ ألعاب الفيديو في التصميم والإنتاج السرد داخل كرسي TAI السينمائي، مدريد
- ♦ أستاذ ورش عمل التصميم السرد والسيناريو، وفي درجة تصميم ألعاب الفيديو في ESCAV، غرناطة
- ♦ بكالوريوس في فقه اللغة الإسبانية من جامعة غرناطة
- ♦ ماجستير في سيناريو الإبداع والتلفزيون من جامعة Rey Juan Carlos



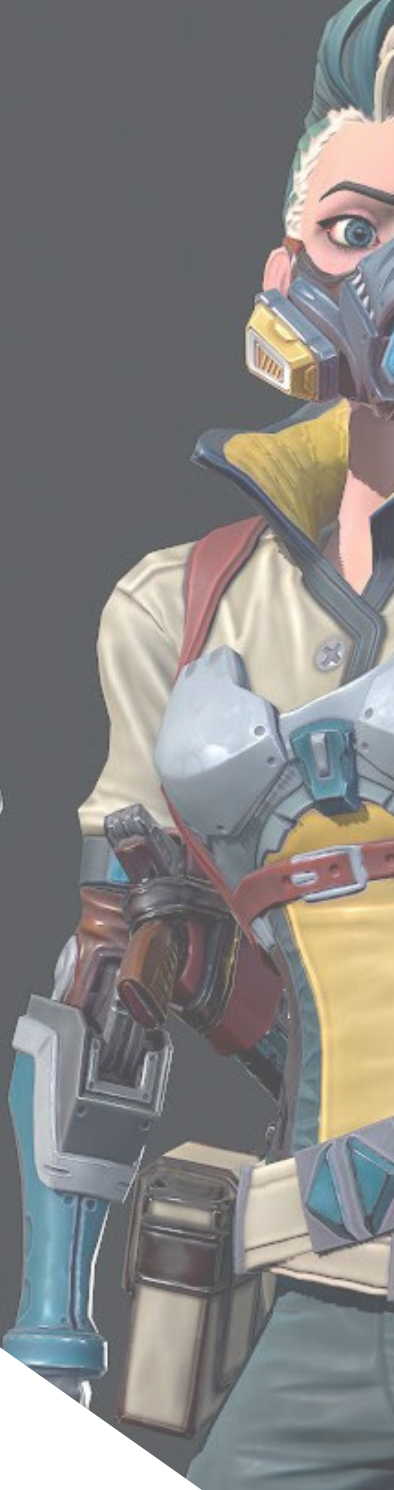
tech | 15 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية



الهيكل والمحتوى

قد تم تصميم محتويات هذه المحاضرة الجامعية مع الأخذ في الاعتبار فرص العمل الحالية، حيث أنها ركزت على احتياجات الشركات في صناعة ألعاب الفيديو. بالتالي، سيضمن الطلاب حصولهم على أفضل تعليم، والتفكير في مستقبلهم المهني داخل هذا القطاع.





تم تصميم المحتوى مع وضع
السوق الاحترافية في الاعتبار"



الوحدة 1. الحركة

1.1 الحركة

1.1.1 الحركات التقليدية

2.1.1 الحركات ثنائية الأبعاد

3.1.1 الحركات ثلاثية الأبعاد

2.1 مبدأ للحركات 1

1.2.1 تمدد وتقلص

2.2.1 الاستباق

3.2.1 التدرج

3.1 مبدأ للحركات 2

1.3.1 العمل المباشر والوضع

2.3.1 الإجراءات المستمرة والمتداخلة

3.3.1 التسارع والتباطؤ

4.1 مبدأ للحركات 3

1.4.1 الأقواس

2.4.1 العمل الثانوي

3.4.1 التوقيت (Timing)

