



Korekcja barwna za pomocą narzędzi programu Davinci Resolve - szkolenie zakończone egzaminem

Numer usługi 2026/05/29/46441/3595522

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

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

110 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 68:00 h

📅 11.09.2026 do 08.11.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Techniczne / Pozostałe techniczne
Grupa docelowa usługi	Grupa docelowa usługi: 1. Osoby, które chcą zdobyć wiedzę z zakresu korekcji barwnej i post-produkcji materiału filmowego wg. obecnych standardów HDR i SDR. 2. Osoby pracujące z materiałem filmowym: kolorysty, montażyści. 3. Pracownicy agencji reklamowych 4. Osoby prowadzące działalność gospodarczą 5. Osoby fizyczne 6. Przedsiębiorcy, którzy chcą przeszkolić swoich pracowników. Szkolenie skierowane jest także do uczestników projektów: • "Kierunek rozwój" • "Małopolski pociąg do kariery"
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	20
Data zakończenia rekrutacji	10-09-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie "Korekcja barwna za pomocą narzędzi programu DaVinci Resolve" potwierdza przygotowanie uczestników do kompleksowej pracy nad korekcją barwną materiału filmowego za pomocą narzędzi programu Davinci Resolve.

Uczestnik po ukończeniu szkolenia otrzymuje:

- *certyfikat Young Design Academy
- * zaświadczenie o ukończeniu szkolenia wraz z opisem efektów kształcenia
- * Certyfikat Blackmagic Design - po pozytywnym zaliczeniu egzaminu zewnętrznego

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Uczestnik: Charakteryzuje zasady teorii barw oraz percepcji koloru w procesie postprodukcji obrazu.	-omawia zasady funkcjonowania koła barw, -rozdziela modele i przestrzenie barwne stosowane w pracy z obrazem, -wyjaśnia wpływ percepcji wzrokowej na ocenę koloru.	Wywiad swobodny
Charakteryzuje systemy zarządzania kolorem, transfery tonalne oraz standardy obrazu cyfrowego.	-rozdziela charakterystyki EOTF (Gamma, PQ, HLG), -opisuje zasady działania systemów zarządzania kolorem, -identyfikuje standardy i rekomendacje stosowane w środowiskach SDR i HDR.	Wywiad swobodny
Opisuje zasady organizacji środowiska pracy kolorysty oraz wymagania techniczne dotyczące monitoringu obrazu.	-wskazuje elementy prawidłowo przygotowanego środowiska pracy, -omawia zasady kalibracji monitorów referencyjnych, -interpretuje podstawowe informacje zawarte w raportach kalibracyjnych.	Wywiad swobodny
Charakteryzuje zasady projektowania looku wizualnego materiału audiowizualnego.	-wyjaśnia znaczenie koloru, światła i kontrastu w budowaniu narracji wizualnej, -opisuje wpływ psychologii koloru na odbiór obrazu, -omawia rolę Show LUT-ów w procesie kreacji stylistyki obrazu.	Wywiad swobodny
Charakteryzuje zasady pracy w środowisku HDR i ACES oraz proces przygotowania materiałów wyjściowych.	-wyjaśnia założenia systemu ACES, -charakteryzuje najważniejsze standardy HDR, -opisuje zasady masteringu i przygotowania materiałów do dystrybucji.	Wywiad swobodny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
UMIEJĘTNOŚCI Uczestnik: Wykonuje normalizację materiału wideo zgodnie z przyjętym workflow. Wykonuje korekcję barwną materiału audiowizualnego.	-dobiera odpowiednią metodę normalizacji obrazu, -stosuje LUT techniczny lub profil wejściowy, -uzyskuje materiał przygotowany do dalszej korekcji. -koryguje parametry ekspozycji, kontrastu i balansu bieli, -wykorzystuje narzędzia korekcji podstawowej i selektywnej, -zachowuje spójność kolorystyczną materiału.	Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych
Kontroluje parametry techniczne obrazu z wykorzystaniem narzędzi pomiarowych.	-interpretuje wskazania histogramów i skopów, -kontroluje poziomy światła i cieni, -identyfikuje nieprawidłowości w sygnale obrazu.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Projektuje i wykorzystuje LUT-y na potrzeby korekcji barwnej oraz kreacji looku.	-tworzy LUT techniczny lub Show LUT, -weryfikuje poprawność jego działania, -wdraża LUT w procesie postprodukcyjnym.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Projektuje look wizualny zgodny z założeniami artystycznymi projektu.	-dobiera środki stylistyczne odpowiednie do charakteru produkcji, -wykorzystuje kolor, światło i kontrast do budowania emocji, -zachowuje spójność stylistyczną materiału.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Realizuje proces korekcji barwnej i masteringu w środowisku HDR i ACES.	-konfiguruje projekt zgodnie z wymaganiami technologicznymi, -kontroluje sygnał HDR zgodnie z obowiązującymi standardami, -przygotowuje materiał zgodny z wymaganiami dystrybucyjnymi.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Przygotowuje końcowe pliki emisyjne i dystrybucyjne. KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik: Odpowiedzialnie podejmuje decyzje dotyczące jakości technicznej i artystycznej obrazu.	-eksportuje pliki SDR i HDR zgodnie ze specyfikacją, -przygotowuje pakiety dystrybucyjne DCP lub IMF, -przeprowadza kontrolę jakości materiału końcowego. -uzasadnia dobór stosowanych rozwiązań, -uwzględnia wymagania techniczne i kreatywne projektu, -dba o jakość końcowego materiału.	Obserwacja w warunkach symulowanych Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Współpracuje z zespołem produkcyjnym i klientem w procesie tworzenia obrazu.	-komunikuje założenia kolorystyczne projektu, -uwzględnia potrzeby interesariuszy procesu produkcyjnego, -uczestniczy w wypracowywaniu rozwiązań projektowych.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Rozwija i aktualizuje kompetencje zawodowe w obszarze technologii obrazu cyfrowego.	-monitoruje rozwój technologii i standardów branżowych, -poszerza wiedzę z zakresu HDR, ACES i zarządzania kolorem, -wykorzystuje nowe rozwiązania w praktyce zawodowej.	Wywiad swobodny
Nabywa kompetencje w zakresie cyfrowej transformacji, w szczególności w obszarze świadomego wykorzystania technologii cyfrowych w procesach postprodukcji obrazu.	-świadomie dobiera i stosuje odpowiednie narzędzia oraz technologie cyfrowe w procesie korekcji barwnej i postprodukcji obrazu	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

