ماجستير متقدم
تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير متقدم
تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/advanced-master-degree/advanced-master-degree-character-design-video-games

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 18

05
الهيكل والمحتوى
صفحة 22

06
المنهجية
صفحة 40

07
المؤهل العلمي
صفحة 48

01

المقدمة

وضعت ألعاب الفيديو نفسها في السنوات الأخيرة كواحدة من أقوى القطاعات الاقتصادية والفنية في العالم. في هذه الحالة، تبحث الشركات في هذا المجال باستمرار عن مواهب جديدة لتطوير وتصميم ألعابها الجديدة، لذلك يحتاج المحترف الذي يريد التقدم في هذا المجال إلى أحدث المعارف والمهارات. يركز هذا البرنامج على تصميم الشخصيات، وهو أحد الجوانب الأساسية في إنشاء لعبة فيديو، وسيزود الطالب بجميع الأدوات اللازمة لتنفيذ هذه المهمة لتلبية متطلبات الشركات الكبيرة في هذه الصناعة.

سيتيح لك هذا البرنامج معرفة أفضل تقنيات تصميم ونمذجة الشخصيات لألعاب الفيديو، وإعدادك للتقدم الفوري في هذه الصناعة المزدهرة الرائعة"

من بين الصناعات الثقافية الموجودة حالياً، تعتبر ألعاب الفيديو واحدة من أهمها. في السنوات 10 الماضية، تقدمت بسرعة كبيرة، ووصلت إلى مئات الملايين من اللاعبين حول العالم. لهذا السبب، العديد من الشركات، سواء العمالقة في الصناعة أو الشركات المستقلة،تحتاج إلى خبراء مؤهلين يمكنهم القيام بالمهام المعقدة والمثيرة التي تنجز مع كل عنوان جديد

تصميم الشخصيات هي واحدة من أهم المهام عند إنشاء هذه الأعمال، حيث سيحدد إلى حد كبير تجربة اللعب. لذلك، يعد هذا أحد أكثر الملفات الشخصية المهنية طلبًا، وسيزود هذا الماجستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو الطالب بجميع المهارات اللازمة للتقدم في إحدى الشركات الكبيرة في هذا القطاع. وبالتالي، سيسمح لك هذا البرنامج بالتعمق في مشكلات مثل التعامل مع البرامج المتخصصة في التصميم مثل Blender أو Arnold أو ZBrush، وفي تقنيات النمذجة، ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد، المطبقة على الإنشاء المرئي للشخصيات

كل هذا، بناءً على منهجية التدريس عبر الإنترنت بنسبة 100٪ والتي ستسمح للمهنيين بمواصلة عملهم دون انقطاع، لأنها تتكيف تمامًا مع ظروفهم الشخصية. بالإضافة إلى ذلك، سيرافقه هيئة تدريس ذات مكانة عالية في مجال تصميم ألعاب الفيديو، والتي ستوفر للطلاب أفضل الأدوات من العديد من موارد الوسائط المتعددة مثل مقاطع الفيديو أو دراسات الحالة أو القراءات أو الفصول الدراسية الرئيسية

يحتوي **الماجستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية قدمها خبراء خبراء تصميم الشخصيات في ألعاب الفيديو
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والتدريبية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها الخاص على منهجيات مبتكرة في في تصميم الشخصيات
- 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

> تعمق، بفضل هذا الماجستير المتقدم، في البرمجيات المتخصصة الأكثر تقدمًا وأصبح خبيرًا في برامج Blender أو ZBrush"

سيرافقك أفضل أعضاء هيئة التدريس طوال فترة التعلم، مما يضمن لك الحصول على أحدث المعرفة في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو"

من خلال منهجية TECH عبر الإنترنت، ستتمكن من دمج حياتك المهنية مع الدراسات، لأنها ستتكيف تمامًا مع ظروفك الشخصية

مقاطع فيديو، قراءات، دروس رئيسية، ملخصات تفاعلية... أفضل التقنيات والموارد التعليمية في متناول يدك

البرنامج يضم في هيئة التدريس متخصصين في مجال التصميم في العاب الفيديو والذين يصبون خبراتهم العملية في هذا التدريب بالاضافة الى متخصصين معترف بهم من مجتمعات رائدة وجامعات مرموقة

وسيتيح محتواها المتعدد الوسائط، الذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي بيئة محاكاة توفر دراسة غامرة مبرمجة للتدريب في حالات حقيقية

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

02

الأهداف

الهدف الرئيسي لهذا الماجستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو هو جعل المحترف يحرز تقدمًا كبيرًا في هذه الصناعة الثقافية المهمة. للقيام بذلك، كانت TECH مسؤولة عن الجمع بين أفضل أعضاء هيئة التدريس وتطوير المحتوى الأكثر تقدمًا في هذا المجال، بحيث يمكن للمصمم الحصول على أحدث الأدوات للتميز في قطاع متنامي

قم بالتقدم مهنيًا بفضل هذا الماجستير المتقدم، المصمم خصيصًا لتزويد الطلاب بأفضل تقنيات تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو"

الأهداف العامة

- تعزيز الوثائق واستخدام المراجع الضرورية لتطوير عمل صحيح
- التعرف على كيفية هيكلة وإنشاء وبناء الشخصيات
- التعمق في تطوير مجلدات النماذج اللازمة في صناعة الرسوم المتحركة
- إنشاء جميع أنواع المركبات والأشياء لاستخدامها في أي من تخصصات الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد
- إتقان التشريح لجميع أنواع الحيوانات
- تحليل التطور وإنشاء شخصيات الرعب
- إتقان فن تلوين الشخصيات المبتكرة
- تطوير الشخصيات بشكل شامل خصيصًا لألعاب الفيديو ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد
- توسيع المعرفة في تشريح الإنسان والحيوان من أجل تطوير مخلوقات فائقة واقعية
- إتقان اعادة الهيكلة وuvg وتكوين القوام لإتقان النماذج التي تم إنشاؤها
- إنشاء سير عمل مثالي وديناميكي للعمل بكفاءة أفضل في تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد
- امتلاك المهارات والمعرفة الأكثر طلبًا في الصناعة ثلاثية الأبعاد للتأهل لأفضل الوظائف

الأهداف المحددة

الوحدة 1. الشخصيات

- التعرف على الأساليب والتقنيات المختلفة لإنشاء الشخصيات
- التمييز بين الشخصيات الكرتونية والمانغا والواقعية
- تطوير إنشاء شخصيات الحيوانية
- التعمق في الخصائص الجسدية والنفسية والأدبية للشخصيات

الوحدة 2. بناء الشخصيات

- تحديد خطوط الحركة للشخصيات وأشكالها المعقدة
- دراسة التشريح والشعر والرأس للشخصيات
- التعمق في الشخصيات والحيوانات الكرتونية وكيفية تعريفها
- معرفة التمثيل الصحيح للأطراف والأيدي في أنواع مختلفة من الشخصيات

الوحدة 3. (Model Sheet)

- التعرف على أهمية لـ Model Sheet جيدة في سير عمل الفنان
- دراسة التعبيرات والوضعيات والخطوط الإرشادية الضرورية في Model Sheet
- التعمق في رموز الأفواه وإعداد مشاهد الشخصيات من خلال Model Sheet
- إعداد ورقة الأخطاء الصحيحة، وهي ضرورية في مرحلة الرسوم المتحركة اللاحقة

الوحدة 4. Props. مركبات وإكسسوارات

- التعرف على مختلف أنواع Props والإكسسوارات الحقيقية، والرائعة، والخيال العلمي
- التعمق في إنشاء سيارات، دراجات نارية ومركبات مستقبلية أو حالية
- تطوير القدرة على إنشاء أسلحة بيضاء، نارية ومستقبلية
- دمج الأنواع المختلفة من Props في لعبة الفيديو

الوحدة 5. الحيوانات

- دراسة الاختلافات بين الحيوانات الكلاب، والقطط، والحيوانات الأعشابية، والثدييات الكبيرة
- التمييز بين الحيوانات الواقعية والكرتونية لإعدادها بشكل صحيح
- تحليل أنواع أخرى من الحيوانات البحرية والطيور والزواحف والبرمائيات والحشرات
- معرفة الديناصورات من أجل الرسوم المتحركة الصحيحة وإنشاءها وضعياتها

الوحدة 6. الأشياء والنباتات كشخصيات

- التعمق في تمثيل الزهور والخضروات والفواكه وأنواع أخرى من النباتات
- معرفة أمثلة وتعبيرات ممكنة للنباتات اللحومية
- تحليل أنواع الأشجار لإنشائها وتصميمها، ودورها الممكن كشخصيات
- تعلم كيفية إنشاء أجهزة منزلية ومركبات من أنواع مختلفة وبناؤها

الوحدة 7. الكائنات الخيالية

- التعمق في مختلف أنواع الكائنات الخيالية
- التمييز الصحيح بين مختلف أصناف الكائنات الطائرة، والمائية، وتحت الارض
- معرفة أصناف الكائنات الجنية والهجينة، وكذلك الشياطين والعمالقة
- تعلم تمثيل الآلهة وأنصاف الآلهة بقوة أكبر

الوحدة 8. شخصيات الرعب

- التعرف على تشريح شخصيات الرعب والمفاتيح لتمثيلها بشكل صحيح
- التعمق في إنشاء وتصميم مصاصي الدماء، ورجال الذئب، والمومياوات
- تحليل الشخصيات الكلاسيكية في الرعب مثل فرانكشتاين والدكتور جيكل والسيد . هايد
- معرفة الأشكال الهندسية التي تحدد الكائنات من خارج كوكب الأرض أو الكائنات الفضائية

الوحدة 9. اللون

- دراسة اللون وأسسه ونظرية اللون بما في ذلك نظرية الضوء ونظرية اللون ذاته
- التعرف على العلاقات اللونية بين درجة الحرارة والتباين والتوازن
- تحليل نفسيات الألوان ورمزيتها لبعض الألوان
- تصفح التطبيقات الرقمية التي تحتوي على جميع المحتويات

