



Montaż wideo i audio w Davinci Resolve (poziom podstawowy)

Numer usługi 2026/03/19/46441/3422327

6 800,00 PLN brutto

6 800,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

266,67 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

94 oceny

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 68:00 h

📅 05.06.2026 do 28.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Techniczne / Pozostałe techniczne
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie jest dla osób, które chcą od podstaw nauczyć się montować filmy.</p> <ul style="list-style-type: none"> Jednoosobowych działalności gospodarczych Przedsiębiorstw, korporacji i dużych firm - prezesów i właścicieli Projektanci graficzni Pasjonatów rysowania Zespołów sprzedażowych i marketingowych - projekt managerów Wyspecjalizowanych działów w obrębie danej firmy - specjalistów ds. marketingu, reklamy, przygotowania materiałów do druku, grafików Instytucji i organizacji pozarządowych (NGO), fundacji, non-profit, spółdzielni, podmiotów społecznych
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	04-06-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	68
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest nabycie przez uczestnika podstawowej wiedzy oraz umiejętności umożliwiających profesjonalny montaż wideo i postprodukcję dźwięku w programie DaVinci Resolve. Po zakończeniu szkolenia uczestnik potrafi zarządzać materiałami i projektami, realizować montaż obrazu, edytować i masterować dźwięk zgodnie ze standardami branżowymi oraz przygotować finalny materiał audiowizualny do publikacji.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Efekty uczenia się w obszarze wiedzy: WIEDZA</p> <p>Uczestnik po ukończeniu szkolenia:</p> <p>charakteryzuje podstawowe pojęcia i parametry związane z montażem obrazu i dźwięku (m.in. klatkaż, timecode, bitrate, głębina bitowa, przestrzeń barwna, częstotliwość próbkowania);</p> <p>rozdziela formaty plików, kodeki i kontenery stosowane w produkcji audiowizualnej;</p> <p>wyjaśnia różnice pomiędzy skanowaniem progresywnym i z przeplotem oraz pomiędzy kompresją Inter Frame i Intra Frame;</p> <p>opisuje zasady organizacji materiałów i zarządzania projektami w środowisku DaVinci Resolve;</p> <p>omawia podstawowe techniki i zasady montażu wideo oraz ich wpływ na narrację i dynamikę obrazu;</p> <p>wyjaśnia fizyczne i percepcyjne właściwości dźwięku, w tym częstotliwość, amplitudę, barwę, fazę i lokalizację dźwięku;</p> <p>charakteryzuje rodzaje mikrofonów oraz standardy zapisu i masteringu audio;</p> <p>rozumie obowiązujące normy głośności i standardy emisyjne (w tym LUFS).</p>	<p>Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie wywiadu swobodnego.</p>	<p>Wywiad swobodny</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik po ukończeniu szkolenia potrafi:</p> <p>tworzyć, konfigurować i zarządzać bazami danych oraz projektami w programie DaVinci Resolve;</p> <p>importować, organizować i opisywać materiały audiowizualne z wykorzystaniem metadanych, smart binów i power binów;</p> <p>realizować montaż wideo z zastosowaniem różnych technik montażowych (m.in. montaż 3-punktowy i 4-punktowy, dynamic trimming, retiming);</p> <p>stosować przejścia, efekty oraz podstawowe zasady kompozycji kadru i ruchu kamery;</p> <p>przygotować materiał audio do postprodukcji, w tym kontrolować tor sygnału oraz parametry nagrania;</p> <p>edytować i synchronizować ścieżki dźwiękowe z obrazem;</p> <p>stosować narzędzia korekcji i kompresji dźwięku (EQ, kompresor, limiter, odszumianie, side-chain);</p> <p>kontrolować panoramę stereofoniczną oraz realizować podstawowy miks audio;</p> <p>normalizować i masterować dźwięk zgodnie z obowiązującymi standardami (LUFS);</p> <p>eksportować finalne materiały wideo i audio zgodnie z wymaganiami technicznymi różnych platform dystrybucji.</p>	<p>Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie obserwacji.</p>	<p>Obserwacja w warunkach rzeczywistych</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p> <p>Uczestnik po ukończeniu szkolenia:</p> <p>samodzielnie planuje i realizuje proces montażu oraz postprodukcji materiału audiowizualnego;</p> <p>świadomie podejmuje decyzje techniczne i estetyczne, uwzględniając przeznaczenie materiału oraz wymagania odbiorcy;</p> <p>dba o jakość techniczną i zgodność materiałów z obowiązującymi standardami branżowymi;</p> <p>wykazuje gotowość do dalszego rozwoju kompetencji zawodowych w obszarze montażu wideo i dźwięku;</p> <p>efektywnie organizuje własną pracę oraz współpracuje z innymi uczestnikami procesu produkcji audiowizualnej.</p>	<p>Efekty uczenia się zostaną zweryfikowane na podstawie obserwacji.</p>	<p>Obserwacja w warunkach rzeczywistych</p>

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument jest certyfikatem wydawanym przez międzynarodowe instytucje?

TAK

Strona internetowa Instytucji Certyfikującej: <https://www.blackmagicdesign.com/pl>

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację

Talentownia sp. z o.o.

Nazwa Podmiotu certyfikującego

Black Magic Design

Program

Program szkolenia

MODUŁ 1: MONTAŻ WIDEO

1. Teoretyczne aspekty montażu wideo

- klatkaż (frame rate) i jego wpływ na odbiór obrazu
- timecode oraz DROP-FRAME timecode
- kąt otwarcia migawki (shutter angle)
- proporcje obrazu – OAR (Original Aspect Ratio) vs IAR (Intended Aspect Ratio)
- głębia bitowa
- przestrzenie barwne: YUV vs RGB
- Full (Data) Levels vs Video Levels
- bitrate i jego znaczenie dla jakości obrazu
- skanowanie progresywne i skanowanie z przeplotem
- podpróbkowanie chrominancji
- kompresja Inter Frame i Intra Frame
- formaty plików, kodeki oraz kontenery

2. Techniki montażu w DaVinci Resolve

- tworzenie i zarządzanie bazami danych
- Project Manager – import i eksport projektów
- możliwości Media Managera
- import mediów i zarządzanie metadanymi
 - smart biny
 - power biny
- montaż 3-punktowy i 4-punktowy
- flagowanie, znakowanie klipów, backtime editing
- stosowanie subclipów
- wykorzystanie narzędzia Auto Select
- dynamic trimming
- retiming statyczny i dynamiczny
- przejścia oraz efekty montażowe
- rodzaje kadrów oraz ruchy kamery w narracji wizualnej

MODUŁ 2: DŹWIĘK

1. Teoria dźwięku

- długość fali i jej związek z częstotliwością
- fale proste i złożone
- harmoniczne i oktawy
- tony składowe (aliquoty)
- poziom głośności dźwięku a decybele – różnica i stosunek
- głośność a szerokość pasma
- barwa dźwięku
- lokalizacja dźwięku
- niemierzalne, lecz kluczowe cechy dźwięku
- rezonans
- znoszenie się fal
- faza – przesunięcia i odwracanie fazy
- rodzaje mikrofonów i ich zastosowanie
- formaty plików audio
- podstawowe parametry plików dźwiękowych
- częstotliwość próbkowania
- standardy normalizacji dźwięku
- standardy masteringu audio
- rodzaje połączeń audio

2. Technika postprodukcji dźwięku

- prawidłowe przygotowanie materiału audio do postprodukcji
- pełna kontrola toru audio
- preamp – znaczenie i wpływ na brzmienie
- techniki pre-kompresji dźwięku
- fundamentalne techniki pracy z korektorem dźwięku (EQ):
 - filtry dolno- i górnoprzepustowe
 - eliminacja przesłuchów
 - kontrola panoramy częstotliwościowej
 - kreowanie barwy dźwięku
- fundamentalne techniki pracy z kompresorem:
 - odszumianie
 - kontrola zakresu dynamicznego
 - praktyczne zastosowanie limitera
 - Side-Chain
- techniki czyszczenia materiału dźwiękowego
- kontrola panoramy stereofonicznej
- techniki pracy nad miksem audio
- patchowanie szyn odsłuchowych i efektowych
- LUFS – standardy masteringu audio
- dodatkowe oprogramowanie do obliczania poprawnych wartości LUFS (w tym dla Netflix)
- standardy eksportu materiału dźwiękowego

WALIDACJA

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 13

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 13 MODUŁ I - Teoretyczne aspekty montażu wideo	Tomasz Czech	05-06-2026	17:00	20:00	03:00
2 z 13 MODUŁ I - Teoretyczne aspekty montażu wideo	Tomasz Czech	06-06-2026	09:00	14:00	05:00
3 z 13 MODUŁ I - Techniki montażu w DaVinci Resolve	Tomasz Czech	07-06-2026	09:00	14:00	05:00
4 z 13 MODUŁ I - Techniki montażu w DaVinci Resolve	Tomasz Czech	12-06-2026	17:00	20:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 13 MODUŁ I - Techniki montażu w DaVinci Resolve	Tomasz Czech	13-06-2026	09:00	14:00	05:00
6 z 13 MODUŁ I - Techniki montażu w DaVinci Resolve	Tomasz Czech	14-06-2026	09:00	13:00	04:00
7 z 13 MODUŁ II - Teoria dźwięku	Tomasz Czech	19-06-2026	17:00	20:00	03:00
8 z 13 MODUŁ VIII - Teoria dźwięku	Tomasz Czech	20-06-2026	09:00	14:00	05:00
9 z 13 MODUŁ II - Teoria dźwięku	Tomasz Czech	21-06-2026	09:00	13:00	04:00
10 z 13 MODUŁ II - Technika postprodukcji dźwięku	Tomasz Czech	26-06-2026	17:00	20:00	03:00
11 z 13 MODUŁ II - Technika postprodukcji dźwięku	Tomasz Czech	27-06-2026	09:00	14:00	05:00
12 z 13 MODUŁ II - Technika postprodukcji dźwięku	Tomasz Czech	28-06-2026	09:00	13:00	04:00
13 z 13 WALIDACJA	-	28-06-2026	13:00	15:00	02:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 800,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	0,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	0,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Tomasz Czech

montaż, postprodukcja materiału filmowego, dźwiękowego i VFX, kolor korekcja, grafika komputerowa 2D, kalibracja monitorów

Tomasz Czech jest Instruktorem od 2010 roku, od tego czasu przeszkolił setki osób w zakresie szeroko pojętej grafiki komputerowej 2D oraz zaawansowanych technik montażu i postprodukcji wideo. W 2012 założył Young Design Academy - prywatną szkołę grafiki komputerowej i filmu, która obecnie jest czołowym ośrodkiem szkoleniowym w tym zakresie.

Colorist Society International Associate Member (CSI), PVA Certified Professional (Professional Video Alliance), Blackmagic Design Certified Trainer, Hollywood Professional Association Member (HPA), Society of Motion Picture and Television Engineers Member (SMPTE), Adobe Certified Expert, Adobe Certified Instructor, Adobe Certified Associate Specialist

Tomasz Czech Young Design Academy prowadzi szkolenia online oraz stacjonarnie. Zarówno wewnętrzne cykliczne YDA jak i finansowane przez Unię Europejską.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały zostaną przekazane za pomocą dysku online.

Szkolenie kończy się egzaminem zewnętrznym przeprowadzonym przez Blackmagic Design. Po uzyskaniu pozytywnego wyniku egzaminu, uczestnik otrzymuje certyfikat uczenia się na poziomie międzynarodowym.

Warunki uczestnictwa

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki Internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chata/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Discord, Trainer Central.

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR z podaniem ID wsparcia.

Informacje dodatkowe

1. Godzina dydaktyczna = 45 min
2. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
3. Zawarto umowę z WUP Toruń.
4. Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:
 - certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
 - zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia
 - certyfikat Blackmagic Design na poziomie międzynarodowym
5. Szkolenie jest zwolnione z VAT (art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT), jeśli jest finansowane w min. 70% ze środków publicznych (np. UE, KFS).

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
 2. Dostęp do stałego łącza internetowego
 3. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)
 4. Zainstalowane oprogramowanie najnowszej wersji Davinci Resolve
 5. Minimalne wymagania sprzętowe:
 - Komputer PC z systemem Operacyjnym Windows 7/8.x/10 albo komputer MacBook z systemem Mac OS X 10.5 lub wyższy;
 - Przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach,
 - Kamera o rozdzielczości min 640 x 480 pix (podczas szkolenia nie należy wyłączać kamery),
 - Mikrofon,
 - Głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).
1. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 3 dni przed szkoleniem.

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770