

Programma “ Unreal 5 – Virtual production” – 80 ore in presenza

Modulo 1

- Introduzione ad UnrealEngine
 - Unreal Editor ed applicazioni real-time
 - Interfaccia e navigazione
 - Content browser e assets
 - Livelli e layers
- Gestione del progetto
 - Directory structure
 - Source Control
 - Engine e Project plugins
- Materiali 1
 - Master e Instances
 - Material editor
 - Costanti e parametri
 - Textures e Texture Samplers
 - Proprietà globali del Materiale
- Ingestion 1
 - FBX import/export
 - Quixel Bridge e Megascans
- Lighting 1
 - Render settings
 - Tipologie di luci
 - Illuminazione statica e dinamica
 - PostProcess Volumes
- Blueprints 1
 - Introduzione a Blueprints
 - Blueprints Editor
 - Classi principali
 - Variabili, Funzioni e Macro
 - Actors e components
 - Level Blueprints

Modulo 2

- Materiali 2
 - Material functions
 - Material Parameter Collections

- Decals
 - PostProcess Materials Overview
- Ingestion 2
 - Nanite
 - Importazione CAD con Datasmith
 - FBX Scene import
- Lighting 2
 - Lumen
 - Global Illumination
 - Light functions
 - Lighting Scenarios
- Blueprints 2
 - Ereditarietà
 - Enums e Structures
 - Condizioni e Controllo del flusso
 - Function e Macro Libraries
- User Interfaces 1
 - Introduzione a UMG
 - UI Layout
 - Controlli principali
- Sequencer
 - Introduzione a Sequencer
 - Level Sequences
 - Cuts, Shots e Tracks
 - CineCamera Actors
 - Spawnables and Possessables
 - Keyframing in Sequencer

Modulo 3

- Blueprints 3
 - Interfaces
 - Event Dispatchers
 - Select, Switch e Casting
 - Gestione degli Inputs
 - 2D e 3D Raycasting
- OpenWorld Features
 - Landscape Overview
 - Foliage e Procedural foliage
 - Water system Overview

- Automazione
 - Editor Utility Widgets
 - Editor Utility Blueprints
 - Scripted Actions
- Ingestion 3
 - USD Overview - Experimental
 - Geometry Caches
- Sequencer 2
 - Subscenes
 - Media e Audio tracks
 - Event tracks e gestione eventi
 - Director Blueprint
 - Rendering in Sequencer
 - Movie Render Queue
 - Render passes con MRQ
- Post e Compositing
 - Composure
 - Color management con OCIO