الوحدة 10. الألعاب الرقمية والشخصيات

- التعمق في تنفيذ الشخصيات في الألعاب الرقمية
- فهم الاختلافات الأساسية بين ثنائية وثلاثية الأبعاد
- ترسيخ أسلوب خاص للشخصيات والإضاءة والألوان
- إنشاء منهجية جيدة للعمل بالاستناد إلى المراجع في تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد

الوحدة 11. التشريح

- البحث في التشريح البشري سواء الذكور أو الإناث
- تطوير الجسم البشري بتفاصيل عالية
- نحت وجه بشكل فائق الواقعية

الوحدة 12. اعادة الهيكلة و نمذجة Maya

- اتقان مختلف تقنيات النحت المحترف
- إنشاء اعادة هيكلة متقدمة للجسم بالكامل والوجه في برنامج (Maya)
- التعمق في كيفية تطبيق التفاصيل باستخدام Alphas والفرش في برنامج ZBrush

الوحدة 13. UVs وتكوين القوام باستخدام Allegorithmic Substance Painter و Mari

- دراسة الطريقة الأمثل لتكوين الـ UV في برنامج مايا وأنظمة الـ UDIM
- تطوير المعرفة لتكوين القوام باستخدام Substance Painter موجهة نحو ألعاب الفيديو
- التعرف على المعرفة اللازمة لتكوين القوام باستخدام Mari للنماذج فائقة الواقعية
- تعلم إنشاء قوام XYZ وخرائط Displacementعلى نماذجنا
- التعمق في استيراد قوامنا في برنامج (Maya)

الوحدة 14. التصيير(Render)، الإضاءة وتمثيل النماذج

- اكتشاف مفاهيم متقدمة في الإضاءة والتصوير لتسويق النماذج بكفاءة أكبر
- تطوير مهارات تمثيل النموذج باستخدام تقنيات متنوعة
- التعمق في تطوير Rig في برنامج (Maya) لتحقيق إمكانية تحريك النموذج لاحقًا
- مراقبة واستخدام التصيير(Render) للنموذج مع إبراز جميع تفاصيله

الوحدة 15. إنشاء شعر لألعاب الفيديو والأفلام

- التعمق في استخدام Xgen بشكل متقدم في برنامج (Maya)
- انشاء شعر مخصص للأفلام
- دراسة الشعر باستخدام Cards لألعاب الفيديو
- تطوير قوام خاص للشعر
- رؤية الاستخدام المختلف لفرشاة الشعر في ZBrush

الوحدة 16. محاكاة الملابس

- دراسة استخدام Marvelous Designer
- نشاء محاكاة للأقمشة في Marvelous Designer
- ممارسة أنماط مختلفة من التصاميم المعقدة في Marvelous Designer
- التعمق في Workflow للعمل الاحترافي من Marvelous إلى ZBrush
- تطوير تقنيات تكوين القوام Shading على الملابس والأقمشة باستخدام Mari

الوحدة 17. الشخصيات المنمنمة

- توجيه المعرفة التشريحية نحو أشكال أبسط وشكل الكرتون
- إنشاء نموذج كرتوني من القاعدة إلى التفاصيل باستخدام المفاهيم المدرسة سابقًا
- مراجعة التقنيات المستفادة من الدورة في أسلوب نمذجة مختلف

الوحدة 18. نمذجة المخلوقات

- تعلم نمذجة مختلف أنواع التشريح الحيواني
- مراجعة أنواع مختلفة من الزواحف وكيفية إنشاء الأوجه بخرائط Alphas و Displacement
- البحث حول كيفية تصدير النماذج إلى Mari لتكوين القوام بشكل واقعي
- التعمق في Grooming وكيفية القيام به على الحيوانات باستخدام Xgen
- عمليات العرض للنماذج باستخدام Arnold Render في برنامج (Maya)

الوحدة 19. Blender: منعطف جديد في الصناعة

- التحكم بالبرنامج بشكل استثنائي
- نقل المعرفة من برامج Maya وZBrush إلى Blender لإمكانية إنشاء نماذج رائعة
- التعمق في نظام العقد في Blender لإنشاء Shaders ومواد متنوعة
- عمليات الإخراج لنماذج التمارين في Blender باستخدام نوعين من محركات الإخراج، Eevee وCycles

الوحدة 20. انشاء بيئات عضوية في Unreal Engine

- دراسة وظيفة البرنامج وإعداد المشروع
- التعمق في دراسة PST Storytelling للمشهد من أجل تحقيق تصميم جيد لبيئتنا
- التعرف على تقنيات مختلفة لنمذجة التضاريس والعناصر العضوية، بالإضافة إلى تنفيذ نماذج ممسوحة ضوئيًا خاصة بنا
- التعمق في نظام إنشاء النباتات وكيفية التحكم فيه بشكل مثالي في Unreal Engine
- إنشاء مختلف أنواع القوام لأجزاء المشروع، وكذلك Shading والمواد مع إعداداتها المناسبة
- تطوير المعرفة حول مختلف أنواع الإضاءة، والغلاف الجوي، والجسيمات، والضباب، وكيفية وضع أنواع مختلفة من الكاميرات والتقاط اللقطات لإنشاء تكوينات متنوعة

> ستكون أفضل شركات ألعاب الفيديو مهتمة بالتعاون معك في مشاريعها الجديدة بمجرد إكمال هذا الماجستر المتقدم"

03

الكفاءات

هذا البرنامج يقدم فرصة لاكتساب أفضل المهارات في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو، حيث يتعمق في جوانب مثل التشريح وإنشاء ألاشياء المختلفة مثل الأجهزة والآلات والكائنات الخيالية، بالإضافة إلى نمذجة ثلاثية الأبعاد، وهو جانب أساسي لتصميم الألعاب أو السينما. بالتالي، هذا الماجستير المتقدم هو خيار رائع للمحترف الذي يرغب في التقدم في مساره المهني بشكل فوري

من خلال هذا البرنامج، ستطور مهارات تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو التي ستمكنك من التألق كمحترف مرموق في هذه الصناعة"

الكفاءات العامة

- التعرف واكتساب رؤية شاملة لإنشاء الشخصيات
- دراسة مرحلة التحضير الكاملة لمشروع
- تزويد شخصية والأسلوب الخاص للشخصيات وPropsg التي تم إنشاؤها
- التعامل باحتراف مع الأنماط الكرتونية والخيالية أو الواقعية
- فهم الخطوات الضرورية لإنشاء شخصيات، Props أو مخلوقات من أي نوع
- إنشاء أي نوع من الكائنات الحية العضوية بما في ذلك ملابسها وPropsg بشكل مستقل وبجودة عالية
- التكيف مع أي نوع منWorkflow في الصناعة، باستخدام الأنسب لكل نوع من أنواع العمل
- إنشاء هيكل عظمي لشخصية باستخدام نظامRig للتحقق من أدائه وتصحيح الأخطاء
- استخدام أفضل البرامج وأكثرها انتشارًا في الصناعة في مجال النحت والنمذجة ثلاثية الأبعاد

"بمجرد انتهائك من هذا البرنامج، ستكون مستعدًا لمواجهة جميع تحديات صناعة الألعاب"

الكفاءات المحددة

- انشاء شخصيات مستندة إلى الخضروات من جميع الأنواع
- انشاء جميع أنواع الشخصيات الخيالية
- اجادة إنشاء الشخصيات من الرسم الأول حتى التكوين النهائي
- إنشاء نظام عمل يتضمن الإنشاء الصحيح ل Model Sheet
- بناء نماذج للمركبات والإكسسوارات بما في ذلك الكلاسيكية والحديثة والمستقبلية
- تحويل الأشياء النباتية إلى شخصيات متحركة كرتونية أو واقعية
- تصميم شخصيات خيالية أو رعب بشكل واقعي واحترافي
- معرفة عميقة بلوحة الألوان ونظرية الألوان والإضاءة المناسبة
- التفريق بين جميع أنواع الحيوانات الممكنة للإنشاء، بما في ذلك الديناصورات
- فهم منهجية وتنفيذ الشخصيات في ألعاب الفيديو
- التعرف بعمق على تشريح الجسم، مستفيدًا إلى أقصى حد من كل التفاصيل
- وضع أسس فنية قوية للتمييز بين مصممين آخرين
- إنشاء نماذج بشرية عالية الجودة سواء كانت ذكورية أو أنثوية
- حل المشاكل بالتعاون مع أقسام العمل الأخرى
- زيادة الكفاءة المهنية للطالب ذو المهارات المستعرضة في إعادة الهيكلة
- فهم تأثير الهيكلة الجيدة على جميع مستويات الإنتاج
- إجادة استخدام برنامج Mari، الذي يستخدم على نطاق واسع في صناعة السينما
- التعرف على المعيار في تكوين القوام لألعاب الفيديو من خلال Substance
- التعمق في متطلبات صناعة السينما والألعاب الحالية لتقديم أفضل الحلول الممكنة في مجال التصميم
- إجادة عمليات التصيير لتجنب ظهور النماذج بشكل غير جيد أو عدم الامتثال للمعايير المطلوبة
- تقديم نماذج وملفات تصميم بشكل احترافي
- صقل تكوين الإضاءة، الشكل، اللون والوضع للنماذج لإعادة تقييم العمل
- التعرف على متطلبات وتلبية الاحتياجات في إنشاء الشعر للسينما وألعاب الفيديو
- إنشاء شعر واتقان مختلف الأنماط الفنية
- اتقان أداة Marvelous Designer وفهم أنماطها المعقدة
- إنشاء شخصيات واقعية أو كرتونية بشكل متعدد ومصداقي
- التعرف على تشريح جميع أنواع الكائنات لتمثيلها بدقة
- إجادة Blenderg Unreal Engine بكفاءة أكبر من معظم المصممين

