

Blender e Unreal Engine

-

Dalla Modellazione 3D allo Spot di Prodotto

Obiettivo

Realizzare uno spot video di un prodotto 3D seguendo una pipeline completa:

Pre-produzione → Blender → Modellazione → UV → Export → Texture → Unreal Engine → Environment → Lighting → Materiali → Camere → Animazione → Rendering

Pre-produzione

Ricerca e Pianificazione

- Presentazione del workflow
- Analisi di spot e case study
- Scelta e pianificazione del progetto
- Ricerca reference
- Creazione di moodboard
- Storyboard

Blender

Fondamenti

- Introduzione a Blender
- Interfaccia e navigazione
- Gestione della scena e organizzazione dei contenuti
- Trasformazioni e strumenti base
- Object Mode ed Edit Mode

Modellazione 3D – Mesh e Topologia

- Principi di modellazione
- Organizzazione della geometria

- Vertici, edge e facce
- Poligoni

Tools

- Extrude
- Inset
- Loop Cut
- Bevel
- Mirror
- Boolean
- Smooth e Subdivision
- Economia poligonale

UV Mapping

- Introduzione alle UV
- Tipologie di mappatura
- Seams e Unwrap
- Layout UV

Export e Pipeline

- Naming convention
- Pivot e scala
- Esportazione FBX e UV Map

Texture

- Introduzione alle texture
- Principi del workflow PBR
- Gestione e preparazione delle texture

Unreal Engine

Fondamenti

- Introduzione a Unreal Engine 5
- Interfaccia e strumenti principali: Viewport, Outliner, Details Panel, Content Browser
- Navigazione

ATTAL GROUP

- Organizzazione del progetto
- Importazione di asset
- Creazione dei livelli

Environment

- Organizzazione e composizione della scena
- Set fotografici virtuali
- Cielo e Atmosfera

Lighting

- Illuminazione in Unreal Engine
- Le cinque tipologie di luci
- HDRI
- Post Process Volume

Materiali

- Principi del rendering PBR
- Material Editor
- Texture
- Tipologie di materiali
- Material Instances

Cinematografia

- Cine Camera Actor
- Il triangolo dell'esposizione
- Composizione dell'inquadratura
- Profondità di campo

Animazione

- Introduzione a Sequencer
- Timeline e Keyframe
- Animazione di camera
- Animazione di oggetti

Rendering

- Movie Render Queue

ATTAL GROUP S.P.A.

Agenzia per il Lavoro
Aut. Min. Prot. N°0013582
del 03/10/2012
C.F. e P.I. 06961760722
R.E.A. Milano n° 1968033

Sede Legale

Via Marco D'Aviano, 2
20131 - Milano (MI)
Tel 02 454320 - info@attalgroup.it
www.attalgroup.it



ATTAL GROUP

- Impostazioni di rendering
- Esportazione del video finale

ATTAL GROUP S.P.A.

Agenzia per il Lavoro
Aut. Min. Prot. N°0013582
del 03/10/2012
C.F. e P.I. 06961760722
R.E.A. Milano n° 1968033

Sede Legale

Via Marco D'Aviano, 2
20131 - Milano (MI)
Tel 02 454320 - info@attalgroup.it
www.attalgroup.it

