



Dimension CC 2022

Básico-intermedio

Temario

1. Iniciar con Adobe Dimension

- 1 Iniciar y abrir un archivo
- 2 Explorar las herramientas
- 3 Explorar los paneles
- 4 Comprender la cámara
- 5 Comprender el lienzo
- 6 Comprender el plano de tierra
- 7 Usar Render Preview
- 8 Los dos modos de Dimension

2. Explorar el modo Design

- 1 Crear un proyecto nuevo
- 2 Trabajar con activos de inicio
- 3 Seleccionar y transformar objetos
- 4 Aplicar materiales a modelos
- 5 Ajustar la iluminación
- 6 Ajustar la cámara
- 7 Renderizado de escena

3. Cambiar la vista de la escena

- 1 ¿Cómo funciona una cámara?
- 2 Guardar un marcador de cámara

- 3 Usar las herramientas de cámara

- 4 Usar los marcadores de cámara

- 5 Usar la herramienta Horizon

- 6 Simular profundidad de campo

4. Explorar el modo Render

- 1 ¿Cómo funciona el renderizado?

- 2 Renderizado sobre el canvas

- 3 Velocidad y calidad de renderizado

- 4 Formatos de exportación

5. Buscar modelos 3D y usar Bibliotecas

Creative Cloud

- 1 Usar activos de inicio

- 2 Buscar activos en Adobe Stock

- 3 Importar modelos desde otros orígenes

- 4 Identificar problemas potenciales cuando se importan modelos 3D

6. Trabajar con materiales

- 1 ¿Qué son los materiales?

- 2 Dónde encontrar materiales

Características

Duración: 20 horas

Objetivo:

Componer elementos 2D y 3D, especificar materiales, crear iluminación realista y renderizados que se pueden compartir con programas de diseño como Photoshop.

Dirigido a:

Diseñadores en áreas de publicidad, diseño de producto, visualización, arte abstracto, diseño de empaque o exploración creativa.

Requisitos:

Conocimientos básicos del uso de su computadora. Es recomendable conocimientos básicos de Photoshop CC

Dimension CC 2022 Básico-intermedio

3 Aplicar un material

4 Previsualizar los materiales

5 Cambiar propiedades de materiales

6 Sub-seleccionar caras del modelo

7 Vincular y desvincular materiales

7. Crear materiales con Adobe Capture CC

1 Capturar un material

2 Usar un material de Capture en Dimension

3 Modificar propiedades de materiales

8. Seleccionar objetos y superficies

1 Usar las herramientas de selección

2 Usar la varita mágica para seleccionar superficies

9. Aplicar gráficos a los modelos

1 Iniciar un proyecto e importar un modelo

2 Aplicar un gráfico de fondo

3 Aplicar gráficos adicionales

4 Modificar propiedades de gráficos

5 Editar una etiqueta en Illustrator

6 Agregar un color de fondo

7 Usar técnicas avanzadas

10. Trabajar con fondos

1 Qué puedes hacer con imágenes de fondo

2 Iniciar un proyecto con una imagen de fondo

3 Agregar una imagen de fondo a una escena existente

4 Qué hacer cuando Match Image no ajusta la perspectiva correctamente

5 Construir tu propio fondo

11. Trabajar con luces

1 Explorar dos tipos de luces

2 Experimentar con luces ambientales

3 Usar una luz ambiental personalizada

4 Experimentar con resplandor

12. Técnicas de modelado y construcción de escenas

1 Comprender el uso de Dimension

2 Usar formas geométricas como activos de inicio

3 Usar Step and Repeat creativamente

4 Trabajar con planos

5 Usar partes de los modelos

6 Tomar un material de otro modelo

13. Procesar con Photoshop CC

1 Abrir una escena renderizada como un archivo PSD

2 Editar el fondo

3 Usar máscaras para realizar selecciones

4 Ajustar materiales

5 Corregir el color en la imagen

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos están avalados por Adobe Systems y están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones, además, pueden impartirse en las instalaciones del cliente para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados o expertos en su área.