04

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

هيئة التدريس لهذا الماجستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو تتألف من خبراء حقيقيين في هذا المجال، حيث يمارسون مهنهم كمصممين في مشاريع مختلفة لألعاب الفيديو. بهذا الشكل، يتم ضمان أن هذه الهيئة التدريسية ستقدم للطلاب أحدث التقنيات في هذا المجال، بحيث يمكنهم تطبيقها في عملهم على الفور

يقدم لك أفضل أعضاء هيئة التدريس
أحدث التقنيات في تصميم الشخصيات
بحيث تتقدم حياتك المهنية بسرعة"

هيكل الإدارة

أ. Gómez Sanz, Carla

- اختصاصي3D في Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modelador 3D, Shading في Timeless Games Inc
- التعاون مع شركة استشارات عالمية في تصميم اللوحات والرسوم المتحركة لاقتراحات تجارية
- فني محترف في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية في مدرسة CEV العليا للاتصال والصورة والصوت
- درجة الماجستير والبكالوريوس في فن ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والتأثيرات البصرية لألعاب الفيديو والسينما في مدرسة CEV العليا للاتصال والصورة والصوت

د. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- مصمم الخلفيات ومساعد في الفيلم القصير الفائز بجائزة غويا"pollo"
- مصمم خلفيات، ومساعد في القصة المصورة، ومحرك أنمي، ومساعد في مشاريع مثل"حلم ليلة سان خوان"،"روح الغابة"،"التجاعيد" و"فينياس وفيرب"
- مصمم ومنقط في 12 بينغوينز مع مشاريع مثل"التوائم الثلاثة" و"جوانيتو جونز"

الأساتذة

د.Sirgo González, Manuel

- المدير العام والمدير التنفيذي لشركة الإنتاج Pingüinos S.L 12
- المدير العام والمدير التنفيذي لشركة الإنتاج Cazatalentos S.L
- عضو أكاديمي في أكاديمية الفنون والعلوم السينمائية في إسبانيا
- أستاذ في جامعة (Complutense) في مدريد، في كلية الفنون الجميلة، في مقرر الرسم التجريبي والرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد

د.Delgado Sánchez, Cruz

- منسق إنتاج لعدة أفلام روائية طويلة ومسلسلات تلفزيونية مختلفة: رحلات جوليفر، أربعة موسيقيين من بريمن (جائزة غويا)، المسافرون الأربعة (كتابة السيناريو أيضًا)
- دكتور في الاتصال السمعي البصري
- أستاذ في مجال الإنتاج والسيناريو ومنسق لتخصص الرسوم المتحركة في ECAM (مدرسة السينما والوسائط المرئية في منطقة مدريد)
- أستاذ مادة تاريخ السينما المتحركة في مدرسة التصميم والابتكار والتكنولوجيا الجامعية (ESNE) وفي U-tad
- محاضر حول مواضيع تتعلق بسينما الرسوم المتحركة في جامعات مختلفة، مثل جامعة إيروبيا CEES وجامعة سان بابلو-CEU
- عضو في أكاديمية الفنون والعلوم السينمائية
- مؤلف لخمسة كتب حول الرسوم المتحركة ومساهم في وسائل إعلام مكتوبة مختلفة
- مساهم في مواضيع سينمائية في برامج متنوعة على إذاعة كادينا كوبي (COPE)

د.Rodríguez Tendero, Rodrigo

- تعاونات في مجال الرسوم المتحركة مع استوديو Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parque Temático Warner, Kalise- 12 Menorquina, Las tres mellizas, Pollo (فيلم قصير فائز بجائزة جويا لأفضل فيلم رسوم متحركة)
- مشاريع في مجال الرسم والتصميم مع Antivirus McAfee، Merlin Games، مجلة Amstel، Club Megatrix، Ikeag، بالإضافة إلى العديد من الآخرين

د.Custodio, Nacho

- رسام مستقل بخبرة تمتد لمدة 20 عامًا
- تعاون كرسام في أفلام قصيرة مثل"Another way to fly" و"Kuri" و"Cazatalentos"، وفي مسلسلات رسمت بالقصاصات مثل"Forrito" و"Four and and half friends"، وفي مسلسلات ثلاثية الأبعاد مثل"Nivis"، وفي أفلام روائية طويلة مثل"Arrugas"

"قام أفضل المحترفين في هذا المجال بالانضمام معًا لتقديم لك أوسع مجموعة من المعرفة في هذا المجال، بحيث يمكنك تطوير مهاراتك بكامل الثقة نحو النجاح"

05

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هذا الماجستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو من قبل خبراء كبار من المكانة الدولية في هذا المجال، الذين قاموا بتنظيم هذا البرنامج في 20 وحدة متخصصة. وبالتالي، طوال هذا المؤهل العلمي، سيكون المحترف قادرًا على معرفة أحدث التطورات في تصميمات Props لألعاب الفيديو، وإنشاء مخلوقات رائعة، واعادة الهيكلة والنمذجة مع Maya أو استخدام ZBrush، من بين العديد من الجوانب الأخرى ذات الصلة

من خلال هذا البرنامج ستتمكن من معرفة أفضل تقنيات التصميم ثنائي الأبعاد والنمذجة ثلاثية الأبعاد التي ستجعلك تتقدم بشكل احترافي على الفور"

الوحدة 1. الشخصيات

1.1. الشخصيات
1.1.1. تحليل وتطوير الشخصيات
2.1.1. الأنماط والتصاميم حسب المناطق والثقافات
3.1.1. تطور الشخصيات إلى الأنماط الحالية
2.1. الأنماط في كل منتج
1.2.1. الشخصيات للسينما
2.2.1. الشخصيات للمسلسلات
3.2.1. شخصيات لالعاب الفيديو
3.1. تقنيات الانماط
1.3.1. ثنائي الأبعاد
2.3.1. ثلاثي الأبعاد
3.3.1. Cut-Out
4.1. الشخصيات في الإعلان
1.4.1. أنماط الإعلان عبر التاريخ
2.4.1. ثنائي الأبعاد الحالية
3.4.1. ثلاثي الأبعاد الحالي
5.1. تحليل أنواع الشخصيات
1.5.1. الرسوم المتحركة
2.5.1. Manga
3.5.1. واقعية
6.1. هيكلة
1.6.1. بطل - ضد البطل
2.6.1. الشرير - النقيض
3.6.1. الرجل القوي - الساذج
7.1. نوع الصورة
1.7.1. المهن
2.7.1. الأعمار
3.7.1. الشخصيات
8.1. الشخصيات الحيوانية
1.8.1. البشر الحيوانيين
2.8.1. الحيوانات البشرية
3.8.1. الحيوانات الأليفة
9.1. خصائص الشخصيات
1.9.1. أدبية
2.9.1. نفسية
3.9.1. جسدي
10.1. Merchandising الشخصيات
1.10.1. التاريخ
2.10.1. أدلة الأسلوب
3.10.1. التطبيق التجاري

الوحدة 2. بناء الشخصيات

1.2. أشكال هندسية
1.1.2. أساسية
2.1.2. تركيب الأشكال
3.1.2. محاور
2.2. خطوط العمل
1.2.2. منحنيات، أفقية ومائلة
2.2.2. أشكال بسيطة في خط العمل
3.2.2. الهيكل والأطراف
3.2. أشكال معقدة
1.3.2. الهندسات المتداخلة
2.3.2. الوضع
3.3.2. تقسيم في رؤوس
4.2. التشريح
1.4.2. القاعدة الكلاسيكية للإنسان
2.4.2. النسب
3.4.2. وضعيات العمل
5.2. الرأس
1.5.2. البناء
2.5.2. محاور
3.5.2. العيون وأجزاء الوجه
6.2. الشعر
1.6.2. الإناث
2.6.2. الذكور
3.6.2. تسريحات الشعر

7.2. إنشاء شخصيات الكرتون
1.7.2. تضخيم النسب
2.7.2. الرؤوس والتعبيرات
3.7.2. صورة ظلية ووضعيات
8.2. الحيوانات في الكرتون
1.8.2. الحيوانات الأليفة
2.8.2. المخالب وطيور
3.8.2. أنواع أخرى
9.2. الأطراف
1.9.2. البناء
2.9.2. المفاصل
3.9.2. الوضعيات
10.2. الأيدي
1.10.2. البنية العامة
2.10.2. البشر
3.10.2. الرسوم المتحركة

الوحدة 3. (Model Sheet)

1.3. البناء
1.1.3. ثلاثة أرباع
2.1.3. تقسيم في رؤوس
3.1.3. Clean Up
2.3. Turn Around
1.2.3. الأوضاع الخمسة
2.2.3. خطوط الإرشاد
3.2.3. التماثل وعدم التماثل
3.3. الوضعيات
1.3.3. وضعيات العمل
2.3.3. التفاعل مع Props
3.3.3. وضع الكاميرا في اللقطة
4.3. التعبيرات
1.4.3. محايد
2.4.3. السعادة
3.4.3. الحزن ز الغضب
5.3. الأيدي
1.5.3. البنية
2.5.3. المواقع والانحرافات
3.5.3. التفاعل مع Props
6.3. مقارنة
1.6.3. تقسيم في رؤوس وخطوط الإرشاد
2.6.3. تعديل الشخصيات الأخرى إلى بطل الرواية
3.6.3. التفاعل
7.3. رموز الفم
1.7.3. المعايير والملحقات العالمية
2.7.3. الأقوال الصوتية والقراءة المقابلة
3.7.3. محايدة، سعادة، غضب، حزن
8.3. الغمزات
1.8.3. أشكال محايدة وتعابير أخرى
2.8.3. موقعها المغلق
3.8.3. التكملات
9.3. وضع المشهد
1.9.3. موقعهم في الخلفيات
2.9.3. مواقع الكاميرات
3.9.3. التفاعل
10.3. اوراق الاخطاء
1.10.3. نعم
2.10.3. لا
3.10.3. مساعدات للرسامين

