# الكفاءات والمهارات الأساسية

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| * **مرحلة ما بعد الإنتاج** * **بيئة افتراضية** * **تصميم وتطوير المواقع** * **الرسوم المتحركة ببعدين** | * **الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد** * **برمجة المخططات** * **بي بي آر** * **يو في** | * **تصميم المفاصل للتحريك** * **الإضاءة والتظليل** * **مؤثرات صوتية** * **التركيبات الصورية الجذابة** | مجال الإعلام والميديا   * **تحرير الصور والفيديو** * **تصميم نماذج ثلاثية الأبعاد والنباتات** * **تصميم الملمس والتركيبة ثلاثية الأبعاد** |

# اللغات البرمجية

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * **في ري وآي ري** * **مينتال ري** * **جيت وجيت هب** * **أنريل إنجين 4 و5** * **سبيد تري** * **هوديني** * **نيوك** | * **دايمنشن** * **ميديا إنكودر**   برامج أخرى   * **زي برش وبليندر** * **آرتيكيوليت ستوري لاين   360** | * **سبستانس موديلر** * **إن ديزاين** * **بريمير برو** * **آفتر إفكس** * **دريم ويفر** * **أنيميت** | برامج الأدوبي   * **فوتوشوب** * **إلوستريتر** * **أوديشن** * **سبستانس بينتر** * **سبستانس ديزاينر** | برامج الأوتوديسك   * **مايا** * **ثري ديز ماكس** * **آرنولد** * **مد بوكس** * **أوتوكاد** | اللغات البرمجية   * HTML, CSS * PHP, JS * SQL * PYTHON * C++, C# |

# الخبرة المهنية

تحرير الصور البيانية (بيئة ثنائية الأبعاد) **........................................ يناير / كانون الثاني 2024 م – الوقت الحاضر**

* [شركة آبل](https://www.apple.com/maps/) عقد من خلال [**مايندلانس**](https://mindlance.com/) سني فيل، كاليفورنيا، الولايات المتحدة الأمريكية (العمل عن طريق البعد الإلكتروني)
  + تحديد المشكلات وتصحيحها بكفاءة من خلال إضافة تعليقات توضيحية إلى الصور ثنائية الأبعاد.
  + تحسين العمليات الحالية من أجل تحقيق أهداف العميل.
  + تحليل أوجه القصور وعلاجها بمهارة عن طريق وضع علامة على البيانات التي تم إنشاؤها بثلاثة أبعاد.
  + التواصل بشكل فعال في بيئة الفريق من أجل زيادة الإنتاجية.
  + استخدام التحليل المقارن لتحديد المطابقة في جميع أنحاء المشاريع.
  + ضمان الجودة الذاتية وتعيين المهام قبل الانتهاء.

تصميم تقني وفني بثلاثة أبعاد **.......................................... سبتمبر / أيلول 2021 م – سبتمبر / أيلول 2023 م**

* [وزارة الدفاع الأمريكية](https://cascom.army.mil/) عقد من خلال [شركة](https://www.code-plus.com/clients) [**كودبلاس**](https://www.code-plus.com/clients) قاعدة جريج آدامز، فرجينيا، الولايات المتحدة الأمريكية (العمل في موقع العمل وخارجه)
  + تعزيز التدريب لعملاء الجيش الأمريكي من خلال تطوير عمليات محاكاة ثلاثية الأبعاد في برنامج يونيتي، وتدريب الجنود على المعدات العسكرية المتنوعة وإجراءات المركبات.
  + تصميم صور واقعية ومزخرفة ومتحركة ببراعة بثلاثة أبعاد باستخدام مايا وبرامج سبستانس، مما يضمن التحسين السلس للحصول على أفضل أداء في برنامج يونيتي.
  + المساهمة كعضو قيم في الفريق، والتعاون الفعّال في مجموعة مشاريع التطوير المختلفة وتبسيط سير عمل.
  + تصميم عمليات محاكاة تدريبية جذابة باستخدام آرتيكيوليت ستوري لاين 3 باستخدام برامج ثلاثية الأبعاد المعروضة مثل آرنولد.
  + إنشاء رسومات رقمية مؤثرة للطباعة والفيديو، مستفيدة من الخبرة في أدوبي فوتوشوب وإلوستريتر وبريمير وآفتر إفكس.

