



Post-Production Master Course. Montaż filmowy i telewizyjny, Kolorkorekcja, Dźwięk, HDR, ACES.

Numer usługi 2024/04/30/46441/2139272

16 800,00 PLN brutto

16 800,00 PLN netto

105,00 PLN brutto/h

105,00 PLN netto/h

TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 160 h

📅 21.09.2024 do 30.03.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Techniczne / Pozostałe techniczne
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<ol style="list-style-type: none">Osoby, które chcą zdobyć wiedzę z zakresu montażu i postprodukcji filmowej.Osoby pracujące z materiałem filmowym: koloryści, montażyści.Pracownicy agencji reklamowychOsoby prowadzące działalność gospodarczą.Przedsiębiorcy, którzy chcą przeszkolić swoich pracowników.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	18
Data zakończenia rekrutacji	20-09-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	160
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Po szkoleniu Uczestnik przygotowany jest do kompleksowej pracy nad postprodukcją materiału filmowego. Szkolenie kończy się międzynarodowym egzaminem.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
.	.	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak.

Program

Czytacie Państwo program najbardziej zaawansowanego szkolenia z postprodukcji materiału filmowego w Polsce – efekt badań i studiów języka filmowego w aspekcie techniczno-stylistycznym na przestrzeni ostatnich 8 lat.

Jako pierwsi i jedyni w Polsce otrzymaliśmy pełną licencję Dolby Vision na czas szkoleń od firmy Dolby Labs, która bardzo dokładnie przeanalizowała zakres niniejszego szkolenia i ich zaufanie jest dla nas ogromnym wyróżnieniem.

Wyjątkowość tego szkolenia leży w równoległym rozwój uczestnika zarówno w zakresie technicznym, jak i artystycznym. Twórczość bez świadomości sztuki może okazać się w najlepszym wypadku bez sensowna. Za to twórca świadom konwencji stylistycznych to twórca dojrzały, inspirujący i wzbudzający zaufanie.

ZAKRES MATERIAŁU:

Moduł 1: Teoria

Moduł 2: Montaż

Moduł 3: Dźwięk

Moduł 4: Kolor

Moduł 5: Look Design

Moduł 6: HDR i ACES

Moduł 7: VFX

MODUŁ 1: TEORIA

– teoria

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

– środowisko pracy

- - prawidłowe środowisko pracy
 - - pełna kontrola toru wideo
 - - pełna świadomość możliwości własnego monitora
 - - prawidłowa kalibracja monitorów
-

MODUŁ 2: MONTAŻ

– teoria

- - klatkaż
- - timecode i DROP-FRAME Timecode
- - kąt otwarcia migawki
- - proporcje klatki (OAR vs. IAR)
- - głębia bitowa
- - YUV vs. RGB
- - Full (Data) Levels vs. Video Levels
- - bitrate
- - skanowanie progresywne i skanowanie z przeplotem
- - podpróbki chromatycznej
- - Inter vs Intra Frame compression
- - GOP
- - formaty plików, kodeki i kontenery
- - MXF - Material Exchange Format
- - IMF - Interoperable Mastering Format

– technika

- - tworzenie i zarządzanie bazami danych
- - project manager – import i eksport projektów
- - możliwości Media Menagera
- - import mediów i zarządzanie metadanymi – smart biny + power biny
- - montaż 3-punktowy vs montaż 4-punktowy
- - flagowanie, znakowanie, backtime editing
- - stosowanie subclipów
- - siła narzędzia auto-select
- - dynamic trimming
- - retiming statyczny, retiming dynamiczny
- - przejścia i efekty
- - praca w module CUT
- - rodzaje kadrów i ruchów kamery
- - scenopis, storyboard, Shootlist'a
- - rytm
- - ruch
- - kompozycja
- - światło
- - fabuła

- - struktura wizualna

== praktyka

- - analiza wybranych dzieł filmowych
 - - samodzielny montaż dwóch krótkich form: fragment filmu + teledysk
-

MODUŁ 3: DŹWIĘK

– teoria

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

– technika

- - prawidłowe przygotowanie materiału audio do postprodukcji
- - pełna kontrola toru audio
- - pre-amp - znaczenie i kontrola brzmienia
- - techniki pre-kompresji dźwięku
- - fundamentalne techniki pracy z korektorem dźwięku (filtrowanie dolno i górno-przepustowe, eliminacja przesłuchów, kontrola panoramy częstotliwościowej, kreowanie brzmienia)
- - fundamentalne techniki pracy z kompresorem dźwięku (odszumianie, normalizacja, praktyczne zastosowanie limitera, Side-Chain)
- - techniki czyszczenia materiału dźwiękowego
- - kontrola panoramy stereofonicznej
- - techniki pracy nad miksem
- - automatyka miksu
- - bazy danych pod audio fx
- - ADR - automatyka nagrań lektorskich
- - patchowanie szyn udźwiękowionych i efektowych
- - LUFS - standardy masteringu audio
- - standardy eksportu materiału dźwiękowego

– praktyka

- - samodzielna postprodukcja dźwięku do filmu promocyjnego
-

MODUŁ 4: KOLOR

– teoria

- - gamma EOTF
- - standardy i rekomendacje ITU-R i SMPTE w SDR

- - systemy zarządzania kolorem
- - Techniki pracy Display Referred
- - Techniki pracy Scene Referred
- - 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