5.1 مبدأ للحركات 4

1.5.1 المبالغة

2.5.1 الرسم الصلب

3.5.1 الشخصية

6.1 الحركات ثلاثية الأبعاد

1.6.1 الحركات ثلاثية الأبعاد 1

2.6.1 الحركات ثلاثية الأبعاد 2

3.6.1 الحركات ثلاثية الأبعاد

7.1 الحركات ثنائية الأبعاد المتقدمة

1.7.1 حركة الشخصية 1

2.7.1 حركة الشخصية 2

3.7.1 حركة الشخصية 3

8.1 Rigging للحركات ثنائية الأبعاد

1.8.1 مقدمة لل Rig في ثنائية الأبعاد

2.8.1 إنشاء Rig ثنائية الأبعاد

3.8.1 Rig الوجه ثنائية الأبعاد



9.1. الحركات ثنائية الأبعاد

1.9.1. حركة الأشياء 1

2.9.1. حركة الأشياء 2

3.9.1. حركة الأشياء 3

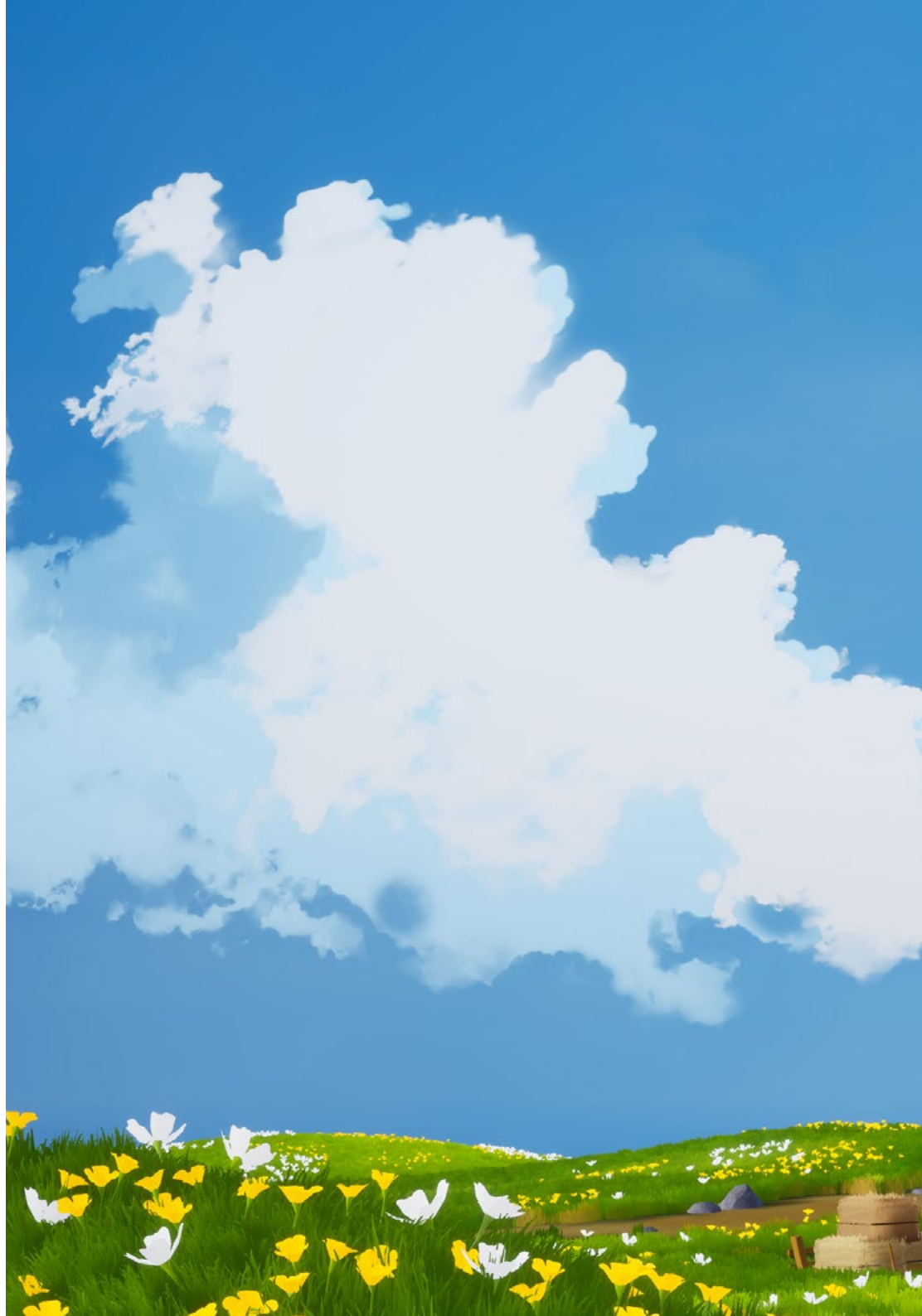
10.1. معادلات الحركة

1.10.1. إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: مقدمة أساسية

2.10.1. إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: حركات البيئة

3.10.1. إنشاء حركية ثنائية الأبعاد: التصدير

برنامج كامل لا ينقصه أي شيء:
سجل وكن رساقًا لألعاب الفيديو"



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.