مصممة نماذج ثلاثية الأبعاد ورسوم متحركة/ومبرمجة تفاعلية **.................. ديسمبر / كانون الأول 2018 م – سبتمبر / أيلول 2021 م**

* [وزارة الدفاع الأمريكية](https://cascom.army.mil/) عقد من خلال [شركة **سهداتسينغ – سيدر باند**](https://cedarbandcorp.com/suhdutsing-technologies/) قاعدة جريج آدامز، فرجينيا، الولايات المتحدة الأمريكية (العمل في موقع العمل وخارجه)
  + تطوير وصياغة عمليات محاكاة ثلاثية الأبعاد، مع التركيز على تدريب الجنود على الإجراءات الحاسمة مثل تجميع/تفكيك وإطلاق النار من آفنجر.
  + ثلاثية الأبعاد واقعية ومنمقة لمختلف معدات الجيش، بما في ذلك المركبات والبنادق والبيئات، مما يضمن الأداء الأمثل في يونيتي جي إل.
  + تصميم بيئة غامرة وجذابة بصريًا، ومصممة خصيصًا لتلبية متطلبات العميل، وتوفير الخبرة في هذا الموضوع.
  + تنفيذ أساليب إنشاء الأصول عالية الكفاءة، مما أدى إلى تبسيط تطوير المنتج، ودمج التقنيات المتقدمة مثل العرض المادي باستخدام سبستانس بينتر.

مصممة نماذج ثلاثية الأبعاد **................................................. مايو/ أيار 2018 م – مايو / أيار 2021 م**

* [شركة المقاومة والتحرير](https://www.wwiionline.com/) ريتشاردسون، تكساس، الولايات المتحدة الأمريكية (العمل عن بعد)
  + تطوير وإطلاق لعبة حرب غامرة متعددة اللاعبين عبر الشبكة العنكبوتية، تتمحور حول الجمالية الجذابة وطريقة اللعب في عصر الحرب العالمية الثانية.
  + التعاون بشكل فعال كجزء من فريق بناء البيئة، حيث يتم القيام بتسليم الملفات بسرعة وكفاءة تحت إشراف المدير العام.
  + تصميم الدعائم ثلاثية الأبعاد بمهارة، ودمجها بسلاسة في برنامج أنريل إنجين وتحسينها للأداء في البيئات متعددة اللاعبين عبر الشبكة العنكبوتية.
  + استخدام مزيج من ثري ديز ماكس وبليندر لتصميم النماذج وتركيبها وتحريكها، مما يضمن الجودة والواقعية من الدرجة الأولى.
  + رفع جاذبية اللعبة البصرية من خلال إنشاء تأثيرات بصرية مذهلة باستخدام قدرات هوديني.
  + المساهمة بنشاط في جهود اختبار اللعبة وتقديم التعليقات القيمة للتحسين المستمر.

مصممة بيئات بثلاثة أبعاد للألعاب الإلكترونية **..................................... مايو/ أيار 2018 م – مايو / أيار 2021 م**

* + [شركة يان جيمز](https://www.facebook.com/YahnGames/) ريتشاردسون، تكساس، الولايات المتحدة الأمريكية (العمل عن بعد)عملت مع مصممي المستويات للتأكد من أن البيئات جذابة من الناحية المرئية ومن منظور اللعب.
  + قمت بإعداد المشاهد والإضاءة باستخدام محرك اللعبة المحدد.
  + تقديم تعليقات للنماذج والأنسجة التي صنعها الفنانون الآخرين.
  + البرمجة النصية للمخطط أثناء تنفيذ الأصول والرسوم المتحركة في أنريل إنجين وإنشاء المؤثرات البصرية.
  + اتباع فن مفهوم ثنائي الأبعاد وتركيب الأصول حس العرض المطلوب.
  + تصميم الإضاءات والعمل على مرحلة ما بعد إنتاج المشاهد.

