SYLLABUS

Adobe Dimension

Il minicorso su Adobe Dimension è pensato per grafici e designer che desiderano creare mock-up professionali, mostrando al cliente, in modo realistico e coinvolgente, come la propria progettazione grafica si applica su oggetti reali all'interno di ambientazioni quotidiane.

Il minicorso sarà caratterizzato da **esercitazioni pratiche**, pensate per favorire l'applicazione concreta delle conoscenze acquisite: alcune attività si svolgeranno in classe, favorendo l'interazione e il confronto diretto, mentre altre verranno assegnate come esercizi da svolgere autonomamente a casa, permettendo di approfondire e rafforzare le abilità individuali.

Il corso, tenuto da un **Adobe Certified Educator (ACE)**, si sviluppa in **3 incontri** da **2 ore** ciascuno, in genere con un appuntamento settimanale e un orario di frequenza molto flessibile: mattina, pranzo o pomeriggio.

Ecco di seguito gli argomenti trattati nel corso:

- **Presentazione di Adobe Dimension**
  - Introduzione di Adobe Dimension
  - Avvio di Dimension e apertura di un file
  - Esplorazione degli strumenti
  - Esplorazione dei pannelli
  - Comprensione della fotocamera
  - Comprendere l'area di disegno
  - Comprendere il piano terra
  - Utilizzo dell'anteprima di rendering
  - Le due modalità di quotatura
- **Esplorazione della modalità di progettazione**
  - Creazione di un nuovo progetto
  - Utilizzo delle risorse iniziali
  - Selezione e trasformazione degli obiettivi
  - Applicazione di materiali ai modelli
  - Regolazione dell'illuminazione
  - Regolazione della fotocamera
  - Introduzione al rendering delle scene
- **Cambiare la vista della scena: Lavorare con la fotocamera**
  - Che cos'è la telecamera?
  - Salvataggio di un segnalibro della fotocamera
  - Utilizzo dello strumento Orbita
  - Utilizzo dello strumento Panoramica
  - Utilizzo dello strumento Dolly
  - Utilizzo dello strumento Horizon
  - Utilizzo dei segnalibri della fotocamera
  - Simulare la profondità di campo
- **Esplorazione della modalità di rendering**
  - Che cosa è il rendering?
  - Rendering su tela
  - Velocità e qualità di rendering
  - Rendering dei formati di esportazione
- **Ricerca di modelli 3D e utilizzo di CC libraries**
  - Utilizzo degli asset iniziali
  - Ricerca di risorse su Adobe Stock
  - Importazione di modelli 3D di altre fonti
- **Lavorare con i materiali**
  - Cosa sono i materiali?
  - Dove trovare i materiali
  - Applicazione di un materiale ad un oggetto
  - Visualizzazione in anteprima dei materiali
  - Modifica delle proprietà del materiale
  - Selezione parziale delle facce del modello
  - Collegamento e scollegamento di materiali
- **Selezione di oggetti e superfici**
  - Utilizzo degli strumenti di selezione per selezionare gli oggetti
  - Utilizzo dello strumento bacchetta magica per selezionare le superfici
- **Applicazione di grafica ai modelli**
  - Avvio di un nuovo progetto e importazione di un modello
  - Applicazione di un grafico di sfondo
  - Applicazione di grafica aggiuntiva

© Microsales 2025

- Modifica delle proprietà grafiche
- Modifica di un'etichetta in Illustrator
- Aggiunta di un colore di sfondo
- Utilizzo di tecniche avanzate

- **Lavorare con gli sfondi**
  - Progettare Multimediali
  - Impostare pulsanti e riquadri interattivi
  - Definire una cover coordinata
  - Preparare un mockup dimostrativo
  - Salvare il progetto come pdf
  - Cosa si può fare con le immagini di sfondo
  - Avvio di un progetto con un'immagine di sfondo
  - Aggiunta di un'immagine di sfondo a una scena esistente
  - Cosa fare quando match image non imposta correttamente la prospettiva
  - Costruire il proprio background

- **Lavorare con le luci**
  - Esplorazione di due tipi di luci
  - Sperimentare la luce ambientale
  - Sperimentare con la luce del sole
  - Utilizzo di una luce ambiente personalizzata
  - Sperimentare con il bagliore

- **Spingere i limiti: Tecniche di costruzione di modelli e scenografie**
  - Usare forme geometriche dagli asset iniziali
  - Lavorare con i piani
  - Utilizzo di parti dai modelli
  - Prestito di un materiale da un altro modello

- **Post-elaborazione con Adobe Photoshop**
  - Apertura di una scena sottoposta a rendering come file PSD in Photoshop
  - Modifica dello sfondo
  - Uso delle maschere per effettuare le selezioni
  - Regolazione dei materiali
  - Correzione del colore nell'immagine

Ulteriori informazioni sul corso si possono trovare al seguente link
https://www.microsales.it/corso-adobe-dimension.html
raggiungibile inquadrando il seguente qr-code

© Microsales 2025