



Adobe Dimension : Les fondamentaux

32 leçons

Durée estimée : 01h43

Référence : BFEP-1161

- Introduction : Présentation du logiciel
- Introduction : Le rendu photoréaliste
- Introduction : Pas de connaissance de 3D
- Introduction : Choix de bibliothèque Adobe (Adobe stock) (objets, textures, map...)
- Introduction : Autres sources
- Interface du logiciel : Personnaliser l'interface du logiciel
- Interface du logiciel : Le menu
- Interface du logiciel : Les outils
- Les objets : Les objets simples
- Les objets : Les objets composés
- Les objets : Insérer objets existants dans une scène
- Les objets : Importer des objets extérieurs
- Les objets : Sélectionner et déplacer
- Les objets : Redimensionner
- Les objets : Rotation
- Les objets : Baguette magique
- Les objets : Orbite
- Les objets : Outil main / Outil de déplacement
- Les objets : Outil horizon / changer le point de vue
- .obj ? quel est ce format ? : .obj dans Photoshop
- .obj ? quel est ce format ? : Les autres logiciels
- Importer images : Image en tant qu'arrière plan
- Importer images : Image en tant qu'éclairage
- Importer images : Placer l'image comme décalcomanie
- Adapter à l'image : Créer la luminosité de l'environnement
- Adapter à l'image : Adapter la lumière au soleil
- Adapter à l'image : Adapter la perspective de l'appareil photo
- Adapter à l'image : Profondeur de champ avec image en décalcomanie
- Propriétés : Présentation pour catalogue
- Propriétés : Création d'ambiance



Adobe Dimension : Les fondamentaux

32 leçons

Durée : 01h43

Référence : BFEP-1161

- Propriétés : Post prod