— technika

- - 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
- - 7 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
- - globalne i poklatkowe trackowanie masek
- - pełne rozumienie trybów mieszania warstw
- - techniki stosowania trybów mieszania warstw
- - techniki odsumiania obrazu w obszarach statycznych i dynamicznych
- - techniki zaszumienia obrazu
- - techniki wyostrzenia obrazu
- - techniki stabilizacji obrazu
- - projektowanie LUTów technicznych / projektowanie LUTów 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-Referred i Display-Referred
- - profesjonalny konforming i rekonforming plików
- - proxy wewnętrzne i zewnętrzne
- - praca na plikach dwu-ekspozycyjnych
- - praca na mixdownach

— praktyka

- - samodzielna kolor korekcja filmu

MODUŁ 5: LOOK DESIGN

— teoria

- - 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

- - kształtowanie myślenia wizualnego
- - świadomy wybór konwencji stylistycznej
- - lepiej nie znaczy wolniej!
- - rola Show LUTów w strukturze projektowania Looku
- - struktura komunikacji z klientem
- - kolor fizyczny vs. kolor psychologiczny
- - jak wydobyć to, co niewidzialne

– technika

- - analiza looków wybranych reżyserów
- - analiza looków wybranych regionów
- - analiza looków wybranych tematów
- - analiza looków wybranych teledysków
- - analiza looków wybranych reklam
- - techniki skutecznej budowy i kontroli analizowanych looków

– praktyka

- - budowa i kontrola wybranych konwencji stylistycznych
- - przygotowanie materiałów do look booka. (Power Grade + Stillki do druku)
- - zamknięcie look booka i przygotowanie go do druku

MODUŁ 6: HDR I ACES

– teoria

- - 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
- - techniki pracy Display Referred
- - techniki pracy Scene Referred

– technika

- - świadoma praca w systemie ACES (The Academy Color Encoding System)
- - świadoma praca z materiałem HDR (WCG, HDR 10, Dolby Vision, 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 u HLG
- - LUT'y w ACESie
- - zaawansowane techniki projektowania i stosowania ACES LMT
- - jak pracować na planie w ACES'ie i przenieść to 1:1 na kolor korekcją (ASCCDL, ASC-MHL, LMT, CLF, AMF)
- - projektowanie Show LUT'ów w systemie ACES
- - zasady prawidłowego eksportu mastera do VDM, GAM i NAM (Netflix specs.)
- - zasady prawidłowego eksportu materiału HDR dla Canal+
- - jak niewielkim dodatkowym kosztem przekształcić swoje studio do technologii HDR
- - mastering SDR dla tv
- - mastering HLG dla Canal+
- - mastering dla Netflix

– praktyka

- - samodzielna kolor korekcja filmu w do HDR10 i SDR
- - samodzielna kolor korekcja filmu do Dolby Vision, HDR10 i SDR
- - samodzielna kolor korekcja filmu do HLG i SDR

– technika i praktyka

- - traktowanie ruchu obiektów
- - techniki stabilizacji obrazu
- - zaawansowane techniki kluczowania tła
- - trackowanie kamery
- - usuwanie / zastępowanie obiektów w kadrze
- - multi pass compositing
- - techniki pracy z obiektami 3D
- - techniki pracy z wykorzystaniem generatora cząsteczek
- - techniki rotoskopingu
- - animacja tekstu
- - poprawne tworzenie napisów końcowych
- - tworzenie makr
- - praca z wykorzystaniem expressions
- - projektowanie własnych Transitions

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 Moduł I	Tomasz Czech	21-09-2024	09:00	14:00	05:00

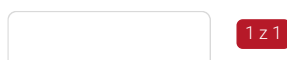
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	16 800,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	16 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	105,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	105,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 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.

Informacje dodatkowe

Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:

- certyfikat Young Design Academy

W przypadku pozytywnych wyników każdego z egzaminów uczestnik otrzyma:

- Certyfikat Blackmagic Design

Godzina dydak. szkolenia jest równa = 45 min.

Egzamin przeprowadzany jest stacjonarnie wg. osobnego harmonogramu.

Szczegółowy opis miejsca oraz terminów znajduje się w adnotacji w tabeli harmonogramu umieszczonego w karcie usługi.

EGZAMINY I CERTYFIKACJA

Cena walidacji i certyfikacji uwzględniona została w cenie szkolenia.

Egzamin przeprowadzany jest wewnętrznie przez Certyfikowanego Trenera Blackmagic.

Opłaty za egzamin i certyfikację ustanowione są na podstawie odrębnych zasad związanych z członkostwem w firmie certyfikującej.

Warunki techniczne

1. Dostęp do komputera
2. Dostęp do aplikacji ZOOM
3. 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; Przegłdarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach Kamera o rozdzielczości min 640 x 480 pix; Mikrofon, głośnik (zestaw słuchawkowy jest niedopuszczalny na egzaminie).
4. minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego:
5. Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (APMG Int. zaleca korzystanie z łącza stałego)
6. Zainstalowane darmowe oprogramowanie Davinci Resolve
7. Link z dostępem do spotkania on-line zostanie dostarczony w osobnej wiadomości od Organizatora 7 dni przed szkoleniem.

8. Link ważny do zakończenia szkolenia.

Kontakt



Aneta Czech

E-mail poczta@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 570 644 777