الوحدة 4. Props. مركبات وإكسسوارات

1.4. Props
1.1.4. ما هو ال Prop؟
2.1.4. اختصاصين
3.1.4. Props مع وزن في الحجة
2.4. إكسسوارات
1.2.4. إكسسوارات وملابس
2.2.4. إكسسوارات حقيقية المهن
3.2.4. إكسسوارات خيالية وخيال علمي
3.4. سيارات
1.3.4. كلاسيكيات
2.3.4. حالية
3.3.4. مستقبلية
4.4. دراجات نارية
1.4.4. حالية
2.4.4. مستقبلية
3.4.4. دراجات ثلاثية العجلات
5.4. مركبات أخرى
1.5.4. برية
2.5.4. جويّة
3.5.4. بحرية
6.4. أسلحة بيضاء
1.6.4. أنواع وأحجام
2.6.4. تصميم حسب العصور
3.6.4. دروع
7.4. أسلحة نارية
1.7.4. طويلة
2.7.4. قصيرة
3.7.4. عملية أجزاء متحركة
8.4. أسلحة مستقبلية
1.8.4. نارية
2.8.4. طاقة
3.8.4. تأثيرات خاصة للأسلحة المستقبلية
9.4. دروع
1.9.4. كلاسيكية و حالية
2.9.4. مستقبلية
3.9.4. ميكانيكية وروبوتية
10.4. Props في العاب الفيديو
1.10.4. الاختلافات مع Props الرسوم المتحركة
2.10.4. Props و استخدامته
3.10.4. التصميم

الوحدة 5. الحيوانات

1.5. رباعية الأرجل
1.1.5. التشريح المقارن
2.1.5. واقعية و وظيفته
3.1.5. الرسوم المتحركة
2.5. الأنياب
1.2.5. التشريح
2.2.5. التصميم
3.2.5. الوضعيات
3.5. الماكرون
1.3.5. علم التشريح المقارن
2.3.5. التصميم
3.3.5. الوضعيات
4.5. آكلي النباتات
1.4.5. المجترات
2.4.5. خيول
3.4.5. الرسوم المتحركة
5.5. ثدييات كبيرة
1.5.5. علم التشريح المقارن
2.5.5. البناء
3.5.5. الوضعيات
6.5. بحريّة
1.6.5. ثدييات
2.6.5. أسماك
3.6.5. قشريات

7.5. طيور
1.7.5. التشريح
2.7.5. الوضعيات
3.7.5. الرسوم المتحركة
8.5. الزواحف البرمائية
1.8.5. البناء
2.8.5. الوضعيات
3.8.5. الرسوم المتحركة
9.5. ديناصورات
1.9.5. الأنواع
2.9.5. البناء
3.9.5. الوضعيات
10.5. حشرات
1.10.5. التصميم
2.10.5. الوضعيات
3.10.5. مقارنة

الوحدة 6. الأشياء والنباتات كشخصيات

1.6. ورود
1.1.6. امثلة
2.1.6. البناء
3.1.6. وضعيات وتعابير
2.6. خضروات
1.2.6. امثلة
2.2.6. البناء
3.2.6. وضعيات وتعابير
3.6. فواكة
1.3.6. امثلة
2.3.6. البناء
3.3.6. وضعيات وتعابير
4.6. نباتات لاحمة
1.4.6. امثلة
2.4.6. البناء
3.4.6. وضعيات وتعابير
5.6. اشجار
1.5.6. الأنواع
2.5.6. البناء
3.5.6. وضعيات وتعابير
6.6. شجيرات
1.6.6. الأنواع
2.6.6. البناء
3.6.6. وضعيات وتعابير
7.6. الأهداف
1.7.6. امثلة
2.7.6. الشخصيات
3.7.6. الأنواع
8.6. أجهزة كهربائية منزلية
1.8.6. الأنواع
2.8.6. البناء
3.8.6. وضعيات وتعابير
9.6. مركبات
1.9.6. الأنواع
2.9.6. البناء
3.9.6. وضعيات وتعابير
10.6. اهداف اخرى
1.10.6. الأنواع
2.10.6. البناء
3.10.6. وضعيات وتعابير

الوحدة 7. الكائنات الخيالية

1.7. التنانين والهيدرات
1.1.7. امثلة
2.1.7. البناء
3.1.7. وضعيات وتعابير
2.7. عمالقة
1.2.7. امثلة
2.2.7. البناء
3.2.7. وضعيات وتعابير
3.7. طائرة
1.3.7. علم التشريح المقارن
2.3.7. البناء
3.3.7. وضعيات وتعابير
4.7. مائية
1.4.7. تعديلات على الأنواع الحقيقية
2.4.7. البناء
3.4.7. وضعيات وتعابير
5.7. تحت الأرض
1.5.7. أشكال هندسية
2.5.7. تطوير
3.5.7. وضعيات وتعابير
6.7. كائنات خيالية
1.6.7. تشريح الإنسان
2.6.7. البناء
3.6.7. وضعيات وتعابير
7.7. هجينة
1.7.7. القواعد
2.7.7. التصميم
3.7.7. وضعيات وتعابير
8.7. كائنات شيطانية
1.8.7. التشريح
2.8.7. التصميم
3.8.7. وضعيات وتعابير

9.7. آلهة ونصف آلهة
1.9.7. تشريح الإنسان
2.9.7. البناء
3.9.7. وضعيات وتعابير
10.7. مخلوقات خيالية أخرى
1.10.7. امثلة
2.10.7. البناء
3.10.7. وضعيات وتعابير

الوحدة 8. شخصيات الرعب

1.8. مصاصي الدماء
1.1.8. تشريح الإنسان
2.1.8. التصميم
3.1.8. وضعيات وتعابير
2.8. وحش فرانكنشتاين
1.2.8. التشريح
2.2.8. البناء
3.2.8. وضعيات وتعابير
3.8. رجل مستئذب
1.3.8. علم التشريح المقارن
2.3.8. البناء
3.3.8. وضعيات وتعابير
4.8. مومياء
1.4.8. تشريح الإنسان
2.4.8. التصميم
3.4.8. وضعيات وتعابير
5.8. وحش المستنقع
1.5.8. التشريح
2.5.8. البناء
3.5.8. وضعيات وتعابير
6.8. الاشباح
1.6.8. امثلة
2.6.8. البناء
3.6.8. وضعيات وتعابير

7.8. زومبي
1.7.8. تشريح الإنسان
2.7.8. حيوانات زومبي
3.7.8. البناء والوضعيات
8.8. Dr. Jekyll Hyde
1.8.8. تشريح الإنسان
2.8.8. البناء
3.8.8. وضعيات وتعابير
9.8. الموت
1.9.8. التشريح
2.9.8. البناء
3.9.8. وضعيات وتعابير
10.8. كائنات فضائية وكائنات من أبعاد أخرى
1.10.8. أشكال هندسية
2.10.8. التصميم
3.10.8. وضعيات وتعابير

الوحدة 9. اللون

1.9. أسس اللون
1.1.9. الألوان الرئيسية والثانوية والثالثية
2.1.9. اللون الرقمي ومشكلة الألوان على شاشات وأوعية مختلفة
3.1.9. اللون والصبغة
2.9. نظرية اللون
1.2.9. الدائرة اللونية ومدرجاتها
2.2.9. CMYK و RGB
3.2.9. السداسي العشري بانتون
3.9. نظرية الضوء
1.3.9. الضوء وتأثيراته
2.3.9. مخططات في سينما الرسوم المتحركة
3.3.9. خصائص اللون الفيزيائية
4.9. العلاقات اللونية
1.4.9. درجة الحرارة
2.4.9. التباين والتوازن
3.4.9. الإدراك اضطراب الحس
5.9. التباينات والانسجامات
1.5.9. الوزن البصري للون
2.5.9. اللون والموسيقى
3.5.9. التجانس والتكافؤ
6.9. علم نفس اللون ورمزيته واستعارته
1.6.9. اللون العاطفي والرمزي
2.6.9. معنى اللون في مختلف الثقافات
3.6.9. لون غوته
7.9. اللون في السرد
1.7.9. تحليل الألوان في روايات مختلفة
2.7.9. اللونScript
3.7.9. مشروع
8.9. لون الشخصية على الخلفية
1.8.9. تصميم البيئة
2.8.9. التباينات
3.8.9. لوحات الألوان
9.9. تطبيق رقمي
1.9.9. الطبقات
2.9.9. مرشحات
3.9.9. القوام
10.9. الإضاءة
9.01.1. أضواء
2.10.9. الظلال
3.10.9. التوهج

الوحدة 10. الألعاب الفيديو والشخصيات

1.10. الشخصيات وألعاب الفيديو
1.1.10. تحليل الشخصيات في ألعاب الفيديو
2.1.10. هدف الشخصية
3.1.10. مراجع
2.10. الأنواع
1.2.10. 3D-2D
2.2.10. المنصات والأنواع
3.2.10. شخصيات بيكسلية
3.10. المنهجية
1.3.10. تخطيط العمل وأنواع الوثائق
2.3.10. رسم تحليلي
3.3.10. رسام الخط ورسام الأشكال
4.10. تحديد النمط
1.4.10. المراجع والنقاط الرئيسية
2.4.10. الضوء واللون: إنشاء جو
3.4.10. الشخصيات: شخصية واتساق
5.10. ثنائية الأبعاد التقليدية
1.5.10. مراجع
2.5.10. انشاء
3.5.10. مجموعة من Model Sheet
6.10. Cut Out I
1.6.10. مراجع
2.6.10. المنهجية
3.6.10. البناء
7.10. Cut Out II
1.7.10. اللون
2.7.10. Rig
3.7.10. المكاتب
8.10. 3D
1.8.10. مراجع
2.8.10. تصميم
3.8.10. البناء
9.10. الشخصيات بيكسلية
1.9.10. المراجع والوثائق
2.9.10. التصميم
3.9.10. الوضعيات
10.10. مرجع لنمذجة ثلاثية الأبعاد
1.10.10. لوحات الألوان
2.10.10. قوام
3.10.10. الأضواء والظلال