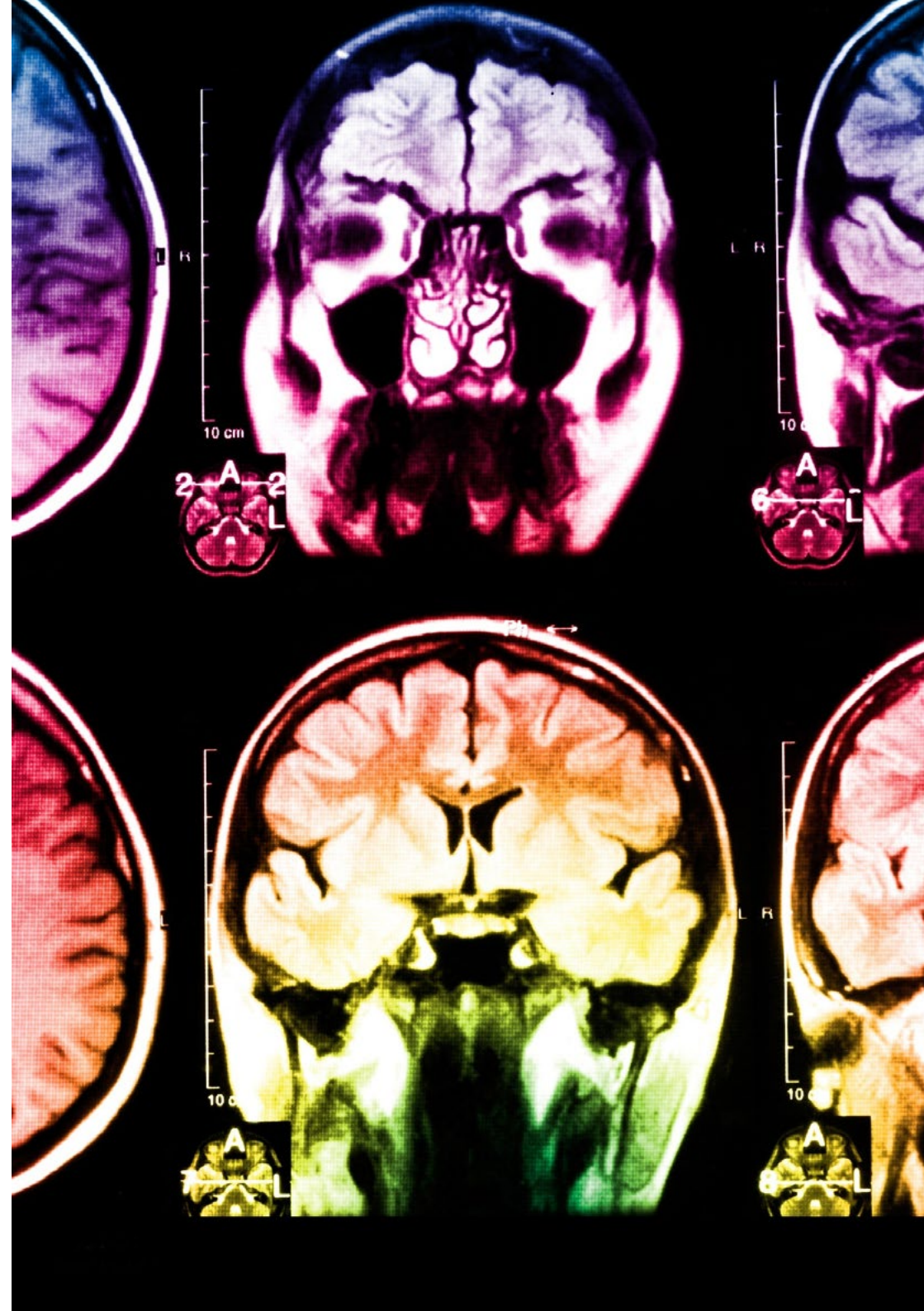
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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