معلمة الفنون الرقمية **........................................... يناير/ كانون الثاني 2015 م – ديسمبر / كانون الأول 2018 م**

* [مدرسة إيرفنغ الإسلامية](https://islamicschoolofirving.org/) إيرفنغ، تكساس، الولايات المتحدة الأمريكية (العمل في موقع العمل)
  + تدريس القصة المصورة، وتصميم النماذج، والكائنات العضوية والشخصيات في ثنائية وثلاثية الأبعاد بالإضافة إلى الرسوم المتحركة (باستخدام مايا وبليندر وآفتر إفكس).
  + تدريس UVوتركيب الشبكات بأبعاد ثلاثية باستخدام في برنامج سبستانس ديزاينر وبينتر.
  + تدريس البيئات الافتراضية باستخدام يونيتي وأنريل وإنجين بالإضافة إلى لغة C++ وc# الأساسية.
  + تعليم كيفية مونتاج الصور وكذلك الطباعة وإنتاج النشرات والإعلانات وبطاقات العمل التجارية والإبداعية وما إلى ذلك باستخدام برامج أدوبي.
  + تعليم كيفية تحرير الفيديو باستخدام برنامج أدوبي بريمير وكذلك تسجيل الصوت وتحريره.
  + تعليم تصميم المواقع الإلكترونية بلغة HTML & CSS.
  + تعليم كيفية توضيح الخطوات ضمن عملية التصميم وإعداد المواد المتعلقة بالعملية وما حولها. وأيضًا كيفية الحكم على التصاميم من خلال استخدام المبادئ.
  + بناء المناهج الدراسية للأعوام ما بين 2015-2019 في موضوعات الفنون الرقمية والألعاب والبرمجة.

# الدراسة والتعلم

**بكالوريوس:** الفن الرقمي والتكنولوجيا؛ تخصص الألعاب الإلكترونية

جامعة تكساس في دالاس ريتشاردسون، تكساس، الولايات المتحدة الأمريكية

**دبلوم:** تكنولوجية الميديا؛ تصميم المواقع الإلكترونية

كلية رتشلاند تابعة لوزارة التعليم في مقاطعة دالاس ريتشاردسون، تكساس، الولايات المتحدة الأمريكية

**شهادات أخرى**

لينكدإن:

|  |  |
| --- | --- |
| * ثري ديز ماكس: تصميم النماذج الصلبة الهندسية 16 أكتوبر / تشرين الأول 2020 م * بليندر: تصميم المفاصل 23 يوليو / أيلول 2021 م * زي برش التدريب الأساسي 24 مايو / أيار 2021 م * سبستانس ديزاينر التدريب الأساسي 17 مايو / أيار 2021 م * مايا تركيب الملمس المتطور 11 فبراير / شباط 2021 م * مايا الريندر المتطور 5 فبراير / شباط 2021 م | * أساسيات البرمجة 12 يناير / كانون الثاني 2021 م * تعلم آرتيكيوليت ستوري لاين 1 مايو / أيار 2020 م * سبستانس بينتر: دهان النماذج الصلبة 16 مارس / آذار 2020 م * سبستانس بينتر 2018 التدريب الأساسي 27 سبتمبر / أيلول 2019 م * مايا: تصميم المفاصل للكائنات العضوية 6 يوليو / أيلول 2019 م * يونيتي ثري دي التدريب الأساسي 3 يوليو / أيلول 2019 م |

# الإنجازات

* التفوق الأكاديمي، وشهادة شرف من جامعة تكساس في دالاس 2018 م
* ماجما كوم لود، التفوق الأكاديمي وشهادة الشرف من جامعة تكساس في دالاس 2018 م
* أفضل تأثيرات صوتية من مكتب ماس في دالاس لمسرحية رحمة للعالمين 2008 م
* فاي ثيتا كابا، التفوق الأكاديمي وشهادة شرف من كلية ريتشلاند 2005 م
* المركز الثالث في مسابقة تحريك الرسوم في مهرجان الميديا من كلية ريتشلاند 2005

لتفاصيل أكثر يرجى رؤية لينكد إن الخاص بي <https://www.linkedin.com/in/ruba-qewar-173511155/>