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/>

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	Talentownia Sp. z o.o.
Nazwa Podmiotu certyfikującego	https://www.blackmagicdesign.com/

Program

Program szkolenia:

MODUŁ 1: FUNDAMENTY

Teoria Barw

- percepcja ludzkiego oka

- percepcja ludzkiego umysłu
- koła barw
- rozpoznawanie kolorów na podstawie liczb
- samodzielna konstrukcja obrazu w kanałach RGBCMYLab
- różnice EOTF's – gamma vs PQ vs HLG
- przestrzenie referencyjne
- standardy i rekomendacje ITU-R i SMPTE
- świadoma konwersja międzyprzestrzeniowa

Teoria pracy z kolorem

- gamma EOTF
- standardy i rekomendacje ITU-R i SMPTE w SDR
- standardy i rekomendacje ITU-R i SMPTE w HDR
- systemy zarządzania kolorem
- techniki pracy Display Refered
- techniki pracy Scene Refered
- brak zarządzania kolorem – kiedy warto stosować, a kiedy nie
- Resolve Color Managed – kiedy warto stosować, a kiedy nie
- ACES – kiedy warto stosować, a kiedy nie
- LUTy – zastosowanie, zalety i ograniczenia

Środowisko Pracy

- prawidłowe środowisko pracy
- pełna kontrola toru wideo
- prawidłowa kalibracja monitorów
- umiejętność czytania i rozumienia raportów kalibracyjnych
- umiejętność doboru odpowiedniego typu sond do strojenia własnych wyświetlaczy