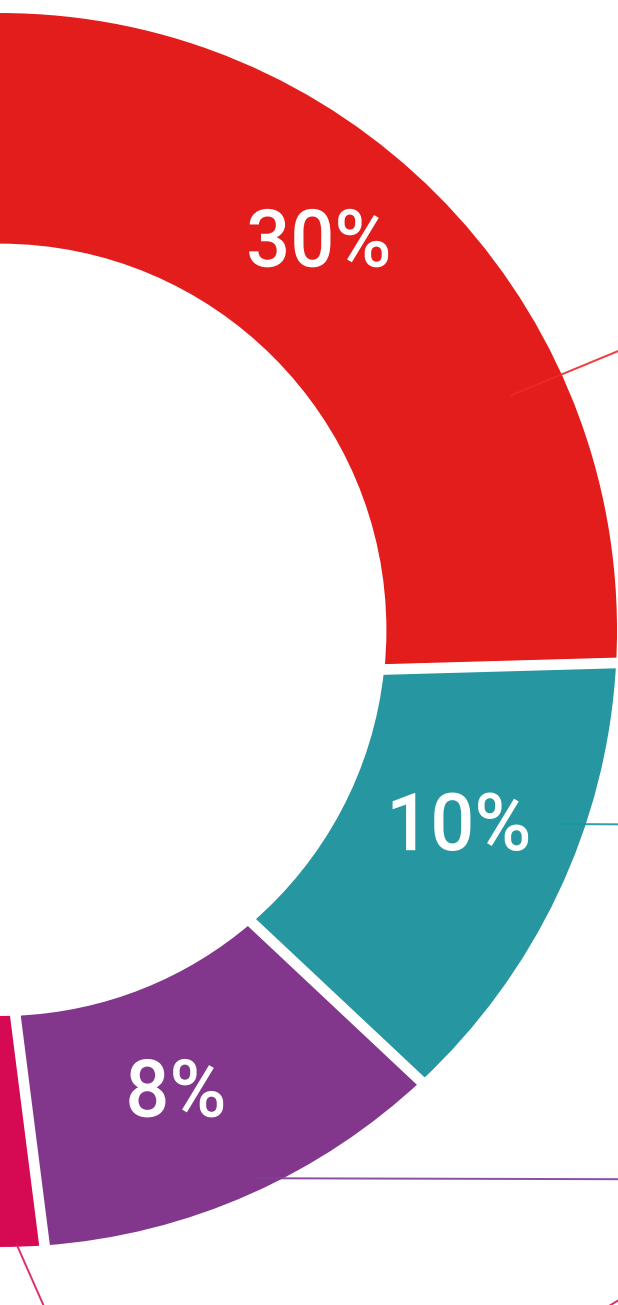
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

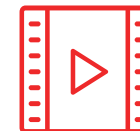
بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديدًا من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموثًا 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 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.



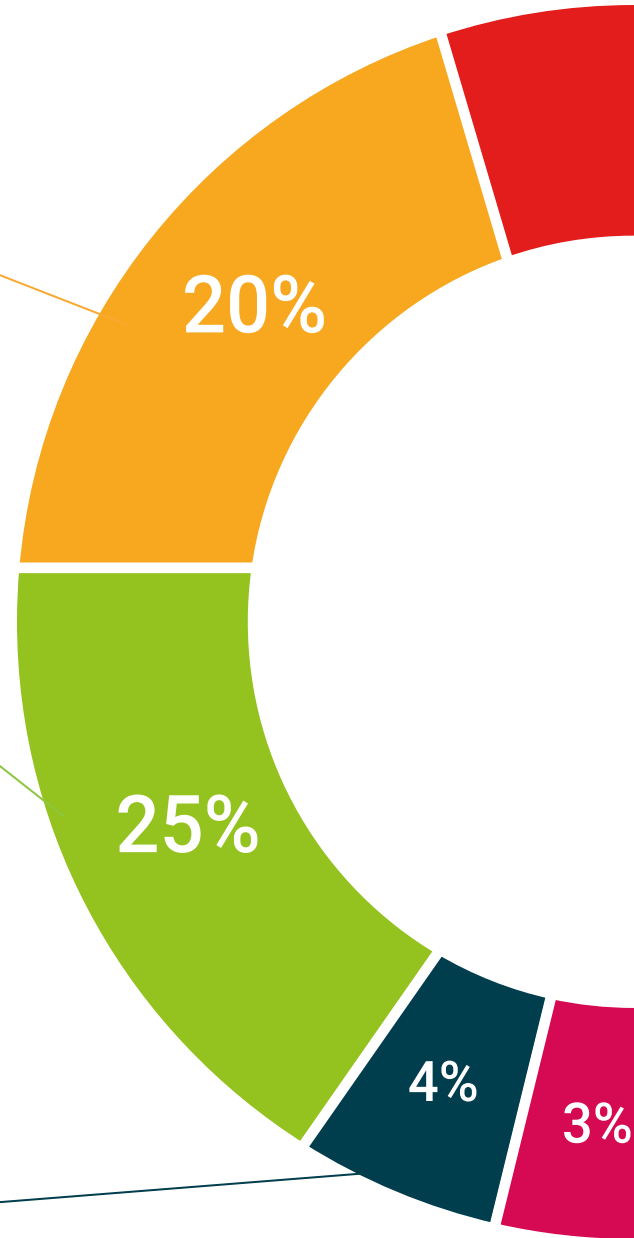
ملخصات تفاعلية

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 هذه المحاضرة الجامعية في الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائث، 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 الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثا 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 الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 150 ساعة



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا
- « مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

محاضرة جامعية الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو