



SZKOLENIE: Korekcja barwna za pomocą narzędzi programu Davinci Resolve.

Numer usługi 2026/04/10/46441/3478272

6 800,00 PLN brutto

6 800,00 PLN netto

100,00 PLN brutto/h

100,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

TALENTOWNIA
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

94 oceny

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 68:00 h

📅 08.05.2026 do 21.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Grupa docelowa usługi	<ol style="list-style-type: none">Osoby, które chcą zdobyć wiedzę z zakresu korekcji barwnej i postprodukcji materiału filmowego wg. obecnych standardów HDR i SDR.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	07-05-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	68
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

Po szkoleniu Uczestnik przygotowany jest do kompleksowej pracy nad kolorkorekcją materiału filmowego za pomocą narzędzi programu Davinci Resolve.

Szkolenie kończy się walidacją.

Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:

*certyfikat Young Design Academy

* zaświadczenie ukończenia kursu

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>WIEDZA Uczestnik:</p> <ul style="list-style-type: none"> -zna zasady percepcji barwy i ich wpływ na odbiór obrazu -rozumie teorię barw, przestrzenie barwne oraz krzywe EOTF (Gamma, PQ, HLG) -zna standardy i rekomendacje ITU-R i SMPTE dla SDR i HDR -rozumie systemy zarządzania kolorem, w tym Display-Referenced, Scene-Referenced i ACES -zna zasady kalibracji monitorów i organizacji środowiska pracy -rozumie rolę koloru, światła i kontrastu w projektowaniu looku -zna workflow postprodukcji i masteringu SDR, HDR i Dolby Vision 	<p>Weryfikacja następuje poprzez:</p> <ul style="list-style-type: none"> -test wiedzy (pytania zamknięte i/lub otwarte) obejmujący teorię barw, przestrzenie barwne, EOTF, standardy ITU-R i SMPTE, HDR oraz ACES -rozmowę z trenerem / analizę case study dotyczącą workflow kolor korekcji i masteringu obrazu 	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p> <p>Test teoretyczny</p>
<p>UMIĘJĘTNOŚCI: Uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - w sposób profesjonalny wykonywać korekcję barwną - przygotowywać pakiety wyjściowe wg. standardów HDR, IMF i DCP zarówno dla dostawców komercyjnych jak i klientów indywidualnych, zgodnie z wymaganiami dystrybucyjnymi, - świadomie projektować workflow zarządzania barwą dostosowany do indywidualnego projektu, - konwertować i mapować obraz pomiędzy przestrzeniami barwowymi - normalizować i korygować materiał wideo z użyciem narzędzi ręcznych konwersji standardowych, pluginów oraz własnych emulacji klisz filmowych, - kontrolować ekspozycję, kontrast i balans barw pomiędzy ujęciami, - projektować i stosować LUT-y techniczne oraz Show LUT-y, - pracować w systemach zarządzania barwą RCM1, RCM2 i ACES, - projektować look obrazu zgodnie z założeniami artystycznymi. 	<p>Weryfikacja następuje poprzez:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 zgodnie z określonymi wymaganiami 	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Uczestnik: -podejmuje świadome decyzje kolorystyczne w pracy zawodowej -komunikuje się z zespołem produkcyjnym w zakresie koncepcji wizualnej -bierze odpowiedzialność za jakość techniczną i artystyczną obrazu -rozwija wrażliwość wizualną i percepcję barw	Weryfikacja następuje poprzez: obserwację pracy uczestnika podczas realizacji zadań praktycznych ocenę sposobu komunikacji i uzasadniania decyzji kolorystycznych	Obserwacja w warunkach symulowanych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

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 RGBMYLab
- 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 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

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 zwyczajna 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
- 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 znaczy 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-Refered 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 (test teoretyczny, zadania praktyczne)

- test wiedzy (pytania zamknięte i/lub otwarte) obejmujący teorię barw, przestrzenie barwne, EOTF, standardy ITU-R i SMPTE, HDR oraz ACES
- rozmowa z trenerem / analiza case study dotycząca 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

Usługa realizowana jest w godzinach dydaktycznych = 45 min

Liczba godzin teoretycznych: 27

Liczba godzin praktycznych: 40

Walidacja: 1

Przerwy nie są wliczane do czasu trwania usługi.

Przerwy uwzględnione zostały w dniach:

8.05 19:00-19:15

9.05 18:00-18:15

10.05 12:00-12:15

22.05 19:00-19:15

23.05 18:00-18:15

24.05 12:00-12:15

06.06 18:00-18:15

07.06 12:00-12:15

20.06 18:00-18:15

21.06 11:00-11:15

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 22

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 22 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria Barw (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	08-05-2026	17:00	19:00	02:00
2 z 22 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria Barw (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	08-05-2026	19:15	21:15	02:00
3 z 22 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	09-05-2026	15:00	18:00	03:00
4 z 22 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Teoria pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	09-05-2026	18:15	20:15	02:00
5 z 22 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Środowisko Pracy (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	10-05-2026	09:00	12:00	03:00
6 z 22 MODUŁ 1: FUNDAMENTY Środowisko Pracy (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	10-05-2026	12:15	14:15	02:00
7 z 22 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	22-05-2026	17:00	19:00	02:00
8 z 22 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	22-05-2026	19:15	21:15	02:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
9 z 22 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	23-05-2026	15:00	18:00	03:00
10 z 22 MODUŁ 2: KOLOR Techniki pracy z kolorem (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	23-05-2026	18:15	20:15	02:00
11 z 22 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	24-05-2026	09:00	12:00	03:00
12 z 22 MODUŁ 3: LOOK DESIGN Teoria konwencji stylistycznych (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	24-05-2026	12:15	14:15	02:00
13 z 22 MODUŁ 4: HDR i ACES Teoria i techniki pracy HDR i ACES (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	05-06-2026	17:00	20:00	03:00
14 z 22 MODUŁ 4: HDR i ACES Teoria i techniki pracy HDR i ACES (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	06-06-2026	15:00	18:00	03:00
15 z 22 MODUŁ 4: HDR i ACES Teoria i techniki pracy HDR i ACES (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	06-06-2026	18:15	20:15	02:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
16 z 22 MODUŁ 5: ZAWODOWE TEC HNIKI PRACY (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	07-06-2026	09:00	12:00	03:00
17 z 22 MODUŁ 5: ZAWODOWE TEC HNIKI PRACY (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	07-06-2026	12:15	14:15	02:00
18 z 22 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	20-06-2026	15:00	18:00	03:00
19 z 22 MODUŁ 5: ZAWODOWE TECHNIKI PRACY (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	20-06-2026	18:15	20:15	02:00
20 z 22 MODUŁ 5: ZAWODOWE TEC HNIKI PRACY (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	21-06-2026	09:00	11:00	02:00
21 z 22 MODUŁ 5: ZAWODOWE TEC HNIKI PRACY (udostępnianie ekranu)	Tomasz Czech	21-06-2026	11:15	13:15	02:00
22 z 22 WALIDACJA (test teoretyczny, zadania praktyczne)	-	21-06-2026	13:15	14:15	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 800,00 PLN

Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	100,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	100,00 PLN

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 Instruktorem 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
- (materiały on-line)
- 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) etc.).

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

- Jednostka lekcyjna trwa 45 min (68 godz. dydaktycznych = 51h zegarowych)
- Zapisanie się w BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca. W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny, mailowy albo [www](#).

Uczestnik po ukończeniu kursu otrzymuje:

- certyfikat Young Design Academy by TALENTOWNIA
- zaświadczenie o ukończeniu kursu wraz z opisem efektów kształcenia
- Zdobyte kompetencje dotyczą cyfrowej transformacji
- Zakres tematyczny szkolenia jest zgodny m.in. z RSI dla Woj. Śląskiego 2030 oraz Programem Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego
- Zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery
- Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
- Usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań
- 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 3 dni przed szkoleniem.

Kontakt



Jolanta Jarosz

E-mail biuro@youngdesignacademy.edu.pl

Telefon (+48) 510 099 770