MODUŁ 2: KOLOR

Techniki pracy z kolorem

- kluczowe pozycje narzędzi w strukturze node'ów
- techniki normalizacji materiału video
- wady, zalety i ograniczenia technicznych LUT'ów normalizacyjnych
- wady, zalety i ograniczenia normalizacji z zastosowaniem profili wejściowych
- efektywne wykorzystanie kanałów obrazu RGB, LAB
- praca z histogramami luminancji i RGB
- kontrola poziomów światła i cieni
- gamma, kontrast globalny, kontrast percepcyjny, kontrast zakresowy
- 9 różnych kontrastów, którymi pracujemy podczas korekcji obrazu
- balans szarości
- prowadzenie kolor korekcji na przestrzeni czasu
- kluczowe techniki pracy podczas Primary Correction
- techniki pracy na etapie Secondary Correction
- pełne rozumienie trybów mieszania warstw
- techniki stosowania trybów mieszania warstw
- techniki odszumiania obrazu w obszarach statycznych i dynamicznych
- techniki zaszumiania obrazu
- techniki wyostrażania obrazu
- projektowanie LUT'ów technicznych / projektowanie LUT'ów gradacyjnych
- techniki prekorekcji w pracy z zastosowaniem LUT'ów
- projektowanie i praktyczne zastosowane Show LUT'ów
- matematyczne systemy korekcji obrazu jako zwycięzka alternatywa dla LUT'ów
- praca z materiałem logarytmicznym i linearnym
- praca w systemie pełnej kontroli Color Management System
- praca w systemach Scene-Refered i Display-Refered
- praca na plikach dwu-ekspozycyjnych
- praca na mixdownach

MODUŁ 3: LOOK DESIGN

Teoria konwencji stylistycznych

- co jest ważne
- kiedy, gdzie i z kim warto planować look
- techniki projektowania Look'ów
- technika bez sztuki, sztuka bez techniki
- znaczenie koloru, tekstury i kompozycji w projektowaniu kadrów
- psychologia koloru w przedstawianiu postaci
- prawidłowe zastosowanie palet kolorów w obrazie filmowym
- wpływ malarstwa na film
- charakterystyka i znaczenie światła w filmie
- kompozycja i światło w budowaniu scen
- kolor, a relacje przestrzenne
- kształtowanie obrazu światłem, cieniem, kontrastem i barwą
- kształtowanie emocji światłem, cieniem, kontrastem i barwą
- wiadomy wybór konwencji stylistycznej
- lepiej nie znaczyć wolniej!
- rola Show LUTów w strukturze projektowania Looku
- struktura komunikacji z klientem
- kolor fizyczny vs. kolor psychologiczny
- jak wydobyć to, co niewidzialne
- analiza wybranych konwencji stylistycznych
- techniki skutecznej budowy i kontroli analizowanych looków

MODUŁ 4: HDR i ACES

Teoria HDR i ACES

- EOTF – gamma vs PQ vs HLG
- standardy i rekomendacje ITU-R i SMPTE w HDR
- rozpiętość tonalna i zakres dynamiczny obrazu – SDR, HDR, ludzkie oko
- systemy zarządzania kolorem w pracy HDR
- workflow Scene-Referred w projektach HDR

Techniki pracy HDR i ACES

- świadoma praca w systemie ACES (The Academy Color Encoding System)
- świadoma praca z materiałem HDR (WCG, HDR 10, Dolby Vision, Vivid HDR, Rec.709, BT.2020, ST-2084, PQ, BT.2100, ST-2094, UHD Premium)
- etyka pracy w zakresach PQ EOTF i HLG
- różnice w kontroli sygnałów PQ i HLG
- zaawansowane techniki projektowania i stosowania ACES LMT
- jak pracować na planie w ACES'ie i przenieść to 1:1 na kolor korekcję (ASCCDL, ASC-MHL, LMT, CLF, AMF)
- projektowanie Show LUT'ów w systemie ACES
- zasady prawidłowego eksportu mastera do VDM, DCDM, GAM i NAM
- jak niewielkim dodatkowym kosztem przekształcić swoje studio do technologii HDR
- mastering SDR
- mastering HLG
- mastering Dolby Vision dla Netflix
- mastering Dolby Vision dla Disney+

MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY

- wybór konwencji stylistycznej
- projektowanie Show LUTów
- projektowanie pipeline'u całego projektu (pod supervising)
- wybór techniki przeliczania plików offline biorąc pod uwagę VFX i ACES
- workflow korekcji programów TV
- workflow serialowy
- workflow fabularny
- workflow dokumentalny
- workflow reklamowy
- workflow kinowy
- techniki przelotu pierwszego

- zadania przelotu drugiego
- elementy przelotu trzeciego
- mastering plików wyjściowych
- przygotowanie najwyższej jakości plików na YouTube, Vimeo i TikTok
- przygotowanie plików emisyjnych SDR
- przygotowanie plików emisyjnych HDR
- przygotowanie pakietów dystrybucyjnych IMF
- przygotowanie pakietów dystrybucyjnych DCP
- przygotowanie plików archiwizacyjnych GAM i NAM
- kontrola jakości plików wyjściowych

DODATKOWO

- Podczas całego okresu szkolenia uczestnicy odbywać będą równocześnie Trening Absolutnej Percepcji Barwowej.

WALIDACJA wewnętrzna (wywiad swobodny, zadania praktyczne)

- wywiad swobodny obejmujący teorię barw, przestrzenie barwne, EOTF, standardy ITU-R i SMPTE, HDR oraz ACES
- analiza case study dotyczącą workflow kolor korekcji i masteringu obrazu
- wykonanie zadania praktycznego polegającego na normalizacji i korekcji barwnej materiału wideo
- zaprojektowanie i zastosowanie LUT-u technicznego lub Show LUT-u
- przygotowanie poprawnego pliku wyjściowego SDR lub HDR

WALIDACJA zewnętrzna (test z wynikiem generowanym automatycznie)

1. Szkolenie odbywa się w formie zdalnej w czasie rzeczywistym - szkolenie grupowe na platformie Trainer Central
2. Usługa realizowana jest w godzinach zegarowych

- Liczba godzin teoretycznych: 20h
- Liczba godzin praktycznych: 46h
- Walidacja wewnętrzna: (wywiad swobodny, zadanie praktyczne): 1h
- Walidacja zewnętrzna na platformie Blackmagic Design: (test z wynikiem generowanym automatycznie) : 1h

1. Przerwy są wliczone w czas trwania usługi.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 64

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria Barw (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	11-09-2026	17:00	19:00	02:00
2 z 64 -	Przerwa	-	11-09-2026	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria Barw (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	11-09-2026	19:30	21:00	01:30
4 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria pracy z kolorem (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	12-09-2026	15:00	16:30	01:30
5 z 64 -	Przerwa	-	12-09-2026	16:30	16:45	00:15
6 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria pracy z kolorem (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	12-09-2026	16:45	18:15	01:30
7 z 64 -	Przerwa	-	12-09-2026	18:15	18:30	00:15
8 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria pracy z kolorem (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	12-09-2026	18:30	19:55	01:25
9 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Środowisko pracy (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	13-09-2026	09:15	10:30	01:15
10 z 64 -	Przerwa	-	13-09-2026	10:30	10:45	00:15
11 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Środowisko pracy (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	13-09-2026	10:45	12:30	01:45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 64 -	Przerwa	-	13-09-2026	12:30	12:45	00:15
13 z 64 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Środowisko pracy (Udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	13-09-2026	12:45	14:00	01:15
14 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	25-09-2026	17:00	19:00	02:00
15 z 64 -	Przerwa	-	25-09-2026	19:00	19:30	00:30
16 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	25-09-2026	19:30	21:00	01:30
17 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	26-09-2026	15:00	16:30	01:30
18 z 64 -	Przerwa	-	26-09-2026	16:30	16:45	00:15
19 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	26-09-2026	16:45	18:15	01:30
20 z 64 -	Przerwa	-	26-09-2026	18:15	18:30	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
21 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	26-09-2026	18:30	19:50	01:20
22 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	27-09-2026	09:15	10:30	01:15
23 z 64 -	Przerwa	-	27-09-2026	10:30	10:45	00:15
24 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	27-09-2026	10:45	12:30	01:45
25 z 64 -	Przerwa	-	27-09-2026	12:30	12:45	00:15
26 z 64 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	27-09-2026	12:45	14:00	01:15
27 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	09-10-2026	17:00	19:00	02:00
28 z 64 -	Przerwa	-	09-10-2026	19:00	19:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
29 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	09-10-2026	19:30	21:00	01:30
30 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	10-10-2026	15:00	16:30	01:30
31 z 64 -	Przerwa	-	10-10-2026	16:30	16:45	00:15
32 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	10-10-2026	16:45	18:15	01:30
33 z 64 -	Przerwa	-	10-10-2026	18:15	18:30	00:15
34 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	10-10-2026	18:30	19:50	01:20
35 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępnianie ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	11-10-2026	09:15	10:30	01:15
36 z 64 -	Przerwa	-	11-10-2026	10:30	10:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
37 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	11-10-2026	10:45	12:30	01:45
38 z 64 -	Przerwa	-	11-10-2026	12:30	12:45	00:15
39 z 64 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	11-10-2026	12:45	14:00	01:15
40 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Teoria HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	23-10-2026	17:00	19:00	02:00
41 z 64 -	Przerwa	-	23-10-2026	19:00	19:30	00:30
42 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Teoria HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	23-10-2026	19:30	21:00	01:30
43 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Techniki pracy HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	24-10-2026	15:00	16:30	01:30
44 z 64 -	Przerwa	-	24-10-2026	16:30	16:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
45 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Techniki pracy HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	24-10-2026	16:45	18:15	01:30
46 z 64 -	Przerwa	-	24-10-2026	18:15	18:30	00:15
47 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Techniki pracy HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	24-10-2026	18:30	19:55	01:25
48 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Techniki pracy HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	25-10-2026	09:15	10:30	01:15
49 z 64 -	Przerwa	-	25-10-2026	10:30	10:45	00:15
50 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Techniki pracy HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	25-10-2026	10:45	12:30	01:45
51 z 64 -	Przerwa	-	25-10-2026	12:30	12:45	00:15
52 z 64 MODUŁ 4: HDR i ACES Techniki pracy HDR i ACES (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	25-10-2026	12:45	14:00	01:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
53 z 64 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	06-11-2026	17:00	19:00	02:00
54 z 64 -	Przerwa	-	06-11-2026	19:00	19:30	00:30
55 z 64 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	06-11-2026	19:30	21:00	01:30
56 z 64 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	07-11-2026	15:00	16:30	01:30
57 z 64 -	Przerwa	-	07-11-2026	16:30	16:45	00:15
58 z 64 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	07-11-2026	16:45	18:15	01:30
59 z 64 -	Przerwa	-	07-11-2026	18:15	18:30	00:15
60 z 64 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	07-11-2026	18:30	19:45	01:15
61 z 64 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępniani e ekranu)	Zajęcia	Tomasz Czech	08-11-2026	09:30	11:45	02:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
62 z 64 -	Przerwa	-	08-11-2026	12:00	12:30	00:30
63 z 64 -	Walidacja	-	08-11-2026	12:30	13:30	01:00
64 z 64 -	Walidacja	-	08-11-2026	13:30	14:30	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	68:00
w tym suma godzin zajęć	58:30
w tym suma godzin walidacji	02:00
w tym suma przerw	07:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	80:30