الوحدة 11. التشريح

1.11. الأشكال العظمية العامة، التناسبات
1.1.11. العظام
2.1.11. وجه الإنسان
3.1.11 الشرائع التشريحية
2.11. الفروق التشريحية بين الأجناس والأحجام
1.2.11. أشكال تُطبق على الشخصيات
2.2.11. المنحنيات والخطوط
3.2.11. سلوك العظام والعضلات والجلد
3.11. الرأس
1.3.11. الجمجمة
2.3.11. عضلات الرأس
3.3.11. طبقات: الجلد، العظم، والعضلة. تعبيرات الوجه
4.11. الجُذْع
1.4.11. عضلات الجُذْع
2.4.11. المحور المركزي للجسم
3.4.11. أجسام مختلفة

5.11. الاذرع
1.5.11. المفاصل: الكتف، المرفق، والمعصم
2.5.11. سلوك عضلات الذراع
3.5.11. تفاصيل الجلد
6.11. نحت اليد
1.6.11. عظام اليد
2.6.11. عضلات وأوتار اليد
3.6.11. الجلد والتجاعيد في اليدين
7.11. نحت الساق
1.7.11. المفاصل: الورك، الركبة، والكاحل
2.7.11. عضلات الساق
3.7.11. تفاصيل الجلد
8.11. الأقدام
1.8.11. بناء العظام للقدم
2.8.11. العضلات والأوتار في القدم
3.8.11. الجلد والتجاعيد في الأقدام
9.11. تكوين الشكل البشري بأكمله
1.9.11. إنشاء كامل للقاعدة بشرية
2.9.11 توحيد المفاصل والعضلات
3.9.11. تكوين الجلد والمسام والتجاعيد
10.11 نموذج بشري كامل
1.10.11. تلميع النموذج
2.10.11. تفصيل فائق للجلد
3.10.11. تكوين

الوحدة 12. اعادة هيكلة Maya Modelingg

1.12. إعادة هيكلة الوجه المتقدمة
1.1.12. استيراد إلى (Maya) واستخدام أداة الرسم الرباعية
2.1.12. إعادة هيكلة وجه الإنسان
3.1.12 Loops
2.12. إعادة هيكلة جسم الإنسان
1.2.12. انشاء Loops في المفاصل
2.2.12 Ngons و Tris و متى استخدامه
3.2.12 صقل الهيكلة
3.12. إعادة الهيكلة للأيدي والأقدام
1.3.12. حركة المفاصل الصغيرة
2.3.12. Support Edges و Loops لتحسين القاعدة Mesh للقدمين والأيدي
3.3.12. اختلاف Loops للأيدي والأقدام المختلفة
4.12. الفروق بين Maya Modeling ZBrush Sculpting
1.4.12. Workflow المختلفة للنمذجة
2.4.12. النموذج الأساسي Low Poly
3.4.12. النموذج High Poly
5.12. إنشاء نموذج بشري من الصفر في (Maya)
1.5.12. نموذج بشري يبدأ من منطقة الورك
2.5.12. شكل قاعدة عامة
3.5.12. الأيدي والأقدام وهيكلتها
6.12. تحويل النموذج Low Poly فيHigh Poly
1.6.12. ZBrush
2.6.12. High Poly: الاختلافات بين Divide و Dynamesh
3.6.12. شكل النحت: التناوب بين Low Poly و High Poly
7.12. تطبيق التفاصيل في ZBrush: المسام والشعيرات الدموية وما إلى ذلك
1.7.12. ألفا وفرش مختلفة
2.7.12. تفصيل: فرشاة Dam-standard
3.7.12 الإسقاط والسطوح في ZBrush
8.12. إنشاء متقدم للعيون في (Maya)
1.8.12. إنشاء الكرات: السُلمى، القرنية والقزحية
2.8.12. أداة الشبكة
3.8.12. خريطة التشرد من ZBrush
9.12. استخدام المحرفات في (Maya)
1.9.12. مشوهات (Maya)
2.9.12 حركة الهيكلة: تلميع
3.9.12 تلميع ال(Maya) النهائي
10.12. إنشاء UVs نهائية وتطبيق خريطة التشرد
1.10.12. UVs الشخصية وأهمية الأحجام
2.10.12. تكوين القوام
3.10.12. خريطة التشرد

الوحدة 13. UVs و تكوين القوام بأستخدام Allegorithmic Substance Painter و Mari

1.13. إنشاء تصورات عالية المستوى في maya
- 1.1.13. UV الوجه
- 2.1.13. إنشاء وتخطيط
- 3.1.13. UV متقدمة

2.13. تحضير تصورات UDIM لنظم تصميم النماذج للإنتاجات الكبيرة
- 1.2.13. UDIM
- 2.2.13. UDIM في maya
- 3.2.13. القوام بدقة K4

3.13. قوام XYZ: ما هي وكيفية استخدامها
- 1.3.13. XYZ الواقعية المتقدمة
- 2.3.13. خرائط متعددة القنوات
- 3.3.13. خرائط القوام

4.13. قوام : ألعاب الفيديو والسينما
- 1.4.13. Substance Painter
- 2.4.13. (Mari)
- 3.4.13. أنواع القوام

5.13. القوام في Substance Painter مخصص لألعاب الفيديو
- 1.5.13. الخبز منhigh الىlow poly
- 2.5.13. قوام PBR وأهميتها
- 3.5.13. Substance Painter مع Zbrush

6.13. إكمال قوامئنا Substance Painter
- 1.6.13. التشتت والشفافية
- 2.6.13. قوام النماذج
- 3.6.13. ندوب أو نمش أو وشم أو دهانات أو مكياج

7.13. تقويم الوجه الواقعي الفائق مع قوام XYZ وخرائط اللون I
- 1.7.13. قوام XYZ في Zbrush
- 2.7.13. Wrap
- 3.7.13. تصويب الاخطاء

8.13. تقويم الوجه الواقعي الفائق مع قوام XYZ وخرائط اللون II
- 1.8.13. واجهة Mari
- 2.8.13. التقويم في Mari
- 3.8.13. إسقاط قوام البشرة

9.13. تفصيل متقدم لخرائط displacements في Marig Zbrush
- 1.9.13. رسم قوام
- 2.9.13. Displacement للواقعية المفرطة
- 3.9.13. انشاء طبقات

10.13. Shading تنفيذ القوام في Maya
- 1.10.13. Shaders للجلد في Arnold
- 2.10.13. عين واقعية مفرطة
- 3.10.13. لمسات نهائية ونصائح

الوحدة 14. التصيير(Render)، الإضاءة وتمثيل النماذج

1.14. تصوير الشخصيات في ZBrush
- 1.1.14. Rig فيZBrush مع ZSpheres
- 2.1.14. Transpose Master
- 3.1.14. اللمسات الأخيرة الاحترافية

2.14. Rigging ووزن هيكل العظم الخاص بنا في Maya
- 1.2.14. Rig في Maya
- 2.2.14. أدوات التجهيز باستخدام نظام Advance Skeleton
- 3.2.14. وزن Rig

3.14. Blend Shapes لإضفاء الحياة على وجه شخصيتك
- 1.3.14. تعبيرات الوجه
- 2.3.14. Blend Shapes في Maya
- 3.3.14. التحريك باستخدام Maya

4.14. Mixamo، وسيلة سريعة لعرض نموذجنا
- 1.4.14. Mixamo
- 2.4.14. Rigs من Mixamo
- 3.4.14. الرسوم المتحركة

5.14. مفاهيم الإضاءة
- 1.5.14. تقنيات الإضاءة
- 2.5.14. الضوء واللون
- 3.5.14. الظلال

6.14. الأضواء ومعلمات Arnold Render
- 1.6.14. الأضواء مع Mayag Arnold
- 2.6.14. التحكم ومعلمات الأضواء
- 3.6.14. معلمات وإعداد Arnold

