



VFX COMPOSITING *DIPLOMA*



VFX COMPOSITING DIPLOMA

تشهد صناعة المؤثرات البصرية نمواً سريعاً لذا لم تعد الحاجة إلى مؤلفين موهوبين وذوي مهارات عالية مطلوبة بشكل كبير. حيث يساعد فن تركيب المؤثرات البصرية على دمج العناصر الرقمية بسلاسة مع لقطات الحركة الحية لتجميع اللقطة النهائية معاً. ويستخدم المؤلفون اليوم مجموعة متنوعة من الأدوات ، ولكن لا توجد أداة شائعة مثل برنامج Nuke. والذي يؤهلك للعمل بشكل إبداعي وتقني وسوف تكون مستعداً للعمل فور التخرج. ففي غضون ٣ أشهر فقط ، ستتقن تقنيات الرسم بالرسم الرقمي والمفاتيح والإضاءة.



الفئة المستهدفة

الأشخاص المهتمين بمجال التأثيرات الرقمية في الأفلام أو الألعاب
الأشخاص الذين يعملون بالفعل في المجال ويرغبون في تحسين قدراتهم ومهاراتهم

E3MEL BUSINESS ACADEMY

اسلوب الدراسة :

الدراسة عن طريق الحضور بشكل live online مع المحاضر من خلال تطبيق ZOOM أو أي تطبيقات أخرى ويتم من خلاله التفاعل مع المحاضر بشكل مباشر صوت وصورة ومشاهدة البرامج التي يقوم بالتطبيق والتدريب عليها خطوة بخطوة ، وأيضاً إمكانية رفع وإرسال الملفات Homework - Assignments بين المتدربين والمحاضر والمحادثات الجماعية ، وإمكانية عرض ال Task من المتدرب للمحاضر لمراجعتها وتصحيحه وذكر الملاحظات بالإضافة إلى أنه يتم عمل جروب دراسي على Whats app بين المتدربين وإدارة التدريب للتفاعل والتواصل مع إدارة التدريب بشكل مباشر وسريع في كل ما يتعلق بالدورة بالإضافة أننا بنوفر للمتدرب المحاضرات السابقة أو التي تحتاج إلى مراجعة مرة أخرى عن طريق مشاهدة الفيديو المسجل للمحاضرة وذلك بعد انتهاء المحاضرة بـ 24 ساعة فقط وفي نهاية الكورس يتم إرسال شهادة الحضور على الايميل

نظام الدراسة :

مدة المحاضرة : 3 ساعات
عدد أيام الدراسة : يومان أو ثلاثة فى الأسبوع

متطلبات الدراسة :

لا يوجد متطلبات للدراسة سوى القدرة على التعامل مع الحاسب الآلى ونظام تشغيل ويندوز



COURSE NAME	DURATION
NUKE	90
AFTER EFFECTS CC FUNDAMENTAL	6
MOCHA	6
CINEMA 4D FUNDAMENTAL	6
PHOTOSHOP CC FUNDAMENTAL	6
TOTAL	114



NUKE

NUKE Compositing Basics

- ◇ Breaking Down a Compositing Shot
- ◇ Intro to Rotoscoping
- ◇ Rotoscoping Hard Bodies
- ◇ Rotoscoping Soft Bodies
- ◇ Common Nuke Tools
- ◇ Roto Tracking
- ◇ Color Keying
- ◇ Intermediate Nuke Tools
- ◇ Intermediate Roto and Keying
- ◇ Live Action Integration
- ◇ Digital Painting
- ◇ Set Extensions
- ◇ Project Set Up
- ◇ Integration Project
- ◇ Expressions and Gizmos
- ◇ Particle Tools
- ◇ Lighting Fundamentals
- ◇ Color Theory for lighting
- ◇ Lighting for Live Action
- ◇ Materials, Shaders and Rendering
- ◇ Cameras and Exposures
- ◇ Rendering
- ◇ Compositing Renders
- ◇ Compositing Project
- ◇



After Effects CC Fundamental

User Interface

- ◇ Working with Compositions
- ◇ Importing files
- ◇ Using Key light for green-screen footage
- ◇ Rendering
- ◇



Mocha

Setting up the application

- ◇ Organizing projects
- ◇ Creating spline shapes
- ◇ Tracking in mocha
- ◇ Using tracking data for different tasks
- ◇ Masking occlusions
- ◇ Using offset tracking
- ◇ Rotoscoping fundamentals
- ◇ Creating complex mask shapes efficiently
- ◇ Stabilizing footage
- ◇ Correcting for lens distortion in footage
- ◇ Generating a 3D camera solve

Fundamental 3D Cinema

Preparing artwork

- ◇ Modeling
- ◇ Extruding shapes
- ◇ Animating the model and camera
- ◇ Lighting the scene
- ◇ Applying materials
- ◇ Rendering

Photoshop CC Fundamental

Us User Interface

- ◇ Setting up a file for Motion Graphics
- ◇ Working with Layers
- ◇ Layer Transforming
- ◇ Selection Tools
- ◇ Layer Styles
- ◇ Layer Mask and Clipping Mask
- ◇ Editing Text Layers
- ◇ Adjustments Layers
- ◇ Integration with After Effects
- ◇



أكاديمية
إعمل
بизнесTM
E3MEL BUSINESS ACADEMY



www.e3melbusiness.com

