# 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/>