EVROPSKÁ UNIE
Evropský sociální fond
Operační program Zaměstnanost

Úřad práce ČR

příloha č. 4 dohody č.:				POVEZ II (CZ.03.1.52/0.0/0.0/15_021/0000053)		Vzdělávací zařízení:	x
Plán výuky						Jména lektorů:	x
OSVČ navržená k účasti na vzdělávací aktivitě:			x	IČO:	x		
Název vzdělávací aktivity:			**UNREAL ENGINE 5 – ANIMATION FILMMAKING LABS**			Místo výuky:	x

PČ	Datum	Počet vyučovacích hodin	Od - do	Okruhy plánovaných témat
1	03.04.2023	8	9:00 - 17:30	Seznámení se s technologií Unreal Engine 5 a možnostmi pro současnou filmovou a animační tvorbu.
2	04.04.2023	8	9:00 - 17:30	Základy práce v editoru Unreal, jako je nastavení projektu, import, export a další témata, která je třeba znát pro pokročilejší práci v editoru.
3	05.04.2023	8	9:00 - 17:30	Základy práce v editoru Unreal, jako je nastavení projektu, import, export a další témata, která je třeba znát pro pokročilejší práci v editoru.
4	06.04.2023	8	9:00 - 17:30	Pracovní postupy, organizace a sestavování obsahu v Unreal Engine.
5	07.04.2023	8	9:00 - 17:30	Materiály, osvětlení a efekty pro sestavování naší filmové scény.
6	10.04.2023	8	9:00 - 17:30	Materiály, osvětlení a efekty pro sestavování naší filmové scény.
7	11.04.2023	8	9:00 - 17:30	Využití nástroje Sequencer jako výkonného nástroje pro lineární úpravy časové osy v editoru Unreal.
8	12.04.2023	8	9:00 - 17:30	Práce na projektu, zpětná vazba a konzultace lektora
9	13.04.2023	8	9:00 - 17:30	Práce na projektu, zpětná vazba a konzultace lektora
10	14.04.2023	8	9:00 - 17:30	Práce na projektu, zpětná vazba a konzultace lektora
11	15.05.2023	8	9:00 - 17:30	Vytváření záběrů, vyprávění příběhu od snímku k záběru.
12	16.05.2023	8	9:00 - 17:30	Sestavování scén a vytváření záběrů, render kamery.
13	17.05.2023	8	9:00 - 17:30	Vytváření charakteru postav a nálady ve scéně.
14	18.05.2023	8	9:00 - 17:30	Práce s Mocapy. Využití reálných záběrů jako inspirace. Práce s daty Mocap, import do UE. Úvod do charakterové pipeline.

15	19.05.2023	8	9:00 - 17:30	Finalizace záběru. Osvětlení, efekty, zvuk.
16	22.05.2023	8	9:00 - 17:30	Vytváření střihové sekvence, práce s různorodými záběry, vytváření kontinuity.
17	23.05.2023	8	9:00 - 17:30	Porozumění předloze, rozplánování záběru. Použití více kamer. Z náhledů do storyboardu. Ze storyboardu do záběrů, klíčovové momenty, první editace.
18	24.05.2023	8	9:00 - 17:30	Mocap záběry, práce s herci, režie, NOT dictating.
19	25.05.2023	8	9:00 - 17:30	Přidání animace do záběru, upřesnění kamery a přidání zvuku a efektů.
20	26.05.2023	8	9:00 - 17:30	Umístění obsahu do správné ohniskové vzdálenosti. Renderování.

Vyplňte pouze bílá pole

Datum:	23.03.2023
Vyřizuje:	
Číslo telefonu:	
Email:	

jméno, příjmení a podpis OSVČ
(razítko)