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	300,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	300,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	68:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Tomasz Czech

montaż, postprodukcja materiału filmowego, dźwiękowego i VFX, korekcja barwna, grafika komputerowa 2D, kalibracja monitorów Tomasz Czech jest Instrukтором od 2010 roku, od tego czasu przeszkolił setki osób w zakresie szeroko pojętej grafiki komputerowej 2D oraz zaawansowanych technik montażu i postprodukcji wideo. Od 2010 roku jest nauczycielem w Technikum Elektrycznym w Białymstoku oraz Zespole Szkół Zawodowych w Białymstoku. W obu szkołach prowadzi kierunki grafiki komputerowej, fotografii, postprodukcji filmowej oraz kierunki pokrewne. W 2012 założył Young Design Academy - prywatną szkołę grafiki komputerowej i filmu, która obecnie jest czołowym ośrodkiem szkoleniowym w tym zakresie. W przeciągu ostatnich 5 lat przeprowadził 20 szkoleń i przeszkolił ponad 200 uczestników. 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 dla Young Design Academy prowadzi szkolenia online oraz stacjonarnie. Doświadczenie zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed rozpoczęciem usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach szkolenia uczestnik otrzymuje:

- dostęp do materiałów oraz ćwiczeń podsumowujących zdobytą wiedzę (udostępnione przez dysk online)
- dostęp do projektów realizowanych podczas ćwiczeń
- dostęp do kanału Discord dedykowanego szkoleniu;
- dostęp do nagrań z odbytych zajęć.

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 chatu/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word).

Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Discord, Davinci Resolve, OneDrive, Trainer Central

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

Informacje dodatkowe

1. Zapisanie się w BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca na szkoleniu. W celu potwierdzenia uczestnictwa prosimy o kontakt telefoniczny, mailowy albo [www](#).
2. Szkolenie realizowane jest w godzinach zegarowych.
3. Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Pociąg do Kariery”.
4. Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
5. Zakres tematyczny szkolenia jest zgodny m.in. z RSI dla Woj. Śląskiego 2030 oraz Programem Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego
6. Zdobyte kompetencje dotyczą cyfrowej transformacji
7. Usługa dedykowana jest również uczestnikom innych programów dofinansowań
8. 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 aplikacji **Trainer Central**
3. Zainstalowane oprogramowanie najnowszej wersji Davinci Resolve
4. 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. Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego:
2. łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)
3. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora min 2 dni przed szkoleniem.

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770