

Dune

Team

Céline-Daniele Mörbt

- Audiovisuelle Medien
- 7. Semester

Motivation / Problemstellung

- Erlernen der Unreal Engine, die immer mehr Anklang in der Film Branche findet
- Real-Time Rendering mithilfe von Nanite & Lumen
- Gestaltung & Erschaffung von "Large Scale Environments"
- Wissen in Houdini vertiefen (Heightfields)

Umsetzung / Lösung

- Umsetzung in Unreal Engine 5.3,
- ebenso Houdini & Gaea für Heightfields
- und Blender, Substance Painter & Davinci Resolve

Inspiration



Assets