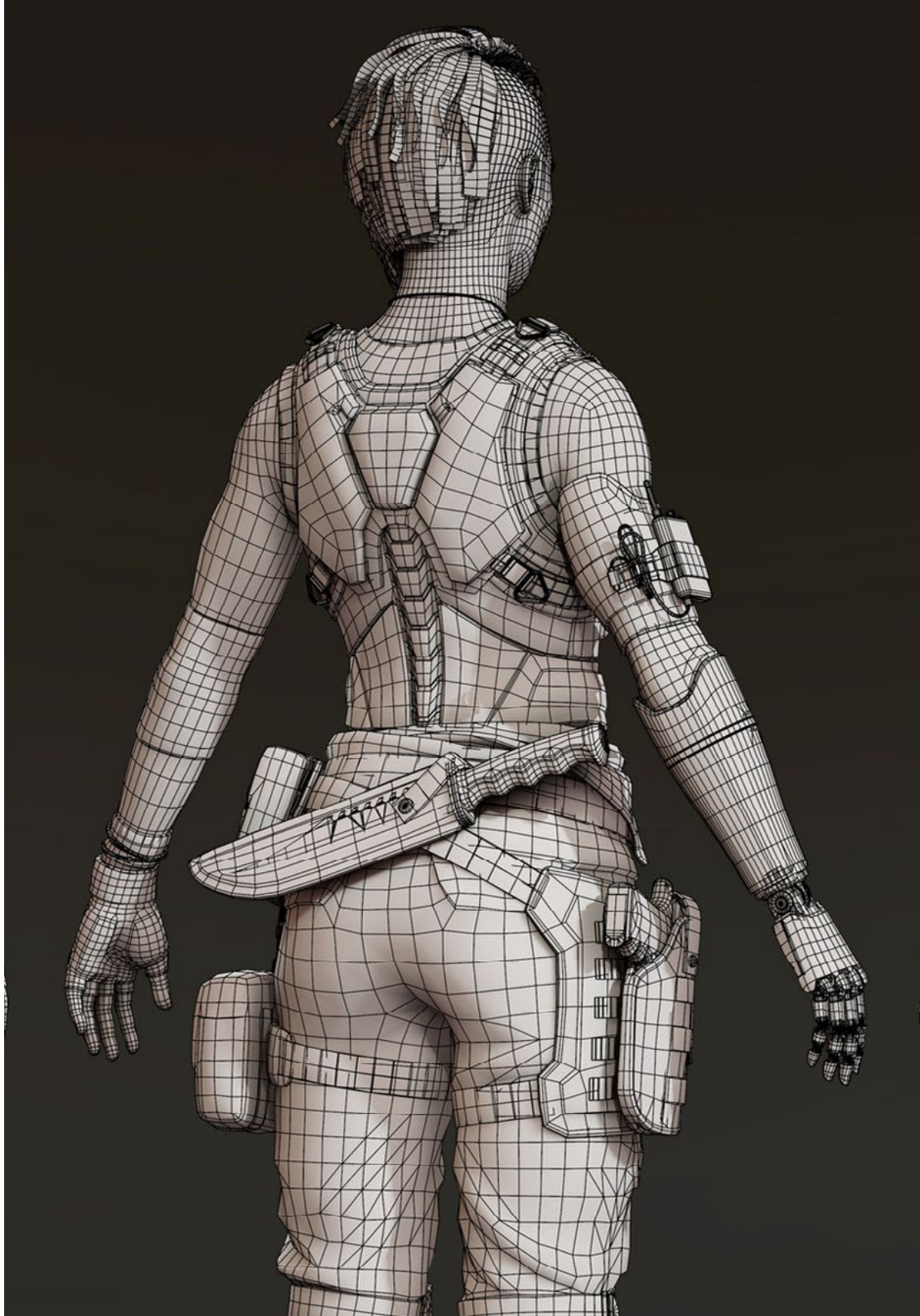
7.14. إضاءة نماذجنا في Maya باستخدام Arnold Render
1.7.14. إعداد الإضاءة
2.7.14. إضاءة النماذج
3.7.14. مزج الضوء واللون
8.14. التعمق في Arnold: إزالة الضجيج وAOV's
1.8.14. AOV´s
2.8.14. معالجة الضوضاء المتقدمة
3.8.14. مزيل الضوضاء
9.14. عرض الرندر في الوقت الحقيقي في Marmoset Toolbag
1.9.14. Real-time vs. Ray Tracing
2.9.14. Marmoset Toolbag المتقدم
3.9.14. عرض احترافي
10.14. مراحل ما بعد الإنتاج للرندر في Photoshop
1.10.14. معالجة الصورة
2.10.14. Photoshop: الأطوار والتباين
3.10.14. الطبقات: الميزات وتأثيراتها

الوحدة 15. إنشاء شعر لألعاب الفيديو والأفلام

1.15. الاختلافات بين شعر ألعاب الفيديو والسينما
1.1.15. Cardsg FiberMesh
2.1.15. أدوات إنشاء الشعر
3.1.15. برامج للشعر
2.15. نحت الشعر في ZBrush
1.2.15. أشكال أساسية لتصفيف الشعر
2.51.2. إنشاء فرش في ZBrush للشعر
3.2.15. فرش منحنية
3.15. إنشاء الشعر في Xgen
1.3.15. Xgen
2.3.15. مجموعات ووصف
3.3.15. Hair vs. Grooming
4.15. معدلات Xgen: إضفاء واقعية على الشعر
1.4.15. Clumping
2.4.15. Coil
3.4.15. أدلة الشعر
5.15. اللون وRegion Maps: للتحكم الكامل في الشعر
1.5.15. خرائط مناطق الشعر
2.5.15. تصفيفات: مجعدة، حلاقة، وشعر طويل
3.5.15. تفاصيل دقيقة: شعر اللحية
6.15. Xgen المتقدم: استخدام التعابير والتنقية
1.6.15. التعبيرات
2.6.15. أرباح
3.6.15. تنقية الشعر
7.15. وضع Cards في Maya لنمذجة ألعاب الفيديو
1.7.15. ألياف في cards
2.7.15. Cards يدوية
3.7.15. Cards ومحرك Real-time
8.15. تحسين للأفلام
1.8.15. تحسين الشعر وهندسته
2.8.15. التحضير للحركات الفيزيائية
3.8.15. فرش Xgen
9.15. Hair Shading
1.9.15. Shader من Arnold
2.9.15. مظهر فائق الواقعية
3.9.15. معالجة الشعر
10.15. Render
1.10.15. عمل Render باستخدام Xgen
2.10.15. الإضاءة
3.10.15. إزالة الضجيج

الوحدة 16. محاكاة الملابس

1.16. استيراد نموذجك إلى Marvelous Designer وواجهة البرنامج
1.1.16. Marvelous Designer
2.1.16. وظائف البرنامج
3.1.16. محاكاة في الوقت الحقيقي
2.16. إنشاء أنماط بسيطة وإكسسوارات الملابس
1.2.16. إنشاء: تي شيرتات، إكسسوارات، قبعات وحقائب
2.2.16. النسيج
3.2.16. أنماط، والسحابات وخياطة
3.16. إنشاء ملابس متقدمة: أنماط معقدة
1.3.16. تعقيد الأنماط
2.3.16. خصائص الأقمشة الفيزيائية
3.3.16. إكسسوارات معقدة
4.16. محاكاة الملابس في Marvelous
1.4.16. نماذج متحركة في Marvelous
2.4.16. تحسين الأقمشة
3.4.16. تحضير النماذج
5.16. تصدير الملابس من Marvelous Designer إلى ZBrush
1.5.16. Low Poly في Maya
2.5.16. (UVs) في Maya
3.5.16. ZBrush، استخدام Reconstruct Subdiv
6.16. تنقية الملابس
1.6.16. Workflow
2.6.16. تفاصيل في ZBrush
3.6.16. فرش الملابس في ZBrush
7.16. سنقوم بتحسين محاكاتنا باستخدام ZBrush
1.7.16. من الثلاثيات إلى الرباعيات
2.7.16. صيانة UVs
3.7.16. نحت نهائي
8.16. تقويم الملابس ذات التفاصيل العالية في Mari
1.8.16. قوام قابل للطي ومواد منسوجة
2.8.16. خبز
3.8.16. التقويم في Mari



9.16. Shading تظليل النسيج في Maya
1.9.16. التظليل
2.9.16. قوام تم إنشاؤها في Mari
3.9.16. واقعية باستخدام Shaders Arnold
10.16. Render
1.10.16. عملية الرندر للملابس
2.10.16. إضاءة الملابس
3.10.16. كثافة التوصيل

الوحدة 17. الشخصيات المنمنمة

1.17. اختيار شخصية منمنمة و Blocking أشكال القاعدة
1.1.17. المراجع و Concept Arts
2.1.17. أشكال القاعدة
3.1.17. التشوهات والأشكال الخيالية
2.17. تحويل نموذجنا Low Poly الىHigh Poly: نحت الرأس والشعر والوجه
1.2.17. Blocking للراس
2.2.17. تقنيات جديدة لإنشاء الشعر
3.2.17. تحقيق التحسينات
3.17. تنقية النموذج: اليدين والأقدام
1.3.17. نحت متقدم
2.3.17. تنقية الأشكال العامة
3.3.17. تنظيف وتنعيم الأشكال
4.17. إنشاء الفك والأسنان
1.4.17. إنشاء أسنان بشرية
2.4.17. زيادة البوليغونات
3.4.17. تفاصيل دقيقة للأسنان في ZBrush
5.17. نمذجة الملابس والإكسسوارات
1.5.17. أنواع الملابس الكرتونية
2.5.17. Zmodeler
3.5.17. نمذجة في Maya المطبقة
6.17. التخطيط الجديد وإنشاء للهيكلة نظيفة من الصفر
1.6.17. اعادة هيكلة
2.6.17. Loops حلقات مناسبة للنموذج
3.6.17. تحسين maya
7.17. UV Mapping & Baking
1.7.17. UVs
2.7.17. خبز Substance Painter
3.7.17. خبز Pulir
8.17. Texturing & Painting In Substance Painter
1.8.17. تكوين القوام Substance Painter
2.8.17. تقنيات الكرتون المرسومة يدويًا
3.8.17. Fill Layers مع مُنتِجات وأقنعة
9.17. الإضاءة والإخراج
1.9.17. إضاءة شخصيتنا
2.9.17. نظرية الألوان والعرض
3.9.17. Substance Painter Render
10.17. تنسيق وعرض نهائي
1.10.17. مشهد ديورامي
2.10.17. تقنيات التنسيق
3.10.17. عرض النماذج

الوحدة 18. نمذجة المخلوقات

1.18. فهم تشريح الحيوانات
1.1.18. دراسة العظام
2.1.18. نسب رأس الحيوان
3.1.18. الاختلافات التشريحية
2.18. تشريح الجمجمة
1.2.18. وجه الحيوان
2.2.18. عضلات الرأس
3.2.18. طبقة الجلد، فوق العظام والعضلات
3.18. تشريح العمود الفقري والصدر
1.3.18. عضلات الجُنب والورك للحيوان
2.3.18. المحور المركزي لجسمه
3.3.18. إنشاء أجسام لمختلف الحيوانات
4.18. عضلات الحيوان
1.4.18. العضلات
2.4.18. تآزر بين العضلات والعظام
3.4.18. أشكال جسم الحيوان

5.18. زواحف وبرمائيات
1.5.18. جلد الزواحف
2.5.18. العظام والأربطة الصغيرة
3.5.18. تفصيل دقيق
6.18. ثدييات
1.6.18. فراء
2.6.18. عظام وأربطة أكبر وأقوى
3.6.18. تفصيل دقيق
7.18. الحيوانات ذات الريش
1.7.18. الريش
2.7.18. العظام والأربطة المرنة والخفيفة
3.7.18. تفصيل دقيق
8.18. تحليل الفك وإنشاء الأسنان
1.8.18. أسنان محددة للحيوان
2.8.18. تفصيل الأسنان
3.8.18. الأسنان في تجويف الفك
9.18. إنشاء Fur فرو للحيوانات
1.9.18. Maya: Grooming في Xgen
2.9.18. Xgen: الريش
3.9.18. Render
10.18. الحيوانات الخيالية
1.10.18. الحيوان الخيالي
2.10.18. النمذجة الكاملة للحيوان
3.10.18. النسيج والإضاءة والعرض

الوحدة 19. Blender: منعطف جديد في الصناعة

1.19. Blender vs. ZBrush
1.1.19. المزايا والاختلافات
2.1.19. بلندر وصناعة الفن ثلاثي الأبعاد
3.1.19. مزايا وعيوب البرمجيات المجانية
2.19. واجهة بلندر ومعرفة البرنامج
1.2.19. واجهة المستخدم
2.2.19. التخصيص
3.2.19. التجربة
3.19. نحت الرأس ونقل عناصر التحكم من ZBrush إلى Blender
1.3.19. وجه الإنسان
2.3.19. نحت ثلاثي الأبعاد
3.3.19. فرش بلندر (Blender)
4.19. نحت الجسم بالكامل (Full body)
1.4.19. الجسم البشري
2.4.19. تقنيات متقدمة
3.4.19. التفصيل والصقل
5.19. إعادة الهيكلة وUVs في blender
1.5.19. إعادة الهيكلة
2.5.19. UVs
3.5.19. UDIM في blender
6.19. من Maya إلى blender
1.6.19. Hard Surface
2.6.19. المعدلات
3.6.19. اختصارات لوحة المفاتيح
7.19. نصائح وحيل Blender
1.7.19. مجموعة متنوعة من الخيارات
2.7.19. عقد الهندسة
3.7.19. Workflow
8.19. العقد في Blender: Shading و وضع القوام
1.8.19. نظم Nodal
2.8.19. Shaders من خلال العقد
3.8.19. قوام والمواد
9.19. Render في Blender باستخدام Cycles و Eevee
1.9.19. Cycles
2.9.19. Eevee
3.9.19. الإضاءة
10.19. تنفيذ برنامج Blender في Workflow الخاص بل فنانين
1.10.19. تنفيذ في Workflow
2.10.19. البحث عن الجودة
3.10.19. أنواع التصدير

الوحدة 20. انشاء بيئات عضوية في Unreal Engine

1.20. إعداد محرك Unreal وتنظيم المشروع
- 1.1.20. الواجهة والإعداد
- 2.1.20. تنظيم المجلدات
- 3.1.20. البحث عن أفكار ومراجع

2.20. Blocking بيئة في Unreal Engine
- 1.2.20. PST: العناصر الأساسية والثانوية والثالثية
- 2.2.20. تصميم المشهد
- 3.2.20. Storytelling

3.20. نمذجة التضاريس: Mayag Unreal Engine
- 1.3.20. تضاريس Unreal
- 2.3.20. نحت التضاريس
- 3.3.20. Heightmaps: (Maya)

4.20. تقنيات النمذجة
- 1.4.20. نحت الصخور
- 2.4.20. فرش للصخور
- 3.4.20. المنحدرات والتحسين

5.20. إنشاء النباتات
- 1.5.20. Speedtree software
- 2.5.20. النباتات Low Poly
- 3.5.20. Unreal's Foliage System

6.20. تكوين القوام في برنامج Substance Painter وبرنامج Mari
- 1.6.20. تضاريس منمنمة
- 2.6.20. تكوين القوام فائق الواقعية
- 3.6.20. النصائح والمبادئ التوجيهية

7.20. المسح التصويري
- 1.7.20. مكتبة ميغاسكان (Megascan)
- 2.7.20. برنامج Agisoft Metashape
- 3.7.20. تحسين النموذج

8.20. Shading و المواد في Unreal Engine
- 1.8.20. Blending في قوام
- 2.8.20. اعدادات المواد
- 3.8.20. اللمسات الأخيرة

9.20. Lighting وما بعد الإنتاج لبيئتنا في Unreal Engine

1.9.20. نظرة المشهد

2.9.20. أنواع الأضواء والغلاف الجوي

3.9.20. الجسيمات والضباب

10.20. عرض سينمائي

1.10.20. تقنيات الكاميرات

2.10.20. التقاط الفيديو والشاشة

3.10.20. عرض وانتهاء نهائي

"إنها تجربة تدريبية فريدة ومهمة وحاسمة لتعزيز تطورك المهني"

06

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"

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. 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 نواجهه في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال البرنامج، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

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.

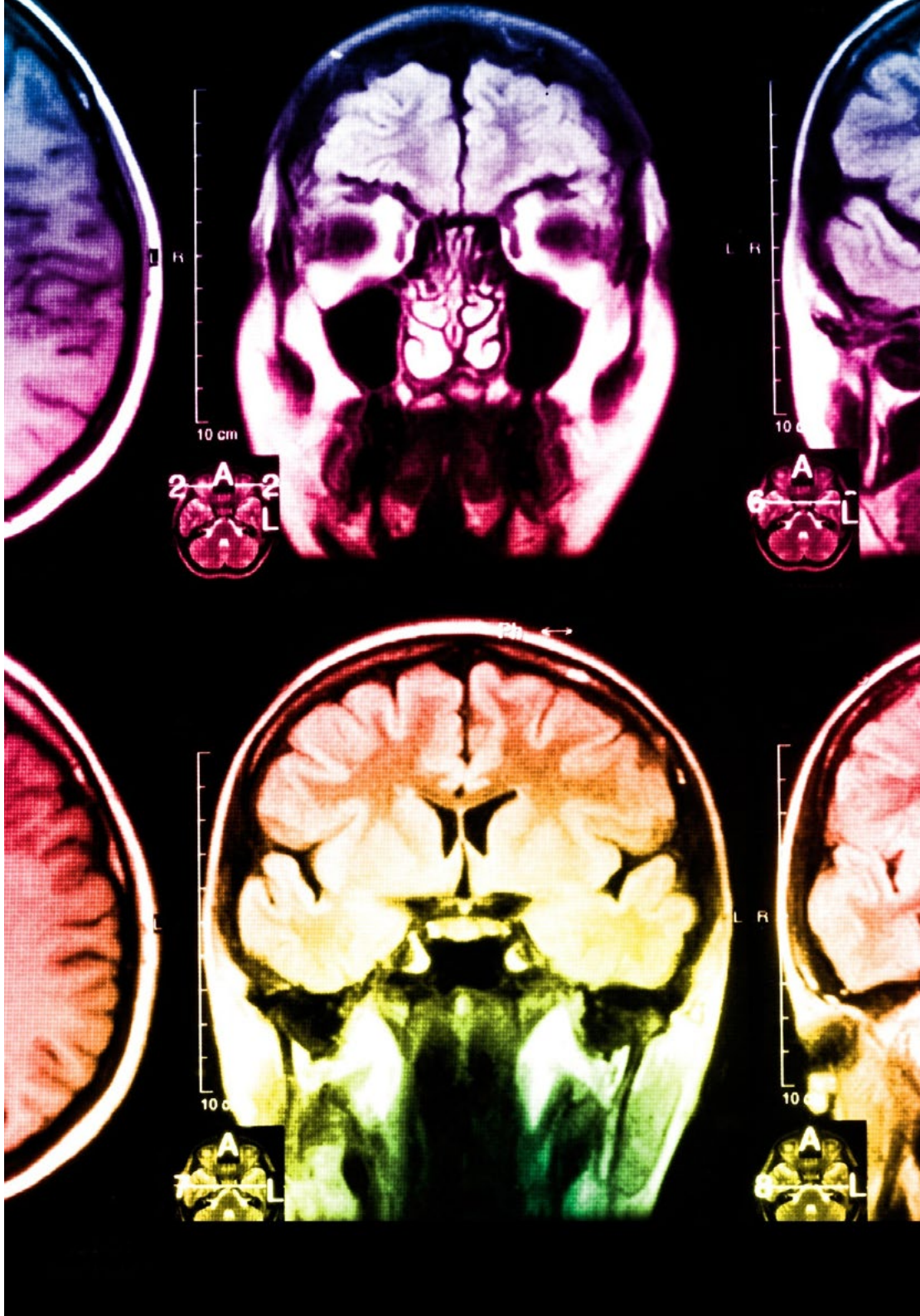
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

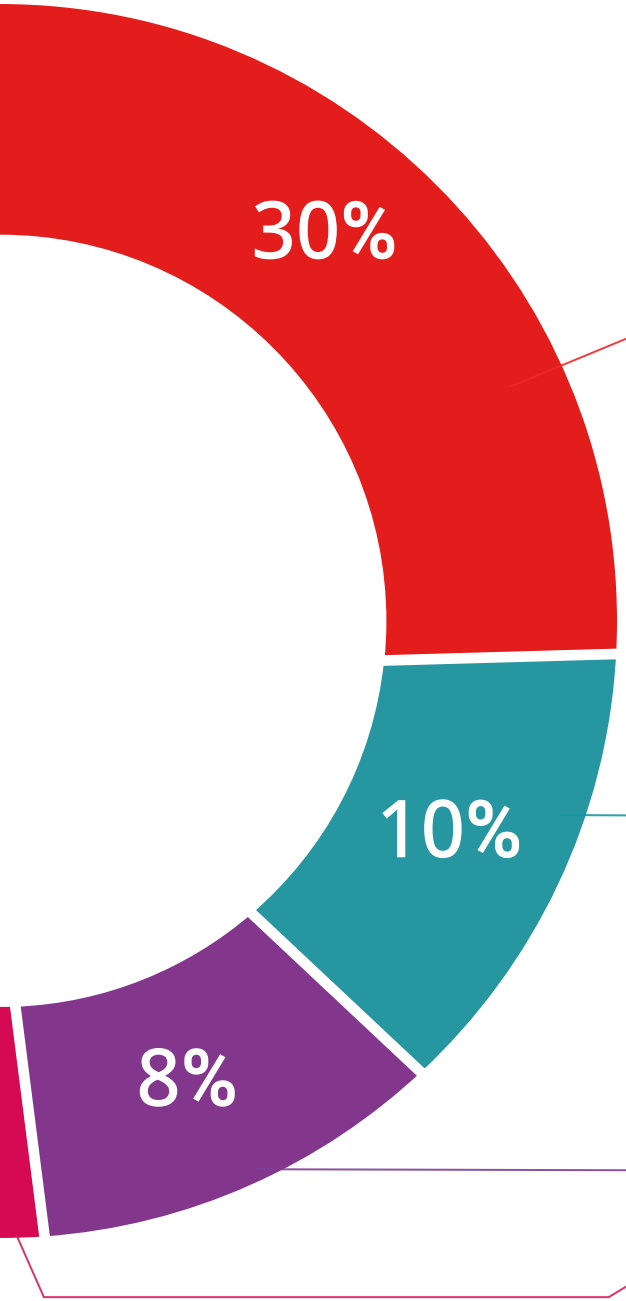
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة،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

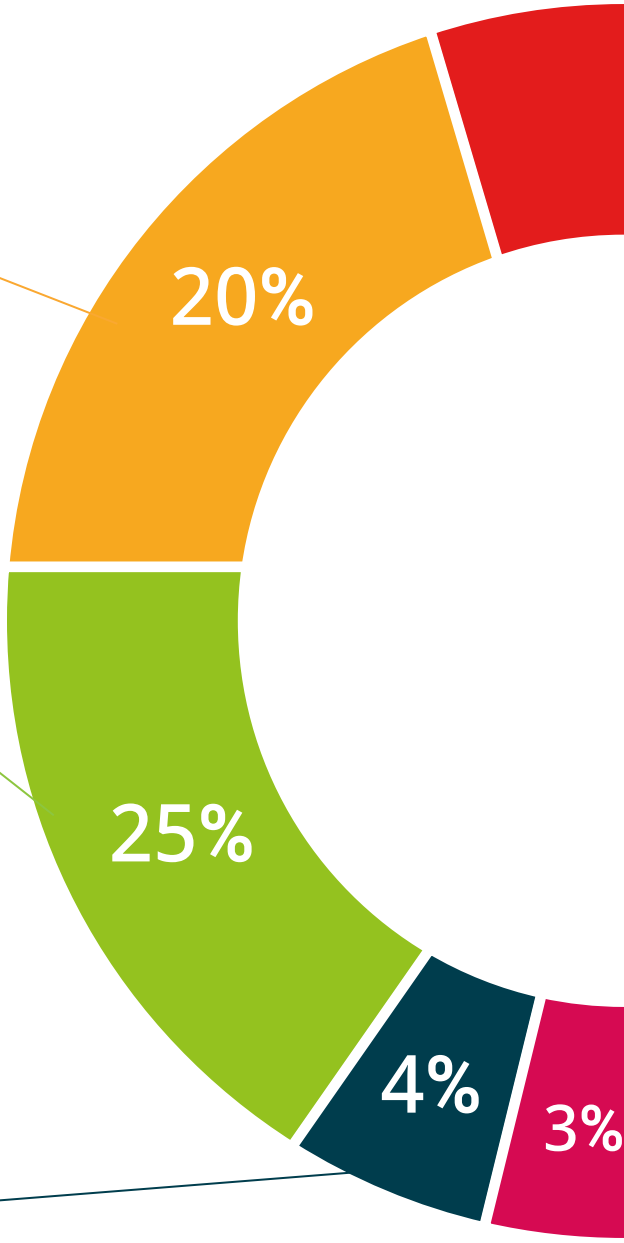
ملخصات تفاعلية

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

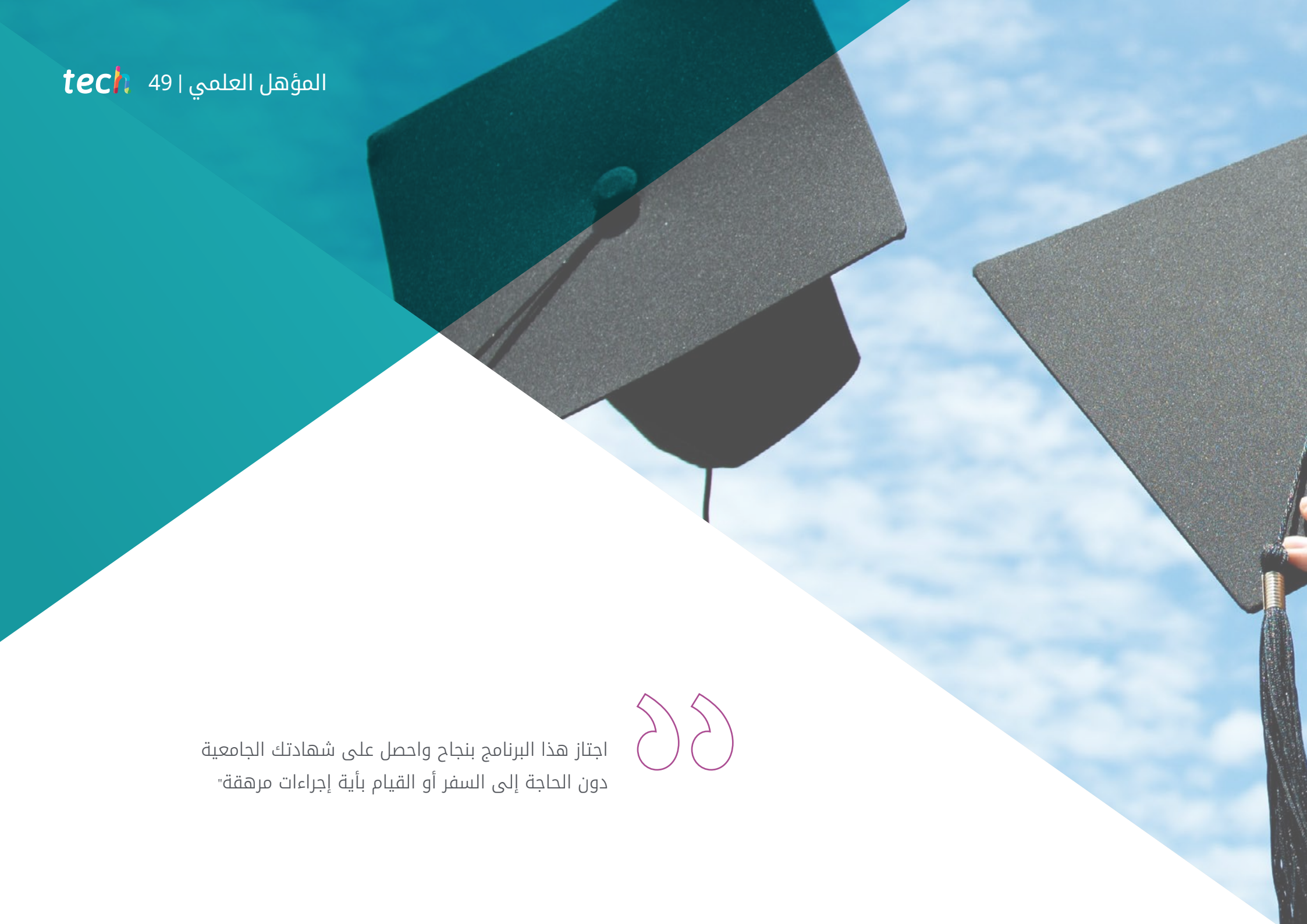
يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



07

المؤهل العلمي

يضمن المجاستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وتحديثًا، الوصول إلى درجة الماجستير المتقدم الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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

يحتوي **الماجستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **الماجستير المتقدم** ذا الصلة الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج شهادة ماجستير متقدم وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني

المؤهل العلمي: **الماجيستير المتقدم في تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **3000 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير متقدم

في

تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 3000
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

ماجستير متقدم فيتصميم الشخصيات لألعاب الفيديو

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
١٥	الشخصيات	إجباري	150
١٥	بناء الشخصيات	إجباري	150
١٥	(Model Sheet)	إجباري	150
١٥	Props مركبات وإكسسوارات	إجباري	150
١٥	الحيوانات	إجباري	150
١٥	الأشياء والنباتات كشخصيات	إجباري	150
١٥	الكائنات الخيالية	إجباري	150
١٥	شخصيات الرعب	إجباري	150
١٥	الزي	إجباري	150
١٥	الألعاب الفيديو والشخصيات	إجباري	150

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
١٥	التشريح	إجباري	150
١٥	اعادة هيكلة وMaya Modelingg	إجباري	150
١٥	UVs و تكوين الفوام بأستخدام Mari و Allegorithmic Substance Painter	إجباري	150
١٥	التصيير(Render)، الإضاءة وتعليل التعارج	إجباري	150
١٥	إنشاء شعر لألعاب الفيديو والأفلام	إجباري	150
١٥	محاكاة الملابس	إجباري	150
١٥	الشخصيات المتضمنة	إجباري	150
١٥	نمذجة المخلوقات	إجباري	150
١٥	Blender: تعلم جديد في الصناعة	إجباري	150
١٥	انشاء بيئات عضوية في Unreal Engine	إجباري	150

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

*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

ماجستير متقدم
تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو

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

ماجستير متقدم
تصميم الشخصيات لألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية