

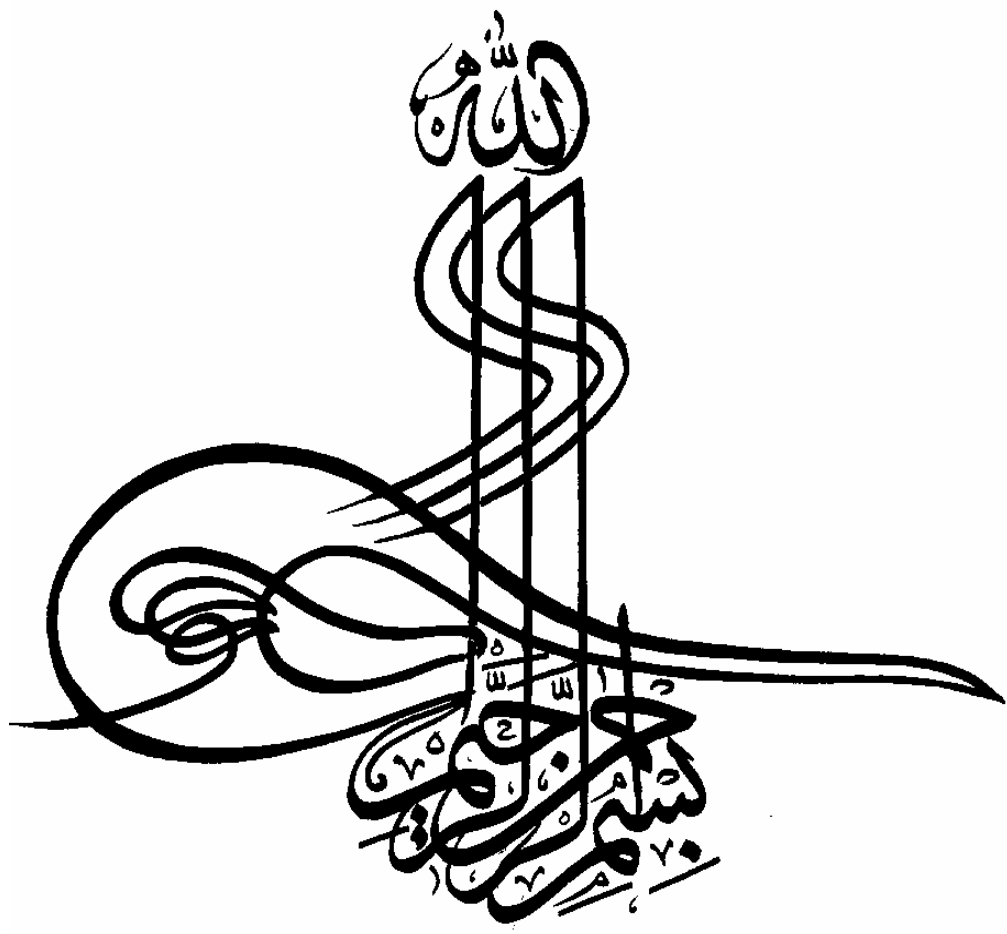


درآمدی بر

مفاهیم و اصطلاحات برنامه سازی سیما

“چشم اندازی بر واژگان تخصصی تلویزیون”

معاونت تحقیقات و برنامه ریزی
دفتر تشکیلات و سیستم ها





درآمدی بر

مفاهیم و اصطلاحات برنامه سازی سیما

“چشم اندازی بر واژگان تخصصی تلویزیون”

گردآوری، تدوین و آماده سازی: زهرا مفاخر
اردیبهشت ۱۳۸۴

مشاوران طرح:

رئیس دفتر تشکیلات و سیستمها	آقای محمود خوشنویس
مشاور معاون تحقیقات و برنامه ریزی و مدیر سابق سیستمها و روشها	آقای بیژن طاهری
مدیر اطلاعات و برنامه ریزی شبکه سوم سیما	آقای چگینی
مدیر فنی امور دوبلاژ سیما و مدیر سابق استودیوهای تولید جام جم	آقای محمدرضا جاریانی
مدیر واحد صدا برداری	آقای مهدی صادقی
مدیر فنی شبکه اول سیما	آقای حمید رضا رضازاده
مدیر تولید شبکه سوم سیما و مدیر سابق امور رپرتاژ	آقای مهندس جعفر مکانیکی
مدیر تولید امور دوبلاژ سیما	آقای سید محسن سید حسینی
مدیر واحد گریم	آقای اسحاق شعبانی
مدیر تولید مرکز صبا فیلم	آقای اسماعیل شرعی
مدیر سابق اطلاعات و برنامه ریزی مرکز صبا فیلم	آقای محمود احمدی فرد
سرپرست گروه گرافیک	آقای ولی الله حیدری
سرپرست گروه طراح صحنه	خانم نیلوفر محلاتی
مدیر هماهنگی تولید شبکه اول سیما	آقای نورمحمد رجب بلوکات
مدیر سابق فنی امور دوبلاژ سیما	آقای علیرضا جهان پناه
تهیه کننده سابق	آقای محمد حسین ملک زاده
کارشناس (امور لابراتوار فیلم)	آقای سید حامد طباطبایی
کارشناس (واحد عکاسی)	آقای رضا رجال
کارشناس فنی (امور رپرتاژ)	آقای مجید رضا نخعی اشتر
مهندس فنی (امور دوبلاژ سیما)	آقای قادر کریمی
نورپرداز	آقای محمود مروتی
طراح صحنه	آقای محمدرضا رایکا
تصویر بردار	آقای احمد وُخشوری

خانم پروانه شکیبا	مدرس دانشکده صدا و سیما
آقای محمد حسین تمجیدی	مدرس دانشکده صدا و سیما
آقای داریوش مؤدیان	پژوهشگر
آقای احمد اورانی	گرافیسٹ
آقای عبدالعباس برغشی	گرافیسٹ
آقای محمود عسکر	دستیار تهیه کننده (شبکه العالم - تحریریه خبر)
خانم فریبا جعفری	تهیه کننده و نویسنده (برنامه شما و سیما)
آقای مجید نورائی	تکنسین صدا و تصویر

فهرست مطالب

پیش گفتار

مقدمه

- بخش اول - فهرستهای تخصصی ۱
- فهرست تخصصی مشاغل تولیدی و پشتیبانی تولید ۲
- فهرست تخصصی تجهیزات و مواد مصرفی مربوط به تولید فیلم و ویدیو ۶
- فهرست تخصصی اماکن و فضاهای تولیدی ۱۵
- فهرست تخصصی مفاهیم برنامه ۱۷
- فهرست تخصصی اصطلاحات رایج میان عوامل تولید ۲۴
- بخش دوم - فرهنگ الفبایی اصطلاحات ۳۲
- بخش سوم - پیوستها ۲۵۷
- پیوست ۱: نگاهی به ساز و کار ثبت تصویر در تکنولوژیهای فیلم و ویدیو ۲۵۸
- پیوست ۲: روند تهیه برنامه تلویزیونی ۲۶۰
- پیوست ۳: طبقه بندی عملیات تولید به تفکیک گروههای شغلی ۲۶۸
- پیوست ۴: شرح خدمات تولید ۲۸۵
- پیوست ۵: نمودارهای گردش عملیات ۲۹۱
- بخش چهارم - نمایه انگلیسی / فرانسه / ... - فارسی ۲۹۷
- منابع و مستندات ۳۱۸

پیش گفتار

سامانه‌های انسانی و اجتماعی در بستر زبان می‌زیند و به کمک آن تغییر و تحول جسته، رشد و توسعه می‌یابند. سازمانها نیز به عنوان سامانه‌های اجتماعی هدفمند، با زبان و در زبان تحول می‌جویند. هر سازمانی همچون تمامیت جامعه، آکنده است از گفت و گو. گفت و گوهای پرشمار روزمره میان کارکنان، میان مدیران، میان سرپرستان و کارکنانشان، میان سازمان و مشتریانش، میان سازمان و رقبایش، میان سازمان و دیگر سازمانها و ... آنچه گفتگو را در هر سامانه اجتماعی تعیین بخشیده و بر پا می‌دارد زبان است. زبان - چه گفتاری، چه نوشتاری، چه تصویری، ... طبیعی یا مصنوعی، ... - مجموعه‌ای است از نشانه‌ها و علائم خاص که بر پایه قواعد ترکیب و هم‌نشینی ویژه و مجموعه‌ای منضبط از پیوندهای معنایی، امکان برون‌فکنی و بازگویی احساسات، عواطف، خواسته‌ها، امیدها، آرزوها، بیم‌ها، بایستی‌ها، و ... را فراهم می‌آورد. انسانها به کمک زبان، خویش را بیان می‌دارند و درک و تفسیر خود را از دنیای درون، و عینیت پیرامونی به نمایش می‌گذارند. سازمانها نیز چنین اند و به کمک زبان - زبانی که برای خویش ساخته و پرداخته می‌کنند - خود را بیان می‌دارند.

زبان هر سازمانی، بازگوی ارزشها، فرهنگ، مقاصد، سیاستها، آداب و الزامات رفتاری آن سازمان است. سازمانی با ساختار مکانیکی، از واژگان و ادبیاتی بهره می‌جوید که با واژگان و ادبیات سازمانهای ارگانیکی متفاوت است. مدیریت آینده‌نگر و استراتژیک، مفاهیم، اصطلاحات و پاره‌زبان ویژه خود را داراست که با پاره‌زبان مدیریت عملیاتی و نزدیک‌نگر فاصله دارد. شیوه‌های اداره و سبکهای رهبری نیز برآورنده واژگان، تعبیر و کلیشه‌های مختص خویش اند. همین‌گونه، تکنولوژی هر سازمان، محدوده انتخاب اصطلاحات و مفاهیم را معین می‌دارد، و ...

سازمانها در گذر زمان و با عبور از تجربه‌های کارکردی بسیار، زبان تخصصی ویژه خویش را فراهم آورده، پالایش کرده و قوام و انسجام می‌بخشند. زبان تخصصی سازمانها، تعیین‌کننده مرزها و محدوده‌های سازمانی و حیطه‌های کنش و اقدام است. هر قدر آگاهی و اشتراک نظر اعضای سازمان بر زبان تخصصی شان فزونی یابد، کارآمدی سازمان افزون‌تر می‌گردد. در برابر، پراکندگی و اغتشاش در کاربرد واژه‌ها و اصطلاحات و ابهام در مفاهیم کاربردی، ارتباطات سازمانی را با آسیب روبه‌رو نموده و کارآمدی آن را با دشواری و اختلال مواجه می‌سازد.

تغییر در سازمانها، با تغییر در الگوهای زبانی آنها پیوند دارد. چشم‌اندازهای نوین زبانی، مفاهیم و واژگانی تازه،

و به دنبال، زمینه های تازه اقدام و رفتار را در برابر زمان می نهد. سازمانی که به تحول می اندیشد راهی ندارد جز آن که به حیطه های زبانی تازه روی آورد. هم چنان که کارآمدی سازمان در گرو دستیابی به زبان یکپارچه، مشترک و قوام یافته است، نوسازی و نوآفرینی آن، و امدار چشم انداز های تازه زبانی (واژگان نوین، مفاهیم تازه، قواعد تازه هم نشینی و ترکیب، و شبکه های جدید معنایی) است. تحول در سازمان به نیکی به انجام نمی رسد مگر آن که سازمان، چشمی تازه بر خود و پیرامون خویش بگشاید و در نظمی نو، به تفسیر و توضیح عینیت پرداخته و سامان سازگاری جویانه تازه یی را فراهم آورد. بر این پایه، زبان، از سویی شرط کارآمدی سازمان و از سوی دیگر رمز اثر بخشی، ماندگاری و توسعه پذیری آن است.

زبان تخصصی سازمانها، پاره یی مهم از سرمایه معنوی فراهم آمده در هر سازمان در گذر زمان است که باید به نیکی و شایستگی بدان توجه نمود و از اصالتها و کارآمدی های آن پاسداری کرده و در چالش با جهان پر دگرگونی، بدان غنا و توسعه بخشید.

سازمان صدا و سیما به عنوان سازمانی با پیچیدگیهای فراوان فرهنگی، و بهره مند از تکنولوژی متحول، از زبان تخصصی ویژه خود برخوردار است؛ زبانی که در طول سالها فراهم آمده و در رهگذر تجربه ها صیقل خورده و پالایش گردیده است. این مجموعه، دریچه یی است به بخشی از این زبان و کوششی است برای بازنمایی واژگان تخصصی صدا و سیما در پهنه تلویزیون. امید که سودمند افتد.

محمود خوشنویس

مقدمه

انسان در حالی به هزاره سوم گام نهاد که در واپسین سال‌های هزاره دوم نظاره گر تحولاتی شگرف در حوزه‌های گوناگون زندگی خویش بود. از آن میان، بی‌تردید رشد و بالندگی علم ارتباطات و به تبع آن ظهور و گسترش رسانه‌های انبوهی، بیش از هر چیز دیگری بشر را دستخوش تغییر و دگرگونی کرده است. در روند پرشتاب تغییرات، رسانه‌های انبوهی به عنوان واسطه انتقال پیام توانستند بر موانع فیزیکی فائق آیند و فرآیند ارتباط را به لحاظ کمی و کیفی متحول سازند و به چنان موقعیت برجسته‌ی دست‌یابند که حذف یا نادیده گرفتن نقش آنها ناممکن باشد.

فناوری رو به رشد در گستره سخت‌افزاری و نرم‌افزاری رسانه‌ها، هر روز پدیده تازه‌ی فراروی انسان امروزی قرار می‌دهد و رابطه رسانه-مخاطب را با تحولات جدید و پیش‌بینی‌ناپذیر رو به رو می‌سازد. اثرات فرهنگی و اجتماعی این تحولات را نمی‌توان به مناطق جغرافیایی یا فرهنگی خاص محدود کرد. اکنون رسانه‌های انبوهی پیش‌بینی مک‌لوهان را برآورده کرده و موضوع جهانی شدن ارتباطات و زیستن در دهکده جهانی را به واقعیت بدل کرده‌اند. در این میان جایگاه تلویزیون بس در خور تأمل است. این رسانه در دهه‌های اخیر چنان پر دامنه توسعه یافته و تمامی زوایای زندگی انسان را تحت تأثیر قرار داده که هیچ رسانه‌ی تا کنون بر آن قادر نگردیده است. امروزه رد پای تلویزیون را در همه جا می‌توان مشاهده کرد و هیچ حوزه‌ی از نفوذ این رسانه قدرتمند دور نمانده است.

التفات به عنصر تلویزیون و نقش و تأثیرات آن، بررسی‌های همه‌جانبه و بس مفصل و گسترده‌ی را در پی آورده که در منابع گوناگون جامعه‌شناسی و ارتباطات منعکس گردیده است. اما آنچه گویی، کمتر بدان پرداخته شده، اصول و شیوه‌های علمی ساخت «برنامه‌ها» است که در مجموع، اساس و پایه قدرت و توانایی این رسانه را شکل می‌دهد. به تعبیر دیگر، زیربنای تمامی مباحث نظری در زمینه تلویزیون، مجموعه تصاویری است که براساس قواعد و ویژگی‌های خاص این رسانه فراهم آمده و به پیدایی یک برنامه تلویزیونی منجر می‌گردد. تولید تلویزیونی، بطور معمول تلفیق حساب شده آرمانهای هنری با واقعیت‌های عینی است، بدان معنا که سازنده برنامه تلویزیونی، در پرتو ایده آل اندیشی‌های خود و به گونه‌ی انتخاب شده، با واقعیت رو به رو گردیده، آن را دریافت، تعبیر و تفسیر کرده و سرانجام در محصول تلویزیونی بازتاب می‌بخشد.

در ساخت برنامه تلویزیونی، عوامل متعددی، همچون زمان، فضا و موقعیت، وسایل و ابزار، نیروی انسانی و ... دخالت دارند. این عوامل و ابزار، هر یک نقش ویژه خویش را در فرایند تولید

برنامه های تلویزیونی ایفا می کنند و از رهگذر کنش متقابل این عوامل و عناصر در فرایند ساخت برنامه ها، مجموعه یی از قواعد، آداب، اصطلاحات و مفاهیم پدید آمده و فرهنگ حرفه یی ویژه یی سامان می پذیرد. از آنجاکه آگاهی بر فرهنگ تخصصی مرتبط با تکنولوژی ها، مشاغل و محصولات، می تواند به فرآوری بهتر و اثربخش تر منجر شود و در راستای توجه به اصطلاحات تخصصی رسانه تلویزیون، "دفتر تشکیلات و سیستمها" درصدد برآمد تا در مجموعه «درآمدی بر مفاهیم و اصطلاحات برنامه سازی سیما» به تعریف واژگان مرتبط با عوامل اصلی فرآیند برنامه سازی تلویزیونی بپردازد تا تمهیدی برای تحقق اهداف زیر باشد:

- تدوین چارچوب نظری برای شناخت اصطلاحات و مفاهیم تولید.
- ارائه تعاریف مشترک و مدون و تعارض زدایی از تعاریف موجود در فرآیند برنامه سازی سیما.
- ایجاد تفاهم و هم زبانی بیشتر و ارتقاء سطح آگاهی برنامه سازان، پژوهشگران و کارشناسان.
- جلوگیری از تلاشهای چند باره برای یافتن تعاریف واژه ها از منابع متعدد و گاه متعارض موجود در سازمان و خارج از آن.
- کمک به سازماندهی مؤثرتر معیارهای برنامه سازی.

لازم به ذکر است که تاکنون از سوی بخشهای مختلف سازمان، تلاش های گوناگونی برای تهیه واژه نامه های تخصصی تولید تلویزیون به انجام رسیده است - از آن جمله است واژه نامه های تهیه شده از سوی امور برنامه ریزی و ارزیابی در سالهای ۱۳۶۴، ۱۳۶۶، ۱۳۶۹، ۱۳۷۱، ...، خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی سال ۱۳۸۰ و ...، که نام آنها در سیاهه منابع و مستندات آمده است - ولی هیچ یک از این تلاشها، به گردآوری و تدوین مجموعه کاملی از اصطلاحات تخصصی تلویزیون نیانجامیده و هر یک تنها بخشی از این تمامیت را متعرض گردیده اند.

کتاب حاضر در قالبی ساده و نظمی الفبایی، مجموعه در خور اعتمادی از تعاریف - کم و بیش - تمامی اصطلاحات موجود را که به نوعی در تولید تلویزیون کاربرد دارند، ارائه می دهد. این اصطلاحات طبقات موضوعی زیر را در بر می گیرند:

- مفاهیم برنامه مانند: تعریف "برنامه"، "موضوع برنامه" و ...
- مشاغل تولیدی و پشتیبانی تولید مانند: "تهیه کننده"، "صدا بردار" و ...
- تجهیزات و مواد مصرفی مربوط به تولید فیلم و ویدیو مانند: "میکروفن"، "دوربین" و ...
- اماکن و فضاهای تولید مانند: "استودیو"، "اتاق کنترل مرکزی" و ...
- اصطلاحات رایج میان عوامل تولید مانند: "آفیش"، "کپی کار" و ...

در بهره برداری از این مجموعه توجه به موارد زیر شایسته است :

۱- از آنجا که واژگان معرفی شده در این کتاب از ساختار الفبایی برخوردار اند، برای کمک به تشخیص طبقه موضوعی یی که واژه بدان تعلق دارد، برای هر یک، کدی در نظر گرفته شده که با رنگ خاکستری در مقابل آن درج گردیده است. این کدها عبارتند از: ^۱

- مفاهیم برنامه [C]
- مشاغل تولیدی و پشتیبانی تولید [O]
- تجهیزات و مواد مصرفی مربوط به تولید فیلم و ویدیو [E]
- مواد مصرفی [E-M]
- اماکن و فضاهای تولید [P]
- اصطلاحات رایج میان عوامل تولید [I]

شایسته توجه است که در انتخاب واژگان و نهایی سازی تعاریف مربوط بدانها، در کنار منابع موجود بر شمرده در سیاهه منابع و مستندات، عرف محیط، تداول روزمره، و معانی کار بستنی اظهار شده از سوی کارکنان و کارشناسان مهمترین نقش را ایفا کرده اند. از این روی حتی اگر واژه یی در ادبیات رسمی جای نداشت ولی در برابر، در سازمان کاربرد داشته است - عموماً - تلاش گردیده نسبت به ثبت آن و ارائه تعریف متناسب، اقدام شود.

۲- در چند مورد، مطالبی در باره سازو کارها و مناسبات حاکم بر تولید تلویزیونی فراهم آمده است که بواسطه عمومی بودن و دشواری نسبت دهی انحصاری آنها به یک واژه مشخص، در پیوستهای توضیحی کتاب آورده شده اند. نیز، این پیوستها، مرجع تعریف گر برای برخی از اصطلاحات معرفی شده در این مجموعه به شمار می آیند.

۳- واژگان ارائه شده در مجموعه حاضر را می توان به دو گروه تقسیم کرد:

- واژگانی که دارای تعریف مستقل ویژه خود می باشند.
- واژگانی که برای آنها به استقلال تعریفی ارائه نشده، بلکه در ضمن معرفی واژه دیگری یا پیوست های توضیحی به تعریف آنها اشارت رفته است.

این دسته از واژه ها با عبارت ”واژه [...] یا پیوست [...] را ببینید“ در متن مشخص گردیده اند.

^۱ C: Concept

O: Occupation

E: Equipment
P: Place

E-M : Equipment-Materials
I: Idiom

۴- واژگان برخوردار از تعریف مستقل، خود به دو گروه تقسیم می شوند:

الف- واژگانی که در منابع موجود برای آنها تعریفی نیامده و احیاناً از آنها نامی نیز برده نشده است. دلیل درج این دسته از واژگان در فرهنگ حاضر، رواج و تداول آنها در فضای برنامه سازی تلویزیونی است.

از آنجا که این دسته از واژه ها فاقد بنیاد تعریفی در منابع موجود می باشند، برای آنها تعریف مستقلی از سوی نگارنده - با مشاوره صاحب نظران امر - وضع و پیشنهاد شده است. روشن است که این دسته از واژه ها، فاقد پیشینه تعریفی برگرفته از منابع موجود می باشند.

ب- واژگانی که برای آنها در منابع موجود تعریفی یافت می شود.

برای تمامی این دسته از واژه ها، ابتدا پیشینه تعریفی برگرفته از منابع موجود ارائه شده و سپس بر پایه ملاحظات مربوط به واژه، یکی از راه گزینی های زیر انجام پذیرفته است:

- در صورتی که یکی از تعاریف موجود، از مناسبت و مطلوبیت نسبی برخوردار بوده، به عنوان

تعریف بهتر انتخاب شده و داخل جعبه ویژه ارائه گردیده است.

- در صورتی که هیچ یک از تعاریف موجود از تمامیت و کمال لازم برخوردار نبوده و به هر دلیل،

امکان انتخاب یکی از آنها وجود نداشته، کوشش شده است با ملاحظه تعاریف موجود و

نقطه نظرات کارشناسان و صاحب نظران، تعریف نسبتاً جامعی برای واژه پیشنهاد گردد. در برابر،

چنانچه به دلایلی چون اختلاف نظر میان صاحب نظران یا تحول چشمگیر در زمینه مفهومی واژه

یا ...، راهی برای پیشنهاد تعریف تازه بی وجود نداشته، از ارائه تعریف جدید خودداری شده و به

انعکاس صرف تعاریف موجود بسنده گردیده است.

۵- هر جا که تعریفی از میان تعاریف موجود انتخاب گردیده، لزوماً کامل بودن محض تعریف انتخابی

مورد نظر نبوده و همواره می توان به دقت تعریفی بیشتر و بهتری در باره واژگان دست یافت (برای نمونه تعریف

انتخابی در باره قالب برنامه و واژگان مرتبط بدان را بنگرید که از نظر نگارنده هنوز با مطلوبیت غایی فاصله دارد).

۶- در رویکرد به منابع موجود، اصل بر ترتب تاریخی آنها با اولویت دهی به منابع متقدم بوده است ;

با این همه در موارد معدودی که رعایت این اصل به معرفی ضعیف/تردید آمیز واژه بی منجر می شده، از اعتنا به

تقدم تاریخی صرف نظر شده و به منابع جدیدتر که از روایی بیشتری برخوردار بوده اند، اصالت داده شده است.

۷- تعاریف مربوط به "تجهیزات و مواد مصرفی" و "اماکن تولیدی" در بیشتر جزوات و کتابهای تخصصی

مربوط به این امر، کم و بیش یگانه و همانند است. از این روی، به منظور پرهیز از تکرار مبتنی بر همانندی، در

معرفی این دسته از واژه ها، از ارائه تعریف / تعاریف برگرفته از منابع موجود خودداری شده و صرفاً تعریف

پیشنهادی نگارنده (که عموماً ترکیبی مناسب از تعاریف منابع موجود و نقطه نظرات کارشناسان است) ارائه گردیده است.

۸- در کتاب حاضر کوشش شده است برای تمامی واژگان کاربردی، معادل‌های لاتین (انگلیسی/فرانسه/...) یافت و ارائه شود. با این همه در مواردی دستیابی به واژه لاتین مناسب ممکن نگردیده و تنها صورت فارسی واژه، مورد اعتنا قرار گرفته است (مانند واژه "تنظیمی" که به گونه خاصی از برنامه‌ها در سیما اشاره می‌کند که معادل روشنی در زبانهای دیگر ندارد). در برابر، بسیاری واژه‌ها وجود دارند که با تلفظ لاتین در زبان کاربردی رسانه جاری اند و هنوز معادل دقیقی در زبان فارسی برای آنها وضع نگردیده است (مانند واژه پی‌اوی که برای اشاره به واژه ترکیبی **p.o.v: Point of View** به کار می‌رود). برای این دسته از واژه‌ها، صورت املائی تلفظ لاتین واژه در زبان فارسی مورد اعتنا قرار گرفته است.

۹- در پاره‌ی از موارد، برای شماری از واژه‌های کاربردی در سازمان - که عموماً منشأ زبانی بیگانه نداشته ولی به ضرورت در عرف روزمره وضع گردیده و بکار آمده‌اند - معادل‌هایی در زبان انگلیسی یافت و پیشنهاد گردیده است. (همچون واژه "طبقه الف" که با واژه "Class A" معادل انگاشته شده است). در باره این دسته از معادلها باید توجه نمود که لزوماً میان حوزه معنایی واژه در زبان بیگانه با آنچه در این معادل سازی از آن مراد شده تطابق محض وجود ندارد. به دیگر سخن چه بسا واژه در زبان انگلیسی برای اشاره به مقصودی متفاوت با مقصود کاربردی در سازمان به کار آید. با این همه، این معادل‌گزینی لفظی صورت پذیرفته است.

۱۰- در باره برخی از واژه‌ها و تعاریف مربوط بدانها، گاه ملاحظاتی از سوی نگارنده در کار آمده است که هر جا - در میانه متن، و شرح و توضیح تعریفها - در داخل [] ارائه گردیده است.

۱۱- برای کمک به بازبایی سریعتر تعاریف واژگان در کتاب، دو دسته نمایه ارائه گردیده است:

- نمایه‌های موضوعی فارسی-انگلیسی/فرانسه... که در آنها اصطلاحات مختص هر یک از طبقات پنج‌گانه معرفی گردیده‌اند. این نمایه‌ها در بخش نخست کتاب آمده و ساختار اصطلاحات هر طبقه موضوعی را تعیین می‌کنند.

- نمایه تفصیلی انگلیسی/فرانسه... - فارسی در بر دارنده سیاهه همه واژگان معرفی شده با ذکر کدهای مربوط که در انتهای مجموعه آمده است.

این مجموعه حاصل تلاش بیست و شش ماهه نگارنده از طریق انجام مطالعات تطبیقی در امر تولید و برنامه‌سازی و تأمل در واژه‌نامه‌های مربوط و نیز مشاوره با اساتید و صاحب‌نظران در این خصوص می‌باشد. امید است این مجموعه بتواند به برنامه‌سازان، مدیران تولید، پژوهشگران، کارشناسان سیستم و کلیه کسانی که به نوعی با

فرآیندهای ساخت برنامه های تلویزیونی در گیر هستند، یاری رساند. تردیدی نیست که آنچه در این مجموعه فراهم آمده، گام نخست در مسیر شناسایی، و پالایش اصطلاحات کاربردی در بخش تولید تلویزیون در سازمان به شمار می آید و تا دستیابی به مجموعه کامل و عاری از هر نقص و نارسایی، گامهای بیشتری را باید پیمود. بر این پایه از همه کسانی که این مجموعه را می خوانند صمیمانه انتظار دارد که پیشنهادها و اصلاحات مورد نظر خود را برای تکمیل نسخه های آتی این مجموعه در اختیار بگذارند.

برخود لازم میدانم از زحمات دلسوزانه جناب آقای محمود خوشنویس که در تمام مراحل تدوین این مجموعه، حضور مستمر داشتند، نیز مشاورین طرح که به هر شکل با قلم یا قدم به موجودیت یافتن این کتاب یاری رساندند و همچنین مدیریت و همکاران محترم بخش "اسناد مدیریت دفتر تشکیلات و سیستمها"، مدیریت و همکاران محترم "کتابخانه دانشکده صدا و سیما"، مدیریت و همکاران محترم "کتابخانه معاونت سیما"، مدیریت محترم "انفورماتیک دفتر تشکیلات و سیستمها" و ... صمیمانه سپاسگزاری کنم.

فهرست های تخصصی

-	فهرست تخصصی مشاغل تولیدی و پشتیبانی
-	فهرست تخصصی تجهیزات و مواد مصرفی مربوط به تولید فیلم و ویدیو
-	فهرست تخصصی اماکن و فضاهای تولیدی
-	فهرست تخصصی مفاهیم برنامه
-	فهرست تخصصی اصطلاحات رایج میان عوامل تولید

<u>شماره صفحه</u>	<u>معادل لاتین</u>	<u>کد</u>	<u>واژه/اصطلاح</u>
<u>الف</u>			
۴۱	Programme Evaluator	[O]	ارزشیاب برنامه
۴۱	Programme Assesor	[O]	ارزیاب پخش
۴۵	Sound Effector	[O]	افکتور صدا
۴۷	Casting Director	[O]	انتخاب کننده بازیگر
۴۷	Costume Designer Assistant	[O]	انتخاب کننده لباس
<u>ب</u>			
۵۰	Stunt Man/ Stand-in	[O]	بازیگر بدل
۵۰	Walk-on	[O]	بازیگر کمکی
<u>ت</u>			
۷۲	Editor	[O]	تدوینگر (مونتور)
۷۵	Camera Man	[O]	تصویر بردار
۷۵	Storyboard Artist/Storyboard Man	[O]	تصویر ساز فیلمنامه
۷۶	Audio/Video Technician	[O]	تکنسین صدا / تصویر
۷۶	Control Operator	[O]	تکنسین لابراتوار
۷۷	Instructional Technologist	[O]	تکنولوژیست آموزشی
۷۹	Cleaner	[O]	تمییز کننده
۸۱	Producer	[O]	تهیه کننده
<u>خ</u>			
۸۹	Calligrapher	[O]	خوشنویس
۸۹	Tailor	[O]	خیاط
<u>د</u>			
۹۵	Decorator	[O]	دکوراتور

۹۹	Voice Artist	[O]	دوبلر
د			
۱۰۷	Dolly Pusher/Dolly Man	[O]	راه برنده (متصدی گردونه)
۱۰۸	Colourist	[O]	رنگ کار
س			
۱۱۰	Accessories Maker	[O]	سازنده آکسسوار
۱۱۱	Puppet Maker	[O]	سازنده عروسک (اسکلت ساز)
۱۱۷	Technical Director	[O]	سوئیچر یا کارگردان فنی
ص			
۱۲۷	Layout man	[O]	صحنه پرداز (انیمیشن)
۱۲۹	Sound Recordist	[O]	صدا بردار
ط			
۱۳۷	In Betweener	[O]	طراح تصاویر میانی
۱۳۸	...	[O]	طراح دکور
۱۳۸	Character Designer	[O]	طراح شخصیت
۱۳۸	Set Designer	[O]	طراح صحنه
۱۳۹	Puppet Designer	[O]	طراح عروسک
۱۳۹	Background Designer	[O]	طراح فضا
۱۳۹	key Designer/ Kay Frammer	[O]	طراح کلید
۱۳۹	Costume Designer	[O]	طراح لباس
۱۴۰	Animation Designer	[O]	طراح نقاشی متحرک
۱۴۰	...	[O]	طراح و عروسکساز
ف			
۱۴۵	Camera Man	[O]	فیلمبردار

۱۴۶	Animation Camera Man	[O]	فیلمبردار انیمیشن
۱۴۹	Script Writer	[O]	فیلمنامه نویس

ک

۱۸۲	Animation Director	[O]	کارگردان انیمیشن
۱۸۳	...	[O]	کارگردان برنامه های عروسکی
۱۸۳	Film Director	[O]	کارگردان فیلم
۱۸۴	...	[O]	کارگردان نقاشی متحرک
۱۸۴	Video Director	[O]	کارگردان ویدیو
۱۸۵	Art Director	[O]	کارگردان هنری
۱۸۵	Animation Art Director	[O]	کارگردان هنری انیمیشن
۱۸۵	...	[O]	کارگر فنی
۱۸۶	...	[O]	کارگر فیلمبرداری
۱۸۶	Associate Producer	[O]	کارمند تولید
۱۸۶	Camera Operator	[O]	کارمند دوربین
۱۸۷	Coordination Operator	[O]	کارمند هماهنگی
۱۹۰	Clappers	[O]	کلاکت زن
۱۹۲	Controller	[O]	کنترل کننده (انیمیشن)

گ

۱۹۳	Graphic Artist/Graphic Designer	[O]	گرافیسیت
۱۹۸	Make-up Artist	[O]	گریمر
۱۹۹	TV Reporter	[O]	گزارشگر
۲۰۰	Announcer/Anchorman	[O]	گوینده/مجری

م

۲۰۴	Animator	[O]	متحرک ساز (انیماتور)
۲۰۵	Boom Man	[O]	متصدی بوم
۲۰۶	Linetest Operator	[O]	متصدی تست مدادی
۲۰۶	Special Effects Man	[O]	متصدی جلوه های خاص
۲۰۶	Floor Operator	[O]	متصدی صحنه
۲۰۶	Sound Operator	[O]	متصدی صدا

۲۰۹	Researcher	[O]	محقق و پژوهشگر
۲۱۰	Supply Manager	[O]	مدیر تدارکات
۲۱۰	Production Manager	[O]	مدیر تولید
۲۱۱	Dubbing Supervisor	[O]	مدیر دوبلاژ (سرپرست گفتار)
۲۱۱	System Manager	[O]	مدیر سیستم
۲۱۱	Floor Mnanger/Stage Manager	[O]	مدیر صحنه
۲۱۲	Director of Photography	[O]	مدیر فیلمبرداری
۲۱۳	Inker	[O]	مرکب کار (دسن کننده یا قلمگیر)
۲۱۴	Script Girl/Continuity Person	[O]	منشی صحنه
۲۲۸	...	[O]	مونتاژ کار دکور
۲۲۸	Studio Engineer	[O]	مهندس فنی استودیو
۲۲۸	Laboratory Engineer	[O]	مهندس لابراتوار

ن

۲۴۱	Background Artist	[O]	نقاش زمینه (زمینه ساز)
۲۴۷	Lighting Director	[O]	نور پرداز

ه

۲۵۶	Actor	[O]	هنر پیشه
-----	-------	-----	----------

<u>شماره صفحه</u>	<u>معادل لاتین</u>	<u>کد</u>	<u>واژه/اصطلاح</u>
الف			
۳۵	Enlarger	[E]	آگراندیسور
۳۹	Color Balance	[E]	اتالوناژ
۴۰	Solid Pieces	[E]	احجام
۴۰	Dolly	[E]	ارابه فیلمبرداری
۴۲	Spotometer(Spot brightness meter)	[E]	اسپاتمتر(نور سنج نقطه ای)
۴۲	Splicer	[E]	اسپلیسر(دستگاه برش و چسباندن فیلم)
۴۳	Slide	[E-M]	اسلاید
۴۹	OCP:Operating Control Panel	[E]	اوسی پی
۴۹	ACR:Audio Cassette Recorder	[E]	ای سی آر
۴۹	Talk Back /Intercom	[E]	اینترفون
ب			
۵۱	Crane Truck	[E]	بالابردوربین (کرین حرکتی)
۵۱	Camera Body	[E]	بدنه دوربین
۵۵	Loud Speaker	[E]	بلندگو
۵۶	Bobine	[E]	بویین (قرقره)
۵۶	Take-up Bobine	[E]	بویین جمع کننده(بویین فیلم گیر)
۵۶	Split Reel Bobine	[E]	بویین منبع (از هم باز شونده)
۵۷	Boom	[E]	بوم
۵۷	Handy Boom	[E]	بوم دستی
۵۸	Camera Boom	[E]	بوم دوربین
۵۸	Studio Boom	[E]	بوم کوچک استودیویی

پ

۵۸	Pantograph	[E]	پانتوگراف
۵۹	Contoured Panels	[E]	پانلهای برجسته
۵۹	Decorative Panels	[E]	پانلهای تزئینی
۵۹	Supported Panel	[E]	پانلهای تکیه گاه
۵۹	Pedestal	[E]	پایه پدستال
۵۹	Camera Mounting	[E]	پایه دوربین
۵۹	Puppet Animation Tripod	[E]	پایه فیلمبرداری عروسکی
۶۰	Lightweight Stands	[E]	پایه های سبک (برای نصب چراغها)
۶۰	Floor Treatment-Applied Pattern	[E]	پردازت کف صحنه - الگوهای کاربردی
۶۱	Floor Treatment-Surface Covering	[E]	پردازت کف صحنه - پوشش سطح
۶۲	Floor Treatment-Painting	[E]	پردازت کف صحنه - نقاشی
۶۳	Processor	[E]	پردازنده
۶۳	Flexible Screens	[E]	پرده های قابل انعطاف
۶۳	Mesh Screens	[E]	پرده های مشبک
۶۴	Positive	[E-M]	پزتیو (نسخه مثبت)
۶۵	Chromakay Background	[E]	پس زمینه برش فام
۶۵	Seamless Background	[E]	پس زمینه پیوسته
۶۵	Neutral Background-Plain	[E]	پس زمینه خنثی-ساده
۶۶	Plain-black Background	[E]	پس زمینه خنثی سیاه و سفید
۶۶	Colore Background	[E]	پس زمینه ساده رنگی
۶۶	Translucent Screen	[E]	پس زمینه (پرده) نیمه شفاف

ت

۶۷	patch panel	[E]	تابلوی اتصال
۶۸	Darkened	[E]	تاریکخانه
۶۸	Developing Tank	[E]	تانک (حمام) ظهور
۷۳	Chemical Mixer	[E]	ترکیب کننده دارو
۷۴	...	[E]	تروکاژ
۷۴	TBC:Time Base Corrector	[E]	تصحیح کننده مبنای زمانی
۷۸	Telecine	[E]	تله سینما
۷۹	Cleaning unit	[E]	تمیز کن
۸۰	Gauzes	[E]	توریهها
۸۴	Crane	[E]	جراثقال
۸۴	Studio Distribution Box	[E]	جعبه تقسیم استودیو
۸۴	Light Box	[E]	جعبه نور
۸۵	Simulated Effects	[E]	جلوه های کاذب

ح

۸۷	Reel (of Film)	[E]	حلقه فیلم
----	------------------	-----	-----------

خ

۸۷	Pin	[E]	خار(پایه)
۸۸	Dryer	[E]	خشک کن
۸۹	Densitometer	[E]	دانسیتومتر
۹۰	DAT:Digital Audio Tape	[E]	دَت
۹۰	Slide Projector	[E]	دستگاه اسلاید
۹۰	Slow Motion Device	[E]	دستگاه اسلوموشن
۹۱	VP:Video Player	[E]	دستگاه پخش ویدیو

۹۱	Delayer	[E]	دستگاه تأخیر انداز
۹۱	Sound Convertor	[E]	دستگاه تبدیل صدای اپتیک
۹۱	Kinescope	[E]	دستگاه تبدیل ویدیو به فیلم
۹۲	Positive Printing Machine	[E]	دستگاه چاپ پزتیو
۹۲	Digital Video Effect	[E]	دستگاه دیجیتال افکت تصویر
۹۲	ATR:Audio Tape Recorder	[E]	دستگاه ضبط صوت حلقه ای
۹۲	VTR:Video Tape Recorder	[E]	دستگاه ضبط مغناطیسی تصویر
۹۲	VR:Video Recorder	[E]	دستگاه ضبط ویدیو
۹۳	VCR:Video Cassette Recorder	[E]	دستگاه ضبط ویدیو کاست
۹۳	Positive Processor	[E]	دستگاه ظهور پزتیو
۹۳	Negative Processor	[E]	دستگاه ظهور نگاتیو
۹۴	...	[E]	دستگاه کنترل انیمیشن
۹۴	Character Generator	[E]	دستگاه نگارش اسامی و عناوین حروف
۹۴	Effects Projector	[E]	دستگاه نمایش جلوه های ویژه
۹۶	Open-ended Staging	[E]	دکور باز
۹۶	Enclosed Setting	[E]	دکور بسته
۹۷	Set Construction-Architectural Units	[E]	دکور سازی - قطعات پیش ساخته
۹۹	Standing Sets	[E]	دکورهای راکد
۱۰۰	Rotary	[E]	دورانی (روتاری)
۱۰۰	Portable	[E]	دوربین پرتابل
۱۰۰	Photography Camera	[E]	دوربین عکاسی
۱۰۱	Animation Camera	[E]	دوربین فیلمبرداری انیمیشن
۱۰۱	Film Camera/Video Camera	[E]	دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری

۱۰۶	Remote Control Camera	[E]	دوربینهای کنترل از راه دور (استودیویی)
۱۰۶	Aperture	[E]	دیفراگم
۱۰۷	Mural	[E]	دیوار نما (پس زمینه دیواری)
۱۰۷	DVD:Digital Versatile Disk	[E]	دی وی دی

ر

۱۰۷	Rushes	[E-M]	راش
۱۰۹	Lightweight Ceiling Track	[E]	ریلهای سقفی سبک
۱۰۹	Editing Remote Control	[E]	ریموت کنترل دستگاه تدوین

ژ

۱۰۹	Gelatin	[E-M]	ژلاتین
-----	----------------	-------	--------

س

۱۱۱	Master Clock	[E]	ساعت دقیق الکترونیکی
۱۱۱	Sensitometer	[E]	سانسیتومتر (حساسیت سنج)
۱۱۶	Riser	[E]	سکو
۱۱۶	Hydraulic Platform	[E]	سکوهای هیدرولیک
۱۱۸	Tripod	[E]	سه پایه
۱۱۸	Caption Stand	[E]	سه پایه کپشن
۱۱۹	CD: Compact Disk	[E]	سی دی
۱۱۹	Lighting System	[E]	سیستم نورپردازی
۱۲۱	CCD:Charge Coupled Device	[E]	سی سی دی
۱۲۱	Cyclorama	[E]	سیکلوراما

ش

۱۲۳	Shutter	[E]	شاتر
-----	----------------	-----	------

۱۲۴	Volum Unit Meter	[E]	شاخصهای صوتی
ف			
۱۴۴	Studio Flash	[E]	فلاش چتر
۱۴۵	Fader	[E]	فیدر (تصویر)
۱۴۵	Filmstrip	[E-M]	فیلم استریپ
۱۴۶	Winding	[E]	فیلم پیچی (برگرداننده)
۱۴۷	Row Film	[E-M]	فیلم خام
۱۴۸	Reversal Film	[E-M]	فیلم ریورسال
ق			
۱۸۰	Scenic Clamps	[E]	قلابهای صحنه
ک			
۱۸۰	Triax cable	[E]	کابل تری اکس
۱۸۱	Multiwire	[E]	کابل چند رشته ای
۱۸۱	Camera Cable	[E]	کابل دوربین
۱۸۱	Coaxial Cable	[E]	کابل کواکسیال (هم محور)
۱۸۱	Mat Knife	[E]	کاتر برقی
۱۸۷	Cassette	[E]	کاست
۱۸۷	Photo Paper	[E-M]	کاغذ عکاسی
۱۸۹	Codec	[E]	کُدِک
۱۸۹	Core	[E]	کرپلاستیکی
۱۹۰	Clapper Board	[E]	کلاکت یا کلاپر
۱۹۱	Tilt & Pan Head	[E]	کلگی تیلت پن
۱۹۱	Color-temperature meter	[E]	کلوین متر
۱۹۳	Changing Bag	[E]	کیسه تعویض فیلم
گ			
۱۹۷	Storage Trolley	[E]	گردونه حمل وسایل
۱۹۷	...	[E]	گردونه کوتاه

۱۹۸	Motor Driver Truck	[E]	گردونه موتوری
۲۰۱	Bar Clamp	[E]	گیره سوسماری
ل			
۲۰۱	Flat	[E]	لته
۲۰۱	Double Clad	[E]	لته دو رویه
۲۰۲	Single Plain Flat	[E]	لته ساده منفرد
۲۰۲	Single Clad/Single Sided Flat	[E]	لته یک رویه
۲۰۲	Lightweight Telescopic Tubes	[E]	لوا ه های تلسکوپی سبک
م			
۲۰۳	Diorama	[E]	ماکت
۲۰۴	Video Monitor	[E]	مانیتور (نمایشگر) ویدیو
۲۰۴	DAC/ADC: Digital To Analog/ Analog To Digital	[E]	مبدل دیجیتال به آنالوگ / آنالوگ به دیجیتال
۲۰۹	Camera Base	[E]	مجموعه پایه دوربین
۲۱۶	Scatter Materials	[E]	مواد قابل پراکندن جهت پرداخت کف صحنه
۲۲۷	Carpets	[E]	موکت و فرش
۲۲۷	Multi Track Recorder	[E]	مولتی ترک رکوردر
۲۲۹	Editing Table	[E]	میز تدوین فیلم
۲۳۰	Vision Mixer/Switcher	[E]	میز ترکیب کننده تصویر (میکسر ویدیو)
۲۳۰	Audio Mixer	[E]	میز ترکیب کننده صدا (میکسر صدا)
۲۳۱	Synchroniser	[E]	میز سینکرونایزر (همگام ساز)
۲۳۱	Make-Up Table	[E]	میز گریم
۲۳۲	Animation Board	[E]	میز متحرک سازی
۲۳۲	Light Dimmer	[E]	میز نور (دایمر)
۲۳۳	Microphone	[E]	میکروفن
۲۳۶	...	[E]	میکروفن آویز

۲۳۷	Electrostatic Microphone	[E]	میکروفن الکتروستاتیک (خازنی)
۲۳۷	Moving Coil Microphone	[E]	میکروفن با سیم پیچ متحرک (دینامیک)
۲۳۷	Boom Microphone	[E]	میکروفن بوم صدا
۲۳۷	Wireless Microphone	[E]	میکروفن بی سیمی
۲۳۷	Desk Microphone	[E]	میکروفن پایه رومیزی
۲۳۷	Stand Microphone	[E]	میکروفن پایه زمینی
۲۳۸	Handy Microphone	[E]	میکروفن دستی
۲۳۸	Bi directional Microphone	[E]	میکروفن دو جهتی
۲۳۸	Lip Microphone	[E]	میکروفن دهانی
۲۳۸	Carbon Condenser Microphone	[E]	میکروفن ذغالی
۲۳۸	Super Cardioids Microphone	[E]	میکروفن سوپر کاردیوئید
۲۳۸	Tie Microphone	[E]	میکروفن شخصی
۲۳۹	Cardioids Microphone	[E]	میکروفن کاردیوئید یا دلوار (یک - راستا)
۲۳۹	Crystal Microphone	[E]	میکروفن کریستالی
۲۳۹	Head Set / Head Microphone	[E]	میکروفن گوشی دار (هدست)
۲۳۹	Ribbon Microphone	[E]	میکروفن نواری
۲۳۹	Omni directional Microphone	[E]	میکروفن همه - راستا (کروی)

ن

۲۴۱	Studio Plan	[E]	نقشه استودیو
۲۴۱	...	[E]	نقشه حرکت دوربین
۲۴۱	Floor Plan	[E]	نقشه صحنه (پلان)
۲۴۲	Negative	[E]	نگاتیو
۲۴۵	Waveform Monitor	[E]	نمایشگر شکل موج
۲۴۶	Tapes	[E]	نوار چسبها
۲۴۶	Audio-Tape	[E-M]	نوار صدا
۲۴۶	Master Tape	[E]	نوار مادر

۲۴۶	Projector	[E]	نورافکن
۲۴۹	Lightmeter	[E]	نور سنج
<u>۹</u>			
۲۵۰	CCU:Camera Control Unit	[E]	واحد کنترل دوربین
۲۵۱	Accessories	[E]	وسایل صحنه

<u>شماره صفحه</u>	<u>معادل لاتین</u>	<u>کد</u>	<u>واژه/اصطلاح</u>
<u>الف</u>			
۳۳	Digital Archive	[P]	آرشیو دیجیتال
۳۳	...	[P]	آرشیو لباس
۳۳	Negative Archive	[P]	آرشیو نگاتیو
۳۴	Laboratory	[P]	آزمایشگاه
۳۶	Echo Room	[P]	اتاق پژواک
۳۶	“Standards Conversion” Room	[P]	اتاق تبدیل استانداردها
۳۷	Cutting Room/تدوین فیلم Edit Room تدوین ویدیو	[P]	اتاق تدوین
۳۷	Studio Maintenance Room	[P]	اتاق تعمیرات استودیو
۳۷	Mute Room	[P]	اتاق صامت
۳۷	VTR:Video Tape Room/VCR:Video Cassette Room	[P]	اتاق ضبط مغناطیسی
۳۸	ProductionControl Room	[P]	اتاق کنترل تولید(اتق فرمان)
۳۸	Audio Control Room	[P]	اتاق کنترل صدا
۳۸	Master Control Room	[P]	اتاق کنترل مرکزی (نودال)
۳۸	Make-Up Room	[P]	اتاق گریم
۳۹	Dressing Room	[P]	اتاق لباس
۳۹	Projection Room	[P]	اتاق نمایش فیلم
۴۲	Studio	[P]	استودیو
۴۶	Technical Equipment Store	[P]	انبار تجهیزات فنی
۴۷	Scenery Store	[P]	انبار دکور
<u>ب</u>			
۵۸	Camera Parking Lot	[P]	پارکینگ دوربین

<u>ت</u>			
۶۸	Dark Room	[P]	تاریکخانه
<u>خ</u>			
۸۹	Costume Room	[P]	خیاطخانه
<u>س</u>			
۱۲۳	Cine_mobile	[P]	سینه موبیل
<u>ق</u>			
۱۷۹	...	[P]	قسمت آماده سازی دارو
<u>م</u>			
۲۰۷	Multi-control Complex	[P]	مجموعه اتاقهای کنترل
<u>و</u>			
۲۴۹	Tv Mobile Unit	[P]	واحد سیار تلویزیونی
۲۵۰	Mini TV Mobile Unit	[P]	واحد سیار کوچک
۲۵۰	Light Mobile Unit	[P]	واحد سیار نور

<u>شماره صفحه</u>	<u>معادل لاتین</u>	<u>کد</u>	<u>واژه/اصطلاح</u>
			<u>الف</u>
۳۳	Water Puppet	[C]	آبی
۳۵	Direct Learning	[C]	آموزش مستقیم
۳۶	Educational	[C]	آموزشی
۳۶	Announcement	[C]	آنونس
۳۶	...	[C]	آوانما
۳۹	Sound Effects	[C]	اثرات صوتی
۴۰	Social	[C]	اجتماعی
۴۰	Prayer Intermission	[C]	ادعیه
۴۱	Sacred Defense Values	[C]	ارزشهای دفاع مقدس
۴۱	Persuasive	[C]	ارشادی
۴۲	Educational	[C]	ارشادی - تربیتی
۴۴	General Information	[C]	اطلاعات عمومی
۴۴	Informative	[C]	اطلاعاتی
۴۴	Informative - Educational	[C]	اطلاعاتی - آموزشی
۴۶	Economical	[C]	اقتصادی
۴۷	Animation	[C]	انیمیشن
۴۷	Dinamation	[C]	انیمیشن ترکیبی
۴۸	Paper Animation	[C]	انیمیشن روی کاغذ
۴۸	Puppet Animation	[C]	انیمیشن عروسکی
۴۸	Computer Animation	[C]	انیمیشن کامپیوتری
۴۸	...	[C]	انیمیشن کامپیوتری تلفیقی
۴۸	Two _ Dinemantional Animation	[C]	انیمیشن کامپیوتری دو بعدی

۴۸	Three _ Dimentional Animation	[C]	انیمیشن کامپیوتری سه بعدی
<u>ب</u>			
۴۹	Stick Puppet	[C]	باتومی / میله ای
۵۳	Programme	[C]	برنامه
۵۴	Educational Programmes	[C]	برنامه های آموزشی
۵۴	Variety Show	[C]	برنامه های ترکیبی (جنگ)
۵۴	Puppet Show	[C]	برنامه های عروسکی
۵۴	Quran Programmes	[C]	برنامه قرآنی
۵۵	Class A programmes	[C]	برنامه های نوع الف
۵۵	Class B programmes	[C]	برنامه های نوع ب
۵۵	Class C programmes	[C]	برنامه های نوع ج
۵۵	Class D Programmes	[C]	برنامه های نوع د
۵۶	Bunraku	[C]	بن راکو
۵۸	Healthcare	[C]	بهداشت و ایمنی
<u>پ</u>			
۶۶	Plateau	[C]	پلاتو/ اجرا
<u>ت</u>			
۶۷	Teleplay	[C]	تأثر تلویزیونی
۶۸	Theater	[C]	تأثر صحنه
۶۸	Historical	[C]	تاریخی
۷۰	Authentication	[C]	تحقیق
۷۳	Educational	[C]	تربیتی
۷۳	Recitation	[C]	ترتیل
۷۳	...	[C]	ترکیبی زنده / عروسکی / انیمیشن

۷۳	...	[C]	ترکیبی فاقد نمایشی
۷۳	...	[C]	ترکیبی نمایشی
۷۶	Recreation	[C]	تفریحات سالم
۷۸	Tele Conference	[C]	تله کنفرانس
۸۰	...	[C]	تنظیمی
۸۰	Psalms	[C]	تواشیح
۸۲	Title	[C]	تیتراژ
۸۳	Opening Title	[C]	تیتراژ آغازین
۸۳	End Title	[C]	تیتراژ پایانی
۸۳	Teaser	[C]	تیزر
ج			
۸۳	...	[C]	جانبخشی تلفیقی یا ترکیبی
۸۴	Rotoscopy	[C]	جاندار انیمیشن (روتوسکپی)
۸۴	Visual Effects	[C]	جلوه های تصویری
۸۵	Special Effects	[C]	جلوه های ویژه / خاص
۸۵	Imposed War	[C]	جنگ تحمیلی
خ			
۸۸	News	[C]	خبر
۸۸	News	[C]	خبری
د			
۹۰	Muppet	[C]	دستکشی
۹۵	Sacred Defense	[C]	دفاع مقدس
ر			
۱۰۸	Programme Color Scheme	[C]	رنگ برنامه

۱۰۹	Computer-Generated Puppet	[C]	روبوتیک
س			
۱۱۰	A Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع الف
۱۱۰	B Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع ب
۱۱۰	C Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع ج
۱۱۰	D Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع د
۱۱۲	Shadow Puppet	[C]	سایه
۱۱۵	Entertainment	[C]	سرگرمی
۱۱۵	Entertainment- Recreation	[C]	سرگرمی - تفریحی
۱۱۵	Serials	[C]	سریال ها
۱۱۶	Cell Animation	[C]	سل انیمیشن
۱۱۹	Political	[C]	سیاسی
۱۱۹	Politico_News	[C]	سیاسی - خبر
ش			
۱۲۴	Show	[C]	شو
ط			
۱۳۱	Programme Class	[C]	طبقه برنامه و ساختارهای آن
ع			
۱۴۲	Ideologic_Islamic Thought	[C]	عقیدتی - معارف اسلام
۱۴۲	Photographer	[C]	عکاس
۱۴۲	Science & Technology	[C]	علم و فن
۱۴۲	Scientific	[C]	علمی
۱۴۲	...	[C]	عناصر بیانی برنامه

ف

۱۴۳	Photo Romance	[C]	فتورمان
۱۴۳	Photo Clip	[C]	فتو کلیپ
۱۴۳	ProgrammeForm	[C]	فرم برنامه
۱۴۳	...	[C]	فرم ضبط و پخش
۱۴۳	Socio_Cultural	[C]	فرهنگی - اجتماعی
۱۴۴	Cultural - Arts & Literature	[C]	فرهنگی - هنر و ادب
۱۴۴	Full Animation	[C]	فول انیمیشن
۱۴۵	Object Animation	[C]	فیلم آبجکت انیمیشن
۱۴۶	Pixilation	[C]	فیلم پیکسیلیشن
۱۴۶	...	[C]	فیلم پیکسیلیشن با استفاده از سیستم بک پروژکشن
۱۴۷	...	[C]	فیلم پیکسیلیشن لایبراتوراری
۱۴۷	TV Film	[C]	فیلم تلویزیونی
۱۴۷	Fiction Film	[C]	فیلم داستانی
۱۴۸	Movie	[C]	فیلم سینمایی
۱۴۸	Short Film	[C]	فیلم کوتاه
۱۵۰	Medium Film	[C]	فیلم نیمه بلند

ق

۱۵۰	Programme Format	[C]	قالب برنامه
۱۸۰	Storyboard Drawing	[C]	قصه نقاشی

ک

۱۸۱	Cut Out	[C]	کات اوت
۱۹۰	Lecture	[C]	کلاس درس / سخنرانی
۱۹۱	Vocal	[C]	کلام
۱۹۱	Clip	[C]	کلیپ

۱۹۳	Collage	[C]	کولاژ
گ			
۱۹۴	Graphics	[C]	گرافیک
۱۹۶	Static Graphics	[C]	گرافیک ایستا
۱۹۶	Dynamic Graphics	[C]	گرافیک پویا
۱۹۷	Computerized Graphics	[C]	گرافیک کامپیوتری
۱۹۹	Reportage	[C]	گزارش
۱۹۹	Reporting	[C]	گزارش
۱۹۹	Dialogue	[C]	گفتار
۲۰۰	Talk Show/Interview Show	[C]	گفتگو
۲۰۰	...	[C]	گفتگوی ترکیبی
۲۰۰	Two Person Talk Show	[C]	گفتگوی دو نفره
م			
۲۰۳	Mask Puppet	[C]	ماسک (برنامه عروسکی)
۲۰۴	Ultra Violet Puppet	[C]	ماورای بنفش
۲۰۹	Series	[C]	مجموعه ها (سری های ناپیوسته)
۲۱۰	Programme Duration & Programme Episod	[C]	مدت برنامه و تعداد آن
۲۱۰	Praisal/Tribution	[C]	مدیحه
۲۱۳	Game Show	[C]	مسابقه
۲۱۳	Documentary	[C]	مستند
۲۱۳	Archive Materials	[C]	مستند آرشیوی
۲۱۳	...	[C]	مستند بازسازی
۲۱۳	Docu Soap	[C]	مستند داستانی
۲۱۴	...	[C]	مستند گزارشی
۲۱۴	...	[C]	مستند محض
۲۱۴	Talk Show/Interview Show	[C]	مصاحبه
۲۱۴	Interview	[C]	مصاحبه
۲۱۴	Islamic Thought	[C]	معارف اسلامی
۲۱۶	Music	[C]	موسیقی

۲۱۶	Music & Song	[C]	موسیقی و سرود
۲۱۶	Subject Matter	[C]	موضوع برنامه
۲۲۹	Filler	[C]	میان برنامه
۲۲۹	Interlude	[C]	میان پرده
۲۳۱	Round Table/Panel Show	[C]	میزگرد
۲۳۱	Panel	[C]	میزگرد
ن			
۲۴۰	Marionette/String Puppet	[C]	نخی
۲۴۵	...	[C]	نمایش تلویزیونی
۲۴۵	Drama	[C]	نمایشی (درام)
۲۴۹	Semi Animated	[C]	نیمه انیمیشن
و			
۲۵۰	Sport & Recreation	[C]	ورزش و تفریحات سالم
۲۵۰	Sports	[C]	ورزشی
۲۵۱	Video Clip	[C]	ویدیو کلیپ
ه			
۲۵۱	Programme Objective	[C]	هدف برنامه
۲۵۶	Arts & Literature	[C]	هنر و ادب

<u>شماره صفحه</u>	<u>معادل لاتین</u>	<u>کد</u>	<u>واژه/اصطلاح</u>
الف			
۳۳	Archival	[I]	آرشیوی
۳۴	Logo	[I]	آرم/الگو یا شناسه سازی
۳۴	Affish	[I]	آفیش
۳۵	Pre Paration	[I]	آماده سازی
۴۰	Performance	[I]	اجرا
۴۴	Photo & Slide	[I]	اسلاید و عکس
۴۵	Sound Effects	[I]	افکت صدا
۴۵	Visual Effects	[I]	افکت تصویر
۴۵	...	[I]	افکت خارجی
۴۵	Foley	[I]	افکت سالن
۴۶	M&E: Music & Effect	[I]	افکت و موسیقی
۴۶	Emulsion	[I]	امولسیون
۴۷	Types of Staging	[I]	انواع صحنه پردازی
۴۹	A-B Roll	[I]	ای بی رُل
۴۹	ADR:Automated Dialoge Recording	[I]	ای دی آر
ب			
۵۰	Barsheet	[I]	بارشیت (برگه صدا)
۵۰	Checking	[I]	بازبینی
۵۱	Bilateral Sound Track	[I]	باند صدای اصلی (فیلم)
۵۲	Resource Planning	[I]	برآورد
۵۲	Lining Up	[I]	برپایی دوربین
۵۲	Take	[I]	برداشت

۵۳	Cut	[1]	برش
<u>پ</u>			
۶۰	Transmission	[1]	پخش تلویزیونی
۶۳	Perspective	[1]	پرسپکتیو
۶۴	Rush Positive	[1]	پزتیو راش
۶۴	Post Production	[1]	پس تولید
۶۵	Back ground	[1]	پس زمینه
۶۶	Plan/Shot	[1]	پلان
۶۷	Pre Production	[1]	پیش تولید
۶۷	Foreground	[1]	پیش زمینه
<u>ت</u>			
۶۹	TC: Time Code	[1]	تایم کد
۶۹	Audio Capture	[1]	تبدیل صدا
۶۹	...	[1]	تحرک مفهومی تصاویر
۷۰	Continuity	[1]	تداوم
۷۰	Editing	[1]	تدوین
۷۱	Linear Editing	[1]	تدوین خطی
۷۱	Animation Editing	[1]	تدوین در انیمیشن
۷۱	NLE:Nonlinear Editing	[1]	تدوین غیر خطی
۷۱	DNLE:Digital Nonlinear Editing	[1]	تدوین غیر خطی دیجیتال
۷۲	Track	[1]	تراک
۷۴	Tricks/Fake	[1]	تروکاژ
۷۴	Pencil test	[1]	تست مدادی
۷۷	Single Shot	[1]	تک نما

۷۸	Claymation	[I]	تکنیک کلی میشن
۷۸	Rehersal/Recording	[I]	تمرین / ضبط
۸۰	White Balance	[I]	تنظیم سفیدی
۸۰	Production	[I]	تولید

ج

۸۳	Interlace Scanning	[I]	جاروب در هم بافته
۸۳	Progressive Scanning	[I]	جاروب متوالی

چ

۸۵	Contact Print	[I]	چاپ کنتاکت (چاپ مجاورتی)
----	---------------	-----	--------------------------

ح

۸۵	Ark(ing)	[I]	حرکت ارک (حرکت قوسی دورین)
۸۶	Angle	[I]	حرکت انگل (حرکت زاویه)
۸۶	Crane or Boom Movement	[I]	حرکت بوم یا جراثقال
۸۶	Pedestal	[I]	حرکت پدستال
۸۶	Panning	[I]	حرکت پن (چرخش افقی)
۸۶	Tangue	[I]	حرکت تانگو
۸۶	Track	[I]	حرکت تراک
۸۷	Tilt(ing)	[I]	حرکت تیل (چرخش عمودی)
۸۷	Crabbing	[I]	حرکت خرچنگی
۸۷	Dolly(ing)	[I]	حرکت دالی (حرکت گردونه ای)
۸۷	Traveling	[I]	حرکت موضوعی

خ

۸۸	Synopsis	[I]	خلاصه داستان
----	----------	-----	--------------

د

۹۴	Basic Categories	[1]	دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی
۹۵	Decoupage / Breakdown	[1]	دکوپاژ
۹۹	Dubbing	[1]	دوبله
۱۰۶	Dissolve	[1]	دیزالو

ر

۱۰۸	Horizontal Resolution	[1]	رزولوشن (تفکیک) افقی
۱۰۸	Roll	[1]	رل
۱۰۸	Colouring	[1]	رنگ کاری

ز

۱۰۹	Zoom	[1]	زوم
-----	------	-----	-----

س

۱۱۱	Sensitometry	[1]	سانسیتومتری (حساسیت سنجی)
۱۱۲	Staging Style	[1]	سبک صحنه پردازی
۱۱۵	Black Level	[1]	سطح سیاهی
۱۱۶	Idea	[1]	سوژه
۱۱۷	Solo	[1]	سولو (تکی)
۱۲۱	Time Code Signal	[1]	سیگنال تایم کد
۱۲۲	Chrominance Signal	[1]	سیگنال رنگی
۱۲۲	Composite Video Signal	[1]	سیگنال ویدیوی مرکب
۱۲۲	Component Video Signal	[1]	سیگنال ویدئوی مؤلفه ای
۱۲۲	Sync	[1]	سینک
۱۲۲	Cinemascope	[1]	سینما سکوپ
۱۲۳	Cinerama	[1]	سینه راما

ش

۱۲۴	Shading	[I]	شیدینگ
-----	---------	-----	--------

ص

۱۲۴	Scene	[I]	صحنه
۱۲۵	Set Dressing(Staging)	[I]	صحنه آرایی (صحنه پردازی)
۱۲۸	Audience Shows	[I]	صحنه پردازی برنامه های با تماشاگران حاضر در استودیو
۱۲۸	Table Set-ups	[I]	صحنه پردازی به دور میز
۱۲۸	Decorating Staging	[I]	صحنه پردازی تزئینی(خیالی)
۱۲۸	Two-storey Staging	[I]	صحنه پردازی دوطبقه
۱۲۸	Short-run Staging	[I]	صحنه پردازی کوتاه مدت
۱۲۹	Area Staging	[I]	صحنه پردازی محوطه ای
۱۲۹	Realistic Staging	[I]	صحنه پردازی واقعگرایانه
۱۳۰	Animation Sounding	[I]	صداگذاری در انیمیشن
۱۳۰	On-location Sound	[I]	صدای سرصحنه
۱۳۰	Actual Sound/Diegetic Sound	[I]	صدای شاهد
۱۳۱	Ambience/Ambient Sound	[I]	صدای محیطی
۱۳۱	Direct Sound	[I]	صدای مستقیم
۱۳۱	Reflected Sound	[I]	صدای منعکس شده

ط

۱۴۱	Character Design	[I]	طراحی پرسوناژها
۱۴۱	Set Design	[I]	طراحی صحنه
۱۴۱	Key Design	[I]	طراحی کلید
۱۴۱	Programme Statement	[I]	طرح

			ع
۱۴۳	Pixel	[1]	عنصر تصویر
			ف
۱۴۴	Frame	[1]	فریم
۱۴۴	Focus	[1]	فو کوس
۱۴۸	Script/Script Play	[1]	فیلمنامه
۱۴۹	Storyboard	[1]	فیلمنامه مصور
			ق
۱۸۰	Negative Cutting	[1]	قطع نگاتیو
۱۸۰	Inking	[1]	قلم گیری
			ک
۱۸۱	Coupling	[1]	کاپلینگ
۱۸۲	Cropping	[1]	کادر بندی
۱۸۲	Productional Mechanics	[1]	کاربری و اصول اجرایی صحنه پردازي در تولید یک برنامه
۱۸۸	Caption	[1]	کپشن
۱۸۹	Work Print	[1]	کپی کار
۱۸۹	Chroma Key	[1]	کروماکی (برش فام)
۱۹۲	Clean Feed	[1]	کلین فید
۱۹۲	Vision Control	[1]	کنترل فنی تصویر
۱۹۲	Programme Schedule	[1]	کنداكتور
۱۹۳	Picture Quality	[1]	کیفیت تصویر
			گ
۱۹۶	...	[1]	گرافیک صحنه
۱۹۸	Make-Up	[1]	گریم
۲۰۰	Narration	[1]	گفتار متن

<u>ل</u>			
۲۰۲	Locate	[I]	لُکیت
۲۰۲	Sound Loop	[I]	لوپ صدا
۲۰۲	Luminance Key	[I]	لومینانس کی
۲۰۳	Lay Out	[I]	لی اوت
۲۰۳	...	[I]	لی آوت عناوین نوشته شده
<u>م</u>			
۲۰۵	Animation	[I]	متحرک سازی
۲۱۰	Fade To Black	[I]	محو به سیاهی
۲۱۶	Mood Music	[I]	موسیقی حالت
۲۳۹	Mix	[I]	میکس
<u>ن</u>			
۲۴۰	Aspect Ratio	[I]	نسبت طول و عرض تصویر
۲۴۰	Check Print	[I]	نسخه بازبینی
۲۴۰	Release Print	[I]	نسخه نهایی پخش
۲۴۲	Shot	[I]	نما
۲۴۴	O/S:Over-the shoulder Shot	[I]	نمای بالای شانه
۲۴۴	ELS:Extreme Long Shot	[I]	نمای بسیار دور
۲۴۴	ECU:Extreme Close Up	[I]	نمای بسیار نزدیک
۲۴۴	P.O.V:Point of View Shot	[I]	نمای پی او وی
۲۴۴	LS:Long Shot	[I]	نمای دور
۲۴۴	Two-shot	[I]	نمای دو نفره
۲۴۵	Three-shot	[I]	نمای سه نفره
۲۴۵	MS:Medium Shot	[I]	نمای میانه
۲۴۶	CU:Close Up	[I]	نمای نزدیک
۲۴۶	Medium Close Up	[I]	نمای نیمه نزدیک
<u>و</u>			
۲۵۱	...	[I]	وله

۲۵۱	Videoscope	[I]	ویدیو سکوپ
۲۵۵	Genlock	[I]	همگامی عمومی (ژن لاک)

بخش دوم

فرهنگ الفبایی اصطلاحات

آبی [C]

Water Puppet

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

آرشیو دیجیتال [P]

Digital Archive

به مجموعه سامان یافته ای از مواد و منابع اطلاعاتی (دیداری، شنیداری، نوشتاری) که نگاهداری و بازیابی آنها بر روی رسانه های الکترونیکی رایانه ای و بازیافت دیجیتال انجام می پذیرد، آرشیو دیجیتال گفته می شود.

آرشیو لباس [P]

مکانی مناسب برای نگهداری کلیه انواع پوشاک شامل لباسهای مختلف، کیف، کلاه، ... و لوازم جانبی لباس (شمشیر، تفنگ، خنجر و ...) می باشد. این محل باید از نظر نور، گسترده گی فضا و مصون ماندن از گرد و غبار، فضای مناسبی برای نگهداری صحیح لباسها و بویژه تاریخی با ملزومات آن باشد.

آرشیو نگاتیو [P]

Negative Archive

مکانی است که در آن نگاتیوها، نگاتیوهای راش و همچنین نگاتیوهای قطع شده و کنتاکتهای نگاتیو (سیاه و سفید، رنگی و اسلاید) در شرایط مناسب از نظر دما و رطوبت، نگهداری می شوند.

آرشیوی [II]

Archival

- به استفاده از آنچه قبلاً تولید شده (داخلی/خارجی) با / بدون تدوین مجدد در درون یک برنامه گفته می شود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

به استفاده از تصویر و صدای قبلاً تولید شده (داخلی/خارجی) با / بدون تدوین مجدد در درون یک برنامه گفته می شود.

Logo**آرم/الگو یا شناسه سازی [I]**

- تولید یا ساخت آرم/علامت یا شناسه خاص یک موضوع، مکان، سازمان، شبکه، فعالیت و... (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

آرم:

آرم می تواند بطور کلی به عنوان شناسه یک موضوع، مکان، سازمان، شبکه یا فعالیت تلقی گردد و در حوزه برنامه سازی تلویزیون، مجموعه ای سامان یافته و مرکب از عناصر صوتی، تصویری و موسیقی با مدت زمان محدود است که به عنوان نشانه ای بر یک برنامه تلویزیونی تلقی می گردد و پخش آن یاد آور برنامه مورد نظر است.

Laboratory**آزمایشگاه [P]**

مکانی در بخش لابراتوارها می باشد، که کلیه آزمایشهای شیمیایی بر روی داروهای مختلف در آن صورت می گیرد.

Offish (fr)**آفیش [I]**

- به مجموعه فرمهایی که توسط واحد هماهنگی برای واحدهای مختلف پشتیبانی برای تخصیص تجهیزات و منابع انسانی صادر می شود، می گویند. (شناخت کلان تولید شبکه اول سیما - ۱۳۷۸)

این واژه که با نام فرانسوی آن متداول است به مجموعه فرمهایی اطلاق می گردد که از سوی واحد هماهنگی برای واحدهای مختلف پشتیبانی به منظور تخصیص تجهیزات و منابع انسانی موجود در برآورد صادر می شود.

آگراندیسور [E]**Enlarger**

این وسیله که با لفظ فرانسوی رایج است، در انگلیسی به معنی بزرگساز (و عمل آن آگراندیسمان (Enlarging) می باشد، و در لابراتوار عکاسی برای چاپ نگاتیو روی کاغذ بکار می رود. قسمتهای اصلی آگراندیسور عبارتند از: ۱- کلاهک که خود از دو بخش منبع نوری و فیلترها تشکیل می شود. ۲- لنز، که با تنظیم دیافراگم شدت نور تغییر می کند. ۳- تایمر، که به وسیله آن زمان نوردهی تنظیم می گردد. کلاهک در دو نوع رنگی و سیاه و سفید می باشد که بر روی یک پایه قرار دارد. این پایه روی میز سوار شده و نگاتیو پس از قرار گرفتن در محل تثبیت نگاتیو (کاش نگاتیو)، بین منبع نوری و لنز قرار می گیرد و بر اساس ارتفاعی که کلاهک از سطح میز دارد، اندازه عکس تغییر می کند. در ضمن در آگراند رنگی از دیفیوزر (Diffuser) (صفحه ماتی است که نور را در هم مخلوط می کند) استفاده می شود، در حالی که در آگراند سیاه و سفید، برای چاپ قطعه‌های ۱۲۰ باید کندانسور (لنز بزرگ) ۱۳۵ تعویض گردد.

آماده‌سازی [I]**Pre Paration**

- استفاده از آنچه که قبلاً تولید شده (داخلی/خارجی) برای پخش به عنوان یک برنامه مستقل (جدید/تکراری) اعم از زیرنویس، ترجمه و ... (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

به اعمال تغییرات محدود (افزودن زیر نویس، صدای ترجمه و ...) در یک برنامه از پیش آماده شده و تهیه نسخه تغییر یافته ای از آن به منظور پخش مستقل آن، گفته می شود.

آموزش مستقیم [C]**Direct Learning**

واژه هدف برنامه را ببینید.

Educational**آموزشی [C]**

واژه هدف برنامه را ببینید.

Annoucement**آنونس [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - میان برنامه را ببینید.

آوا نما [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - میان برنامه را ببینید.

Echo Room**اتاق پژواک [P]**

اتاقی طنین دار است که صدا بوسیله بلندگو پخش و از سطوح سخت بازتابیده می شود و صداهای چند گانه توسط میکروفونی دریافت می گردد. برای اجتناب از کیفیت «خفه بودن» صدا، اتاق نباید حجمی کمتر از ۵۰ متر مکعب داشته باشد.

“Standards Conversion”Room**اتاق تبدیل استانداردها [P]**

به دلیل تفاوت سیستمهای تلویزیونی در کشورهای مختلف، این مکان برای استفاده از برنامه های تولیدی کشورهای خارجی یا ارسال تصاویر تلویزیونی داخلی با کمک دستگاههای تعبیه شده برای تبدیل سیستمها، مورد بهره برداری قرار می گیرد.

اتاق تدوین [P](تدوین ویدیو **Cutting Room /Edit Room** تدوین فیلم)

به محل کار تدوینگر، یا مرکز فرماندهی تدوین کننده، گفته می شود. این مکان بایستی مجهز به تمامی وسایل، لوازم ویژه تدوین فیلم، برش نوار صدا و دستگاههای دیگر و نیز به منظور بهبود شرایط تماشای فیلم، باید دارای تهویه مناسب، پنجره های نور گیر، قابلیت تنظیم شدت نور و فاقد گرد و غبار باشد.

اتاق تعمیرات استودیو [P]**Studio Maintenance Room**

اتاق تعمیرات استودیو شامل سه بخش تعمیرات صدا، نور و مکانیک، ویدیو (برای اندازه گیری های وسایل مربوط به دوربینها، میکسهای تصویر و ...) می باشد. این بخشها هرگونه تعمیر معمولی مربوط به وسایل الکتریکی، الکترونیکی و مکانیکی را در یک استودیوی کوچک ممکن می سازند. بخش تعمیرات باید در نزدیکی استودیو، با درهای عریض برای انتقال وسایل حجیم استودیو و پنجره های نور گیر باشد. تجهیزات موجود این بخش عبارتند از: ۱- میز با رویه پلاستیکی محکم که باید از ارتفاع مناسبی برخوردار باشد ۲- چهار پایه پشتی دار (صندلی گردان) با ارتفاع متغیر ۳- قفسه ها و کشوها برای نگهداری اشیاء ۴- کشوهای مختص قطعات کوچک ۵- قفسه نقشه ها و مدارک ۶- لامپ دیواری قابل تنظیم ۷- پریش های برق به تعداد کافی.

اتاق صامت [P]**Mute Room**

بر خلاف اتاق پژواک، در این اتاق هیچگونه بازتاب صدا وجود نداشته و برای اندازه گیری کیفیت تجهیزاتی صوتی (مانند میکروفون، بلندگو و ...) مورد استفاده قرار می گیرد.

اتاق ضبط مغناطیسی [P]**VTR:Video Tape Room/VCR:Video Cassette Room**

در گذشته در بعضی از استودیوهای تلویزیونی اتاقی به ضبط مغناطیسی برنامه اختصاص می یافت، اما در

حال حاضر به عنوان قسمتی است که تصویر انتخاب شده در اتاق فرمان، به ماشین ضبط مغناطیسی وارد و بر روی نوار ضبط می‌شوند.

Production Control Room

اتاق کنترل تولید (اتاق فرمان) [P]

واژه مجموعه اتاقهای کنترل را ببینید.

Audio Control Room

اتاق کنترل صدا [P]

واژه مجموعه اتاقهای کنترل را ببینید.

Master Control Room

اتاق کنترل مرکزی (نودال) [P]

واژه مجموعه اتاقهای کنترل را ببینید.

Make-Up Room

اتاق گریم [P]

چون بازیگران به دلایل گوناگون به گریم نیاز دارند، حتی در تأسیسات کوچک استودیویی اتاق گریم از ضروریات است که باید در مجاورت استودیو بوده و به اندازه کافی روشن (دارای دو نوع نور عمومی و موضعی برای صورت بازیگر) و دارای تهویه باشد. در ضمن چون این محیط مستقیماً با پوست بازیگران و مجریان در تماس است، باید صد در صد بهداشتی بوده و افراد نیز بایستی موارد بهداشتی را کاملاً رعایت کنند.

تجهیزات اتاق گریم:

۱- میز ویژه گریم: این میز باید دارای سطح صیقل، قابل پاک شدن، روکش MDF (به جهت مقاومت در مقابل حرارت و آب) و نور تلفیقی از نور سرد و گرم باشد که در مقابل آن آینه‌ای بزرگ برای بازیگر قرار گرفته است. ۲- کمد برای هر گریمور که بر اساس نوع وسایل تفکیک می‌شود. ۳- صندلیهای مخصوص

گرم که به نوعی شبیه به صندلی دندانپزشکی می باشد و قابلیت به جلو و عقب و نیز بالا و پائین رفتن را دارد.
۴- آینه ۵- جالباسی ۶- پرزهای برق ۷- دستشویی ۸- جاحوله ای.

Dressing Room

اتاق لباس [P]

تجهیزات لازم بخش لباس یا بخش نگهداری لباسهای موجود بطور قابل ملاحظه ای در هر برنامه متفاوت است. حداقل این مکان باید دارای اتاق رخت کنی تفکیک شده به دو بخش برای بازیگران مرد و زن باشد تا در آن لباس بپوشند یا لباس خود را عوض کنند. برای تعویض یا ترمیم بدون وقفه لباس بازیگران در تمرین برنامه، این اتاق رخت کن باید در مجاورت استودیو و اتاق گرم باشد. اتاق رخت کن باید دارای امکاناتی چون جالباسی، جاکفشی، آینه های تمام قد و غیره نیز باشد.

Projection Room

اتاق نمایش فیلم [P]

از این اتاق در لابراتوار فیلم جهت نمایش پزتیو (۱۶ میلیمتری و ۳۵ میلیمتری) بر روی پرده، توسط آپارات استفاده می شود.

Color Balance

اتالوناژ [E]

این دستگاه که با لفظ فرانسوی معروف است، در لابراتوار فیلم برای عمل اتالوناژ یا تصحیح نور و رنگ کاربرد دارد، که در آن ننگاتیوهای سینمایی اعم از ۱۶ میلیمتری و ۳۵ میلیمتری اکسپوز شده و در نهایت برای چاپ پزتیو با نورهای اصلاحی مورد استفاده قرار می گیرد.

Sound Effects

اثرات صوتی [C]

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه را ببینید.

Social**اجتماعی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Performance**اجرا [I]**

- فعالیتی است برای توضیح وضعیت یا موقعیت، پیوند دادن برنامه‌های مختلف، ارائه اطلاعات و ... که توسط یک گوینده (مجری)، در زمان پخش برنامه‌ها و معمولاً به شکل زنده انجام می‌شود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

فعالیتی است که در آن توضیح وضعیت یا موقعیت، پیوند دادن برنامه‌های مختلف، ارائه اطلاعات و ... بوسیله یک گوینده (مجری)، در زمان پخش برنامه‌ها و معمولاً به شکل زنده انجام می‌شود.

Solid Pieces**احجام [E]**

واژه دکورسازی - قطعات پیش ساخته را ببینید.

Prayer Intermission**ادعیه [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه های قرآنی را ببینید.

Dolly**ارابه فیلمبرداری [E]**

وسیله ای است که فیلمبردار بر روی آن نشسته، و ضمن فیلمبرداری یا تصویربرداری تلویزیونی به سمت موضوع حرکت میکند و با ثابت نگاهداشتن زمینه، می تواند به نمای مورد نظر دیگری در صحنه برسد. این ارابه متحرک یک نفر اپراتور دارد که کارراندن آنرا بنا بر ریتم درخواستی فیلمبردار به انجام می رساند.

Sacred Defense Values**ارزشهای دفاع مقدس [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Programme Evaluator**ارزشیاب برنامه [O]**

- فردی است که عهده دار تعیین ارزش یا شایستگی برنامه رادیویی/تلویزیونی در مراحل طرح، تولید و پخش از جنبه طرح هدفها در برنامه و انتقال پیام برنامه، با استفاده از روشهای علمی می باشد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

فردی است که عهده دار تعیین ارزش یا شایستگی برنامه رادیویی/تلویزیونی در مراحل طرح، تولید و پخش از جنبه طرح هدفها در برنامه و انتقال پیام برنامه، با استفاده از روشهای علمی می باشد.

Programme Assesor**ارزیاب پخش [O]**

- فردی است که با آگاهی به شرایط سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی جامعه و با داشتن توانایی درک مسایل محتوایی و اجرایی برنامه ها، صلاحیت پخش برنامه ها را در راستای سیاستهای سازمان صدا و سیما تشخیص دهد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

فردی است که بتواند با آگاهی به شرایط سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی جامعه و با داشتن توانایی درک مسایل محتوایی و اجرایی برنامه ها، صلاحیت پخش برنامه ها را در راستای سیاستهای سازمان صدا و سیما تشخیص دهد.

Persuasive**ارشادی [C]**

واژه هدف برنامه را ببینید.

Educational**ارشادی - تربیتی [C]**

واژه هدف برنامه را ببینید.

Spotmeter (Spot brightness meter)**اسپاتمتر (نور سنج نقطه ای) [E]**

این وسیله کار اندازه گیری نقطه ای شدت نور را در مراحل چون عکاسی و فیلمبرداری انجام می دهد.

Splicer**اسپلیسر (دستگاه برش و چسباندن فیلم) [E]**

این وسیله که برای پیوند و چسباندن دو تکه فیلم به یکدیگر استفاده می شود، در کار فیلمسازی کاربرد گسترده ای دارد و یکی از وسایل اساسی و بنیانی کار با فیلم به شمار می رود. همچنین سوراخهای روی فیلم را می توان بعد از چسباندن و برش نوار، توسط تیغه دستگاه بوجود آورد. اسپلیسر در اتاقهای تدوین، نمایش فیلم، هنگام بازدید وادیت، در بخش سانسور فیلم، بخشهای لابراتواری و بسیاری از جاهای دیگر که به شکلی مرتبط با فیلم می باشند، مورد استفاده و بهره برداری قرار می گیرد.

Studio**استودیو [P]**

استودیو محلی برای اجرای برنامه ها است و باید طوری طراحی شود که گنجایش تمام وسایل لازم برای تولید برنامه از قبیل دوربینها، وسایل مربوط به نور، صدا، دکور و همچنین فضای کافی برای بازی بازیگران را داشته باشد. مسئله مهم در طرح یک استودیوی تلویزیونی ایجاد فضای کافی برای حرکت دوربین تلویزیونی به آسانی می باشد. از لحاظ فیزیکی یک استودیو، می توان به موارد زیر اشاره کرد:

اغلب استودیوها به صورت ۴ گوش با مساحتهای مختلف هستند. با وجود اینکه استفاده از عدسی های زوم، حرکت دوربین را محدود کرده است ولی هنوز هم اندازه استودیو بر روی نحوه گرفتن تصویر تأثیر می گذارد. هرچه استودیو بزرگتر باشد از نظر تولیدی، امکانات بیشتر خواهد بود. البته این موضوع بستگی به نوع برنامه در حال اجرا دارد. یک استودیوی متوسط دارای ابعاد ۱۸×۱۲ متر است و مساحت استودیو معمولاً بین ۸۰ تا ۶۰۰

متر مربع متغیر است و بطور کلی می توان گفت نسبت ابعاد یک استودیو باید حدود ۱ به ۱/۱ تا ۱ به ۱/۵ باشد که نسبت ۱ به ۱/۳ مناسبترین است. نسبت ابعاد ۱ به ۱ به دلیل پیدایش آکوستیک ناخوشایند، مطلوب نیست. همچنین کف استودیو به استثنای مواقعی که در آن دوربین کاملاً ثابت است باید افقی، هموار و در مقابل ارتعاشات مقاوم باشد. کف یکپارچه و محکم برای استودیو ضروری است. هنگام قدم زدن و حرکت دوربینها بر روی آن نباید صدا تولید شود. روکش نهایی کف استودیو نباید لغزنده باشد و باید دارای پرداختی مات بوده و بتواند رنگ آمیزی پی در پی را به همراه شست و شو تحمل کند. دیوارهای استودیو باید به قدری ضخیم باشند که عایق صوتی مناسبی ایجاد کنند و همچنین باید از نظر آکوستیکی چنان پرداخت شوند تا زمان پس آوایی و کیفیت صوتی در استودیو قابل کنترل باشد. استودیو احتیاج به درهای بزرگ جهت آوردن دکورهای عظیم به داخل آن دارد، و نیز باید از نظر آکوستیکی، صدا را از خود عبور ندهند، به همین منظور معمولاً درها را دوجداره می سازند. یکی دیگر از فاکتورهای مهم در طرح استودیو ارتفاع سقف است. اگر ارتفاع سقف کم باشد، دوربین در هنگام گرفتن تصویر، قسمتهایی ناخواسته از قبیل پروژکتورهای سقف و پایه های میکروفن سقفی را نیز می گیرد. از آنجا که ارتفاع متوسط تصویر تلویزیونی ۳ متر است، حداقل ارتفاع سقف لازم برای یک کار حرفه ای تولید معمولی باید ۴ متر باشد. البته ارتفاع بیشتر خیلی بهتر است، در نتیجه ارتفاع سقف استودیوها بین ۴ تا ۱۲ متر متغیر است.

در ضمن در استودیو نباید پنجره ای به خارج وجود داشته باشد، چون کنترل نور در داخل استودیو مشکل می شود، مگر پنجره بین استودیو و اتاق فرمان. همچنین برای کمک به تعیین محل دقیق صحنه، دیوارهای استودیو باید در فواصل منظم شماره گذاری شود. کف استودیو را نیز می توان به همین طریق با شماره های کمرنگ علامتگذاری کرد تا جهت راهنمایی به کار آید.

در نهایت وقتی برنامه ای در استودیو در حال ضبط یا پخش بر روی آنتن است، یک علامت آگاهی دهنده که به صورت یک چراغ قرمز چشمک زن در بالای درب ورودی استودیو است، روشن می شود. در این هنگام ورود به داخل استودیو ممنوع است.

Slide

اسلاید [E-M]

ماده خامی است که در فیلمبرداری همان ریورسال است (که در داروی ریورسال ظهور می شود) و در عکاسی، اسلاید می باشد (که در داروی E-۳ (قدیمی) و E-۶ (جدید) ظهور می شود). این ماده پس از

اکسپوز و ظهور، تصویر مثبت ایجاد می کند. البته در گذشته، این ماده در بخش سینمایی و فیلمبرداری، بیشتر استفاده خبری داشته، ولی در حال حاضر به دلیل استفاده از سیستمهای ویدیویی دیگر کاربردی ندارد. اما امروزه اسلاید در کارهای صنعتی، تبلیغاتی و مناظر کاربرد زیادی دارد.

Photo & Slide

اسلاید و عکس [I]

- تصویری است بدون حرکت که در شروع، فواصل و یا خاتمه برنامه های تلویزیونی بصورت مستقل، بدون رابطه با برنامه های قبلی و بعدی خود پخش می شود. (در مقام بیننده نمی توان تفاوت میان «اسلاید» و «عکس» را که از صفحه تلویزیونی به نمایش در می آید، تشخیص داد. (تعاریف موضوعی اموربرنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه های اموربرنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

تصویر بدون حرکتی است که در شروع، فواصل یا خاتمه برنامه های تلویزیونی بصورت مستقل، بدون رابطه با برنامه های قبلی و بعدی خود پخش می شود. (در مقام بیننده نمی توان تفاوت میان «اسلاید» و «عکس» را که از صفحه تلویزیونی به نمایش در می آید، تشخیص داد.

General Informations

اطلاعات عمومی [C]

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Informative

اطلاعاتی [C]

واژه هدف برنامه را ببینید.

Informative - Educational

اطلاعاتی - آموزشی [C]

واژه هدف برنامه را ببینید.

Sound Effects

افکت صدا [I]

به مجموعه صداهای غیر از دیالوگ و موزیک در یک فیلم گفته می شود، که افکتور با در اختیار گرفتن تجهیزات موجود در استودیو (سیستمهای دیجیتال) به چند صورت آنرا تولید و ضبط می کند.

Visual Effects

افکت تصویر [I]

- تولید و ایجاد تصاویر مورد نیاز برنامه های تولیدی، القاء شرایط و ویژگی های خاص زمانی/مکانی که از ساده ترین نوع تا پیچیده ترین شکل، قابل تولید هستند. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

به تولید و ایجاد تصاویر مورد نیاز برنامه های تولیدی، به منظور بالا بردن تأثیر صحنه مورد نظر و/یا برانگیختن احساس بیننده، القاء شرایط و ویژگی های خاص زمانی/مکانی قابل تولید از ساده ترین نوع تا پیچیده ترین شکل، گفته می شود.

افکت خارجی [I]

پیوستها- شرح خدمات تولید - خدمات امور دوبلاژ را ببینید.

Foley

افکت سالن [I]

پیوستها- شرح خدمات تولید - خدمات امور دوبلاژ را ببینید.

Sound Effector

افکتور صدا [O]

- فردی است که با توجه به شناخت صدا و تأثیر کیفیت متفاوت آن، بتواند با استفاده از عوامل طبیعی و غیر طبیعی و با خلق ایجاد صداهای گوناگون تجسم یک فضا را تحقق بخشد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

فردی است که با توجه به شناخت صدا و تأثیر کیفیت متفاوت آن، بتواند با استفاده از عوامل طبیعی و غیر طبیعی و با خلق ایجاد صداهای گوناگون، تجسم یک فضا را تحقق بخشد. در واقع او، با استفاده از تجهیزات مربوطه، افکتهای صوتی مربوط به تجسم یک فضا را ایجاد می نماید .

M&E:Music & Effect

افکت و موسیقی [I]

پیوستها- شرح خدمات تولید - خدمات امور دوبلاژ را ببینید.

Economical

اقتصادی [C]

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Emulsion

امولسیون [I]

پیوستها - شرح خدمات تولید - خدمات امور لابراتوار فیلم را ببینید.

Technical Equipment Store

انبار تجهیزات فنی [P]

بسیاری از لوازم فنی یک استودیوی تلویزیونی در همه برنامه‌ها مورد استفاده نمی باشد. در نتیجه لوازمی که در اطراف استودیو باقی می ماند مشکل بزرگی برای گروه نصب دکورند و فضای مفید استودیو را اشغال می کنند، و از طرف دیگر ممکن است صدمه ببینند. در نتیجه وجود فضایی خارج از صحنه استودیو جهت انبار این وسایل ضرورت دارد.

Scenery Store**انبار دکور [P]**

اتاقی با ورودیهای بزرگ و ارتباط مستقیم با استودیو می باشد، بطوریکه کلیه لوازم و دکورهای مورد نیاز در آن نگهداری می شوند.

Casting Director**انتخاب کننده بازیگر [O]**

فردی است که به کارگردان و تهیه کننده در گزینش بازیگران یاری رسانده و مطابق نظر آنها جستجویی انجام می دهد.

Costume Designer Assistant**انتخاب کننده لباس [O]**

واژه طراح لباس را ببینید.

Types of Staging**انواع صحنه پردازی [I]**

واژه صحنه آرایی را ببینید.

Animation**انیمیشن [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Dinamation**انیمیشن ترکیبی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Paper Animation**انیمیشن روی کاغذ [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Puppet Animation**انیمیشن عروسکی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Computer Animation**انیمیشن کامپیوتری [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

انیمیشن کامپیوتری تلفیقی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن - انیمیشن کامپیوتری را ببینید.

Two-dimentional Animation**انیمیشن کامپیوتری دوبعدی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن - انیمیشن کامپیوتری را ببینید.

Three-dimentional Animation**انیمیشن کامپیوتری سه بعدی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن - انیمیشن کامپیوتری را ببینید.

OCP:Operating Control Panel**او سی پی [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - واحد کنترل دوربین را ببینید.

A-B Roll**ای بی رُل [I]**

به شیوه ای در مونتاژ خطی تصاویر ویدیویی اطلاق می شود که در آن دو منبع تصویری A و B به طور همزمان روی دو دستگاه VTR پخش و سپس ترکیب (Mix) می شوند.

ADR:Automated Dialogue Recording**ای دی آر [I]**

روشی برای جایگزین کردن کلام قسمتی از فیلم با کلام جایگزینی (معمولاً به زبان دیگر) بصورت اتوماتیک می باشد.

ACR:Audio Cassette Recorder**ای سی آر [E]**

دستگاه ضبط صدا به صورت مغناطیسی می باشد.

Talk Back / Intercom**اینترفون [E]**

دستگاهی است که جهت ارتباطات دو طرفه بین افراد استودیو (کارگردان، فیلمبردار و...) بکار می رود.

Stick Puppet**باتومی / میله ای [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

Barsheet**بارشیت (برگه صدا) [I]**

به جدول راهنمای صدای فیلم در انیمیشن گفته می شود.

Checking**بازبینی [I]**

به بازدید نهایی تلقها و کنترل همه مسائل مربوط به حرکت کاراکتر و زمینه و طبقه بندی تلقها از لحاظ قرار گرفتن در سطح، گفته می شود.

Stunt Man / Stand-in**بازیگر بدل [O]**

۱- بازیگری است که به جای هنر پیشه نخست فیلم کارهای خطرناک را انجام می دهد. ۲- افرادی که در سینما برای اجرای کارهای خطرناک آموزش دیده اند، اینگونه افراد کارهای خطرناکی را که باید بوسیله هنر پیشه نخست انجام شود را اجرا می کنند. اینگونه حرکات در جریان ساخت فیلمبرداری به دقت طرح ریزی می شوند و هنر پیشه های بدل که در اجرای آن تمرین و ورزیدگی کامل دارند، با مخاطره انداختن خود به جای بازیگر سرشناس ایفای نقش می کنند. (کتاب فرهنگ برنامه سازی سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

بازیگری است که در فن برنامه سازی برای اجرای کارهای خطرناک به جای هنر پیشه ای که نمی تواند آنرا انجام دهد، آموزش دیده است. اینگونه حرکات در جریان ساخت فیلمبرداری به دقت طرح ریزی می شوند و هنر پیشه های بدل که در اجرای آن تمرین و ورزیدگی کامل دارند، با مخاطره انداختن خود به جای بازیگر سرشناس ایفای نقش می کنند.

Walk-on**بازیگر کمکی [O]**

- بازیگری است که به شکل تکی در فیلم یا یک برنامه تلویزیونی ضبط شده برای مدت کمی ظاهر می شود و حرفی هم برای گفتن ندارد. از این شیوه برای تبدیل و تغییرات موقتی در نما استفاده می شود. (فرهنگ فن سینما و

تلویزیون - روشن صمدی)

بازیگری است که به شکل تکی در فیلم یا یک برنامه تلویزیونی ضبط شده برای مدت کمی ظاهر می شود و حرفی هم برای گفتن ندارد. از این شیوه برای تبدیل و تغییرات موقتی در نما استفاده می شود.

Crane Truck

بالابردوربین (کرین حرکتی) [E]

این وسیله که برای بالابردن دوربین و رسیدن به ارتفاع ثابت بکار می رود، بر روی خودروی ویژه ای سوار شده و کاری شبیه به "کرین" را انجام می دهد و از آن می توان در تعقیب سوژه در یک راستای عمودی مانند تعقیب سوژه و گذر او از پلکان های یک ساختمان و رسیدن به طبقات بعدی استفاده کرد. درایران گاهی از "لیفت تراک های" باطری دار به جای این وسیله به هنگام فیلمبرداری استفاده می شود که کار با آن نیاز به تجربه پیشین برای داشتن همسانی بین آن و سرعت حرکت سوژه دارد.

Bilateral Sound Track

باند صدای اصلی فیلم [I]

- باند اصلی صدا به شکل امواج به روی حاشیه کناری فیلم ضبط گردیده و سرانجام به همراه تصاویر بر روی نسخه چاپ نهایی فیلم منتقل می گردد. به این باند اصلی «اپتیک» یا صدای نوری نیز گفته می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

باند اصلی صدا به شکل امواج روی حاشیه کناری فیلم ثبت گردیده و سرانجام به همراه تصاویر بر روی نسخه چاپ نهایی فیلم منتقل می گردد. به این باند اصلی «اپتیک» یا صدای نوری نیز گفته می شود.

Camera Body

بدنه دوربین [E]

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

برآورد [I]

Resource Planning

- به پیش بینی منابع مالی و تجهیزاتی لازم برای یک برنامه، گفته می شود. (شناخت کلان تولید شبکه اول سیما-۱۳۷۸)

فعالیت برآورد در شبکه های تلویزیونی، فرایندی است که بر پایه آن برآورد/تخمین منابع مورد نیاز (Resource Estimation)، اعلامی از سوی تهیه کننده/مجری طرح /گروه برنامه ساز توسط مدیر شبکه و مدیران ذیربط بررسی گردیده و درباره آن تصمیم گیری می شود. این فرایند اساساً متوجه تعیین و قطعی سازی منابع مورد نیاز برنامه و مشخص سازی راه کارها و تهیه و تدارک آتی آنهاست. هر چند این فرایند در غایت متوجه برنامه ریزی، تدارک و تأمین منابع برنامه سازی است با این همه واژه ”برآورد“ - که اصالتاً مفهوم تخمین و پیشنهاد را دربردارد- بدان نسبت داده شده است. این نسبت دهی فاقد دقت کافی بوده و از نوع ”اسناد کل بواسطه جزء آن“ می باشد. (نام گذاری تمامیت فرآیند بررسی و برنامه ریزی منابع، با عنوان جزء نخست آن یعنی برآورد کردن و تخمین زدن). لازم به ذکر است، در سازمان صدا و سیما برآورد به دو صورت ۱- برآورد فنی ۲- برآورد مالی می باشد.

برپایی دوربین [II]

Lining Up

- به نصب، تنظیم و استقرار دوربین و ملحقات آن جهت فیلمبرداری یا تصویربرداری، از تصاویری که در کادر قرار گرفته باشند، گفته می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

به نصب، تنظیم و استقرار دوربین و ملحقات آن جهت فیلمبرداری یا تصویربرداری از تصاویر داخل کادر، گفته می شود.

برداشت [III]

Take

- فیلمبرداری پیوسته و بدون قطع از یک نمای پیش بینی شده در فیلمنامه گفته می شود. گاهی به سبب برخی از

رویدادهای پیش‌بینی نشده برداشت‌های دیگری تا مورد پذیرش قرار گرفتن بازی بازیگر به انجام می‌رسد در این هنگام برداشتها را شماره‌گذاری می‌کنند تا هنگام چاپ راش یا روزانه، تنها برداشتهای پذیرفته شده چاپ و در اختیار سازندگان فیلم قرار گیرد. این برداشتهای پذیرفته شده در اختیار تدوینگر قرار داده می‌شود، به هنگام کار در لابراتوار، تعداد برداشتها به همراه نمای پذیرفته شده بر روی تابلویی به نام کلاکت "Slate" ثبت گردد تا با توجه به آن تنها نماهای مورد نظر از درون چند برداشت، انتخاب و چاپ شوند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

به فیلمبرداری / تصویربرداری پیوسته و بدون قطع (توقف) از یک نمای پیش‌بینی شده در فیلمنامه گفته می‌شود. گاهی به سبب برخی از رویدادهای پیش‌بینی نشده در حین فیلمبرداری / تصویربرداری، چندین برداشت به انجام می‌رسد و سپس یکی از آنها انتخاب می‌گردد. در این صورت برداشتها را شماره‌گذاری می‌کنند تا هنگام ظهور راش یا روزانه، تنها برداشتهای پذیرفته شده، در اختیار سازندگان فیلم قرار گیرد. در واقع این برداشتها در اختیار تدوینگر قرار داده می‌شود تا به هنگام کار، تعداد برداشتها به همراه نمای پذیرفته شده بر روی تابلویی به نام کلاکت "Slate" ثبت گردد تا با توجه به آن، تنها نماهای مورد نظر از درون چند برداشت، انتخاب و چاپ شوند.

Cut

برش (کات) [I]

- به قطع ناگهانی تصویر و تغییر آن به تصویر دیگر گفته می‌شود. (نویسندگی برای رادیو و تلویزیون - دکتر عذرا خزانلی)

به قطع ناگهانی تصویر و تغییر آن به تصویر دیگر گفته می‌شود.

Programme

برنامه [C]

- قالب حامل پیام را در پاره‌ای از رسانه‌ها مانند رادیو و تلویزیون «برنامه» گویند و آن، مجموعه پیام‌هایی است با موضوع و نگرشی واحد و یا دور نمایه‌های منطبق، مکمل، هم‌پیوند (متصل) و گاه محملی است برای برخورد اندیشه و آرا در خدمت بیان، انتقال و القای هدفی یگانه در محدوده زمانی خاص. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی

برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

- برنامه تلویزیونی، بسته نرم افزاری است که با استفاده از قالبهای تلویزیونی، پیام یا مجموعه ای از پیام ها را با «هدف و منظور مشخص» به مخاطبین مورد نظر عرضه نماید. (طرح ساماندهی آمارهای ثبتی دستگاههای اجرایی کشور - مرکز آمار ایران)

به مجموعه ای ساخت یافته از عناصر پیام در یک فرمت نمایشی از تلویزیون گفته می شود که با هدف تأثیر گذاری های خاص روی گروههای مشخصی از مخاطبان تهیه، و در صورت تصمیم گیری اراده بر پخش، پخش می شود.

Educational Programmes

برنامه های آموزشی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Variety Show

برنامه های ترکیبی (جنگ) [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Puppet Show

برنامه های عروسکی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Quran Programmes

برنامه های قرآنی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Class A Programmes

برنامه های نوع الف [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

Class B Programmes

برنامه های نوع ب [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

Class C Programmes

برنامه های نوع ج [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

Class D Programmes

برنامه های نوع د [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

Loud Speaker

بلندگو [E]

از بلندگو در مدارهای الکترونیکی فیلم و سینما مربوط به تلویزیون برای تبدیل امواج الکتریسته "الکترو اکوستیکی" به امواج موجود در حوزه شنوایی استفاده می شود. بیشتر بلندگوها برای طیف ویژه ای از اصوات قابل تشخیص برای گوش انسان، تولید می گردند. این وسیله برای سه حوزه فرکانسی صوتی بم، متوسط و زیر ساخته می شوند. بطور کلی بلندگوها در استودیوهای تلویزیونی به چند منظور مانند کنترل پیوسته، پخش صدا در استودیو، پخش صدای تماشاگران و ارتباطات داخلی استودیو بکار می رود. بلندگوهای داخل استودیو هم برای پخش صدای برنامه و هم پخش عمومی استودیو (فرامین کارگردان) بکار می روند.

Bunraku**بن راکو [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

Bobine**بوبین (قرقره) [E]**

از این وسیله برای ذخیره و نگهداری فیلم استفاده می شود. قرقره یا بوبین را در عین سادگی می توان یکی از مهمترین وسایل مورد نیاز در صنایع فیلم و فیلمسازی به شمار آورد. گنجایش ذخیره فیلم در حلقه را با مقیاس فیت نشان می دهند که استاندارد پذیرفته شده ذخایر فیلم در بوبین ها به قرار ۱۰۰، ۲۰۰، ۴۰۰، ۸۰۰، ۱۲۰۰ و ۲۴۰۰ فیت می باشد.

Take-up Bobine**بوبین جمع کننده (بوبین فیلم گیر) [E]**

بوبین یا حلقه ای است که فیلم کار شده و به مصرف رسیده در دوربین فیلمبرداری، دستگاه چاپ لابراتواری یا دستگاه نمایش دهنده، بر روی آن پیچیده و برای کار بردهای بعدی جمع آوری می شود.

Split Reel Bobine**بوبین منبع (از هم بازشونده) [E]**

به بوبین یا قرقره فیلمی گفته می شود که یک سمت آن قابل برداشتن است. بنابراین می توان فیلم جمع و پیچیده شده را بدون هیچ مشکلی بر روی آن سوار کرد یا فیلم آنرا بدون دوباره پیچیدن از روی آن برداشت. به این ترتیب ضمن جابجائی حلقه فیلم، می توان از ریزش آن جلوگیری کرد، زیرا سبب ایجاد خسارتهای پیش بینی نشده بر روی فیلم می شود.

بوم [E]

Boom

بازو یا میله سبکی است که میکروفن بر انتهای آن سوار شده و بدین شکل می توان صدای بازیگر را از نزدیک تا آنجا که امکان پذیر باشد به خوبی ضبط کرد. این وسیله به شکلهای گوناگون بلند و کوتاه در فیلم و تلویزیون کاربرد دارد. به هنگام استفاده نیز نگهدارنده آن می تواند با گوشی مقدار صدای دریافتی را از نظر کم یا زیادی آن کنترل کند.

انواع بوم:

Handy Boom

۱- بوم دستی

بازوی سبک وزنی است که در یک طرف آن میکروفن و در جانب دیگر، کابلهای مربوط به صدا قرار دارند. بوم دستی به راحتی قابل حمل با دست می باشد. همچنین به هنگام فیلمبرداری، این وسیله در صدابرداری سر صحنه نیز کاربرد داشته و استقرار آن باید به گونه ای باشد که هم در خارج از حوزه دید دوربین قرار بگیرد و هم اینکه فاصله نزدیکی با بازیگر داشته تا بتواند صدا و گفتار او را بطور مناسبی ضبط نماید.

Studio Boom

۲- بوم کوچک استودیویی

این نوع بوم شامل یک بازوی بلند تلسکوپی است که در یک طرف آن میکروفن و در جانب دیگر وزنه تعادل تعبیه شده است. این بازو بر یک پایه عمودی با یک سه پایه چرخدار، تکیه دارد. بازوی بوم توانایی چرخیدن و حرکت به پایین را دارد و در ضمن از سکوی متصل به پایه عمودی می توان به عنوان محلی برای ایستادن استفاده کرد یا در مواردی، با تعبیه یک صندلی آنرا به محلی برای نشستن اپراتور تبدیل کرد بطوریکه بالاتر از ارتفاع معمولی دوربینها و مسلط به صحنه قرار گیرد.

Handy Boom

بوم دستی [E]

واژه بوم را ببینید.

Camera Boom**بوم دوربین [E]**

وسیله بازویی شکلی است که دوربین فیلمبرداری بر انتهای آن سوار می شود، و در صحنه های پرهیاهو به سادگی قابلیت چرخش به هر سو را دارد و می تواند از نما و رویداد مورد نظر فیلمبرداری کند. با استفاده از این وسیله میدان فراز شده و با تسلط کامل کار فیلمبرداری به انجام می رسد، در نتیجه امکان فیلمبرداری از فیلمهای جنگی قدیمی، مانند حمله سربازان با سلاحهایی چون شمشیر و اسب سواری و غیره فراهم می شود.

Studio Boom**بوم کوچک استودیویی [E]**

واژه بوم را ببینید.

Healthcare**بهداشت و ایمنی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Camera Parking Lot**پارکینگ دوربین [P]**

مکانی است که به استودیو راه دارد تا دوربینها، بومها، مانیتورها و ... اضافی در آن نگهداری شوند.

Pantograph**پانتوگراف [E]**

وسیله ای برای تغییر ارتفاع پروژکتورها می باشد. در واقع پانتوگرافها مجهز به موتورهای الکتریکی و فنرهایی هستند که پروژکتورها به آنها متصل شده و با باز و بسته شدن فنر، بالا و پایین برده می شوند و نیز بوسیله قرقره های وصل شده به آنها، توانایی حرکت بر روی ریلها را دارند. این شیوه، قابلیت انعطاف بسیار خوبی را برای تنظیم ارتفاع پروژکتورها فراهم می کند.

Contoured Panels**پانلهای برجسته [E]**

واژه دکور سازی - قطعات پیش ساخته - احجام را ببینید.

Decorative Panels**پانلهای تزئینی [E]**

واژه دکور سازی - قطعات پیش ساخته - احجام را ببینید.

Supported Panels**پانلهای تکیه گاه [E]**

واژه دکور سازی - قطعات پیش ساخته - احجام را ببینید.

Pedestal**پایه پدستال [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - مجموعه پایه دوربین - پایه دوربین را ببینید.

Camera Mounting**پایه دوربین [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - مجموعه پایه دوربین را ببینید.

Puppet Animation Tripod**پایه فیلمبرداری عروسکی [E]**

وسیله ای است که قابلیت کنترل دوربین از لحاظ حرکتی شامل حرکت افقی دوربین، حرکت عمودی دوربین، پدستال و تراولینگ را بصورت میلیمتری دارد.

Lightweight Stands**پایه های سبک (برای نصب چراغها) [E]**

واژه سیستم نور پردازی را ببینید.

Transmission**پخش تلویزیونی [I]**

- به پخش برنامه های جاری فرستنده های تلویزیونی و همچنین مدت زمانی که اینگونه برنامه ها، گیرنده های تلویزیونی در مسیر خود را پوشش میدهند، گفته می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

موقعیتی از برنامه است که در آن، برنامه به کمک ابزارهای فنی مناسب در استودیوی پخش به فضا فرستاده می شود (به عنوان خروجی اصلی ایستگاه) و به کمک یک تسهیلات ارتباطی و انتشار دهنده مناسب در یک جغرافیایی معین دریافت و دیده می شود.

Floor Treatment – Applied Pattern**پرداخت کف صحنه – الگوهای کاربردی [E]**

در جایی که کف صحنه به طرحهای ظریف نیاز دارد اگر بتوان آنها را در جایی دیگر آماده و در خلال مرحله برپایی دکور نصب و جاسازی کرد، مقدار قابل ملاحظه ای از وقت استودیو صرفه جویی می شود. از سوی دیگر، این عمل مانع بروز بحرانهای ناشی از توقف کارها در حین خشک شدن رنگ کف صحنه می شود.

Tapes**نوار چسبها**

نوار چسبها را می توان در ساخت الگوهای تزئینی کف صحنه به ویژه الگوهای تار عنکبوتی یا اشکال هندسی به کار برد و نیز ورقه های پلاستیکی یا حتی کاغذ دیواری را روی کف صحنه و در جاهایی با احتمال فرسودگی کم، چسبانند.

¹ تعریف مذکور برگرفته از کتاب اصول صحنه پردازی در تلویزیون می باشد که به دلیل حجیم بودن، تنها تعریف نگارنده به همراه تغییرات اعمال شده، ارائه گردیده است.

Carpets**موکت و فرش**

تا وقتی که حرکت سه پایه دوربین و بومهای صدا روی آنها الزامی نباشد فرش را می توان به عنوان پوشش کف صحنه در هر ناحیه دکور به کار گرفت. معمولاً جمع کردن موکت و فرش یا لوله کردن آنها در زمان لزوم حضور وسایل برای تصویربرداری نماهای خاص، کاری رایج است. اکثر صدابرداران از کاربرد فرش و موکت، بویژه در دکورهای کوچک تراستقبال می کنند، زیرا آنها مزاحمت ایجاد شده از سر و صدای راه رفتن را کاهش می دهند، و آکوستیک نسبتاً مبهم و پرطنین بوجود آمده از این محیطها را اصلاح می کنند.

Floor Treatment – Surface Covering**پرداخت کف صحنه – پوشش سطح [E]^۱**

برای دستیابی به یک جلوه دکوری، احتمالاً پراکندن مواد، سریع ترین و ساده ترین روش مخفی سازی کف صحنه است. مواد مورد نیاز در محلهای تعیین شده ریخته می شوند تا سایر پرداختهای کف صحنه (نقاشی کف صحنه، عناصر موجود روی سطح صحنه، چمن و غیره) را کامل کنند.

Scatter Materials**مواد پراکنده شده**

عناصری که در این روش کاربرد رایجی در استودیوهای تلویزیونی یافته اند عبارت از موارد زیر است:

- ۱- تورب (Peat) - به جای خاک، زمینهای زیر و رو شده و در هم بر هم.
- ۲- خاک اره (Sawdust) - به جای برف، شن یا خاک (به رنگ سفید، زرد مایل به قهوه ای، و بعضی اوقات قهوه ای تیره).
- ۳- چوب پنبه ریز (Cork Chips) - به جای سنگریزه بدون صدا - (سنگریزه واقعی تولید سرو صدا می کند و دردسرهایی دارد).
- ۴- دانه های پلی استیرن (Expanded Polystyrene Granules)، خرده کاغذ (Shredded Paper) - بعضی اوقات این عناصر به جای نواحی برفی به کار می روند (اما ممکن است خیلی سفید باشند).
- ۵- برگهای خشک (Dry Leaves) - برای واقعیت بخشیدن به صحنه های خارجی در اطراف پراکنده

^۱ تعریف مذکور برگرفته از کتاب اصول صحنه پردازی در تلویزیون می باشد که به دلیل حجیم بودن، تنها تعریف نگارنده به همراه تغییرات اعمال شده، ارائه گردیده است.

می شوند.

موارد زیر نکات مهمی هستند که هنگام استفاده از عناصر مختلف جهت پراکندن روی کف صحنه باید ملاحظه شوند: عناصر نباید آتش گیر باشند، نباید صدمه ای به وسایل فنی بزنند (داخل دوربین یا چراغها شوند یا موانعی جلو چراغهای دوربین به وجود آورند)، باید ساکن، ضد زنگ و ضد سایندگی باشند (بنابراین استفاده از نمک یا شن در صحنه ممنوع است).

Floor Treatment – Painting

پرداخت کف صحنه – نقاشی [E]^۱

کف اکثر استودیوهای تلویزیونی را لایه ای خاص تشکیل داده است که مسطح، یکرنگ، تراز غیر لغزنده، بادوام و کمی ارتجاعی و از نظر آکوستیکی برای کاهش نوفه ناشی از حرکت روی آن مناسب است. کف استودیو غالباً ساخته شده از یک لایه خنثی لینو یا مواد مشابه است که روی تخته های چوبی قرار می گیرند. پیچیدگی کف استودیو از لحاظ ساختاری برای سهولت حرکت نرم دوربین ضروری است. از طرف دیگر، وجود روکش کف استودیو مزایای بسیاری دارد که قابلیت پذیرش پرداختها و آرایشهای متنوع از آن جمله است. به کمک قلم موهای بزرگ می توان رنگهای قابل حل در آب را روی کف استودیو مالید. این نوع رنگ علاوه بر ایجاد پوشش رنگی مناسب به سهولت و سرعت توسط ماشینهای شست و شو پاک می شود. اما این رنگها دارای معایبی نیز هستند. بطور مثال، اگر روی کف رنگ شده استودیو آبی بریزد، شرایط لغزنده و دشواری پیش خواهد آمد.

Simulated Effect

جلوه های کاذب

کف صحنه را می توان توسط نقاش صحنه و با استفاده از هر یک از روشهای طرح شده در صفحه نقاشی کرد. بنابراین سطح صحنه در تصویر دوربینها بافت سایه - روشن و تغییرات رنگمایه ای متنوعی دارد و می توان آنرا طوری تزئین نمود که به صورت سنگفرش، قلوه سنگ، خاک، قالی، الگوهای شطرنجی، کاشی و غیره ظاهر شود. به منظور تکمیل پرداختهای دستی کف صحنه می توان از نقوش بریده شده مانند الگوهای خاص کف پوش نیز استفاده کرد.

^۱ تعریف مذکور برگرفته از کتاب اصول صحنه پردازی در تلویزیون می باشد که به دلیل حجیم بودن، تنها تعریف نگارنده به همراه تغییرات اعمال شده، ارائه گردیده است.

استودیوهای شبکه های تلویزیونی از ماشینهای الگو ساز خاصی استفاده می کنند که به کمک آنها می توان تزئینات مورد نیاز کف صحنه را تأمین کرد. این تزئینات شامل الگوهای کف، سنگفرش، تخته پوش و آجر فرش هستند .

ایجاد نقوش تزئینی روی کف صحنه به سهولت انجام می گیرد. وجود این نقوش مانعی بر سر راه حرکت دوربینها روی کف استودیو به وجود نمی آورد، با این همه در نماهای نزدیک جلوه این نقوش قانع کننده نیست، به ویژه اینکه در صورت وجود بازتابهای متمرکز نور از پشت، محو و با مرطوب شدن، بی رنگ یا پاک می شوند.

Processor

پردازنده [E]

پردازنده دستگاهی است که عمل پردازش را انجام می دهد و می تواند با توجه به نوع پردازش، کارکردهای گوناگونی داشته باشد، از آن جمله است در لابراتوار عکس، فیلم و موارد مشابه که معمولاً بصورت تمام خود کار یا نیمه خود کار، برای ظهور، ثبوت، شستشو و خشک کردن نگاتیو یا فیلم و کاغذ بطور کامل، استفاده می شود. لازم به ذکر است این دستگاه در لابراتوارها عمدتاً با نام ”پروسسور“ معروف می باشد.

Flexible Screens

پرده های قابل انعطاف [E]

واژه دکور سازی -قطعاً پیش ساخته - احجام را ببینید.

Mesh Screens

پرده های مشبک [E]

واژه دکور سازی -قطعاً پیش ساخته - احجام را ببینید.

Perspective

پرسپکتیو [I]

طراح صحنه برای تفهیم پلان (طرح صحنه) از امکانات سه بعدی استفاده می نماید که اصطلاحاً پرسپکتیو

نامیده می شود.

Positive

پزتیو (نسخه مثبت) [E-M]

پزتیو در عکس : در عکاسی به شفافه (= اسلاید) (Transparency) یا عکسی گفته می شود که در آن قسمتهای کور یا تیره تصویر، مطابق با بخشهای روشن و تاریک موضوع اصلی می باشد. در پزتیو رنگی، رنگهای تصویر مطابق با رنگهای موضوع اصلی هستند.

پزتیو در فیلم : فیلم خام پزتیو از لایه های متعددی تشکیل شده که مهمترین آن لایه امولسیون (Emulsion) است و این لایه نیز از لایه های حساس به نورهای مکمل (شامل زرد، مجنتا (بنفش) Magenta و سایان (فیروزه ای) Cyan) تشکیل شده است. تصویر پس از ثبت بر روی نگاتیو و ظهور آن بر روی پزتیو خام، چاپ شده که پس از ظهور، تصویر به شکل واقعی است، بطوریکه تِن رنگها شبیه رنگهای موجود در صحنه اصلی می باشد.

Rush Positive

پزتیو راش [I]

به کپی پزتیو چاپ شده از روی تمام نگاتیوهای اکسپوز شده، شامل کلیه برداشتها از یک پلان خاص اطلاق می شود.

Post Production

پس تولید [II]

شامل تمام مراحل اعم از صداگذاری، اعمال افکتهای صوتی و تصویری مورد نیاز، بارگذاری موسیقی و ادیت نهایی و آماده سازی کامل کار می باشد.

Background**پس زمینه [H]**

الف) چشم‌اندازی که بازی‌ها در برابر آن انجام می‌گیرد. آن را روی کاغذ می‌کشند و تلق‌ها را روی آن می‌گذارند، یا آن را روی تلق می‌کشند و روی کاغذ می‌گذارند.
 ب) موضوع یا قهرمانی که در دوردستها جلوی چشم بیننده نمایان می‌شود.
 ج) کنش یا آوایی که به کنش یا آوای اصلی کمک می‌کند. (فنون متحرک سازی - ترجمه محمد رضا رازقی)

الف) چشم‌اندازی است که بازی‌ها در برابر آن انجام می‌گیرد. در واقع آن را روی کاغذ می‌کشند و تلق‌ها را روی آن می‌گذارند، یا آن را روی تلق می‌کشند و روی کاغذ می‌گذارند.
 ب) موضوع یا قهرمانی است که در دوردستها جلوی چشم بیننده نمایان می‌شود.
 ج) کنش یا آوایی است که به کنش یا آوای اصلی کمک می‌کند.

Chromakay Background**پس زمینه برش فام [E]**

واژه سبک صحنه پردازی - پس زمینه های خنثی - ساده - پس زمینه های ساده رنگی را ببینید.

Seamless Background**پس زمینه پیوسته [E]**

واژه سبک صحنه پردازی - پس زمینه های خنثی - ساده - پس زمینه های ساده رنگی را ببینید.

Neutral Background- Plain**پس زمینه های خنثی - ساده [E]**

واژه سبک صحنه پردازی را ببینید.

Plain-black Background**پس زمینه خنثی سیاه و سفید [E]**

واژه سبک صحنه پردازی - پس زمینه های خنثی-ساده را ببینید.

Colour Background**پس زمینه ساده رنگی [E]**

واژه سبک صحنه پردازی - پس زمینه های خنثی-ساده را ببینید.

Translucent Screen**پس زمینه (پرده) نیمه شفاف [E]**

واژه سبک صحنه پردازی - پس زمینه های خنثی-ساده - پس زمینه های ساده رنگی را ببینید.

Plateau**پلاتو/اجرا [C]**

- فعالیتی است که توسط یک یا چند مجری به منظور ایجاد پیوند میان قطعات مختلف یک برنامه، تلطیف برنامه، ارائه اطلاعات و ... انجام می شود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

فعالیتی است که بوسیله یک یا چند مجری به منظور ایجاد پیوند میان قطعات مختلف یک برنامه، تلطیف برنامه، ارائه اطلاعات و ... انجام می شود.

Plan**پلان [I]**

- کلمه پلان که از زبان فرانسه گرفته شده است، در بین فیلمسازان ایرانی مرسوم و متداول گردیده که همان مفهوم عملی شات را می رساند. مانند پرش از کلوز آپ به مدیوم شات یا نمایی دیگر. در این هنگام هر بخش فیلمبرداری شده کلوز آپ و تکه فیلم گرفته شده مدیوم شات را می توان یک پلان نامید. در بحث تکنیکی سینما امکان دارد صحنه را به عنوان یک تکه مجزا و منفرد فیلمی که در آن هیچ کات یا اپتی کالی بکار نرفته است نامید و شات یا پلان را

کمپوزسیون های درون یک صحنه به شمار آورد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

کلمه پلان که برگرفته از زبان فرانسه است و در بین فیلمسازان ایرانی مرسوم و متداول گردیده، همان مفهوم عملی شات را می‌رساند. در واقع هر بخش فیلمبرداری/تصویربرداری شده یا تکه فیلم گرفته شده را می‌توان یک پلان نامید.

Pre Production

پیش تولید [I]

به تمام اقداماتی که پیش از عملیات فیلمبرداری یا تصویربرداری به انجام می‌رسد شامل برنامه ریزی تفصیلی تولید (فیلمبرداری)، نوشتن سناریو، برنامه ریزی مکانها و پلانها، تهیه استوری بردها، بازیابی محل و گفته می‌شود.

Foreground

پیش زمینه [I]

به بخشی از اطلاعات تصویری گفته می‌شود که به دوربین نزدیک ترند و می‌توان میان آنها و اطلاعات تصویری و پس زمینه تفاوت معناداری را قائل شد.

patch panel

تابلوی اتصال [E]

در اطاق کنترل فنی تابلویی وجود دارد که ورودی و خروجی کلیه دستگاهها بر روی آن در دسترس است و می‌توان از آن برای ارتباط میان دو دستگاه در محل‌های مختلف با استفاده از کابل‌های رابط استفاده نمود.

Teleplay

تأثر تلویزیونی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Theater**تأثر صحنه [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Historical**تاریخی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Darkened**تاریکخانه [E]**

به بخشهایی از ماشین شستشوی فیلم در لابراتور عکاسی گفته می شود، که کار ظهور را در تاریکی کامل انجام می دهند.

Dark Room**تاریکخانه [P]**

اتاقکی پیچ در پیچ و متشکل از دیوارهای چند لایه یا پرده‌ای می باشد که به منظور بالا بردن حساسیت ضد نور و جلوگیری از نفوذ نور به درون اتاقک برای نگهداری مواد حساس به نور یا کارهای در دست انجامی که باید از ورود نور مستقیم به آنها جلوگیری شود، دیوارهای جانبی و بسیاری از رویه‌های داخلی این اتاق را با رنگ سیاه مات پوشش می دهند. همچنین از این مکان برای شارژ کاستهای مربوط به دستگاه ظهور فیلم استفاده می شود.

Developing Tank**تانک (حمام) ظهور [E]**

نوعی تانک حاوی داروی ظهور است که اصلی ترین مرحله فرآیند ظهور در لابراتوار عکس می باشد. تانکها به دو دسته استیل و پلاستیکی (پترسون) تقسیم می شوند و هر کدام نیز شامل دو دسته قابل معکوس شدن و غیر قابل معکوس شدن می باشند. عمل ظهور در تانکهای قابل معکوس شدن در روشنایی و

برای تانکهای غیر قابل معکوس شدن، در تاریکی صورت می گیرد. تانکها از لحاظ سائز، به ترتیب کوچک، متوسط، بزرگ و از نظر حجم بصورت ریل ۱ تایی، ۲ تایی، ۵ تایی، ۷ تایی و بیشتر می باشند. ریلها در واقع مقرهایی برای تثبیت فیلم هستند، به اینصورت که پس از معلق شدن در مایع ظهور یا دیگر محلولها، مانع از فعالیت داروی ظهور با باز شدن فیلم از جای خود یا چسبیدن قسمتهایی از فیلم روی دیگر قسمتها نشود.

TC: Time Code

تایم کد [I]

استانداردی جهت تعیین موقعیت زمانی و مکانی هر فریم تصویر است، که عددی ترکیبی از شماره فریم : ثانیه : دقیقه : ساعت می باشد.

Audio Capture

تبدیل صدا [II]

به تبدیل و ذخیره اطلاعات صدا از آنالوگ به دیجیتال گفته می شود.

تحرک مفهومی تصاویر [II]

انتخاب تصاویر مفهوم دار یا ایجاد مفهومی به وسیله حرکت تصاویر به عنوان بهترین و سریعترین عامل، جلوی زیاده گویی را در رسانه تصویری خواهد گرفت. وقتی تصویر ایستا، پویا می شود یعنی فیلم در جریان نمایش قرار می گیرد، تعداد زیادی تصویر خواهیم داشت که هر کدام مفهوم خاص خودشان را القا می کنند و در یک پیوستگی متداوم قرار می گیرند. در تحرک مفهومی به سه نوع حرکت باید توجه داشت :

الف) حرکت درون قالب : یعنی مفاهیم به وسیله حرکت بازیگران یا دیگر عوامل تصویر در کادر ثابت ایجاد می شوند و انتقال پیدا می کنند .

ب) حرکت خود قالب : که منظور حرکت دوربین است و این حرکات مفاهیم را می سازد یا به موضوع نزدیک یا از آن دور می شود. زمانی که به موضوع نزدیک می شود سوژه را منزوی می کند و به تحلیل کردن

آن می پردازد و وقتی از آن دور می شوند سوژه را در جمع ترکیب می کند .
ج) حرکت تدوین : شامل تمام حرکاتی است که به وسیله میز مونتاژ انجام می شود تا مفاهیمی را بسازد.

Authentication

تحقیق [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه های قرآنی را ببینید .

Continuity

تداوم [II]

- تداوم را می توان یکی از اصول اولیه کار فیلمسازی دانست. در حقیقت می توان آن را به نوعی هماهنگی در تبدیل یک نما به نمای دیگر برشمرد، بدون آنکه در آن جهش یا پرش دوربین احساس شود. قابل ذکر است که در این زمان توجه به ارتباط حرکت، زمان، مکان و فضا در خط سیر شاتهای پی درپی به هنگام تدوین، یکی از ارکان اساسی مهم در انجام آن خواهد بود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

تداوم را می توان یکی از اصول اولیه کار فیلمسازی دانست. در حقیقت می توان آن را به نوعی هماهنگی در تبدیل یک نما به نمای دیگر برشمرد، بدون آنکه در آن جهش یا پرش دوربین احساس شود. قابل ذکر است که در این زمان توجه به ارتباط حرکت، زمان، مکان و فضا در خط سیر شاتهای پی درپی به هنگام تدوین، یکی از ارکان اساسی مهم در انجام آن خواهد بود.

Editing

تدوین [I]

- چگونگی کار ردیف سازی نماها در پی یکدیگر به شکلی که در فیلمنامه مشخص شده. پس از پایان کار فیلمبرداری، هر نما با توجه به شماره و برداشت قابل قبول از میان توده فیلم گرفته شده جدا و پس از بازدید به ترتیب در پی یکدیگر ردیف می شوند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

عملی است که در آن نماها (صدا/تصویر) با توجه به دستور کارگردان یا آنچه در فیلمنامه مشخص شده،

در پی یکدیگر ردیف می شوند.

Linear Editing

تدوین خطی [I]

پیوستها - شرح خدمات تولید - امور تدوین را ببینید.

Animation Editing

تدوین در انیمیشن [II]

- با توجه به سنگین بودن هزینه، در برنامه‌های انیمیشن، تدوین اولیه در مرحله "استوری‌بورد" صورت می‌گیرد و در مرحله تدوین نهایی، نقص‌هایی مانند فریم اضافه، مکث اضافه و غیره رفع می‌گردد و پلانها به ترتیب "استوری‌بورد" پشت سر هم قرار می‌گیرند و وقتی که فیلم از هرگونه عیب و نقصی پاک شد، آماده صداگذاری می‌شود. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

با توجه به سنگین بودن هزینه، در برنامه‌های انیمیشن تدوین اولیه، ابتدا در مرحله "استوری‌بورد" صورت می‌گیرد و در مرحله تدوین نهایی، نقص‌هایی مانند فریم اضافه، مکث اضافه و غیره رفع می‌گردد و پلانها به ترتیب "استوری‌بورد" پشت سر هم قرار می‌گیرند و وقتی که فیلم از هرگونه عیب و نقصی پاک شد، آماده صداگذاری می‌شود، اما در فیلم زنده، مرحله مونتاژ از مراحل پایانی کار به شمار می‌آید و این بزرگترین تفاوت فیلم زنده و انیمیشن است.

NLE:Nonlinear Editing

تدوین غیر خطی [II]

پیوستها - شرح خدمات تولید - امور تدوین را ببینید.

NLE:Digital Nonlinear Editing

تدوین غیر خطی دیجیتالی [II]

پیوستها - شرح خدمات تولید - امور تدوین را ببینید.

تدوینگر (مونتور) [O]**Editor**

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری صدا و تصویر، با کاربرد وسایل و تجهیزات و دستگاههای مونتاز فیلم و برنامه های پرتابل آشنایی کامل دارد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

- کسی که کارش تدوین فیلم است. او با نظر کارگردان و توجه به فیلمنامه ابتدا نماهای مختلف و پراکنده را با توجه به برجسب هایی که در ابتدای هر شات فیلمبرداری شده است از حلقه های گوناگون یافته و در پی یکدیگر به هم می چسباند. مونتور (تدوینگر) ضمن این کار صدای هر نما را نیز با آن همزمان (سینک) می کند، تا در برخوردهای آتی مشکلی از جهت دستیابی به نمای مورد نظر بوجود نیاید. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

- پس از انتخاب تصاویر لازم برای فیلم و تعیین مدت و ترتیب آنها، کار مونتور متصل کردن این تصاویر است بطوریکه کیفیت عالی بصری و تداوم آن حفظ شود. فیلمهای مختلفی که بر حسب نوع کد گذاری شده و در مراحل مختلف تولید ساخته شده اند، به مونتور ارائه می شوند. مونتور پس از مرور و مطالعه فیلم ها بهترین صحنه ها را انتخاب، و به ترتیب لازم آنها را پشت سر هم قرار می دهد بطوریکه در خاتمه کار، یک فیلم ممتد با کیفیت عالی در دست می باشد. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری صدا و تصویر، با کاربرد وسایل و تجهیزات و دستگاههای مونتاز فیلم و برنامه های پرتابل آشنایی کامل دارد. او با نظر کارگردان و توجه به فیلمنامه ابتدا نماهای مختلف و پراکنده را با توجه به برجسب هایی که در ابتدای هر شات فیلمبرداری شده است از حلقه های گوناگون یافته و در پی یکدیگر به هم می چسباند بطوریکه در خاتمه کار، یک فیلم ممتد با کیفیت عالی در دست می باشد. مونتور (تدوینگر) ضمن این کار صدای هر نما را نیز با آن همزمان (سینک) می کند، تا در برخوردهای آتی مشکلی از جهت دستیابی به نمای مورد نظر بوجود نیاید.

تراک [I]**Track**

محللی برای ضبط اطلاعات صوتی و تصویری می باشد.

Educational

تربیتی [C]

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Recitation

ترتیل [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه های قرآنی را ببینید.

Chemical Mixer

ترکیب کننده دارو [E]

تانکی است از جنس PVC که در لابراتوار عکس برای مخلوط کردن کیت دارو، استفاده می شود. در ضمن به فرد انجام دهنده آن نیز اطلاق می گردد.

ترکیبی زنده / عروسکی / انیمیشن [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

ترکیبی فاقد نمایشی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه های ترکیبی را ببینید.

ترکیبی نمایشی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه های ترکیبی را ببینید.

Tricks/Fake**تروکاژ [I]**

این واژه برگرفته از زبان فرانسه است و به معنی ترفند (حقه) های سینمایی می باشد. در ضمن در لابراتوار فیلم به کلیه کارهای اعمال شده روی فیلم اعم از تهیه تیتراژ، انتها، دیزالو، فید، سوپرو...، نیز گفته می شود.

تروکاژ [E]

این دستگاه در لابراتوار فیلم به منظور تهیه تروکاژ (حقه های سینمایی) بر روی نگاتیو (۱۶ میلیمتری و ۳۵ میلیمتری)، و تهیه نگاتیو بدلی (اینترمدیات) مورد استفاده قرار می گیرد.

Pencil test**تست مدادی [I]**

- تمام طراحی ها مطابق برنامه ای که قبلاً در جدول های مخصوص نوشته شده فیلمبرداری می شوند. معمولاً برای تست مدادی، فیلم "High contrast" مورد استفاده قرار می گیرد تا اگر مداد در بعضی جاها کمرنگ کشیده شده باشد، صدمه ای به دیدن فیلم نزند. پس از ظاهر شدن این فیلم همه دست اندرکاران مثل کارگردان، تهیه کننده، طراح و انیماتورها آنرا می بینند تا اشتباهات فیلم را تا این مرحله کنترل کنند. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

تمام طراحی ها مطابق برنامه از قبل نوشته شده در جدول های مخصوص، فیلمبرداری می شوند. معمولاً برای تست مدادی، فیلم "High contrast" مورد استفاده قرار می گیرد تا اگر مداد در بعضی جاها کمرنگ کشیده شده باشد، صدمه ای به دیدن فیلم نزند. پس از ظاهر شدن فیلم همه دست اندرکاران مثل کارگردان، تهیه کننده، طراح و انیماتورها آنرا می بینند تا اشتباهات فیلم را کنترل کنند.

TBC:Time Base Corrector**تصحیح کننده مبنای زمانی [E]**

دستگاهی است که سیگنال ویدیو ورودی را با سیستم استودیوی استاندارد، از نظر سیگنال های هم زمانی ویدیویی Timing، منطبق می کند.

تصویر بردار [O]

Camera Man

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری تصویر، با کاربرد دوربین ویدیوآشنایی کامل دارد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

- از آنجا که تصویر یکی از عوامل اساسی در تلویزیون است، شغل تصویربردار از اهمیت خاصی برخوردار می باشد. تصویر برداری شغلی است که نیاز به خلاقیت دارد. به اجمال کار یک تصویربردار ایجاد و خلق تصاویر زیبا و گویا از یک موضوع برای یک برنامه تلویزیونی است، و در نهایت حاصل زحمات تمام گروهها در تهیه یک برنامه، در کار او خلاصه خواهد شد. (یک تصویر بردار خوب باید دارای دو خصوصیت زیرباشد: ۱- داشتن حس ترکیب ۲- تعادل بدنی مناسب). (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- این شخص دوربین را هدایت و کنترل می کند و در حقیقت انتخاب تصویر به عهده اوست. متصدی دوربین با استفاده از گوشی و میکروفن دهنی با کارگردان در اطاق فرمان و متصدیان فنی در اطاق کنترل مرکزی دائمآدر تماس است. (جزوه درسی دانشکده صدا و سیما - خانم شکیبا)

از آنجا که تصویر یکی از عوامل اساسی در تلویزیون است، شغل تصویربردار از اهمیت خاصی برخوردار می باشد. تصویر برداری شغلی است که نیاز به خلاقیت دارد و به اجمال کار یک تصویربردار ایجاد و خلق تصاویر زیبا و گویا از موضوعات گوناگون برای هر برنامه تلویزیونی است، و در نهایت حاصل زحمات تمام گروهها در تهیه یک برنامه، در کار او خلاصه خواهد شد. یک تصویر بردار ضمن شناخت کیفیت هنری تصویر، و آشنایی با کاربرد دوربین های ویدیویی باید دارای دو خصوصیت زیرباشد:

۱- داشتن حس ترکیب ۲- تعادل و توازن بدنی مناسب.

تصویر ساز فیلمنامه [O]

Storyboard Artist/Storyboard Man

فردی است که دو وظیفه عمده را بر عهده دارد: ۱- پیش زمینه ای تصویری و ایده ای به گروه تیمی ارائه می دهد و این ارتباط ایده ای را بروشنی برای آنها مشخص می کند. ۲- کاراکترها، فضاها، حرکات، اندازه نما، تداوم بین صحنه ها، نقطه های کات، تغییر صحنه و دوربین، ریتم، تمپو و روانی صحنه ها را مشخص می کند و مشکلاتی را که ممکن است قبل از تولید پیش آیند را پیش بینی و برطرف می کند.

Recreation**تفریحات سالم [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Audio/Video Technician**تکنسین صدا / تصویر [O]**

- فردی است که با کسب تجربه به توانایی نصب و راه اندازی / نگهداری و تعمیرات استودیوهای رادیویی/تلویزیونی و یا واحدهای سیار برسد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

فردی است که از طریق کسب مهارتها و تجربه لازم، قادر به نصب و راه اندازی / نگهداری و تعمیرات استودیوهای رادیویی/تلویزیونی یا واحدهای سیار باشد.

Control Operator**تکنسین لابراتوار [O] ^۱**

- فردی است که با کسب تجربه به توانایی ظهور و چاپ، اگراندیسمان، ترمیم و اصلاح و کنترل کیفی انواع فیلم، عکس و اسلاید، پلاکت مدار چاپی/تبدیل نوار به فیلم/تبدیل صدای مغناطیسی به اپتیک برسد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

- به کار فرد یا تکنسینی که در لابراتوارهای فیلم، کار نظارت بر کنترل و کیفیت چاپ را به عهده دارد، گفته می شود. نامبرده با انتخاب تک فریم هایی از طول یک حلقه، و چاپ آن بر روی یک قطعه فیلم کوتاه، نتیجه را برای ارزیابی کار ظهور و چاپ به مرکز دیگری ارسال می دارد. انتخاب داروی مناسب فیلم، نور بندی و نظارت بر گام بندی نیز از دیگر وظایف نامبرده است. کار این افراد، سرانجام سبب بوجود آمدن مستر پزتیو (نسخه مادر مثبت نهایی) و دوبلیکیت نگاتیو، و در نهایت اینتر مدیت رنگی می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

^۱ باید توجه داشت که **Control Operator** یک واژه عمومی است و ممکن است در هر سایت فنی موجود و بکار برده شود. اما مسلماً این افراد در لابراتوار ها با عنوان تکنسین لابراتوار نامیده می شوند.

گروهی از نیروهای سازمانی هستند که در رشته های خاص (عکس / فیلم) شامل ظهور نگاتیو و پزتیو - اتالوناژ - چاپ - قطع نگاتیو - تروکاژ - تبدیل صدای مگنت به اپتیک - کینسکوپ - تله سینما، بخشی از عملیات لابراتواری را بطور مداوم انجام می دهند و در امور کنترل سیستم دخالتی نداشته و از نظر تحصیلات نیز در رده پائین تری نسبت به مهندس لابراتوار قرار دارند. (اشراف کامل به تمام جوانب کاری لابراتوار یا نوآوری تغییر سیستم با استفاده از تحصیلات و تجارب کاری کمتر در چنین رده شغلی مشهود و مقبول می باشد).

Single Shot

تک نما [I]

- روشی است که در آن از روی شاتهای فیلمبرداری شده مبادرت به چاپ یک تک کادر بر روی یک تکه فیلم جداگانه می کنند. از این نوار برای ارزیابی و کنترل جریان فیلم و آگاهی از چگونگی برداشت و درپی هم آوردن آن در تدوین استفاده می کنند. این نوار را بیشتر در دستگاه اسلاید مجهز به نمایش فیلم، به نمایش درمی آورند تا امکان بررسی دقیق آن برای مدت زمان بیشتری وجود داشته باشد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

روشی است که در آن از روی شاتهای فیلمبرداری / تصویربرداری شده مبادرت به چاپ یک تک کادر بر روی یک تکه فیلم جداگانه می کنند. از این نوار برای ارزیابی و کنترل جریان فیلم و آگاهی از چگونگی برداشت و درپی هم آوردن آن در تدوین استفاده می کنند. این نوار را بیشتر در دستگاه اسلاید مجهز به نمایش فیلم، به نمایش درمی آورند تا امکان بررسی دقیق آن برای مدت زمان بیشتری وجود داشته باشد.

Instructional Technologist

تکنولوژیست آموزشی [O]

- فردی است که با استفاده از اصول عملی و یاری گرفتن از اصول یادگیری علوم پایه و تکنولوژی ابزارهای آموزشی، بتواند یک برنامه پیام یا دوره آموزشی را طراحی، برنامه ریزی و تولید یا ارزشیابی نماید. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

فردی است که با استفاده از اصول عملی و یاری گرفتن از اصول یادگیری علوم پایه و تکنولوژی ابزارهای

آموزشی، بتواند یک برنامه را ساخته، پیام یا دوره آموزشی را طراحی، برنامه ریزی و تولید یا ارزشیابی نماید.

Claymation

تکنیک کلی میشن [I]

عبارت از نوعی فیلم جانبخشی است که در آن ماده بکار رفته برای ساختمان شخصیتها و گاه لوکیشن‌ها از خمیر، گل، موم یا مواد خمیری شکل پذیر، می باشد.

Telecine

تله سینما (تله سین) [E]

دستگاهی ویژه برای نمایش و پخش در سیستمهای تلویزیونی می باشد که توسط آن بدون استفاده از پرده واسطه، تصویر فیلم مستقیماً به سیگنال ویدئو تبدیل می شود. این دستگاه اغلب فیلمهایی را که بصورت سوپر ۸ تا ۱۶ میلیمتری یا ۳۵ میلیمتری هستند، قابل پخش به صورت تصویر تلویزیونی می نمایند. دونمونه از این دستگاه، **Flying Spot** (نقطه متحرک) و انواع ویدیکون، کاربرد بیشتری دارند. ذکر این نکته ضروری است که در تله سینماهای تلویزیونی پیش بینی امکان تصحیح رنگ هم شده است. به این ترتیب با میزان بندی درست آن می توان رنگها را همانند آنچه در طبیعت وجود دارد پخش نمود. در تلویزیون ایران به ندرت از فیلم اصلی استفاده می شود، در واقع از روی فیلم، نوارویدئویی تهیه شده و در موقع مناسب مبادرت به پخش آن می نمایند.

Tele Conference

تله کنفرانس [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - گفتگو را ببینید.

Rehersal/Recording

تمرین / ضبط [I]

- نوعی مکان یابی در صحنه است که کارگردان صحنه‌ای را تنظیم، تمرین و بلافاصله پس از تمرین، آنرا ضبط می کند. ممکن است لازم باشد که هر صحنه مجدداً نورپردازی شود، موقعیتهای دوربین تغییر کند و صحنه پردازی

اصلاح شود. در مرحله نهایی، بخشهای ضبط شده به یکدیگر پیوند خورده و برای پیوند آنها از انتقالات تصویری لازم استفاده می‌شود. (فن برنامه سازی تلویزیونی - ترجمه مهدی رحیمیان)

نوعی مکان‌یابی در صحنه است که کارگردان صحنه‌ای را تنظیم، تمرین و بلافاصله پس از تمرین، آنرا ضبط می‌کند. گاهی ممکن است هر صحنه مجدداً نورپردازی شود، موقعیتهای دوربین تغییر کند و صحنه‌پردازی اصلاح شود. در مرحله نهایی، بخشهای ضبط شده به یکدیگر پیوند خورده و برای پیوند آنها از انتقالات تصویری لازم استفاده می‌شود.

Cleaning unit

تمییز کن [E]

این دستگاه در لابراتوار فیلم به منظور زدودن گرد و غبار یا آلودگیهای دیگر از سطح نگاتیو جهت چاپ پزتیو مورد استفاده قرار می‌گیرد.

Cleaner

تمییزکننده [O]

- ممکن است انیماتورها به هنگام طراحی به واسطه توجه به تداوم حرکت، دقت لازم را برای تمییز کشیدن طرح‌ها به خرج ندهند و مقداری خطوط اضافی یا بریده در طراحی‌هایشان باقی بماند. در این مرحله یک نفر این مسئولیت را به عهده می‌گیرد که طراحی‌ها را با توجه به جزئیات شباهتی شخصیت‌ها، مجدداً به شکل تمییزی اجرا کند تا آماده مرحله دسن (قلم‌گیری) شوند. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

انیماتورها به هنگام طراحی به واسطه توجه به تداوم حرکت و حفظ حس فیلم، طرحها را بصورت راف و اسکچ وار طراحی می‌کنند و دقت لازم را برای تمییز کشیدن طرح‌ها به خرج نمی‌دهند و مقداری خطوط اضافی یا بریده در طراحی‌هایشان باقی می‌ماند. در این مرحله یک نفر این مسئولیت را به عهده می‌گیرد که طراحی‌ها را با توجه به مدل شیت، مجدداً به شکل تمییزی اجرا کند تا کارآماده طراحی بینابین شود.

White Balance**تنظیم سفیدی [I]**

مناطق سفید تصویر نباید مایه رنگی داشته باشد، که این کار با عمل یکسان تنظیم کردن هر سه جزء رنگی تصویر ویدئو (قرمز، آبی و سبز) در مناطق سفید تصویر انجام می شود.

تنظیمی [C]

- ساده ترین نوع برنامه های ترکیبی در تلویزیون که در آن از مجری و شهود تصویری بهره گیری می شود.
(ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)
- استفاده از آنچه قبلاً تولید شده (داخلی/خارجی) بدون تدوین مجدد و صرفاً با تنظیم (موضوعی/تاریخی) به عنوان یک برنامه جدید. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

به اعمال تنظیمات محدود در برنامه از پیش ساخته شده (مثل جرح و تعدیل محتوایی، تنظیم مدت پخش، حذف و اضافه و ...) به منظور آماده کردن برنامه برای پخش مجدد گفته می شود.

Psalms**تواشیح [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه های قرآنی را ببینید.

Gauzes**تورپها [E]**

واژه دکور سازی - قطعات پیش ساخته - احجام را ببینید.

Production**تولید [I]**

اصلی ترین مرحله در ساخت برنامه های تلویزیونی است که شامل تصویربرداری یا فیلمبرداری و تحقق

بخشیدن به برنامه ریزی های ساخت می باشد.

تهیه کننده [O]

Producer

- فردی است که با شناخت از رسانه و جامعه مخاطب و بهره برداری مناسب از امکانات و منابع، بتواند انواع برنامه های تلویزیونی را در کلیه مراحل ساخت (از مرحله فکر تا پخش) تدارک و اداره کند. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

- تهیه کننده، مسئولیت کامل تهیه یک برنامه را بر عهده دارد، یعنی سلسله عملیات برنامه ریزی، پی گیری، ایجاد هماهنگی بین افراد و عوامل مختلف را برای تهیه یک برنامه انجام می دهد. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- فردی است که بودجه ساخت یک فیلم و یا یک برنامه تلویزیونی، در اختیارش قرار گرفته و پاسخگوی تولید و یا ساخت آن به سرمایه گذار می باشد. کار یک تهیه کننده تلویزیونی به مراتب بالاتر و بیشتر از یک تهیه کننده فیلم سینمایی می باشد زیرا تهیه کننده فیلم سینمایی تنها سرمایه گذار است و کمترین دخالت را در کیفیت و محتوای برنامه دارد. تهیه کننده تلویزیونی باید با کاربردهای وسایل و جریان فیلمبرداری و مشکلات آن به خوبی آشنایی داشته باشد. این فرد همچنین باید بر اساس تعهدی که به سرمایه گذار سپرده است نیروی مادی و خلاقه انسانی فیلم را گرد هم آورد. چنین شخصی خود می تواند یکی از سرمایه گذاران اصلی فیلم یا برنامه باشد و یا اینکه تنها برای یک سرمایه گذاری کار کند. او باید بر اساس طرح تصویب شده، نویسنده ای را برای کار تهیه سناریو یا متن پیدا کند و او را به این کار بگمارد، کارگردان و هنر پیشه ها و سایر افراد کادر سازنده فیلم همچون فیلمبردار، صدابردار و بسیاری از چیزهای دیگر را فراهم کند، و در نهایت بر چگونگی اجرای کار، خرج و بودجه به شکلی که به کار آسیبی وارد نگردد نظارت داشته باشد. پس از تولید و یا فیلمبرداری، مواد خام را با سرعت به لابراتوار رسانده و کارهای تبدیل نوارهای صدا، سلسله مراتب گرفتن نسخه های مورد نیاز از لابراتوار و سایر چیزها را به انجام برساند. در نهایت یک تهیه کننده باید به کار چگونگی تولید فیلم و در حد بسیار کوچکتر در تولید یک برنامه ویدیویی تلویزیونی، آگاهی لازم را داشته باشد. با انواع نوارهای مختلف در تولید برنامه های تلویزیونی و سینمایی و کاربردهای آن آشنایی کافی داشته باشد و تفاوت آنها را از یکدیگر برای ساخت برنامه تلویزیونی تشخیص دهد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

- مسئول سازماندهی و اداره گروه تولیدی است. ممکن است انتخاب کننده ایده برنامه، گروه تولیدی و بودجه باشد. (فن برنامه سازی تلویزیونی - ترجمه مهدی رحیمیان)

فردی است که با شناخت از رسانه و جامعه مخاطب و بهره برداری مناسب از امکانات و منابع، بتواند انواع برنامه های تلویزیونی را در کلیه مراحل ساخت با توجه به موقعیت و وضعیت اجتماعی و ... (از مرحله فکر تا پخش) تدارک و اداره کند، یعنی سلسله عملیات برنامه ریزی، پی گیری، ایجاد هماهنگی بین افراد و عوامل مختلف را برای تهیه یک برنامه انجام دهد و در واقع او مسئول سازماندهی و اداره گروه تولیدی است و حتی ممکن است انتخاب کننده ایده برنامه، گروه تولیدی و بودجه نیز باشد. بنابراین فردی است که بودجه ساخت یک فیلم یا یک برنامه تلویزیونی، در اختیارش قرار گرفته و پاسخگوی تولید یا ساخت آن به سرمایه گذار می باشد. کار یک تهیه کننده تلویزیونی به مراتب بالاتر و بیشتر از یک تهیه کننده فیلم سینمایی می باشد زیرا تهیه کننده فیلم سینمایی تنها سرمایه گذار است و کمترین دخالت را در کیفیت و محتوای برنامه دارد. تهیه کننده تلویزیونی باید با کاربردهای وسایل و جریان فیلمبرداری و مشکلات آن به خوبی آشنایی داشته باشد. این فرد همچنین باید بر اساس تعهدی که به سرمایه گذار سپرده است نیروی مادی و خلاقه انسانی فیلم را گرد هم آورد. چنین شخصی خود می تواند یکی از سرمایه گذاران اصلی فیلم یا برنامه باشد و یا اینکه تنها برای یک سرمایه گذاری کار کند. او باید بر اساس طرح تصویب شده، نویسنده ای را برای کار تهیه سناریو یا متن پیدا کند و او را به این کار بگمارد، کارگردان و هنر پیشه ها و سایر افراد کادر سازنده فیلم همچون فیلمبردار، صدابردار و بسیاری از چیزهای دیگر را فراهم کند، و در نهایت بر چگونگی اجرای کار، خرج و بودجه به شکلی که به کار آسیمی وارد نگردد نظارت داشته باشد. پس از تولید یا فیلمبرداری، مواد خام را با سرعت به لابراتوار رسانده و کارهای تبدیل نوارهای صدا، سلسله مراتب گرفتن نسخه های مورد نیاز از لابراتوار و سایر چیزها را به انجام برساند. در نهایت یک تهیه کننده باید به کار چگونگی تولید فیلم و در حد بسیار کوچکتر در تولید یک برنامه ویدیویی تلویزیونی، آگاهی لازم را داشته باشد. با انواع نوارهای مختلف در تولید برنامه های تلویزیونی و سینمایی و کاربردهای آن آشنایی کافی داشته باشد و تفاوت آنها را از یکدیگر برای ساخت برنامه تلویزیونی تشخیص دهد.

Titles

تیتراژ [C]

واژه گرافیک را ببینید.

Opening Title**تیتراژ آغازین [C]**

واژه گرافیک - تیتراژ را ببینید.

End Title**تیتراژ پایانی [C]**

واژه گرافیک - تیتراژ را ببینید.

Teaser**تیزر [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - میان برنامه را ببینید.

Interlace Scanning**جاروب در هم بافته [I]**

به روش ایجاد تصویر تلویزیونی گفته می شود که در آن تمام خطوط تصویر به دو میدان در هم بافته شده زوج و فرد تقسیم می شود.

Progressive Scanning**جاروب متوالی [I]**

روش ایجاد تصویر ویدیویی در یک مرحله می باشد، بدین معنی که تصویر از اجزاء میدان های فرد و زوج تشکیل نشده است و در واقع این نحوه ایجاد تصویر، در مونتور کامپیوتر استفاده می شود.

جانبخشی تلفیقی یا ترکیبی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن - انیمیشن ترکیبی را ببینید.

Rotoscopy**جاندار انیمیشن (رتوسکپی) [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Crane**جراثقال [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - مجموعه پایه دوربین - پایه دوربین را ببینید.

Studio Distribution Box**جعبه تقسیم استودیو [E]**

جعبه های مجزایی با پوشش فلزی هستند که در فاصله های منظمی در امتداد دیوارهای استودیو قرار می گیرند و برای نصب و استقرار برخی از نورافکنهای کمکی از آنها استفاده میشود. همچنین خروجی چند گانه ای در انتهای کابل پیش بینی شده است که با اتصال آن به جریان، می توان چند وسیله نوری دیگر را از طریق آن تغذیه نمود.

Light Box**جعبه نور [E]**

جعبه ای مجهز به سطح یا رویه شیشه ای مات بوده که در درون آن لامپهایی تعبیه گردیده است تا به هنگام کار روشنایی زیر صفحه را تأمین نماید. بوسیله این دستگاه می توان فیلم را بر رویه شیشه ای آن قرار داده و با دقت و آسایش بیشتری محتویات آنرا بررسی و بازدید کنیم. لامپهای درون جعبه به سبب کمتر گرم شدن، بیشتر از نوع مهتابی یا فلورسنت انتخاب می شوند، تا با نور دیفیوز شده، چشمها را اذیت نکنند.

Visual Effects**جلوه های تصویری [C]**

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه را ببینید.

Simulated Effects**جلوه های کاذب [E]**

واژه پرداخت کف صحنه - نقاشی را ببینید.

Special Effects**جلوه های ویژه / خاص [I]**

جلوه های مصنوعی یی هستند که به منظور ایجاد توهم در فیلم استفاده می شوند.

Imposed War**جنگ تحمیلی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Contact Print**چاپ کنتاکت (چاپ مجاورتی) [I]**

به چاپ نگاتیو بر روی کاغذ عکاسی گفته می شود، طوری که نگاتیو مستقیماً بر روی کاغذ قرار گرفته و نوردهی می شود و تصویر چاپ شده دقیقاً به اندازه نگاتیو است. در این چاپ علاوه بر فریم، پرفراژها و علایم لبه نگاتیو (Edge number - Bar code) نیز چاپ می شود. چنین چاپی با کمک آگراندیسور و پروسسور ظهور صورت می گیرد.

Arc(ing)**حرکت ارک (حرکت قوسی دوربین) [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Angle**حرکت انگل (حرکت زاویه) [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Crane or Boom Movement**حرکت بوم یا جراثقال [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Pedestal**حرکت پدستال [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Panning**حرکت پن (چرخش افقی) [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Tangue**حرکت تانگو [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Track**حرکت تراک [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Tilt(ing)**حرکت تیلت (چرخش عمودی) [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Crabbing**حرکت خرچنگی [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - مجموعه پایه دوربین - پایه پدستال - انواع حرکت پدستال را ببینید.

Dolly(ing)**حرکت دالی (حرکت گردونه ای) [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری و واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - مجموعه پایه دوربین - پایه دوربین - پایه پدستال - انواع حرکت پدستال را ببینید.

Traveling**حرکت موضوعی [I]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Reel (of Film)**حلقه فیلم [E]**

وسیله حفاظتی است که برای جابه جایی فیلمهای سینمایی استفاده می شود به اینصورت که فیلم بر روی آن پیچیده شده و آماده انتقال می گردد. این وسیله به دو شکل پلاستیکی و فلزی تولید می شود.

Pin**خار (پایه) [E]**

به بخشی از دستگاه چاپ اطلاق می شود که برای جایگزین شدن دقیق فیلم در دستگاه بکار می رود. مانند

خارهایی که در برخی از سیستمهای دوربین فیلمبرداری و دستگاههای چاپ فیلم در لابراتوار پیش بینی شده تا از تکان خوردن کادر فیلم در زمان ثابت شدن در برابر دریچه نوردهی جلوگیری شود.

News

خبر [C]

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه - کلام را ببینید.

News

خبری [C]

واژه موضوع برنامه و واژه هدف برنامه را ببینید.

Dryer

خشک کن [E]

دستگاهی با یک یا دو سطح فلزی و گرمکن داخلی است که عکس (کاغذی) را پس از چاپ و شستشوی نهایی بر روی آن قرار می دهند و خشک می کنند. کاغذ های برقی را می توان با استفاده از سطوح براق دستگاه، برق داد. خشک کن ممکن است از نوع تخت، استوانه ای و گردان باشد.

Synopsis

خلاصه داستان [H]

- شرح خلاصه فیلم در یک صفحه است که به این ترتیب منظور مفهوم اساسی فیلم مشخص می شود. معمولاً برای هر فیلم چند سیناپس نوشته می شود که هدف از این کار کشف راه حل های مختلف و متنوع برای ارتباط برقرار کردن فیلم است. (فیلمنامه نویسی برای انیمیشن - اردشیر کشاورزی)

شرح خلاصه فیلم (در چند سطر یا حداکثر در چند پاراگراف) است. به این ترتیب منظور و مفهوم اساسی فیلم (هدف) مشخص می شود. معمولاً برای هر فیلم چند سیناپس نوشته می شود که هدف از این کار کشف راه حل های مختلف و متنوع برای ارتباط برقرار کردن فیلم است.

خوشنویس [O]**Calligrapher**

- فردی است که نگارش کپشن و تیتراژ برنامه های تلویزیونی و همچنین خطاطی عناوین، متون و پوسترهای مورد نیاز سازمان را عهده دار است. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

فردی است که علاوه بر نگارش کپشن و تیتراژ برنامه تلویزیونی و خطاطی عناوین برنامه ها، برای دکورهای برنامه، نقاشی خط را انجام می دهد و بیشتر تحت تأثیر سبکهای رئالیسم و آبستره می باشد و تنها جنبه های تزئینی آن مد نظر قرار می گیرد. البته گرافیکست خوشنویس در گرافیک انتشاراتی، چون پوستر و بروشور وقتی کاری را انجام دهد، دوباره به طراحی خط می پردازد، نه اینکه، از خطهای معمولی استفاده نماید (چون نستعلیق، نسخ یا ثلث و ...) و به جهت اینکه بتواند در این عمل موفق باشد و خط را به صورت مدرن استفاده نماید، لازم است که تحولات طراحی خط را در تاریخ هنر فرا بگیرد، زیرا خط در ارتباط بعدی، لازمه اش شناخت جامعه شناسی هنری و روانشناسی آن از دیدگاه فرهنگی و اجتماعی بستر بومی است.

خیاط [O]**Tailor**

فردی است که مسئولیت دوخت و تهیه لباس های سفارش داده شده از طرف طراح لباس که تهیه کننده یا کارگردان به او ارجاع داده است، را بر عهده دارد.

خیاطخانه [P]**Costume Room**

اتاقی است که لزوماً به انبار لباس منتهی می شود تا هرگونه تغییرات لازم در لباسها را انجام دهد و بدین ترتیب استودیو را از نگهداری لباس به اندازه های مختلف بی نیاز سازد.

دانسیتومتر [E]**Densitometer**

اندازه گیری میزان سیاهی فیلم که از عبور نور جلوگیری می کند توسط دستگاهی به نام دانسیتو صورت

می گیرد. در زمان ظهور استاندارد و اکسپوز استاندارد، دانسیته یا میزان سیاهی استاندارد وجود می آید که با کمک این دستگاه می توان میزان سیاهی را تشخیص داد. در نتیجه کاهش دانسیته یا افزایش آن از حد استاندارد، نشانه اکسپوز یا ظهور نامتعارف می باشد. در سیستم رنگی، به منظور تشخیص میزان جذب نور توسط کوپلرهای رنگی فیلم، این دانسیته برای رنگهای اصلی تفکیک می شود.

DAT: Digital Audio Tape**دَت [E]**

دستگاهی است که صدای دیجیتال را روی نوار کاست ضبط یا از آن پخش می کند.

Muppet**دستکشی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

Slide Projector**دستگاه اسلاید [E]**

دستگاه نمایش تصاویر عکاسی شده پزتیو بر روی پرده می باشد. این دستگاه به عنوان یکی از تجهیزات عمومی بخشی از تله سینما در تلویزیون بکار برده می شود، واز آن بیشتر برای پوشش دادن پس زمینه (Background) در پشت بازیگران استفاده می شود. این وسیله ترکیبی از دستگاه اسلاید به همراه یک دوربین تصویربرداری مجهز به لامپ ویدیکون می باشد. دستگاه مورد نظر در ایران گاهی به نام **L.D=Light Display** نیز هنگام تولید برنامه های تلویزیونی بکار می رود.

Slow Motion Device**دستگاه اسلوموشن [E]**

دستگاه ضبط و پخش حرکات آهسته در مسابقات ورزشی است، که امکانات لازم جهت ضبط چندین دوربین را دارد و می تواند تصاویر رخدادهای آماده شده را با سرعت های مورد نظر، به دنبال هم پخش کند.

VP: Video Player**دستگاه پخش ویدیو [E]**

این دستگاه مانند دستگاه ویدیو ریکوردر (VR) می باشد، با این تفاوت که فقط توانایی پخش (Play) را دارد، در حالی که VR علاوه بر پلی کردن، قادر به ریکورد نیز می باشد. دستگاه مورد نظر بر حسب نوع محیط ضبط صدا و تصویر به دو دسته **Video Tape Player** و **Video Cassette Player** تقسیم می شود.

Delayer**دستگاه تأخیر انداز [E]**

این دستگاه در استودیوی پخش و اکثراً در پخش مستقیم مسابقات فوتبال مورد استفاده قرار می گیرد. در نتیجه به دلیل حذف بعضی از قسمتها (مثلاً وجود صحنه های مغایر با شئون اسلامی و ...) معمولاً مسابقه در حال بازی به اندازه ثانیه های تأخیر تنظیم شده با آنچه در حال نمایش و پخش است اختلاف زمانی دارد. کمترین زمان تأخیر معمولاً یک فریم و بیشترین تأخیر به ماکزیمم گنجایش آن هاردیسک (HD) بستگی دارد. همچنین این دستگاه از بخش ضبط کننده (معمولاً بر روی HD) تشکیل شده است که قابلیت ضبط کردن در حین پخش را دارد.

Sound Convertor**دستگاه تبدیل صدای اپتیک [E]**

این دستگاه که از چندین قطعه تشکیل شده است، نوار صدای مغناطیسی را به نگاتیو اپتیک جهت انتقال بر روی حاشیه بزتئو، تبدیل می کند.

Kinescope**دستگاه تبدیل ویدیو به فیلم [E]**

این دستگاه جهت تبدیل نوارهای ویدیویی به نگاتیو ۱۶ میلیمتری یا ۳۵ میلیمتری به منظور حفظ و نگهداری در دراز مدت، مورد استفاده قرار می گیرد.

Positive Printing Machine**دستگاه چاپ پزتیو [E]**

این دستگاه در لابراتوار فیلم به منظور تهیه کپی پزتیو از روی نگاتیو (۱۶ میلیمتری یا ۳۵ میلیمتری) بکار می رود.

Digital Video Effect**دستگاه دیجیتالی افکت تصویر [E]**

این دستگاه مانند یک سوئیچر عمل می کند که علاوه بر قابلیت سوئیچ کردن، قادر به ایجاد افکت بر روی برنامه در مرحله تدوین می باشد.

ATR:Audio Tape Recorder**دستگاه ضبط صوت حلقه ای [E]**

دستگاه ضبط صدا بصورت نوار Reel است که دارای قابلیت‌های مختلف از جمله اکودادن، تند یا کندتر شدن نوار و برگردان خودکار می باشد.

VTR:Video Tape Recorder**دستگاه ضبط مغناطیسی تصویر [E]**

واژه دستگاه ضبط ویدیو را ببینید.

VR:Video Recorder**دستگاه ضبط ویدیو [E]**

این دستگاه قادر به ضبط و پخش صدا و تصویر می باشد، و بر حسب نوع محیطی که صدا و تصویر بر روی آن ضبط می شود متفاوت است:

VTR: Video Tape Recorder**۱- دستگاه ضبط مغناطیسی تصویر**

نخستین دستگاه ساخته شده برای ضبط مغناطیسی ویدیو و صدای استودیوهای تلویزیونی که بوسیله کمپانی "امپکس" تولید شد و از آن پس به همین نام در سیستم‌های تلویزیونی شناسایی شد، دستگاهی بود

که صدا و تصویر را به شکل مغناطیسی بر روی نواری شبیه به ضبط صوت، ثبت می کرد. با این دستگاه می توانستند برنامه تولید شده را بر روی نوار ضبط کرده و پس از دخل و تصرف در آن مبادرت به پخش آن از کانال فرستنده تلویزیونی کنند. امروزه با پیشرفت تکنولوژی، شکلی از این دستگاه برای کاربردهای خانگی بوسیله کمپانیهای سازنده وسایل صوت و تصویر تولید می شود. در حال حاضر این دستگاه در سیستمهای تلویزیونی با VTR شناسایی می شود و در واقع ضبط و پخش تصویر را بصورت مغناطیسی انجام می دهد، همچنین برنامه هایی که بر روی نوار ویدئو ضبط شده اند نیز در VTR برای پخش مجدد آماده می شوند.

VCR : Video Cassette Recorder

۲- دستگاه ضبط ویدئو کاست

دستگاه ضبط و پخش ویدئو است که از کاست استفاده می کند .

VCR:Video Cassette Recorder

دستگاه ضبط ویدئو کاست [E]

واژه دستگاه ضبط ویدئو را ببینید.

Positive Processor

دستگاه ظهور پزتیو [E]

از این دستگاه به منظور ظهور کپی چاپ شده پزتیو در لابراتوار فیلم استفاده می شود.

Negative Processor

دستگاه ظهور نگاتیو [E]

این دستگاه در لابراتوار فیلم جهت ظهور نگاتیوهای اکسپوز شده مورد استفاده قرار می گیرد. دستگاه مذکور از تانک های متعددی تشکیل شده که درون هر تانک داروی خاصی با ترکیبات ویژه ای قرار دارد، و نگاتیوها پس از عبور از این داروها ظاهر می گردد.

دستگاه کنترل انیمیشن [E]

وسیله ای است که دستگاه ضبط نوار بتاکم (تیپ) را کنترل می کند تا تصویر انتقالی از دوربین بصورت تک فریم بر روی نوار ضبط گردد.

Character Generator**دستگاه نگارش اسامی و عناوین حروف [E]**

بوسیله این دستگاه می توان الفبا و اعداد را بطور ویدیویی تولید کرد و آنها را در هر ناحیه از تصویر حک نمود. خروجی این دستگاه به عنوان یک منبع تصویر ویدیویی مستقیماً به میز ترکیب کننده تصاویر ویدیویی وصل می شود و مانند هر منبع تصویری دیگر قابل استفاده است. دستگاه مورد نظر از صفحه دکمه داری مانند کیبورد کامپیوتر و نیز کیس (بدنه) تشکیل می شود که خروجی تصویر در مانیتور دستگاه ظاهر شده و حروف و اعداد به رنگهای متنوع روی زمینه های متفاوت آشکار می شوند، که بستگی به نوع برنامه مورد ضبط دارد.

Effects Projector**دستگاه نمایش جلوه های ویژه [E]**

نورافکن ویژه ای است که برای نمایش افه های صحنه، نقاشی متحرک یا کارتون به هنگام فیلمبرداری و ضبط نما بکار برده می شود.

Basic Categories**دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی [I]**

واژه صحنه آرایی را ببینید.

دفاع مقدس [C]

Sacred Defense

واژه موضوع برنامه را ببینید.

دکوپاژ [II]

Decoupage/Breakdown

- طرح و شکل فنی فیلم، ترتیب چگونگی قرار گرفتن نماها در پی یکدیگر، حرکت دوربین‌ها و سایر مواد برنامه‌ریزی شده فنی درج نشده در فیلمنامه، ذکر می‌شود. دکوپاژ کردن فیلمنامه، همواره پس از نگارش شرح، رویدادها و گفتگوهای میان بازیگران می‌آید که در آن بسیاری از نکات فنی ناگفته، توجه می‌شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

به طرح و شکل فنی فیلم گفته می‌شود که در آن نحوه ترتیب قرار گرفتن نماها در پی یکدیگر، حرکت دوربین‌ها و سایر موارد برنامه‌ریزی شده فنی درج نشده در فیلمنامه، ذکر می‌شود. دکوپاژ کردن فیلمنامه، همواره پس از نگارش شرح، رویدادها و گفتگوهای میان بازیگران می‌آید که در آن بسیاری از نکات فنی ناگفته، مطمح نظر قرار می‌گیرد.

دکوراتور [O]^۱

Decorator

- فردی است که ضمن آشنایی کافی با تزئینات و معماری داخلی و با شناخت کامل امکانات سازمان، فضای مناسب را برای برنامه‌های مختلف به وجود می‌آورد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

طراح دکور

فردی است که بر اساس نیاز پیش‌بینی شده در فیلمنامه، دکور فیلم و یا برنامه تلویزیونی را طرح‌ریزی می‌کند و برای تصویب نهایی در اختیار سایر تولیدکنندگان آن مانند کارگردان، تهیه‌کننده و در نهایت فیلمبردار قرار می‌دهد تا آخرین نکات فنی برای اجرای کار را در نظر بگیرد. پس از پذیرش طرح از سوی گروه تولید، گروهی دیگر مشتمل بر کارگران نجار، نقاش و جوشکار زیر نظر او آن را برای صحنه مورد نظر پیاده

^۱ این شغل در حال حاضر با عنوان دکوراتور در سازمان شناخته شده است و در منابع مذکور با عناوین طراح دکور یا طراح صحنه نیز دیده شده است.

می کنند. بنابر این نامبرده رهبری عملیات تا پیاده شدن طرح را بر عهده دارد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

Set Designer

- طراح صحنه

طراح صحنه باید دکور و لوازم صحنه را مطابق سناریو، دکوپاژ و درخواست کارگردان با شایستگی و مهارت فراهم کند. او باید پس از مطالعه سناریو، بهترین طرح متناسب با موضوع برنامه را با در نظر گرفتن امکانات و بازتاب طرح بر روی صفحه تلویزیون ارائه دهد. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

فردی است دارای دانش، بینش و برخوردار از تواناییهای فنی و همچنین آشنا با دوره ها و سبکهای مختلف معماری و معماری داخلی و تزئینات، که قادر است تا نیازهای پیش بینی شده در برنامه را طراحی نماید و برای تصویب نهایی در اختیار سایر عوامل برنامه مانند کارگردان، تهیه کننده، نورپرداز و در نهایت فیلمبردار قرار دهد، تا آخرین نقطه نظرات عوامل تولید را از نظر فنی برای اجرای کار در نظر بگیرد. طراح صحنه مسئولیت کلی طراح ها را برعهده دارد و علاوه بر نظارت کارگاهی، در کارهای عوامل اجرای صحنه تا مرحله مونتاژ و سپس در مدت زمان برنامه (فیلمبرداری) دارای حضور مؤثر در صحنه می باشد.

Open-ended Staging

دکور باز [E]

واژه صحنه آرایبی - دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی را ببینید.

Enclosed Settings

دکور بسته [E]

واژه صحنه آرایبی - دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی را ببینید.

Set Construction-Architectural Units

دکور سازی - قطعات پیش ساخته [E]^۱

وقتی که دکور شامل طرحهای تزئینی یا معماری مثل درها، پنجره ها، بخاریهای دیواری یا طاقچه ها می گردد، عموماً این طرحها با دیوار مربوط خود به صورت قطعات کامل ساخته، یا هر یک از آنها بطور مستقل تهیه و در داخل لته ها جاسازی می شوند.

Flat**- لته**

به قطعات تشکیل دهنده یک دکور گفته می شود، که از به هم پیوستن لته های مختلف، دکور مورد نظر شکل می گیرد. حال این لته ها توسط بازوهای مهار کننده (گونیای چوبی یا فلزی) دارای ایستایی می باشند. لته ها می توانند از جنس گوناگون باشند : لته چوبی، فلزی، پارچه ای و غیره .
لته ها بطور کلی به دو دسته تقسیم می شوند :

Single Clad / Single Side Flat**۱- یک رویه**

لته ای است که فقط یک طرف آن قابل استفاده است.

Double Flat**۲- دو رویه**

لته ای است که دو طرف آن برای ایجاد دو فضای مختلف قابل استفاده می باشد. لته ها از نظر فرم نیز می توانند به دسته های مختلف تقسیم گردند : لته های قوس دار، لته های نیمه قوس، لته های پنجره ای، لته های دری و غیره .

Solid Pieces**- احجام**

با احجام (قطعات پیش ساخته، قطعات سه بعدی) می توان شکلهای متنوع و دکورهای آزاد بوجود آورد. این قطعات انواع متنوعی دارند : ستونها ، هلالیها (قوسها)، مجموعه پلکانها .
قطعات مستقل دکوری فراوانند، بطور مثال می توان از فهرست نامحدود وسایلی که در صحنه آرایشی خیابانها استفاده می شوند نام برد از جمله : چراغهای روشنایی خیابانی، علائم راهنمایی، تابلوهای اتوبوس، صندوقهای پست، شیرهای آتش نشانی، مجسمه ها، نرده های کنار پیاده رو، فواره ها و ... هنگامی که تنوع و کثرت این اشیاء را بررسی می کنیم، پیچیدگی کار طراحی صحنه آشکار می گردد.
از مواد، مصالح و احجام که می توانند مورد استفاده طراح صحنه جهت خلق و ایجاد صحنه کاربرد

^۱ تعریف مذکور برگرفته از کتاب اصول صحنه پردازی در تلویزیون می باشد که به دلیل حجیم بودن، تنها تعریف نگارنده به همراه تغییرات اعمال شده ، ارائه گردیده است.

داشته باشند موارد ذیل را به عنوان نمونه های تزئینی می توان نام برد :

Gauzes

۱- توریها

توری (پرده مشبک) یکی از مصالح اساسی صحنه پردازی است و از آن می توان به طرق مختلف بارها استفاده کرد. در حقیقت توری می تواند جلوه های مختلف صحنه ای را که با سایر روشها به سادگی قابل دستیابی نیست فراهم آورد.

Decorative Panels

۲- پانلهای تزئینی

در شرایطی که الزاماً باید با یک بودجه کاملاً محدود به صحنه پردازی جذابی دست یافت، پانلهای تزئینی از جمله مفیدترین عناصر مصرفی دکور هستند. این پانلها روی یک چهارچوب آزاد نصب می شوند که اساس بسیاری از طرحهای تخیلی صحنه پردازی را تشکیل می دهند. پانلهای مستقل و مجزا قادرند مفهوم تزئینی صحنه را در ناحیه وسیعی از صحنه پردازی تکرار و در نتیجه گسترش دهند. یک صحنه کامل را می توان به کمک پانلهای تزئینی که احتمالاً در جلو سیکلوی روشن یا تیره قرار می گیرند به وجود آورد .

Contoured Panels

۳- پانلهای برجسته

بخشی از جذابیتی که توسط سطوح بافت دار و برجسته ارائه می شود در نحوه استفاده از نور برای تغییر ظاهر آنها نهفته است .

The Effect of Lighting

تأثیر نور پردازی

وقتی که نور مستقیماً و از دیدگاه دوربین به یک سطح می تابد، جلوه حاصل، در بازسازی تخت و بدون سایه آن خلاصه می شود. با حرکت تدریجی موضع نور از زاویه روبرو، ظاهر موضوع نیز تغییر می کند. در این شرایط سایه ها طولانی تر شده و برجستگی سطح به تدریج مورد تأکید قرار می گیرد .

چگونگی برجستگی و بافت یک سطح با زاویه نورپردازی تغییر می کند. نور پردازی زاویه دار بیشترین تأکید را به برجستگیها و بافت سطح می دهد، در حالی که نورتابیده شده به سطح از سمت دوربین، تصویری تخت به وجود می آورد .

در ضمن پانلهای برجسته را می توان از الیاف چوبی ساخت، پرده ها را می توان از سطوح لایه دار و کاملاً برجسته، از قالبهای چوبی یا الگوهای پلاستیکی به وجود آورد.

Mesh Screens**۴- پرده های مشبک**

در صحنه پردازی تلویزیونی پرده های مشبک مصارف تزئینی و کاربردی فراوانی دارند. پرده های مشبک برای هر شرایطی انطباق پذیرند. آنها را می توان با توری یا سیم درست کرد، به صورت ضد نور نمایش داد، یا مستقیماً نورپردازی نمود، و در قالبهای مجسمه، طرحهای معماری و پرده ای آرایش کرد. از دیگر مصالح نیز می توان تورنخی، پلاستیکی یا فلزی و شبکه های فلزی را نام برد.

Supported Panels**۵- پانلهای تکیه گاه**

پانلهای را می توان برای قرار گیری عناصر بزرگ تزئینی در صحنه مورد استفاده قرار داد، بویژه در جایی که این عناصر شکننده است یا نگهداری آنها به صورت معلق مشکلاتی در بر دارد.

Flexible Screens**۶- پرده های قابل انعطاف**

پرده های قابل انعطاف امکان بعضی صحنه پردازی های غیر معمول را در استودیوهای تلویزیونی بوجود می آورند. بواسطه انعطاف پذیری زیادی که دارند می توان شکل ظاهر آنها را به سرعت و به سهولت تغییر داد.

Standing Sets**دکورهای راکد [E]**

واژه صحنه آرایی - انواع صحنه پردازی را ببینید.

Voice Artist**دوبلر [O]**

فردی است که با نگاه کردن به فیلم و شنیدن صدای اصلی آن توسط گوشی، متن ترجمه شده را با توجه به حرکت لب و حس بازیگران فیلم بیان می کند و در نتیجه صدای اوضبط می شود.

Dubbing**دوبله [I]**

- تبدیل زبانهای بیگانه در فیلم و نوارهای ویدیویی ارسالی، به زبان قابل درک برای توده مردم را، دوبله گویند.

در واقع ترجمه دیالوگها و تنظیم با طول گفتار اصلی، به گونه‌ای که گویی هنرپیشه‌ها به زبان محلی گویا، گفتار خود را بیان می‌کنند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

به جایگزینی زبان یک برنامه با زبان دیگر (مورد نظر) یا در مواقعی اضافه کردن کلام به برنامه های فاقد صدای صحبت، گفته می‌شود.

Rotary

دورانی (روتاری) [E]

به قسمتی در ویدیوها گفته می‌شود که هدها روی آن قرار گرفته و می‌چرخد.

Portable

دوربین پرتابل [E]

به دوربین قابل حملی اطلاق می‌شود که می‌تواند بر روی سه پایه، شانه، روی دست یا حالت‌های دیگر با قابلیت تصویربرداری متفاوت تری، قرار گیرد. نوع جدید این دوربینها همراه با دستگاه ضبط مغناطیسی می‌باشد و سیگنال بدست آمده را مستقیماً روی نوار کاست ضبط می‌کند. همچنین این دوربینها با باتری نیز کار می‌کنند.

Photography Camera

دوربین عکاسی [E]

اسبابی برای ثبت تصویر (Image) است که پرتوهای نور صادر شده از یک موضوع (Object)، پس از گذشتن از عدسی وارد آن می‌شوند و روی صفحه ای حساس به نام فیلم، تصویر موضوع را ایجاد می‌کنند. گرچه دوربین انواع گوناگون دارد، اما اساساً طرز کار آنها یکی است. نور تنها از طریق عدسی و به هنگام باز شدن شاتر (Shutter) به داخل اتاقک تاریک راه می‌یابد. شدت نور ورودی به داخل اتاق تاریک را دیافراگم (Aperture)، و مدت تابش این نور را شاتر کنترل می‌کند. ساده ترین نوع دوربین عکاسی، عدسی ندارد و به جای آن سوراخی به اندازه نوک سوزن، تصویر موضوع را تشکیل می‌دهد. دوربینهای عکاسی عموماً از قسمتهای زیر تشکیل یافته اند:

اتاق تاریک، عدسی، شاتر، دستگاه میزان کردن فاصله عدسی، دیافراگم، منظره یاب و گاه یک نورسنج .
 دوربینهای عکاسی پنج دسته اند : ۱- دوربینهای قطع بزرگ ۲- دوربینهای قطع متوسط یا نیمه حرفه ای
 ۳- دوربینهای ۱۳۵ mm ۴- دوربینهای کارآگاهی یا مینوکسی ۵- دوربینهای خاص که دوربینهای دیجیتال
 از آن جمله هستند.
 علاوه بر دوربینهای عکاسی که برای عکسبرداری متعارف مورد استفاده قرار می گیرند، دوربینهایی نیز برای
 انجام کارهای خاص ساخته می شوند، مثلاً دوربین پانوراما (Panorama)، دوربین زیرآب
 (Under Water Camera) و دوربین استرنوسکپی (D ۳ Stereoscopy).

Animation Camera

دوربین فیلمبرداری انیمیشن [E]

وسیله ای است که دارای قابلیت فیلمبرداری بصورت تک کادر می باشد.

Film Camera/Video Camera

دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری [E]

دوربین ویدیویی اصلی ترین جزء یک سیستم تلویزیونی است که برای ثبت تصاویر بکار می رود. در حقیقت
 کلیه وسایل دیگر برای استفاده بهینه از این وسیله بکار گرفته می شوند. مجموعه دوربین تلویزیونی از بخشهای
 زیر تشکیل می شود:

Camera Body

۱- بدنه دوربین

بدنه دوربین متشکل از بخشهای زیر می باشد :

عدسی Lens، منظره یاب معروف به ویزر در زبان فرانسه (صفحه نمایش Viewfinder) و لامپهای
 دوربین که در قدیم اریتکن، ویدیکون، پلامبیکون و غیره بوده و جدیداً سی سی دی
 CCD: Charge Coupled Device (تراشه ای است که در دوربین های تصویربرداری استفاده می شود.
 این تراشه نور عبوری از لنز را به سیگنال های ویدیویی تبدیل می کند) می باشد.

CCU: Camera Control Unit

۲- واحد کنترل دوربین

که به CCU معروف است، در حقیقت واحد کنترل الکترونی بر روی تصویر ویدیو هر دوربین است. این
 واحد توسط کابل بلند به دوربینی که در استودیو قرار دارد مربوط می شود. هر CCU تولید و کنترل منبع

تغذیه دوربین، و همچنین تقویت و تصحیح سیگنالهای ویدیویی خروجی از لامپ یا CCD دوربین را نیز به عهده دارد. اعمال مربوط به تنظیم CCU و دوربین متصل به آن، به وسیله اوسی پی **OCP: Operational Control Panel** (پانل کنترل کننده دوربین و متصل به واحد مرکزی دوربین است که کاربر یا اپراتور بوسیله آن، مشخصات فنی تصویر را تنظیم می کند) صورت می گیرد. در دوربینهای مختلف ابعاد و محل قرارگیری این مدارات الکترونیکی تغییر می کند. در دوربینهای ارزانتر و کوچکتر، مدارات کنترل در قسمت ابتدای دوربین قرار دارند و گاهی ممکن است واحد کنترل دوربین بصورت جداگانه (معمولاً در داخل اتاق فرمان - متداول با نام فرانسوی ووا (Voie)) قرار گیرد. هر مرکز کنترل دوربین از طریق کابل به چندین نقطه از جمله به دستگاه پالسهای همزمانی **Sync Generator**، سیستم صوتی مربوط به ارتباطات داخلی استودیو، قسمت مربوط به چراغ قرمز یا چراغ آمادگی **Tally** و همچنین به میز تصویر در اتاق فرمان متصل است.

۳ - کابل دوربین Camera Cable

رابط بین بدنه دوربین تلویزیونی و واحد تنظیم آن (CCU) می باشد. عملکرد کابل دوربین دوگانه است: انتقال خروجی تصویر (ویدیو) دوربین از استودیو برای انجام فراگردهای تنظیم و سپس تأمین تغذیه دوربین از CCU و انتقال انواع فرامین تغییرات پارامترهای لنز از جمله واضح گردانیدن (فوکوس)، زوم و دیگر فرامینی که از طریق واحد کنترل دوربین به دوربین اعمال می شود. کابل دوربین در دو نوع است: ۱- کابل چند رشته ای **Multiwire ۲** - کابل تری اکس **Triax Cable** (کابل مورد استفاده در انتقال سیگنال از دوربین استودیویی به دستگاه کنترل دوربین است که از روش مالتی پلکس **Multiplex** استفاده می کند. در سیستم ارسال مالتی پلکس می توان چندین سیگنال اطلاعات را همزمان با هم ارسال کرد).

۴ - مجموعه پایه دوربین Camera Base

۴/۱ - کلگی تیلت و پن Tilt & Pan Head

این مکانیسم، حرکات افقی و عمودی دوربین را امکانپذیر می سازد. این حرکات را می توان یکنواخت یا آهسته و نرم انجام داد. کلگی را می توان قفل کرد تا دوربین ثابت بماند. در حالت تعادل، دوربین بصورت افقی قرار می گیرد و به جلو یا عقب متمایل نمی شود. دسته ای که به کلگی متصل است به تصویر بردار امکان می دهد تا کلگی دوربین را هدایت و کنترل کند. در ضمن سر پایه ها مفصل دار است که بدین شکل حرکت دوربین قرار گرفته بر روی آن را در

تمامی جهات امکانپذیر می سازد.

در برخی از انواع این وسیله امکان تنظیم روبه پایین یا روبه بالادر نظر گرفته شده است که مجهز به ترازنمای افقی است، چون در اکثر نماها نیاز به تراز بودن دوربین و نمای آن می باشد.

Camera Mounting

۴/۲- پایه دوربین

معمولاً قسمت بدنه دوربین بر روی پایه ای سوار می شود. پایه های دوربین انواع مختلفی دارند طوری که بعضی از آنها خیلی ساده و قابل حمل هستند و به شکل سه پایه Tripod می باشند. این پایه ها سبک، و برای استفاده در خارج از استودیو بسیار راحت هستند. اما ارتفاع دوربین از سطح زمین در حین تولید برنامه توسط این پایه ها قابل تغییر نیست، که خود محدودیت بزرگی است. این وسیله شامل یک پایه با سه بازوست که هر یک از بازوها دارای طول متغیراند. وقتی که سه پایه نصب می شود، ارتفاع آن به سادگی تغییر نمی کند. سه پایه ارزان و سبک وزن است، اما فقط می توان از دوربین روی آن، در یک موضع ثابت استفاده کرد. برای جلوگیری از لغزش و باز شدن ناگهانی پایه ها از هم، از وسیله ای استفاده می شود که انتهای پایه در سوراخهای انتهایی مثلث قرار می گیرد، این مثلث چرخدار است و در نتیجه سه پایه متحرک خواهد شد و دوربین را می توان بر روی کف استودیو به حرکت در آورد. نوع دیگر پایه ها، سه پایه ثابت روی سکوی (Platform) است که در واقع سه پایه کوتاهی برای فیلمبرداری نماهایی با زاویه پائین به بالا از کف یک استودیوی مسطح (یا از روی سکو) می باشد. این سه پایه بسیار کوتاه بوده و می توان آنرا روی سکوی یا جایی مانند آن قرار داد و فیلمبرداری یا تصویربرداری یک نمای مورد نظر را به انجام رساند. این پایه همچنین به دلیل لرزش بسیار کم برای استفاده از لنزهای تله فتو مناسب می باشد، چون لنزهای تله در برابر لرزش بسیار حساس هستند.

Pedestal

پایه پدستال

یکی از متداولترین پایه های دوربین می باشد و از قابلیت حرکت فوق العاده ای برخوردار است. پدستال پایه بسیار پیچیده و دقیقاً طراحی شده ای برای استفاده تصویربرداران است که به آنها امکان می دهد تا در حین تصویربرداری تغییرات کم یا بسیار زیادی را در موضع و ارتفاع دوربین ایجاد کند. همچنین پدستال تکیه گاهی برای نگهداری عمودی دوربین فیلمبرداری به هنگام کار است و می توان آنرا به سرعت و به آرامی در اطراف استودیو حرکت داد و بدون کاربرد نیروی زیاد توسط دسته تعیین جهت، هدایت کرد. با این وسیله وزن دوربین در حالت تعادل قرار می گیرد و تصویربردار را قادر می سازد تا با اندک فشاری ارتفاع دوربین را تغییر دهد.

پدستال انواع گوناگونی دارد و از مهمترین پدستالهای مورد استفاده می توان از پدستال هوای فشرده (Compressed Pedestal)، پدستال هیدرولیکی (Hydraulic Pedestal) و پدستال میل لنگی نام برد. پدستالها از لحاظ نحوه کنترل دارای دو نوع دستی یا موتوری هستند.

انواع حرکت پدستال:

۱- وضعیت دالی: در این حالت یکی از چرخها حرکت می کند و دوتای دیگر ثابت می مانند. از این وضعیت برای حرکت گردونه ای استفاده می شود.

۲- وضعیت خرچنگی: در این حالت به نظر می رسد که هر سه چرخ به یکدیگر متصل هستند و با هم حرکت میکنند. از این وضعیت برای حرکات خرچنگی و حرکت در فضاهای محصور استفاده می شود.

Crane

جراثقال

جراثقال وسیله ای است که دوربین و متصدی آن را حمل می کند، که بوسیله موتور و چرخ به راحتی در سطح استودیو قادر به حرکت است. به کمک این وسیله، متصدی دوربین قادر است از ارتفاع زیاد مثلا ۵ متر بالاتر از سطح زمین تصویر بگیرد. لازم به ذکر است که جراثقال و انواع پایه های دیگر مانند کورین و وسایل نقلیه برقی، به دلیل بزرگی و مشکلات جابه جایی در استودیوهای کوچک تلویزیونی بکار نمی روند.

دوربین تلویزیونی به دو صورت می تواند حرکت کند :

الف) حرکت قسمت سر دوربین که بصورت مستقل بر روی پایه ثابت می باشد و به دو صورت انجام می شود: یکی چرخش افقی یا حرکت پن (Panning) است که فاصله فضایی بین دو موضوع یا محیط را به بیننده نشان می دهد. در صورتی که پرش (Cut) از نمایی به نمایی دیگر، یعنی تغییر سریع دیدگاه، نمی تواند این حالت تداوم را بوجود آورد. دیگری چرخش عمودی بدنه دوربین بر محور ثابت است که حرکت تیلت (Tilt(ing) گفته می شود. این چرخش دوربین به بالا یا پائین به بیننده توانایی می بخشد تا بین موضوعها و مناطقی که از یکدیگر فاصله دارند پیوند بصری برقرار کند.

ب) حرکت کل دوربین و پایه اش که به چند صورت می باشد:

Pedestal

۱- پدستال

به حرکت سر دوربین در امتداد قائم به سمت بالا و پایین در روی پایه، گفته می شود.

Dolly(ing)	۲- دالی
حرکت دوربین به نیت نزدیک شدن یا دور گشتن از موضوع در صحنه است که بوسیله پایه آن صورت می گیرد.	
Track	۳- تراک
حرکت دوربین در سطح، آنهم به سمت چپ یا راست بوسیله پایه دوربین به نحوی که عدسی آن متوجه صحنه باشد، تراک نامیده می شود.	
Arc(ing)	۴- ارک
به حرکت آرام دوربین روی مسیر کمانی شکل در جهت افقی به کمک پایه گفته می شود. به عبارت دیگر می توان گفت که ارک ترکیبی از دو حرکت دالی و تراک است.	
Angle	۵- انگل
نوعی حرکت آرام دوربین است که روی مسیر کمانی شکل و در جهت عمودی با کمک کرین صورت می گیرد.	
Tongue	۶- تانگو
تمام سیستم دوربین از چپ به راست یا از راست به چپ بر روی بوم دالی حرکت می کند.	
Crane or Boom	۷- حرکت بوم یا جراثقال
حرکتی است که با استفاده از پایه ای به نام بوم انجام می شود. یعنی تمام دستگاه دوربین مستقر شده بر روی پایه بوم به طرف بالا و پایین حرکت داده می شود.	
Traveling	۸- حرکت موضوعی
حرکت و جابجایی دوربین به دنبال سوژه است که منجر به استفاده از وسائل جنبی یا حرکت دوربین (ویدئو یا فیلم) بر روی سه پایه یا بر روی دست می شود.	
در دوربین عملی به نام زوم به داخل یا خارج (Zoom in/out) نیز صورت می گیرد که در واقع تغییر فاصله کانونی عدسی است و با استفاده از امکان مکانیکی لنز تله زوم و نه با حرکت خود دوربین به سمت موضوع انجام می گیرد و از دید بیننده مانند این است که دوربین به طرف موضوع (Subject) حرکت کرده یا از آن دور شده است. در این عمل، به درشت نمایی موضوع در تصویر "Zoom in" و به عکس عمل مذکور "Zoom out" گفته می شود و نیز ثبت کل موضوع به کمک همان لنز تله زوم خواهد بود.	

Remote Control Camera**دوربین کنترل از راه دور (استودیویی) [E]**

در برنامه هایی که تحرک کمتری دارند (اخبار و استودیوهای کوچک اعلان برنامه) می توان از دوربینهای نصب شده بر پدستال استفاده کرد. این دوربینها با کنترلهای موجود در اتاق فرمان هدایت و تنظیم می شوند. سیستم کنترل دوربین از راه دور قادر است اطلاعات مربوط به کنترل چندین نما با تغییرات کامل پن و تیلت یا ارتفاع پدستال، زوم، واضح گردانی (Focus)، انتخاب دیافراگم (Aperture) را در حافظه خود نگه دارد.

Aperture**دیافراگم [E]**

تیغه هایی هستند که به صورت قطاعهایی از یک دایره روی هم قرار گرفته و با حرکت رینگ دیافراگم لنز، به هم نزدیک شده یا از هم دور می گردند و دوایری با قطرهای مختلف ایجاد می کنند، در نتیجه میزان نور ورودی تغییر می کند (کم یا زیاد می شود). متناسب با سطح مؤثر لنز یا مساحت دهانه دیافراگم اعداد یا نقاط توقف دیافراگم تعریف می شود و معمولاً از ۱/۲، ۱/۴ یا ۱/۸ شروع و تا ۴، ۵/۶، ۸، ۱۱، ۱۶، ۳۲، ۴۴ و ۶۴ ادامه می یابد که به هر کدام از این اعداد، f stop اطلاق می گردد.

Dissolve**دیزالو [I]**

- محو شدن یک تصویر از روی صفحه تلویزیون و همزمان با آن، ظاهر شدن تصویر دیگر را، بطوریکه در یک زمان کوتاه این دو تصویر با یکدیگر آمیخته شوند، دیزالو (همگذاری) می گویند. (نویسنده گی برای رادیو و تلویزیون - دکتر عذرا خزائلی)

به محو شدن یک تصویر از روی صفحه تلویزیون و همزمان با آن، ظاهر شدن تصویر دیگر، اطلاق می گردد بطوریکه در یک زمان کوتاه این دو تصویر با یکدیگر آمیخته می شوند.

Mural**دیوار نما (پس زمینه دیواری) [E]**

تابلوی نقاشی یا عکس و اسلاید بزرگی است که به جای دیوار و دکور زمینه صحنه مورد نظر در فیلمبرداری استفاده می شود.

DVD:Digital Versatile Disk**دی وی دی [E]**

وسیله ذخیره اطلاعات توسط اشعه لیزر و با ظرفیت گیگا بایت می باشد .

Rushes**راش [E-M]**

به مجموعه تصاویر فراهم آمده و ادیت نشده از موضوع گفته می شود که هنوز انتخاب و تدوین نهایی در باره آنها اعمال نگردیده است.

Dolly Pusher/Dolly Man**راه برنده(متصدی گردونه) [O]**

- فردی است که وسایل دوربین بر، مانند ارابه را با دستور کارگردان یا فیلمبردار با ریتم یکنواخت و با سرعت ثابتی به هنگام فیلمبرداری به جلو یا عقب حرکت می دهد. بدیهی است که برای اجرای کار به نحو صحیح و احسن، او نیازمند به تمرینات پیشین خواهد بود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

فردی است که وسایل دوربین بر، مانند ارابه را با دستور کارگردان یا فیلمبردار با ریتم یکنواخت و با سرعت ثابتی به هنگام فیلمبرداری به جلو یا عقب حرکت می دهد. بدیهی است که برای اجرای کار به نحو صحیح و احسن، او نیازمند به تمرینات پیشین خواهد بود.

Horizontal Resolution**رزولوشن (تفکیک) افقی [H]**

تعداد نقاطی است که بتوان در یک خط تلویزیونی به تفکیک مشاهده کرد. هر چه این نقاط بیشتر باشد، کیفیت تصویر بهتر خواهد بود.

Roll**رل [R]**

- تکه ای از یک فیلم سینمایی که بر روی کریچیده می شود، مانند بخشی از یک نگاتیو برای نوردهی و چاپ راشهای روزانه از روی آن. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

تکه ای از یک فیلم است که بر روی کر (core) پیچیده می شود، یا بخشی از یک نگاتیو است که برای نوردهی و چاپ راشهای روزانه از روی آن استفاده می شود.

Programme Colore Scheme**رنگ برنامه [C]**

واژه قالب برنامه را ببینید.

Colourist**رنگ کار [O]**

فردی است که بر اساس رنگ تعیین شده برای کاراکترها در روش سل انیمیشن، کاراکترها را رنگ آمیزی می کند و در روش انیمیشن به کمک کامپیوتر، پس از انتقال تصاویر به کامپیوتر توسط نرم افزارهای (فتوشاپ و ...) بر اساس رنگ تعیین شده، کاراکترها را رنگ آمیزی می کند.

Colouring**رنگ کاری [I]**

- در این مرحله تلق‌هایی که قلم‌گیری شده‌اند طبق رنگ‌های مدل، از پشت رنگ آمیزی می‌شوند.

(تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

در این مرحله، تلق‌های قلم‌گیری شده طبق رنگ‌های مدل، از پشت رنگ‌آمیزی می‌شوند.

Computer-Generated Puppet

روبوتیک [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

Lightweight Ceiling Track

ریلهای سقفی سبک [E]

واژه سیستم نور پردازی را ببینید.

Editing Remote Control

ریموت کنترل دستگاه تدوین [E]

این دستگاه که در تدوین مورد استفاده قرار می‌گیرد، قادر است تمام دستگاههای دیگر موجود در باکس مونتاز را کنترل و برنامه ریزی نماید و بطور کلی کار فرمان اجرای مونتاز را به عهده دارد.

Zoom

زوم [I]

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Gelatin

ژلاتین [E-M]

به محیط نگهدارنده کپلهای رنگی و دانه‌های برمور نقره مشهور به امولسیون، گفته می‌شود. این ماده که از جوشاندن زائدات (رباط، روده و...) و استخوان بدن گاو بدست می‌آید، از نظر شیمیایی ترکیب پایداری

است و نیز به دلیل درشت مولکول بودن، خشک و شکننده نمی شود و در ضمن حلال یا نگهدارنده مولکولها نیز، چندان تبخیر نمی شود. این ماده که شفاف بوده و انعطاف خوبی دارد، به شکل لایه ای بر روی نوار فیلم های سیاه و سفید، رنگی، اسلاید و ... روکش می شود. فیلم پس از نورگیری و تصویربرداری، داخل داروهای ویژه سبب حل این پوشش شده و بخشهای مورد نیاز، نور خورده و شسته می شوند و هالیدهای نقره نور دیده به نسبت شدت نور بر روی پایه باقی می ماند و در نهایت سبب ایجاد تصاویر بر روی فیلم می شود.

A Class Programme Structures

ساختارهای برنامه نوع الف [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

B Class Programme Structures

ساختارهای برنامه نوع ب [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

C Class Programme Structures

ساختارهای برنامه نوع ج [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

D Class Programme Structures

ساختارهای برنامه نوع د [C]

واژه طبقه برنامه و ساختارهای آن را ببینید.

Accessories Maker

سازنده آکسسوار [O]

فردی است که وسایل صحنه را برای فیلم انیمیشن در اندازه های کوچک و حتی فانتزی می سازد.

Puppet Maker**سازنده عروسک (اسکلت ساز) [O]**

فردی است که براساس طرح عروسک و با مشخص شدن نقاط حرکتی عروسک، اسکلت آنرا بصورت سیمی، مفصلی یا مفتولی می سازد. لازم به ذکر است که به موازات ساخت و گرم عروسکها، لباس مورد نیاز کاراکتر بوسیله طراح لباس و دیگر ملزومات جانبی از قبیل کفش، کلاه، شمشیر و... از سوی گروهی دیگر تهیه می شوند.

Master Clock**ساعت دقیق الکترونیکی [E]**

این ساعت برای اعلام زمان صحیح و دقیق در تمام سالنها مورد استفاده قرار می گیرد.

Sensitometer**سانسیتومتر (حساسیت سنج) [E]**

این دستگاه در لابراتوار فیلم جهت تهیه استریپ سانسیتومتر به دو منظور مورد بهره برداری قرار می گیرد:
 ۱- کنترل شرایط لابراتوار (ترکیبات داروها در دستگاه ظهور) ۲- اطمینان از صحت نگاتیوهای خام تحویل داده شده به فیلمبردار، به اینصورت که از هر امولسیون یک حلقه برای سانسیتومتری به لابراتوار ارسال می گردد که پس از چاپ سانسیتو از نگاتیوهای ارسالی و ظهور آن، نمودار مربوطه رسم و راهنمایی های لازم جهت فیلمبرداری ارائه می شود.

Sensitometry**سانسیتومتری (حساسیت سنجی) [I]**

پیوستها - شرح خدمات تولید - امور لابراتوار فیلم را ببینید.

Shadow Puppet

سایه [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

Staging Style

سبک صحنه پردازی [II]

معمولاً سبک صحنه پردازی با محتوا و روش خاص ارائه برنامه تطبیق می کند. بطور مثال، وقتی یک نمایش، کمدی یا طنز آلود است، صحنه باید این موضوع را با جذابیت لازم، و سبک غیر متعارف منعکس نماید. اما در جایی که محتوای برنامه جدی است وجود این گونه مفاهیم طنز آلود در دکور به نظر بی مزه، یا غیر عادی می آید و باعث اختلال ذهن بیننده می شود.

Neutral Background- Plain

۱- پس زمینه های خنثی - ساده

Plain-black Background

۱/۱- پس زمینه خنثی سیاه و سفید

در ساده ترین انواع صحنه پردازی از یک پس زمینه ساده استفاده می شود. پس زمینه های خنثی اساساً هیچ مفهومی را القا نمی کنند.

Colour Background

۱/۲- پس زمینه های ساده رنگی

پس زمینه های ساده رنگی که با موضوع، تضادمندی رنگمایه ای دارند می توانند جدایی بصری ایجاد کنند، به طوری که موضوع از محیط اطرافش جدا می شود. هر چه رنگمایه های موضوع به رنگمایه های پس زمینه نزدیک تر باشند، آنها بیشتر در هم ادغام می گردند.

Single Plain Flat

۱/۲/۱- لته ساده منفرد

این نوع لته پس زمینه ای ساده را مهیا می کند، اما فقط برای نماهای نسبتاً نزدیک مناسب است. فواصل بین لته ها را باید به دقت مخفی کرد و از نور پردازی جانبی آنها اجتناب کرد.

Cyclorama

۱/۲/۲- سیکلوراما

سیکلوراما پس زمینه یکدستی را در یک زاویه وسیع ایجاد می کند. معمولاً رنگمایه کف صحنه را به رنگ سیکلو در می آورند و به کمک یک واسطه، سطوح افقی و عمودی را در یکدیگر ادغام می نمایند. سیکلوراما یا پرده های آویزان می توانند با ساختار نازک و U شکل در اطراف استودیو،

^۱ تعریف مذکور برگرفته از کتاب اصول صحنه پردازی در تلویزیون می باشد که به دلیل حجیم بودن، تنها تعریف نگارنده به همراه تغییرات اعمال شده، ارائه گردیده است.

پس زمینه ای برای مصارف کلی بوجود آورند و به عنوان یک وسیله تزئینی یا خنثی در صحنه پردازی بکار روند .

سیکلو (لته) ی پارچه ای، معمولاً به شکل پارچه های ساده ای از جنس کتان، مواد نسوز یا توری کلفت است که در اطراف محوطه اجرا می تواند از نرده یا لوله های فلزی آویزان شود. همچنین در استودیوهایی که به سیکلوهای بدون چین و صاف نیاز باشد به پائین آنها میله های فلزی یا سربی دوخته می شود تا سیکلو را به طرف پائین بکشد .

Seamless Background

۱/۲/۳ - پس زمینه پیوسته

یک پس زمینه پیوسته فاقد هرگونه مفصل اتصال کف و پس زمینه است و پهنای کم آن تحرک دورین را محدود می کند. ضمناً پارچه های پرده ای به سهولت روی آن کشیده نمی شوند تا چروکها کاهش یابند.

Translucent Screen

۱/۲/۴ - پس زمینه (پرده) نیمه شفاف

پس زمینه های نیمه شفاف از جمله امکانات مفید صحنه پردازی است که در اختیار طراح صحنه قرار می گیرد. در یک استودیوی کوچک، آنها را می توان به عنوان پس زمینه کلی به کار گرفت. این نوع پس زمینه ها به تناسب با احتیاجات یک برنامه خاص به سرعت قابل تعویض است. این نوع پس زمینه (پرده) را می توان برای روشنایی مورد نیاز پشت نور پردازی کرد، اما در این روش نیز دستیابی به یک روشنایی کلی مشکل است .

Suitable Material

مصالح مناسب

برای ساخت پس زمینه نیمه شفاف از مصالح مختلفی از جمله پارچه کشیده شده و ورقه های پلاستیکی استفاده می شود . سطوح نزدیک به سفید یا خاکستری روشن با پرداخت مات برای کاهش بازتاب چراغهای استودیو ارجحیت دارند.

دامنه کاربرد :

پس زمینه های نیمه شفاف را به طرق مختلف می توان به کار گرفت :

- ۱- پس زمینه ساده با روشنایی و رنگ قابل تنظیم. باید به خاطر داشت که هرگونه مفصل یا وسایل نگهدارنده آن اگر از پشت نورپردازی شوند، روی پس زمینه دیده خواهند شد.
- ۲- پس زمینه سایه - روشن که از پائین با نورهای نواری روشن می شود (ردیف چراغهای زمینی، چراغهای کف، نورهای سیکلو).
- ۳- نمایش الگوها و شکلهای نوری.

۴- پس زمینه ها را می توان با ورقه های زینتی ضد نور، شاخه های درخت موجود در پشت آنها تزئین کرد.

۵- نمایش تصاویر تاییده شده روی آن توسط دستگاہ نمایش.

۶- پانلهای نیمه شفاف روشن در محل نمایش تصویر یا در پشت صحنه های اسکلتی.

Chromakay Background

۱/۲/۵- پس زمینه برش فام

به کمک این شیوه یا سایر فراگردهای نقاب خودکار، میانگذاری الکترونیکی هررنگمایه پس زمینه ای را جایگزین پس زمینه دیگری کند.

Realistic Staging

۲- صحنه پردازی واقعگرایانه

صحنه پردازی واقعگرایانه از یک رشته سبکها پیروی می کند. بعضی طراحان صحنه سعی می کنند نمونه مشابه یک محیط حقیقی را بسازند، اما معمولاً، طراح صحنه از طریق واقعگرایی محیطی به دنبال القای احساس یک مکان خاص است - یک رستوران بی حالت، سرسرای یک هتل، یک آپارتمان اشرافی، یک قصر تاریخی و

سبکهای پیچیده تر هیچ گونه تلاشی در تقلید مستقیم محیط به عمل نمی آورند، بلکه با انتخاب جزئیات مشخص و مرتبط با مکان مورد نظر، نوعی واقعگرایی نماد گرا را ارائه می دهند. بعضی دیگر از عناصر دکور به جای تقلیدی بودن، یک مکان خاص را پیشنهاد می کنند، به خاطر می آورند یا تداعی می نمایند. به همین جهت، شاخه درخت (یا حتی سایه آن) می تواند فضای یک صحنه خارجی، وجود یک درخت در مجاورت صحنه یا فصل بهار را القا کند.

این نوع صحنه پردازی شکل‌های مختلفی به خود می گیرد از جمله: المثنی که مستقیماً به تقلید از یک مکان خاص ساخته می شود؛ واقعگرایی محیطی که روحیه حاکم بر یک مکان را القا می کند؛ واقعگرایی نمادگرا که معمولاً یک فکر را از طریق هر نمایش اشیای منتخب می رساند.

Decorating Staging

۳- صحنه پردازی تزئینی (خیالی)

بعضی اوقات تأکید دکور بر الگوهای تزئینی متمرکز می شود - کار تجریدی شکل، قالب، جنسیت، و رنگ برای خوشایندی چشم و معمولاً بدون اشاره مستقیم واقعگرایانه.

گاهی اوقات صحنه پردازی شکل‌های عجیب و غریب به خود می گیرد. این شکلها آگاهانه و عمدتاً واقعیت را هجو می کنند و واپیچیدگیهایی پدید می آورند که می توانند از یکسو سرگرم کننده و از سوی دیگر مانند تصاویر کج و معوج بازتابی از دنیای اطرافمان، غیرطبیعی باشند. دامنه این گونه

خیال پردازیهای صحنه ای، بسیار گسترده است و از دکورهای واپیچیده و تغییر شکل داده شده تا صحنه پردازی زنده ای که در آن مبلمان و قطعات منتخب دکور ذهن را به درون یک توهم فضایی می کشاند متغیر است .

از طرف دیگر، صحنه پردازی می تواند فقط پیرامون اشیا یا وسایل را نشان دهد و بعضی فنون صحنه پردازی اسکلتی، از این جلوه تزئینی استفاده های خارق العاده ای به عمل آورده اند. این نوع صحنه پردازی عبارت از موارد زیر است : تجریدی یعنی طرح اشیا بدون مفاهیم مستقیم واقعی ؛ عجیب و غریب یعنی تحریف شده به نحوی غیر واقعی و به منظور ایجاد ترس یا خنده ؛ سیلوئت یعنی دستیابی به جلوه تزئینی از طریق تمرکز بر پیرامون اشیا.

Entertainment

سرگرمی [C]

واژه موضوع برنامه و واژه هدف برنامه را ببینید.

Entertainment-Recreation

سرگرمی - تفریحی [C]

واژه هدف برنامه را ببینید.

Serials

سریال ها [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Black Level

سطح سیاهی [I]

در زبان فرانسه **Niveau de noir** گفته می شود و منظور سطح سیاهی در تصاویر ویدیویی است که باید به گونه ای تنظیم شود تا فاقد هر گونه مایه رنگی بوده و کاملاً سیاه مشاهده گردد.

Riser**[E] سکو**

از سکوها برای بالاتر قرار گرفتن بازیگران و هر آنچه در صحنه دیده می شود به منظور برقراری تراز افقی مناسب بین دیدگاه دوربین و ملزومات صحنه، استفاده می شود. با این تدبیر دیگر نیازی به کوتاه کردن پایه های دوربین و خم شدن فیلمبردار یا تصویر بردار برای مشاهده از منظره یاب نیست. بلندی این سکو یا کف کاذب بیش از چند ده سانتی متر از کف استودیو نمی باشد. نوع دیگر سکوها که به آنترپوز نیز معروفند، جایگاه ویژه ای است که دوربینهای فیلمبرداری یا تصویربرداری تلویزیونی روی آن قرار می گیرد. پیرامون این جایگاه میله هایی برای نصب و استقرار پروژکتورها پیش بینی شده است و از روی آن می توان از زاویه بالا به پایین از یک نمای مورد نظر فیلمبرداری یا تصویربرداری نمود.

Hydraulic Platform**[E] سکوهای هیدرولیک**

سکوها با لابر هیدرولیکی قادرند ارتفاع دوربین را از ۱/۸ تا ۳۰ متر تغییر دهند. در نتیجه از آنها در تصویر برداری نماهای زاویه بالا و نماهای بسیار دور استفاده می شوند. گاهی از این سکوها در برنامه های خارج از استودیو برای نصب دستگاه مایکروویو Microwave نیز استفاده می شود.

Cell Animation**[C] سل انیمیشن**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Idea**[I] سوژه**

ایده، فکر، ذهنیت و درونمایه اصلی تشکیل دهنده بسته های پیام و برنامه های رادیویی و تلویزیونی است. این واژه اگر چه در ازای واژه Subject^۱ در زبانهای فرانسه و انگلیسی بکار آمده، با این همه کاربرد آن در بیشتر

^۱ در این کتاب واژه Subject برای مقصود دوم (اشاره به موضوع یا شخصیتی در داستان) بکار رفته است.

موارد بر واژه **Idea** منطبق است. واژه سوژه جدای از کاربرد در برابر واژه **Idea** ("سوژه این فیلم سرقت مسلحانه است") گاه برای اشاره به موضوع یا شخصیتی در داستان ("سوژه اصلی فیلم، کارآگاه است" یا "دوربین به سوی سوژه حرکت می کند") و گاه برای اشاره به طبقه مضمونی یی که ایده برنامه بدان مربوط می شود ("سوژه اجتماعی"، "سوژه دینی" و ...) بکار می رود.

سولو [I]

Solo

در موسیقی به معنای تکنوازی یا تک صدایی است و در دستگاههای صوتی یا نرم افزارهای صوتی کلیدی است که معمولاً برای شنیدن یک صدای خاص استفاده می شود. به عنوان مثال هنگام **solo** یک خط در میز میکسر، تمامی صداها میز به جز صدای همان خط قطع می شود.

سوئیچر یا کارگردان فنی [O]

Technical Director

- فردی است که به موردوربینها، صدا، نور و تمام وسایل استودیو نظارت دارد و مشاور کارگردان ویدیو است. او به کارگردان ویدیو در بر طرف کردن مشکلات فنی کمک می کند تا هدفهای هنری مورد نظر در برنامه تأمین شود. کارگردان فنی در تمام جلسات تمرین و ضبط همراه کارگردان ویدیو است و اداره امور فنی برنامه را چنان انجام می دهد که کارگردان ویدیو بتواند تمام فکر خود را متوجه امور هنری برنامه سازد. هنگام ضبط، کارگردان ویدیو تصویر مطلوب را انتخاب می کند و کارگردان فنی آنرا ضبط می کند. همچنین نظارت بر عملکرد وسایل استودیو، رفع خرابی ها و مشکلات جزئی آنها از وظایف کارگردان فنی است. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- فردی است که نحوه کار با میز ترکیب کننده تصاویر، کلیدها و کنترلهای آنرا آموزش دیده است. در برخی از سازمانهای تلویزیونی کارگردان، خود با کنترلهای میز و ترکیب تصاویر کار می کند، و در برخی از سیستمهای دیگر کارگردان فنی با دستور کارگردان، کنترل و کار با کلیدهای روی میز را برای ایجاد ترفند و تصویر مورد نظر انجام می دهد که در نتیجه سبب شکل گرفتن تصاویر نهایی در تولید و ضبط یک برنامه تلویزیونی می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

^۱ این فرد اگر صرفاً در اتاق فرمان نشیند و نظارت داشته باشد و تنها اعمال سوئیچ کردن را انجام دهد، سوئیچر گفته می شود.

- فردی است که بوسیله میز تصاویر یا میز ترکیب کننده، تصویر دلخواه خود را از میان کلیه تصاویر موجود انتخاب و برای ضبط بر روی نوار یا پخش توسط آنتن می فرستد. (جزوه درسی دانشکده صدا و سیما - خانم شکیبا)

- مسئول کیفیت فنی و هنری بازده استودیو است. او در رأس گروه بهره برداری از استودیو قرار دارد و ممکن است مستقیماً بر عملیات نور پردازی نیز نظارت داشته باشد. (استودیوهای کوچک تلویزیونی - ترجمه مهدی رحیمیان)

فردی است که به امور دوربینها، صدا، نور و تمام وسایل استودیو نظارت دارد و مشاور کارگردان ویدیو است. او به کارگردان ویدیو در بر طرف کردن مشکلات فنی کمک می کند تا هدفهای هنری مورد نظر در برنامه تأمین شود. کارگردان فنی در تمام جلسات تمرین و ضبط همراه کارگردان ویدیو است و اداره امور فنی برنامه را چنان انجام می دهد که کارگردان ویدیو بتواند تمام فکر خود را متوجه امور هنری برنامه سازد. هنگام ضبط، کارگردان ویدیو تصویر مطلوب را انتخاب می کند و کارگردان فنی آنرا ضبط می کند. همچنین نظارت بر عملکرد وسایل استودیو، رفع خرابی ها و مشکلات جزئی آنها از وظایف کارگردان فنی است. او نیز نحوه کار با میز ترکیب کننده تصاویر، کلیدها و کنترلهای آنرا آموزش دیده است. در برخی از سازمانهای تلویزیونی کارگردان، خود با کنترلهای میز و ترکیب تصاویر کار می کند، و در برخی از سیستمهای دیگر کارگردان فنی با دستور کارگردان، کنترل و کار با کلیدهای روی میز را برای ایجاد ترفند و تصویر مورد نظر انجام می دهد و در نتیجه سبب شکل گرفتن تصاویر نهایی در تولید و ضبط یک برنامه تلویزیونی می شود. همچنین او مسئول کیفیت فنی و هنری بازده استودیومی باشد که در رأس گروه بهره برداری از استودیو قرار دارد و ممکن است مستقیماً بر عملیات نور پردازی نیز نظارت داشته باشد.

Tripod

سه پایه [E]

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - مجموعه پایه دوربین را ببینید.

Caption Stand

سه پایه کپشن [E]

در استودیوهای فیلمبرداری و به ویژه تلویزیونی برای نگهداری نوشته یا تصویر یک کپشن (که بیشتر به شکل نوشته ای بر روی مقوا است) مقرر بر جایگاه پیش بینی شده استفاده می شود و به این ترتیب امکان فیلمبرداری

یا تصویر برداری از روی آن به سادگی امکان پذیر می شود، که البته امروزه با پیشرفت صنعت دیجیتال، این نوشتارها نرم افزاری شده اند.

Political

سیاسی [C]

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Politico_News

سیاسی - خبر [C]

واژه موضوع برنامه را ببینید.

CD: Compact Disk

سی دی [E]

به دیسکی کوچک و براق، حاوی اطلاعات دیجیتالی رمزی شده - معمولاً سیگنالهای صوتی - گفته می شود که قابلیت خواندن اطلاعات، با استفاده از اشعه لیزر را دارا می باشد.

Lighting System

سیستم نورپردازی [E]

در این سیستم از دو نوع کلی چراغها استفاده می شود:

الف- پروژکتورهای معمولی :

- ۱- چراغهای نور نقطه ای فرنل یا فرنل (Fresnel) : این نوع پروژکتور، نوری بآلته نرم تولید می کند که معمولاً دارای شعاع نوری با زاویه ۱۰ درجه تا ۶۰ درجه است. از پیچی جهت کنترل پروژکتور برای چرخش افقی، چرخش عمودی و نیز تنظیم نقطه ای (Spot) یا پراکنده کردن نور استفاده می شود.
- ۲- منابع نوری ملایم که شامل چراغهای کاسه ای (Bell Lamp) است.
- ۳- چراغهای در باز که شامل چراغ نور پراکنده ۸۰۰ وات، منبع نور پراکنده ۱۲۵۰ وات و قلابهای مخصوص نصب چراغهای سبک به دیوارهای صحنه، می باشد.

ب- چراغهای خاص:

این چراغها را می توان به چهار دسته، چراغهایی که در نورپردازی سیکلوراما و جلوه های خاص نوری بکار می روند، تقسیم کرد:

- ۱- چراغهای نورپردازی سیکلوراما که عبارتند از: ردیف چراغهای میله ای ۶۲۵ وات است، و چراغ آویز برای نورپردازی یکدست سیکلوراما از بالا.
- ۲- چراغ نور لبه تیز
- ۳- چراغهای الگو افکن که عبارتند از چراغ ۲ کیلو وات برای اسلایدهای ساکن ۳×۳ اینچ و چراغ ۲ کیلو وات برای جلوه های متحرک مثل ابر، آتش و...
- ۴- نورهای جدید لیزری.

وسایلی که برای نصب چراغها در استودیو (EFP) و پرتابل (ENG) استفاده می شوند عبارتند از:

Lightweight Stands**الف- پایه های سبک**

- ۱- پایه سبک وزن: این پایه ها فقط برای پروژکتورهای سبک وزن کاربرد دارد.
- ۲- پایه لاکپشتی: برای چراغهایی بکار می رود که قرار است در کف صحنه نصب شوند.
- ۳- پایه کوتاه: ارتفاع متغیری دارند و به منظور نورپردازی از ارتفاع پائین تر از ۱ متر کارایی فراوانی دارند.
- ۴- پایه تاشو: برای چراغهای سنگین استفاده می شوند.

Scenic Clamps**ب- قلابهای صحنه**

- چراغهای سبک را می توان داخل قلابهایی که به لته های صحنه متصل است جای داد. این قلابها به دو صورت مورد استفاده قرار می گیرند:
- ۱- آنهایی که به لبه بالایی لته قلاب می شوند.
 - ۲- آنهایی که به کمک یک بازو ارتفاع چراغ را پائین می آورد.

Lightweight Telescopic Tubes**ج- لوله های تلسکوپی سبک**

- ۱- لوله های تلسکوپی فنر دار: که بین سقف و کف صحنه قرار می گیرند و چراغهای سبک را نگه می دارند.
- ۲- لوله های واسط: که چراغهای لازم را نصب می کنند.

Lightweight Ceiling Track**د- ریلهای سقفی سبک**

این ریلها به سادگی نصب می شوند و در استودیوهای کم ارتفاع قابل اجرا است. اخیراً ریلهایی مورد

استفاده قرار می گیرد که دارای ۱ و ۲ و ۴ شیب جداگانه اند. در ریل چند شیاره، اتصال چراغها با لغزش برآمدگی مناسب در شیار خود انجام می گیرد.

Bar Clamp

۵- گیره سوسماری

که در روش پرتابل به «باری کودا» معروف است.

Boom

۶- بوم

که چراغ بر روی آن نصب می شود مانند بوم صدا.

در ضمن ابزاری که جهت قرارگیری وسایل روشنایی در استودیو استفاده می شوند، باید:

۱- ارتفاع کافی داشته باشد تا فاصله مناسب پروژکتور و زاویه عمودی مورد نظر بدست آید.

۲- به نورپرداز امکان دهد تا پروژکتورها را به فاصله ۰/۶ متری از هر نقطه استودیو قرار دهد.

۳- جابجایی پروژکتور را روی سیستم نصب، ساده سازد.

CCD: Charge Coupled Device

سی سی دی [E]

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - بدنه دوربین را ببینید.

Cyclorama

سیکلوراما [E]

واژه سبک صحنه پردازی - پس زمینه خنثی - ساده - پس زمینه های ساده رنگی را ببینید.

Time Code Signal

سیگنال تایم کد [I]

سیگنالی است که حاوی اطلاعات تایم کد می باشد. بر اساس این سیگنالها می توان عملیات مونتاژ خطی را تا حدی ساده تر کرد.

Chrominance Signal**سیگنال رنگی [I]**

جزء رنگی سیگنال ویدیو است که به سیگنال سیاه و سفید اضافه می شود و سیگنال کامل ویدیو رنگی را می سازد.

Composite Video Signal**سیگنال ویدیوی مرکب [I]**

به سیگنال ویدیوی کامل گفته می شود، بدین معنی که هم حاوی اطلاعات رنگ و هم اطلاعات روشنایی می باشد.

Component Video Signal**سیگنال ویدیوی مؤلفه ای [I]**

دو سیگنال مجزای ویدیو (سیگنال رنگی و سیگنال سیاه و سفید) است که بطور مجزا از هم، ارسال می شوند (بر خلاف حالت مرکب Composite).

Sync**سینک [I]**

به همزمان کردن حرکت چند دستگاه با هم یا همزمانی اطلاعات ویدیو، صدا و فیلم گفته می شود.

Cinemascope**سینما سکوپ [I]**

نوعی طریقه فیلمبرداری برای نمایش روی پرده عریض است که از عدسی آنامورفیک استفاده می شود. پرده نمایش سینما سکوپ دارای نسبت عرض و طول ۱ به ۲/۵ می باشد در حالیکه این نسبت در ویدیو ۳ به ۴ است.

Cinerama**سینه راما [I]**

نوعی نمایش فیلم (70 mm) است که توسط سه دوربین روی پرده عریض نمایش داده می شود و در آن می توان از باندهای متعدد صدا نیز استفاده کرد.

Cine_mobile**سینه موبیل [E]**

یک واحد سیار سینمایی است که به منظور انتقال تجهیزات و امکانات اصلی مورد نیاز برای تولید فیلم (دوربینها، پایه های مورد نیاز، لنزها، مجموعه های نور و نورپردازی، وسایل صدابرداری، وسایل صحنه و ...) به محل فیلمبرداری بکار می رود. این واحد در محل استقرار گروه فیلمبرداری مستقر گردیده و خدمات فنی و تجهیزاتی مورد نیاز برای گروه فیلمبرداری را در اختیار می نهد.

Shutter**شاتر [E]**

شاتر به دو صورت تیغه ای و پرده ای (کانونی و مرکزی) وجود دارد. شاتر تیغه ای از یک سری تیغه فلزی تشکیل شده که در داخل لنز و نزدیک دیافراگم قرار دارد و بیشتر در دوربینهای قدیمی و قطع بزرگ و متوسط استفاده شده است. طرز کار، مشابه دیافراگم بوده، با این تفاوت که طبق زمان نوردهی مورد نظر عکاس، با چکاندن ضامن شاتر در یک لحظه باز و بسته می شود (مثلاً ۱/۳۰ ثانیه). این نوع شاتر به دلیل ساختار ویژه خود سرعتهای بالاتر از ۱/۵۰۰ (یک پانصدم) را نمی تواند برای اکسپوز فراهم نماید.

نوع دوم شاتر، شاتر پرده ای بوده که در داخل بدنه دوربین و جلو فیلم قرار می گیرد. این نوع شاترها سرعتهای بسیار بالا را نیز تأمین می کنند، مثلاً ۱/۱۰۰۰ الی ۱/۸۰۰۰ (یک هزارم الی یک هشت هزارم) و حتی ۱/۱۲۰۰۰. این شاترها با کمک یک سیستم الکترونیک حداکثر دقت را در زمان نوردهی دارند. کار شاتر اسکن کردن سطح فیلم است که به این ترتیب نور مورد نیاز به فیلم می رسد. این عمل اسکن کردن می تواند افقی یا عمودی باشد، البته هر دو نوع این وجود دارد. در ضمن شاترهای پرده ای که از بالا به پائین کار می کنند از نظر ساختار و عملکرد با شاتر پرده ای که بصورت افقی سطح فیلم را اسکن می کند قدری تفاوت دارد.

Volum Unit Meter

شاخصهای صوتی [E]

واژه میز ترکیب کننده صدا را ببینید.

Show

شو [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه های ترکیبی را ببینید.

Shading

شیدینگ [I]

در هنگام تنظیم های اولیه دوربین، تصویر باید از سفیدی و نیز سیاهی یکنواختی در جهت عمودی و افقی تصویر برخوردار باشد، که شیدینگ (Shading) جهت تصحیح این عدم یکنواختی می باشد.

Scene

صحنه [I]

- یک صحنه را می توان مجموعه ای از یک سری نماهای فیلمبرداری یا تصویربرداری شده تلویزیونی در ارتباط با هم دانست، بدون آنکه در مکان و زمان رخ داد آن کوچکترین تغییری داده شده باشد. صحنه را می توان کوچکترین واحد بنیانی یک فیلم داستانی یا برنامه تلویزیونی ویدیویی دانست. مانند یک سلسله نما که در پی یکدیگر آمده و نشان دهنده شکلی و بخشی از یک رویداد پیوسته باشد. هر صحنه دارای یک نمای کلی است که آن را از راه دورتری می گیرند که به آن Master Scene می گویند، سپس فیلمبرداری دوباره تکرار شده و این بار از چهره بازیگران از فاصله نزدیکی اقدام به فیلمبرداری یا تصویربرداری می نمایند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

یک صحنه را می توان مجموعه ای از یک سری نماهای فیلمبرداری / تصویربرداری شده مرتبط با هم دانست، بدون آنکه در مکان و زمان رخ داد آن کوچکترین تغییری داده شده باشد، و در نتیجه کوچکترین واحد بنیانی یک فیلم یا برنامه تلویزیونی است. هر صحنه دارای یک نمای کلی است که آن را از راه دورتری می گیرند و به آن Master Scene می گویند، سپس فیلمبرداری / تصویربرداری دوباره تکرار شده و این بار از فاصله

نزدیکتری اقدام به فیلمبرداری یا تصویربرداری از صحنه مورد نظر می نمایند.

Set Dressing (Staging)

صحنه آرایی (صحنه پردازی) [II]

به احیا کردن اجزاء و وسایل کاربردی یک صحنه و خصوصیات گفته می شود که باعث ایجاد و خلق هویت آن صحنه می گردد. در واقع، ما به کمک امکانات صحنه پردازی، محیطی واقعی از برنامه خلق می کنیم، یا آنرا طوری می سازیم که در حالت عادی وجود ندارد. ما به چیزهایی که غیر محتمل می نماید، جنبه های باور کردنی و معقول می دهیم، به عبارت دیگر غیر ممکن را به نحوی ممکن می کنیم. صحنه پردازی قلمرو باورسازی نا پایدار است، جهانی که تفکرات عجیب و غریب شکل حقیقی به خود می گیرند، جهانی که بطور زود گذر توهم یک مکان خلق می شود.

در ضمن، صحنه پردازی باید در محدوده امکانات استودیو یا Location (محل تصویربرداری) سازماندهی شود، زیرا ابعاد مختلف استودیوها، وسعت و ارتفاع دکورهای مورد نیاز برنامه را تحت تأثیر قرار می دهد.

کاربری و اصول اجرایی صحنه پردازی در تولید یک برنامه Production Mechanics

در صحنه پردازی باید به دوربینها فرصت داده شود تا نماهای مطلوب خود را بگیرند و امکان اجرای فنون مختلف تولید برنامه فراهم گردد. بسیاری از کارگردانان تلویزیونی، بعد از تعیین احتیاجات گسترده شان جزئیات صحنه پردازی را به متخصصان ذیربط محول می کنند، نماهای خود را مطابق با صحنه کلی انتخاب می نمایند. برخی دیگر پرداخت مورد نظر و حرکات دوربین شان را به صورت طرحهای مجزا تهیه می کنند، سپس طراح صحنه، دکور برنامه را متناسب با این طرحها آماده می سازد.

صحنه پردازی باید مشکلات فنی و هنری ناشی از شرایط کار و فعالیتهای مختلف استودیویی، ابعاد محدود تصویر تلویزیونی، و مختصات فنی دوربین و لنزهای تلویزیون را در نظر داشته باشد.

زاویه عدسی دوربین، برداشت را از اندازه، ابعاد و پرسپکتیو موضوع متأثر می کند. یک عدسی زاویه باز (عدسی کوتاه کانون) فواصل و فضای صحنه را مبالغه آمیز جلوه می دهد، در حالی که عدسی زاویه باریک (عدسی بلند کانون) ظاهراً فضا و عمق صحنه را فشرده می نماید. از این ویژگی عدسیها می توان استفاده های مفیدی به عمل آورد.

¹ تعریف مذکور برگرفته از کتاب اصول صحنه پردازی در تلویزیون می باشد که به دلیل حجیم بودن، تنها تعریف نگارنده به همراه تغییرات اعمال شده، ارائه گردیده است.

از طرف دیگر صحنه پردازی باید با توجه به نیازهای نوری برنامه طراحی شود. یک صحنه نامناسب، تلاشهای نور پرداز در پرداخت نوری صحنه را خنثی می کند. به همین ترتیب در طراحی صحنه باید مسایل مربوط به صدا برداری نیز مورد توجه قرار گیرد.

Types of Staging

انواع صحنه پردازی

اغلب صحنه پردازیهای تلویزیونی بسیار موقتی اند. البته استودیوهای را می توان یافت که یک دکور ماههای متوالی در گوشه ای از آن ثابت می ماند و پس از تغییرات جزئی، در برنامه های پی در پی مورد استفاده قرار می گیرد. البته این نوع دکور ثابت فضای با ارزش استودیو را اشغال می کند، از این رو کاربرد عام ندارد. حتی استودیوهای پخش اخبار و ضبط مصاحبه نیز در پی تغییر چهره گاه به گاه دکورهای خود هستند، تا جذابیت برنامه در نزد مخاطب برقرار باشد.

Standing Sets

دکورهای راکد

معمولاً دکورهای « ثابت » یا « راکد » ی که در استودیوهای تلویزیونی دیده می شوند به طور مکرر در برنامه های مشابه استفاده می شوند. به این ترتیب، معمولاً یک مسابقه هفتگی تلویزیونی در هر برنامه دکور ثابتی خواهد داشت. هر بخش از یک مجموعه تلویزیونی شامل یک یا دو دکور ذخیره (مثلاً صحنه داخلی یک آپارتمان) است که با چند دکور یک بار مصرف تولید شده مخصوص آن برنامه، تکمیل می شود. ممکن است دکورهای ثابت طوری طراحی شوند که به شکل یک دکور مرکب شامل چندین اتاق مجاور هم، سالن و غیره در آیند. معمولاً دکورهایی که قرار است مجدداً مورد استفاده قرار گیرند، محکم تر ساخته می شوند تا بر اثر جابه جایی و حمل و نقل مداوم صدمه نینند.

Short-run Staging

صحنه پردازی کوتاه مدت

اکثر دکورها یک بار مصرف هستند، و از اتصال چند قطعه دکوری استاندارد به هم تهیه می شوند. در یک نمایش منفرد، دکور به مدت چند ساعت در استودیو بر پا می شود تا پس زمینه رویداد برنامه های زنده یا ضبطی را تأمین کند، و بعد از اتمام برنامه، جمع (برچیده) می شوند. سپس این قطعات از یکدیگر جدا و به همراه سایر قطعات دکور، انبار می شوند. بخشهای خاصی از دکور مثل مبلمان و لوازم صحنه را می توان از شرکت های تأمین کننده وسایل صحنه اجاره نمود. از مصالح بعضی قسمتهای دکور می توان در ساخت دکورهای جدید استفاده کرد. در صورتی که قطعات یک دکور مصرف دیگری نداشته باشند آنها را دور می ریزند تا فضای با ارزش انبار را اشغال نکنند.

Basic Categories	دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی
Area Staging	۱- صحنه پردازی محوطه ای (فضای باز)
	برای برنامه های با صحنه وسیع کار برد دارد. بعضی اوقات در این نوع صحنه ها قطعات دکور (ستونهای ایستاده یا آویز، سکوها) را در جلو پرده سیکلوراما می گذارند و بدین طریق فضای مناسب اجرا را در اختیار بازیگران و مجریان قرار می دهند.
Table Set-ups	۲- صحنه پردازی به دور میز (پلاتو)
	در برنامه های مصاحبه یا میزگردها و برنامه های تشریحی استفاده می شود.
Audience Shows	۳- صحنه پردازی برنامه های با تماشاگران حاضر در استودیو
	در واقع تماشاگران در استودیو در جایگاه پلکانی مستقل از دکور می نشینند و صحنه نمایش گونه استودیو را تماشا می کنند (رویداد داخل استودیو در جلو پس آویزها، لته ها یا پرده ها اتفاق می افتد).
Open-ended Staging	۴- دکور باز
	دکور سه وجهی (به شکل یک فضا بدون وجه چهارم).
Enclosed Settings	۵- دکور بسته
	دکور چهار وجهی صحنه دارای چهار دیواره یا صحنه مسقف (معمولاً از صحنه های مسقف استفاده زیادی نمی شود، مگر دکوپاژ برنامه تأکید خاصی داشته باشد).
	تبصره: این نوع دکور در صحنه پردازی برنامه های داستانی (سریالهای تلویزیونی و فیلم تلویزیونی) و لوکیشنهای حقیقی هم می تواند بکار رود.
Two-storey Staging	۶- صحنه پردازی دو طبقه
	در بعضی نمایشها دکورهای دو طبقه ساخته می شوند، اما به واسطه پیچیدگیهایی که این نوع دکورها در تهیه برنامه بوجود می آورند طرفداران زیادی ندارند.

Layout man**صحنه پرداز (انیمیشن) [O]**

- پس از تعیین شدن شخصیتها، صحنه پرداز به تنظیم و تعیین مسیر حرکت، جهت ورود و خروج شخصیتها، تعیین جای اشیاء و لوازم صحنه آن می پردازد. تعیین حرکت دوربین و همچنین پس زمینه از دیگر مسئولیت های لی اوت من می باشد. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

این فرد که به عنوان مهندس فیلمی باشد، پس از آنکه دستور کار تولید (استوری برد) در اختیارش قرار گرفت، به تنظیم و تعیین اندازه کادر، مسیر حرکت شخصیتها، جهت ورود و خروج شخصیتها، تعیین جای اشیاء و لوازم صحنه می پردازد. در ضمن تعیین حرکت دوربین و پس زمینه از دیگر مسئولیت های اوست. لازم به ذکر است که در این قسمت دو نوع لی اوت انجام می شود: ۱- لی اوت زمینه ۲- لی اوت انیمه.

Audience Shows**صحنه پردازی برنامه های با تماشاگران حاضر در استودیو [I]**

واژه صحنه آرایی - دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی را ببینید.

Table Set-ups**صحنه پردازی به دور میز [I]**

واژه صحنه آرایی - دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی را ببینید.

Decorating Staging**صحنه پردازی تزئینی (خیالی) [I]**

واژه سبک صحنه پردازی را ببینید.

Two-storey Staging**صحنه پردازی دوطبقه [I]**

واژه صحنه آرایی - دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی را ببینید.

Short-run Staging**صحنه پردازی کوتاه مدت [I]**

واژه صحنه آرایی - انواع صحنه پردازی را ببینید.

Area Staging**صحنه پردازی محوطه ای [I]**

واژه صحنه آرایی - دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی را ببینید.

Realistic Staging**صحنه پردازی واقعگرایانه [I]**

واژه سبک صحنه پردازی را ببینید.

Sound Recordist**صدا بردار [O]**

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری صدا با کاربرد وسایل و دستگاههای صوتی آشنایی کامل داشته باشد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

- فردی است که با استفاده از دستگاههای مخصوص، صداهای متفاوت را از منابع مختلف مانند میکروفن، ضبط صوت و گرام می گیرد و هنگام ضبط برنامه در جای مناسب، مورد استفاده قرار می دهد. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- به تکنسین یا کارمند ضبط صدا که دارای توانایی و شناخت کاری با دستگاهها و وسایل پیشرفته ضبط صدا در استودیوهای صدا برداری، فیلمبرداری و استودیوهای تلویزیونی می باشد، گفته می شود. این شخص همچنین کار ضبط و پخش صدا را با کیفیت مناسب به عهده دارد، و چگونگی تناسب صداهای همراه شونده را به هنگام پخش در هر لحظه کنترل می کند. در نهایت صدای یک برنامه تولیدی وابسته به کار اوست. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

- مسئول جاگذاری میکروفنها و تنظیم صدا می باشد. انتخاب و ترکیب صدا به کمک میز صدا و سایر منابع صوتی از قبیل ضبط صوت و گرام توسط اوست. (جزوه درسی دانشکده صدا و سیما - خانم شکیبا)

فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری صدا با کاربرد وسایل و دستگاههای صوتی آشنایی کامل داشته باشد.

صداگذاری در انیمیشن [I]**Animation Sounding**

- معمولاً صدا براساس استوری بورد آماده می‌گردد. صدا شامل دیالوگ، نریشن، افکت و موسیقی است. تهیه صدا قبل از طراحی، این امکان را به طراح می‌دهد تا بتواند حرکات لبها را منطبق با ادای کلمات طراحی کند و این تصور را برای بیننده بوجود می‌آورد که پرسوناژ، کلمات را به درستی ادا می‌کند. ولی صداگذاری نهایی و کامل فیلم همچون موسیقی متن، بعد از مرحله تدوین انجام می‌شود و بصورت "Optic" در حاشیه فیلم ثبت می‌گردد. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

معمولاً صدا براساس استوری بورد آماده می‌گردد. صدا شامل دیالوگ، نریشن، افکت و موسیقی است. تهیه صدا قبل از طراحی، این امکان را به طراح می‌دهد تا بتواند حرکات لبها را منطبق با ادای کلمات طراحی کند و این تصور را برای بیننده بوجود می‌آورد که پرسوناژ، کلمات را به درستی ادا می‌کند. ولی صداگذاری نهایی و کامل فیلم همچون موسیقی متن، بعد از مرحله تدوین انجام می‌شود و بصورت "Optic" در حاشیه فیلم ثبت می‌گردد.

صدای سرصحنه [I]**On-location Sound**

- ضبط صدای همزمان در صحنه همراه با اجرای بازیگران در نما. در این هنگام برای برداشتن کمترین تأثیر زمینه‌ای، تمهیدات ویژه‌ای همچون نزدیکی زیاد میکروفن حساس در نزدیکی بازیگر باید مورد توجه و در اجرا بوسیله صدا بردار بکار برده شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

به ضبط صدای همزمان در صحنه همراه با اجرای بازیگران گفته می‌شود. این صدا هنگام فیلمبرداری ضبط شده که در استودیوی صدا همراه با سایر افکتها میکس می‌شود.

صدای شاهد [I]**Actual Sound/Diegetic Sound**

- صدای حقیقی یا اصلی ناشی از برخورد شخصی یا چیزی که در همان لحظه در نما مشاهده شود. به اینگونه آثار

صوتی جانبی « صدای سر صحنه یا شاهد » گفته می شود که به هنگام فیلمبرداری بوسیله صدابردار ضبط می گردد، تا به هنگام تدوین بر روی فیلم اصلی منتقل گردد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

صدایی است که در هنگام فیلمبرداری ضبط می شود و در مراحل دوبلاژ از آن استفاده می گردد. (کیفیت در این گونه صداها مد نظر نبوده و فقط به عنوان صدای اولیه از آن استفاده می شود).

Ambience/Ambient Sound

صدای محیطی [I]

همان هام یا فن است که با اضافه کردن آن به دیالوگ، موزیک و افکت، در فضا سازی صدای فیلمهای دوبله شده کمک می کند تا صدا از حالت خشک استودیو خارج شده و شنونده هر چه بیشتر در فضای فیلم وارد شود، ضمناً در هماهنگی صدای فیلم کمک می کند و یک نوع اتصال و یکنواختی بین صدای پلانهای مختلف فیلم ایجاد می کند.

Direct Sound

صدای مستقیم [II]

صدایی است که مستقیماً پس از خارج شدن از منبع به میکروفن یا مقصد می رسد.

Reflected Sound

صدای منعکس شده [II]

صدایی است که پس از برخورد به در، دیوار یا اطراف به مقصد می رسد.

Programme Class

طبقه برنامه و ساختارهای آن [C]

- نمود بارز معماری هر برنامه است که از ترکیب مصالح و عناصر سه گانه «نیروی انسانی»، «منابع مالی» و «منابع تجهیزاتی و مواد مصرفی» شکل می گیرد. و در واقع مفاصل استخوان بندی برنامه را تشکیل می دهد. بر این پایه و اساس، پیام هم به عنوان روح و هم به عنوان نما، شکل و شمایل و قالب خود را بر پایه یک زیر بنای فکری

پیدا کرده. با توجه به محتوا، هدف و مخاطب و ویژگیهای او به برنامه تبدیل می شود. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما -۱۳۷۱)

- طبقه برنامه میزان منابعی است که برای تهیه یک برنامه اختصاص داده می شود. معیارهایی که برای تعیین طبقه برنامه مورد استفاده قرار می گیرند عبارتند از: ۱- نیروی انسانی (کمیت و کیفیت) حسب ساعت / کار

۲- تجهیزات و وسایل (کمیت و کیفیت) حسب ساعت / کار ۳- مواد مصرفی (کمیت و نوع) حسب مقدار

۴- بودجه (اعم از نقدی و غیر نقدی) حسب ریال ۵- خدمات (لابراتوار، دوبلاژ، دکور بصورت هزینه و ...) حسب ساعت / کار ۶- زمان یا مدت برنامه. بطور کلی برنامه های سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران در چهار طبقه الف، ب، ج و د قرار می گیرند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی -۱۳۶۴)

- میزان، نوع و نحوه کاربرد منابعی است که برای تهیه یک برنامه اختصاص داده می شود. ساخت برنامه نیاز به بودجه، نیروی انسانی، وسایل و مواد و تجهیزات و زمان به اندازه های متفاوت حسب موضوع، هدف و قالب برنامه دارد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

طبقه برنامه به مجموعه ای از برنامه ها گفته می شود که دارای خصوصیات همانند و مشترک هستند. برنامه ها را از دیدگاههای مختلفی می توان طبقه بندی کرد. در سازمان صدا و سیما برنامه های تلویزیونی بر پایه ویژگیهای فنی و اقتصادی تولید آنها و با در نظر داشتن بهای تمام شده برنامه، در چهار طبقه "الف"، "ب"، "ج" و "د" تعریف و طبقه بندی می شوند.

مشخصات برنامه های نوع الف :

- طبقه الف به آنگونه از برنامه ها اطلاق می شود که به جهت ویژگیهای محتوی و فرم نیازمند بهره جویی وسیع از نیروی انسانی کارآمد و خلاق، تجهیزات، امکانات و وسایل گسترده و متنوع (نور، صدا، گریم، لباس، دکور و ...) و مکانهای متعدد بوده و همچنین عرضه هنرمندانه آن مستلزم بهره گیری از شیوه های پیشرفته در ساخت برنامه می باشد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما -۱۳۷۱)

- برنامه های بسیار سنگین ویدیو هستند که در استودیو با استفاده از واحد سیار ضبط می شود. برای ساختن یک ساعت برنامه نوع الف حدود ۷۲ ساعت وقت استودیو لازم است. مشخصات بکارگیری امکانات فنی این نوع برنامه ها به شرح زیر است^۱: (سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳)

^۱ مشخصات بکارگیری امکانات فنی ذکر شده در جزوه سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳، همانند مشخصات گفته شده برنامه ها در جزوات مربوط به امور برنامه ریزی و ارزیابی می باشد.

۱- حداقل سه محل اجرا داشته باشد. ۲- در محلهای اجرا از اثاث (میز، صندلی، میبل، لوستر و...) استفاده شود. ۳- دکور (غیر از در و پنجره) دارای قسمتهای متحرک باشد. ۴- در کلیه محلهای اجرا از وسایل صحنه استفاده شود. ۵- بین ۷ تا ۱۰ امکان میز نور مورد استفاده قرار گیرد. ۶- از حداقل ۹ میکروفن، سه بوم و بوم هیدرولیک استفاده شود. ۷- از حداقل سه دوربین و کرین استفاده شود. ۸- از دستگاههای تله سینما، ال دی، آی ای اف (A.I.F) بک اسکرین پرو جکش استفاده شود. ۹- از افکت های الکترونیکی و مکانیکی در استودیو استفاده شود. ۱۰- حداقل از سه افکت الکترونیکی توسط نودال و امپکس استفاده شود. ۱۱- از افکت های الکترونیکی روی میز سوئیچر استفاده شود. ۱۲- حداقل از ۸ مجری یا بازیگر استفاده شود. ۱۳- دوربین و مجریان دارای حرکات زیاد و پیچیده باشند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی-۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

ساختارهای برنامه های نوع الف: (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

- ۱- برنامه داستانی فیلم ۳۵ میلیمتری بی صدا
 - ۲- برنامه داستانی فیلم ۳۵ میلیمتری صدا سر صحنه
 - ۳- برنامه داستانی فیلم ۱۶ میلیمتری
 - ۴- برنامه داستانی فیلم ۱۶ میلیمتری صدا سر صحنه
 - ۵- برنامه داستانی پرتابل بی صدا
 - ۶- برنامه داستانی پرتابل صدا سر صحنه
 - ۷- برنامه داستانی واحد سیار
 - ۸- برنامه داستانی استودیو
 - ۹- تمام زنده نمایی (فول انیمیشن)
- قدر مسلم هر ساختار با توجه به ویژگی خود به تعداد و ترکیب نیروی انسانی و تجهیزات ویژه ای نیاز دارد. توضیح آنکه به استثنای برنامه های انیمیشن، نیمه انیمیشن و عروسکی، در بقیه موارد زمانهای ۳۰، ۴۵ و ۶۰ دقیقه ای به عنوان معیار مشخص شده است.

مشخصات برنامه های نوع ب :

- گونه ای از برنامه های تلویزیونی در طبقه ب قرار دارند که محتوی فرم آنها ضرورت و ظرفیت استفاده از عوامل و امکانات در حد گسترده و فراوان را ندارند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)
- برنامه های سنگین و متوسط سنگین می باشند که در استودیو با استفاده از واحد سیار ضبط می شوند و برای

ساختن یک ساعت برنامه نوع ب حدود ۳۰ ساعت وقت لازم است. مشخصات بکارگیری امکانات فنی این نوع برنامه به شرح زیر است^۱: (سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳)

۱- حداکثر دو محل اجرا داشته باشد. ۲- در محلهای اجرا از اثاث (میز، صندلی، مبل، لوستر و غیره) استفاده شود. ۳- قسمتهایی از دکور آن (نظیر در و پنجره) متحرک باشد. ۴- در محلهای اجرا از وسایل صحنه استفاده شود. ۵- بین ۵ تا ۷ امکان میز نور مورد استفاده قرار گیرد. ۶- از حداقل ۵ میکروفون و بوم استفاده شود. ۷- از حداقل سه دوربین استفاده شود. ۸- از دستگاههای تله سینما، ال دی، آی ای اف و بک اسکرین پروجکشن استفاده شود. ۹- تعداد مجریان و بازیگران حداقل ۴ نفر باشند. ۱۰- دوربین ها و مجریان حرکت زیاد داشته باشند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

ساختارهای برنامه های نوع ب: (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

- ۱- برنامه داستانی و مستند داستانی فیلم ۱۶ میلیمتری بی صدا
 - ۲- برنامه داستانی و مستند داستانی فیلم ۱۶ میلیمتری صدا سر صحنه
 - ۳- برنامه داستانی و مستند داستانی پرتابل بی صدا
 - ۴- برنامه داستانی و مستند داستانی پرتابل صدا سر صحنه
 - ۵- برنامه داستانی و مستند داستانی واحد سیار
 - ۶- برنامه داستانی و مستند داستانی استودیو
 - ۷- برنامه های عروسکی دستکشی، نخ و باتومی
 - ۸- برنامه های نیمه انیمیشن و انیمیشن های علمی - آموزشی
- * کارهای داستانی در تلویزیون در دو طبقه الف و ب قرار گرفته اند. تفکیک میان کارها در این دو طبقه توأم با ظرافتهایی است. این وجوه تمایز علاوه بر معماری و بافت قصه و فیلمنامه و به تبع آن شکل پرداخت کار، می تواند به موجب پارامترهای زیر از هم بازشناسی شود. لازم به توضیح است که در این تفاوتها، جنبه های کمی برتری دارند.
- ۱- زمان وقوع داستان و معاصر و روز بودن موضوع و در نتیجه سهولت به دسترسی به ابزار و تجهیزات و وسایل و فضاهای مورد نیاز - در مقایسه با قصه های گذشته گرا، آینده نگر یا دارای جغرافیای غیر بومی - یک عامل این تفکیک است.

^۱ مشخصات بکارگیری امکانات فنی ذکر شده در جزوه سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳، همانند مشخصات گفته شده برنامه ها در جزوات مربوط به امور برنامه ریزی و ارزیابی می باشد.

۲- فراوانی بازیگران نقش اول و دوم و سیاهی لشکر که اهمیت کار و مسئولیت رهبری بازیگران را گسترده و پیچیده خواهد کرد. ملاک تشخیص نقش اول و دوم تعدد حضور بازیگر در نماها و سکانسهای مختلف است. روشن است نقشی که شکل کلیدی داشته اما در نماهای اندکی بازیگر آن دیده می شود، نقش اول محسوب نخواهد شد. پیچیدگی و گستردگی کار با هنرپیشه یک ملاک دیگر برای تفکیک است.

۳- تعدد دکور و شکل ساخت و کاربرد آن (متحرک / ۳۶۰ درجه) و در نتیجه بالا رفتن قدرت حرکت و مانور دوربین عاملی دیگر برای تفکیک دو طبقه است.

تعدد مکانها (Location) و در نتیجه میزان جابجایی بیشتر عوامل انسانی و وسایل نیز عامل دیگری برای تفکیک است.

۴- شکل جلوه های ویژه به لحاظ پیچیدگی و آفرینش و تعداد طراحی و وسایل و تجهیزات لازم برای اجرا پارامتر دیگری برای جداسازی برنامه های نوع الف و ب است.

۵- کیفیت طراحی و اجرای گریم و چهره پردازی، تعداد آن - که خود ناشی از جغرافیا و زمان قصه است - عامل دیگری برای تفکیک طبقه است.

۶- موسیقی: در برنامه های طبقه الف، موسیقی متن قطعاً اصلی (Original) است و خاص آن برنامه ساخته می شود. برنامه های طبقه ب عمدتاً از موسیقی آرشیوی استفاده می کنند و چنانچه برنامه ساز خواهان موسیقی اصلی برای برنامه باشد، ملاک تشخیص و تصویب نظر کارشناسان است.

مشخصات برنامه های نوع ج :

- برنامه هایی که در این طبقه قرار می گیرند گرچه در مقایسه با دو طبقه الف و ب از امکانات و تجهیزات گسترده ای بهره نمی برند اما طیف وسیعی را تشکیل می دهند. دو شکل عمده ثبت واقعیت یعنی مستند محض و مستند گزارشی در این رده واقع می شوند. پاره برنامه های دارای خط فکری واحد که در چهارچوب جنگ و ترکیبی گنجانده می شوند با تحقق شرایط زیر در این گروه بندی ارزیابی می شوند :

الف : برنامه های ترکیبی نمایشی به شرط آنکه نیمی از فعالیتهای آن تکه نمایش (میان پرده یا میان برنامه) بوده و غیر از آن فعالیت دیگر را نیز در بر داشته باشد.

ب : برنامه ترکیبی فاقد نمایش به شرط آنکه حداقل از ۶ فعالیت تشکیل شده باشند .

مسابقات علیرغم تفاوت روئبایی خود در این طبقه واقع می شوند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

- برنامه هایی هستند که برای ساختن یک ساعت از این نوع حدود ۱۲ ساعت وقت لازم است. اغلب برنامه ها با امکانات فعلی مراکز در این نوع قرار دارد. مشخصات بکارگیری امکانات فنی این نوع برنامه به شرح زیر

می باشد^۱: (سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳)

۱- یک محل اجرا داشته باشد. ۲- در محلهای اجرا از اثاث (میز، صندلی، مبل، لوستر و غیره) استفاده شود.
 ۳- دکور دارای قسمتهای متحرک نباشد. ۴- در محلهای اجرا از وسایل صحنه استفاده شود. ۵- بین ۳ تا ۵ امکان میز نور مورد استفاده قرار گیرد. ۶- از حداقل ۳ میکروفون و بوم استفاده شود ۷- از دو یا سه دوربین استفاده شود. ۸- از دستگاههای تله سینما و ال دی استفاده شود. ۹- از افکت الکترونیکی روی میز سوئیچر استفاده شود. ۱۰- بین ۲ تا ۵ مجری یا بازیگر داشته باشد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

ساختارهای برنامه های نوع ج: (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

- ۱- برنامه مستند فیلم ۱۶ میلیمتری
- ۲- برنامه مستند پرتابل
- ۳- برنامه مستند گزارشی فیلم ۱۶ میلیمتری
- ۴- برنامه مستند گزارشی پرتابل
- ۵- برنامه ترکیبی نمایشی
- ۶- برنامه ترکیبی فاقد نمایش
- ۷- برنامه مسابقه
- ۸- گرافیک انیمیشن - انیمیشن کامپیوتری

مشخصات برنامه های نوع د:

- برنامه هایی در این طبقه قرار می گیرند که ساخت آنها از جهت فرم و تکنیک نیازمند حداقل تجهیزات و امکانات باشد.

برنامه های ترکیبی حداقل شامل ۴ فعالیت، تنظیمی شامل ۲ تا ۳ فعالیت و برنامه گزارش از مراسم و مسابقات نیز در این طبقه قرار دارند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)
 - برنامه های ساده و سبک ویدئو هستند که ضبط آن فقط یک برنامه خواهد بود و کلاً برای یک ساعت برنامه ۸ ساعت وقت استودیو لازم است. مشخصات بکارگیری امکانات فنی این نوع برنامه به شرح زیر

^۱ مشخصات بکارگیری امکانات فنی ذکر شده در جزوه سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳، همانند مشخصات گفته شده برنامه ها در جزوات مربوط به امور برنامه ریزی و ارزیابی می باشد.

می باشد: ^۱ (سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳)

۱- یک محل اجرا داشته باشد. ۲- در محلهای اجرا غیر از میز و صندلی (یا مبل) از وسایل دیگری استفاده نشود. ۳- دکور دارای قسمتهای متحرک نباشد. ۴- در محل اجرا از وسایل صحنه استفاده نمی شود. ۵- بین ۱ تا ۳ امکان میز نور مورد استفاده قرار گیرد. ۶- از ۲ یا ۳ میکروفون استفاده شود. ۷- از حداکثر دو دوربین استفاده شود. ۸- از دستگاههای تله سینما و ال دی استفاده شود. ۹- ۱ یا ۲ مجری داشته باشد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی-۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

ساختارهای برنامه های نوع ۵: (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

۱- برنامه های ترکیبی استودیو

۲- برنامه های تنظیمی (استودیو)

۳- برنامه های گزارشی فیلم ریور سال ۱۶ میلیمتری

۴- برنامه های گزارشی پرتابل

۵- برنامه های گزارشی واحد سیار

تبصره: با توجه به تغییرات تکنولوژی و روشهای ساخت، این طبقه بندیها به تمامی مطابق با آنچه قبلاً موجود بوده، در حال حاضر وجود ندارد. برای مثال، برنامه های مستند سنگین، کلیپ و برنامه های کامپیوتری (تیزرها) در طبقه الف - برخی برنامه های کلیپ و کامپیوتری، برنامه های مستند محض و مستند بازسازی، برنامه مستند فیلم ۱۶ میلیمتری و برنامه مستند پرتابل در طبقه ب - برنامه مستند گزارشی در طبقه ج قرار گرفته اند و نیز به دلیل حذف فیلم ریورسال، در حال حاضر برنامه های گزارشی فیلم ریورسال ۱۶ میلیمتری در طبقه د دیده نمی شوند.

In Between

طراح تصاویر میانی [O]

- فردی است که فاصله بین کلیدها را طراحی و شماره گذاری می کند. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

^۱ مشخصات بکارگیری امکانات فنی ذکر شده در جزوه سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما - ۱۳۶۳، همانند مشخصات گفته شده برنامه ها در جزوات مربوط به امور برنامه ریزی و ارزیابی می باشد.

فردی است که با توجه به نوع حس هر کاراکتر، وضعیت و فاصله بین کلیدها را طراحی و شماره گذاری می کند.

طراح دکور [O]

واژه دکوراتور را ببینید.

Character Designer

طراح شخصیت [O]

- پس از آماده شدن استوری برد و صداهاى لازم يك نفر طراح، شخصيتهاى فيلم را با نظر كارگردان طراحى مى كند و پس از مشورتهائى متعدد، به طرح نهايى خود كه در اين مرحله آماده متحرك سازى است دست مى يابد. در بسيارى از موارد كارگردان خود، شخصيت را طراحى مى كند. بعد از آنكه شخصيتها كامل شدند، طراح آنها را در حالتهائى مختلف طراحى كرده و در واقع «مدل شيت» را تهيه مى كند تا انيماتورها بتوانند با استفاده از آن، شخصيت را در همه حالتهائى مجسم كنند. معمولاً پس از مشخص شدن شكل شخصيت، مدل سه بعدى از آن ساخته مى شود و در اختيار انيماتورها قرار مى گيرد تا آنها بتوانند مدل را از همه جهات ببينند و شباهت را در طراحى هائشان كاملاً حفظ كنند. (تاريخچه انيميشن - مهين جواهرى)

اين شخص براساس حسى كه در فيلمنامه براى كاراكترها در نظر گرفته شده و نيز با توجه به ملاكهاى زيباشناسى و روانشناسى، به طراحى شخصيت اعم از چهره، اندام و فيزيك كاراكتر مى پردازد.

Set Designer

طراح صحنه [O]

واژه دکوراتور را ببینید.

Puppet Designer**طراح عروسک [O]**

فردی است که براساس خصوصیات روحی و روانی کاراکتری که در فیلمنامه آمده است و با در نظر گرفتن ملاحظات تکنیکی تکنیک عروسکی تک فریم، عروسک را طراحی می کند.

Background Designer**طراح فضا [O]**

فردی است که فضاها و محیطهای داستان، اشاره شده در فیلمنامه انیمیشن را طراحی می کند.

key Designer / Kay Framer**طراح کلید [O]**

- پس از تعیین شدن شخصیتها، طراح کلید، نقطه شروع، نقطه اوج و نقطه پایان حرکات هر پلان را طراحی می کند. زمان بندی حرکت و تعیین تعداد طراحی های بینابین نیز به عهده طراح کلید است. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

پس از تعیین شدن شخصیتها از لحاظ روحی و روانی و تیپ کاراکتری که مد نظر است، طراح کلید نقطه شروع، نقطه اوج و نقطه پایان حرکات هر پلان را طراحی می کند. زمان بندی حرکت و تعیین تعداد طراحی های بینابین نیز به عهده طراح کلید است.

Costume Designer**طراح لباس [O]**

- فردی است که ضمن آشنایی با زمینه تاریخی لباس و اقوام مختلف با توجه به امکانات ضبط تلویزیونی و فیلمبرداری، لباسهای مناسب را طراحی یا انتخاب کند. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

- طراح لباس بنا بر احتیاجات، موضوع و روح برنامه، برای افراد شرکت کننده در برنامه لباس هایی را طراحی می کند. کار او انتخاب مواد مناسب برای طرح لباسها، نظارت بر دوخت آنها و شیوه پوشیدن آنهاست. وی وظیفه دارد هر گونه اشکال مربوط به لباسها را در مدت ضبط برنامه بر طرف کند. (تعریف و

شرح وظایف مشاغل - (۱۳۵۵)

فردی است که ضمن آشنایی با زمینه تاریخی لباس، اقوام مختلف و هنر نمایش بطور اجمالی، بنا بر احتیاجات و موضوع و روح برنامه (اعم از پلاتو، اخبار، موسیقی، ... و بطور کلی هر چیزی که از رسانه برای مخاطب پخش می شود)، برای افراد شرکت کننده در آن، با توجه به امکانات ضبط تلویزیونی و فیلمبرداری، لباسهای مناسب راطراحی یا انتخاب کند. کار او انتخاب مواد مناسب برای طرح لباسها، نظارت بر دوخت آنها و شیوه پوشیدن آنهاست. وی وظیفه دارد هر گونه اشکال مربوط به لباسها را قبل از ضبط برنامه (پیش تولید) بر طرف و در مدت برنامه بر آن نظارت کند.

Costum Designer Assistant

انتخاب کننده لباس

دستیار طراح لباس است که از لباسهای موجود بازیگران یا آرشیوهای مختلف و بدون طراحی کردن، مجموعه ای متناسب با کار را برای بازیگران ایجاد می کند.

Animation Designer

طراح نقاشی متحرک [O]

فردی است که با شناخت فنون نقاشی و طراحی و استفاده از آنها، طرح و نقاشی سوژه های مورد نیاز برنامه های انیمیشن را به عهده دارد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

طراح و عروسکساز [O]^۱

فردی است که طراحی و ساخت عروسک را برای برنامه های عروسکی عهده دار است. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

^۱ در حال حاضر عنوان شغلی مذکور به عناوین طراح عروسک، اسکلت ساز و ... تفکیک شده است.

Character Design**طراحی پرسوناژها [I]**

به طرح صورت و بدن پرسوناژ از مجموع زوایا و حالات مختلف ضمن توجه به لباس های کاراکترها گفته می شود.

Set Design**طراحی صحنه [I]**

به خلق و ایجاد فضاهای نمایشی (فیلم سینمایی و تلویزیونی، سریالهای تلویزیونی، تله تأثیر تلویزیونی (داستانی) ...) برحسب نوع زمان (تاریخی، معاصر، حال و آینده) و مکان برنامه تلویزیونی و برنامه های غیر داستانی شامل پلاتو، برنامه های مصاحبه یا میز گرد، برنامه های تشریحی و ... ، مسابقه و سرگرمی اطلاق می شود.

Key Design**طراحی کلید [I]**

به کشیدن شخصیتها در حالات کلیدی حرکت گفته می شود.

Programme Statement**طرح [II]**

طرح عبارتست از بیانیه ای در باره یک سوژه یا موضوع که قابلیت پردازش در قالب یک برنامه رادیویی و تلویزیونی را دارد. متعارفاً طرحها در قالب توصیفی خاص که از سوی رسانه تبیین می گردند، ارائه می شوند و در آنها ویژگیهای اصلی برنامه مورد انتظار (موضوع و سوژه اصلی برنامه، هدف، مخاطبان و ...) شرح و توضیح داده می شوند.

^۱ این مرحله، بخش عروسی را شامل نمی شود.

Ideologic-Islamic Thought**عقیدتی - معارف اسلامی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Photographer**عکاس [O]**

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری تصویر با کاربرد وسایل عکاسی آشنایی کامل دارد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

عکاس به عنوان یک هنرمند هر چیزی را از طبیعت جاندار یا اجسام بی جان، از دید و منظری می نگرد که مفهومی برگرفته از فکر خود اوست. عکاس قادر است که با ثبت این صحنه ها مفهوم و حسی را به بیننده منتقل کند که در خارج از این کادر و منظر هیچکس از آن بهره ای نمی گیرد. از نظر علمی عکاس دانسته یا ندانسته به علمی مجهز شده است که آنچه با فیزیولوژی چشم، ذهن، عواطف و علایق انسان سازگار است را بر روی کاغذ ثبت می کند و می تواند اثر ساعتها فیلم یا صحبت را در فریمی به فرد منتقل کند.

Science & Technology**علم و فن [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Scientific**علمی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

عناصر بیانی برنامه [C]

واژه قالب برنامه را ببینید.

Pixel

عنصر تصویر [I]

کوچکترین جزء یک خط در تصویر تلویزیونی است که سیاه، سفید یا رنگی می باشد.

Photo Romance

فتورمان [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Photo Clip

فتو کلیپ [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - کلیپ را ببینید.

Programme Form

فرم برنامه [C]

واژه قالب برنامه را ببینید.

فرم ضبط و پخش [C]

واژه قالب برنامه را ببینید.

Socio_Cultural

فرهنگی - اجتماعی [C]

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Cultural-Arts & Literature

فرهنگی - هنرو ادب [C]

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Frame

فریم [I]

به یک تصویر کامل در یک لحظه از فیلم گفته می شود.

Studio Flash

فلاش چتر [E]

فلاش از تجهیزات جانبی دوربین بوده که یا بر روی دوربین نصب می شود یا بصورت جداگانه و در کنار دوربین، زمینه نوردهی خوب و نرمال را در محیط کم نور یا استودیو فراهم می کند. کار فلاش، ایجاد یک نور لحظه ای بسیار کوتاه (درخش) بوسیله لامپهای آرک با کلونین معادل نور سفید و مطابق با نوع نگاتیو یا فیلم عکاسی می باشد (یعنی ۵۵۰۰ یا ۵۰۰۰ کلونین).
نوعی از فلاش، فلاش چتر است که در استودیو کاربرد دارد و به منظور کاهش تیزی (شدت) نور فلاش که کنتراست تصویر را بالا خواهد برد، و تابش نور ملایم به سوژه، از یک چتر استفاده می شود طوری که فلاش در کانون چتر قرار می گیرد و پشت به سوژه و با یک اتصال به نام سیم سینکونایزر به دوربین وصل می شود که در لحظه چکاندن ضامن شاتر، هماهنگ با باز شدن شاتر، فلاش نیز نور را به سوژه می تاباند.

Focus

فوکوس [H]

تنظیم فاصله کانونی لنز (Lens) جهت واضح دیدن تصویر گفته می شود.

Full Animation

فول انیمیشن [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Fader**فیدر (تصویر) [E]**

هر دستگاه سوئیچر ویدیو و نیز سیستم آنالوگ، دارای این نوع اهرم است که عمل ترکیب (Dissolve - Mix) دو تصویر را انجام می دهد.

Object Animation**فیلم آبجکت انیمیشن [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Filmstrip**فیلم استریپ [E-M]**

برش یا نمونه ای از اکسپوز و ظهور استاندارد است که توسط شرکت های سازنده فیلم (که برای کاغذ نمونه چاپ داریم) به خریدار ارائه می گردد، تا امکان مقایسه و کنترل سیستم خریدار با سیستم استاندارد فراهم شود. فیلم استریپ برای اسلاید، نگاتیو و پزتیو ارائه می شود، که در مورد اسلاید، رنگهای اصلی و مکمل را بصورت دواپریا مستطیل ارائه می کند. در نگاتیو این نمود بصورت ۲۱ پله خاکستری می باشد که در اسلاید تعداد این پله ها به دلیل بالا بودن کنتراست اسلاید نسبت به نگاتیو، حدود ۸-۷ پله می باشد.

Camera Man**فیلمبردار [O]**

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری نور و کمپوزیسیون، با کاربرد وسایل و دستگاههای فیلمبرداری آشنایی کامل دارد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

- فیلمبردار به کسی گفته می شود که واقعه یا صحنه ای را که ایجاد شده است و یا وجود دارد، به نحو مطلوب با دوربین، فیلمبرداری کند. فیلمبردار کسی است که از ابزاری که استفاده می کند آگاهی کامل داشته باشد و بتواند با مهارت، کلیه جزئیات تصویری ممکن فیلم را ضبط کند. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

فیلمبردار، فردی است که واقعه یا صحنه ای را که ایجاد شده است و یا وجود دارد، به نحو مطلوب با دوربین،

فیلمبرداری می کند. او باید ضمن شناخت کیفیت هنری نور و کمپوزیسیون، و نیز آشنائی با کاربرد وسایل و دستگاههای فیلمبرداری بتواند با مهارت، کلیه جزئیات تصاویر مورد نیاز فیلم را ضبط کند.

Animation Camera Man

فیلمبردار انیمیشن [O]

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری نور و کمپوزیسیون با کاربرد وسایل و دستگاههای فیلمبرداری انیمیشن آشنایی کامل دارد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری نور و کمپوزیسیون با کاربرد وسایل و دستگاههای فیلمبرداری انیمیشن آشنایی کامل دارد.

Winding

فیلم پیچی (برگرداننده) [E]

از این وسیله برای برگرداندن فیلمهای به نمایش درآمده به بوبین خالی، جهت آماده سازی دوباره آن برای نمایش استفاده می شود. این وسیله در برخی از انواع پیشرفته، مجهز به موتور است. در مراکز تلویزیونی برگرداننده، دستگاهی برای بازگرداندن نوار ویدیو تیپ به ابتدای آن می باشد و بیشتر مناسب کار با نوارهای یک یا دو اینچ مغناطیسی (امپکس) و فیلمهای ۳۵ میلیمتری و ۱۶ میلیمتری می باشد که ذخایر آن بر روی ریلهایی با پهنای مناسب آنها پیچیده می شود.

Pixilation

فیلم پیکسیلیشن [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

فیلم پیکسیلیشن با استفاده از سیستم بک پروجکشن [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن - فیلم پیکسیلیشن را ببینید.

فیلم پیکسیلشن لائوتواری [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن - فیلم پیکسیلشن را ببینید.

TV Film**فیلم تلویزیونی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Row Film**فیلم خام [E-M]**

فیلمی است که نور ندیده و آماده برای نور دهی در دوربین می باشد. همچنین به این فیلم، ذخایر مواد خام آماده برای بهره برداری نیز می گویند. فیلم از نظر ساختار به سه دسته تقسیم می شود که شامل نگاتیو (رنگی، سیاه و سفید)، پزتیو (رنگی، سیاه و سفید) و ریورسال می باشد. همچنین فیلمها بر حسب پهنای آنها به ۴ دسته تقسیم می شوند، که عبارتند از:

فیلمهای ۸ میلیمتری، ۱۶ میلیمتری، ۳۵ میلیمتری و ۷۰ میلیمتری. فیلمهای ۷۰ و ۳۵ میلیمتری اختصاص به سینما دارند و ۱۶ میلیمتری در تلویزیون مورد استفاده قرار می گیرند. فیلمهای ۸ میلیمتری را آماتورها استفاده می کنند.

Fiction Film**فیلم داستانی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Reversal Film**فیلم ریورسال [E-M]**^۱

لایه حساس در فیلم ریورسال، تصویر مثبت متعارفی را با رنگها و رنگمایه های طبیعی به وجود می آورد. در این روش دیگر نسخه منفی فیلم وجود ندارد. بدین لحاظ، چاپ ضرورت ندارد و فرایندهای لابراتواری سریع تر خواهد بود (ظهور فیلم در دو مرحله و در یک ماشین ظهور انجام می شود). مزایا و معایب فیلم ریورسال عبارتند از:

حساسیتهای بالا (سرعت فیلم)، شفافیت بهتر و بازسازی بهتر رنگی. از جهت دیگر، دامنه نوردهی (Latitude) در این گونه فیلمها بسیار محدود است و ممکن است نورهای شدید یا سایه ها را در یکدیگر مخلوط کند. همچنین امکان کمتری برای تصحیح نوردهی و اشتباهات رنگ وجود دارد. مهم تر از همه اینکه، فیلم اصلی نمایش داده می شود و از این جهت آسیب پذیر است. بنابراین، همواره یک نسخه دیگر لازم است تا نمونه ای از فیلم اصلی وجود داشته باشد.

Movie**فیلم سینمایی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Short Film**فیلم کوتاه [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Script/Script Play**فیلمنامه [I]**

- نوشته ای کامل و مشتمل بر تمام جزئیات مربوط به نماهایی که باید در هنگام فیلمبرداری گرفته شوند. مانند چگونگی و موضوع و نحوه اجرای بازی، صحنه، گفتار... این واژه در اصل ایتالیایی بوده و به مفهوم آوردن طرح

^۱ در حال حاضر به دلیل جایگزین شدن ویدیو، این نوع فیلم کاربرد ندارد.

داستان فیلم به شکل صحنه به صحنه، نمابه نما و فصل به فصل در پی یکدیگر برای نشان دادن چگونگی رویداد و نقش شخصیتها در بوجود آوردن آن. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)
- اسکریت، یا به عبارتی فیلمنامه نوشتاری، ارائه کامل موضوع به صورت نوشته است که قبل از انجام تولید و فیلمبرداری تنظیم می شود. (فیلمنامه نویسی برای انیمیشن - اردشیر کشاورزی)

به نوشته ای کامل و مشتمل بر تمام جزئیات مربوط به نماهایی که باید هنگام فیلمبرداری گرفته شود، مانند چگونگی، موضوع و نحوه اجرای بازی، صحنه، گفتار و ... گفته می شود.

Storyboard

فیلمنامه مصور [I]

- چون تهیه فیلم انیمیشن بسیار پر زحمت و پر هزینه است، بنابراین برای انجام هر قسمت از کار دقت فراوانی لازم است تا از اتلاف وقت و کار پیشگیری گردد. به همین دلیل دقت در تهیه «استوری برد»، صرفه جویی در وقت و هزینه را موجب می شود. یکی از مراحل که در استوری برد انجام می گیرد، مرحله مونتاژ بوده که بزرگترین تفاوت فیلم زنده و انیمیشن است. چون در فیلم زنده، مرحله مونتاژ از مراحل پایانی کار به شمار می آید، و حال آنکه در سینمای انیمیشن این مرحله در ابتدا صورت می گیرد. در واقع استوری برد فیلمنامه مصوریست که در آن، شکل و چگونگی و اجرای حرکات پرسوناژها، مسیر و جهت ورود و خروج آنها، تنظیم نماها یا در واقع میزاسن، زمان بندی حرکات و تعیین زمان لازم برای هر شات (صحنه)، طول صدا، افکت و موزیک و همچنین نقطه شروع و پایان، معین می شود. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

داستان مصوری است که در آن دستور کار گروه تولید انیمیشن اعم از زمان پلانها، شرح عملها (action)، مسیر و اندازه کادر، دیالوگ، موسیقی، ارتباط صحنه های قبل و بعد هر صحنه با پیش بینی زمان بندی و لی اوت نهایی نوشته می شود.

Script Writer

فیلمنامه نویسی [O]

- فردی است که ضمن شناخت ابزار کار، مسئولیت تهیه متن مناسب برای نمایشنامه های تلویزیونی یا فیلم داستانی را به عهده دارد. (نظام حقوق و دستمزد- ۱۳۷۰)

- کار شخصی است که وارد به امور فنی فیلمنامه نویسی می باشد. این فرد کار نوشتن فیلمنامه را بر اساس داستان مورد نظر به عهده دارد. بدیهی است که این کار نیاز به دانش و آگاهی از چگونگی کار وسایل فنی و همچنین موقعیتهای فیلمبرداری و مانور آن دارد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

به دلیل آنکه فیلمنامه ها اغلب اقتباس از داستان و نوشته یک نویسنده است، در نتیجه فیلمنامه نویسنده ضمن شناخت ابزار کار، مسئولیت تهیه متن مناسب برای نمایشنامه های تلویزیونی یا فیلم داستانی (Adapteh) را به عهده دارد.

Medium Film

فیلم نیمه بلند [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Programme Format

قالب برنامه [C]

- شکل و فرمی است که نوع رسانه، به پیام و موضوع می دهد، و در واقع بهترین و کاراترین شکلی است که با توجه به ساخت و بافت و تکنولوژی و کاربرد و فرهنگ یک رسانه برای کارائی اثر گذاری پیام و پیام فرستی (ارسال پیام) در نظر گرفته می شود. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- نحوه ارائه پیام است که نوع رسانه و برنامه ساز آنرا انتخاب می کند. در واقع گونه ای از ارائه پیام است که برنامه ساز با توجه به ساخت، بافت، تکنولوژی، کاربرد و فرهنگ رسانه برای کارائی و اثر گذاری پیام در نظر می گیرد. نحوه خاصی از ارائه یک پیام در یک رسانه برای رسانه دیگر متضمن همان کارائی نخواهد بود. مثلاً یک نمایشنامه اگر در تلویزیون اجرا شود مقبول و اگر توسط گوینده خوانده شود فاقد جذابیت می باشد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

نحوه ارائه پیام است که نوع رسانه و برنامه ساز آنرا انتخاب می کند. در واقع گونه ای از ارائه پیام است که برنامه ساز با توجه به ساخت، بافت، تکنولوژی، کاربرد و فرهنگ رسانه برای کارائی و اثر گذاری پیام در نظر می گیرد. نحوه خاصی از ارائه یک پیام در یک رسانه برای رسانه دیگر متضمن همان کارائی نخواهد بود.

[قالب برنامه، در بر گیرنده گونه های مختلف برنامه ها (فیلم، سریال، ...) و محصول ترکیب ساخت یافته عناصر بنیادی پیام رسانی (گفتار، موسیقی، ...) می باشد. سند "ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱" در سر فصلی با عنوان "عناصر بیانی برنامه"، منحصرأً به معرفی و بررسی عناصر بنیادی شکل دهی قالب برنامه پرداخته است. سندهای "تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی- ۱۳۶۴ و واژه نامه های امور برنامه ریزی و ارزیابی- ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹" نیز همگی در سر فصلی با عنوان "عناصر متشکله قالب برنامه"، به معرفی خصوصیات اصلی قالب برنامه ها (مدت برنامه، فرم برنامه، ...) پرداخته اند. در ادامه، "عناصر بیانی برنامه" عیناً از سند "ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱"، و "عناصر متشکله قالب برنامه"، با اصالت دهی به "تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی- ۱۳۶۴ و واژه نامه های امور برنامه ریزی و ارزیابی- ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹" و درج اطلاعات تکمیلی مرتبط از دیگر منابع ارجاعی، آورده شده اند. مشخصاً تعریف اصطلاحات "مدت برنامه و تعداد آن" و فرم های مختلف برنامه یی با مراجعه به منابع دیگر تقویت و تکمیل گردیده است.]

عناصر بیانی برنامه :

اجزاء تشکیل دهنده یک فعالیت (برنامه) عناصر بیانی برنامه نامیده می شوند .

Vocal

۱ - کلام

که با توجه به هدف و پیام هر برنامه رادیویی یا تلویزیونی صور کاربردی مختلفی پیدا می کند.

۱/۱ - خبر News: که شئون آن کاربرد زبان معیار را انتخاب می کند.

۱/۲ - گفتار Dialogue: که با توجه به نوع برنامه (میزگرد، مصاحبه، سخنرانی، کلاس درس، شعر خوانی و ...) طیفی از زبان رسمی تا زبان محاوره ای را در بر می گیرد.

۱/۳ - گزارش Reportage: که گویای وضعیت و منعکس کننده فضا همراه با توصیف محیط و شرایط رویداد بدون هیچ تصرف و داوری است.

۱/۴ - مصاحبه Interview: که تلاشی برای روشن کردن ابعاد گوناگون یک مسئله، رویداد، واقعیت و ... است که در آن سؤال کننده زمینه را برای توضیح بیشتر پاسخ دهنده آماده و در مواردی در انتها نتایج را جمع بندی می کند.

۱/۵ - میزگرد Panel: که در آن کارشناسان، ابعاد مختلف یک مسئله را بررسی می کنند و حاصل مباحثات آنها می تواند روند تفکری منطقی را برای مخاطب ایجاد کند.

Music

۲ - موسیقی

موسیقی را با توجه به گوناگونی و تنوع آن و کاربردهای گسترده ای که در رادیو و تلویزیون دارد

می توان به دو گروه موسیقی مکمل برنامه و موسیقی مستقل (موسیقی به عنوان یک برنامه) تقسیم کرد. موسیقی مکمل چه در رادیو و چه در تلویزیون نقش فاصله گذار یا تقویت و تکمیل کننده پیام را داشته و به خصوص در رادیو کمک و اثر مهمی در تجسم و ساختن فضای مورد نیاز برنامه را دارد.

۳- اثرات صوتی (سند افکت) Sound Effects

اصواتی هستند که بصورت علائم و نشانه های گسترده ای در رادیو و تلویزیون به عنوان تجسم دهنده زمان، مکان، حالت و یا فاصله گذاری مورد استفاده قرار می گیرند.

۴- جلوه های تصویری Visual Effects

جلوه های ویژه تصویری ترندهایی هستند که بوسیله آن ایجاد یک رخداد، دگرگونی حالت، گذشت زمان، فاصله گذاری، تغییر مکان و ... صورت می پذیرد.

عناصر متشکله قالب برنامه :

Programme Duration & Number of Programme Episod

۱- مدت برنامه و تعداد آن (تک برنامه - سریال)

مدت برنامه : پیامها صرفنظر از تمام ویژگیهایشان، مثل پدیده های دیگر باید نظم پذیر باشند و در محدوده خاصی قرار بگیرند، جذابیت پیام جدا از محتوای آن بستگی به حوصله و مجال میزان درک و پذیرش مخاطب دارد و به این لحاظ طراح و کارگزار رسانه باید با عنایت نکات پیش گفته، ارائه و انتقال پیام را به لحاظ زمانی قانونمند کند، یعنی در واقع هر برنامه باید مدتی مطابق با استانداردهای زمانی شناخته شده رادیو و تلویزیونی داشته باشد. مدت زمانهای شناخته شده برای برنامه های تلویزیونی عبارتند از :

برنامه های رایج : ۶۰/۴۵/۳۰ دقیقه.

انیمیشن : ۱۵/۱۰/۵/۴/۳/۲/۱ دقیقه.

عروسکی : ۲۰/۱۵/۱۰/۵ دقیقه.

تعداد برنامه: تعداد برنامه در تلویزیون از یک تا سیزده و در طبقات چهار گانه به تعداد یک تا سیزده قسمت و در برنامه های روتین نوع "د" از یک تا پنجاه قسمت دیده شده است. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

مدت برنامه : پیامها صرفنظر از تمام ویژگیهایشان، مثل پدیده های دیگر باید نظم پذیر باشند و در محدوده خاصی قرار بگیرند، جذابیت پیام جدا از محتوای آن بستگی به حوصله و مجال میزان درک و

پذیرش مخاطب دارد و به این لحاظ طراح و کارگزار رسانه باید با عنایت نکات پیش گفته، ارائه و انتقال پیام را به لحاظ زمانی قانونمند کند، یعنی در واقع هر برنامه باید مدتی مطابق با استانداردهای زمانی شناخته شده رادیو و تلویزیونی داشته باشد. مدت زمانهای شناخته شده برای برنامه های تلویزیونی عبارتند از:

برنامه های رایج: ۶۰/۴۵/۳۰ دقیقه.

انیمیشن: ۱۵/۱۰/۵/۴/۳/۲/۱ دقیقه.

عروسکی: ۲۰/۱۵/۱۰/۵ دقیقه.

تعداد برنامه: تعداد برنامه در تلویزیون از یک تا سیزده و در طبقات چهار گانه به تعداد یک تا سیزده قسمت و در برنامه های روتین نوع "د" از یک تا پنجاه قسمت دیده شده است.

Programme Form

۲- فرم (شکل) برنامه

- در واقع معماری یک برنامه است که با توجه به هدف برنامه، محتوی پیام، نوع رسانه و اثر گذاری مورد انتظار آن توسط برنامه ساز انتخاب می شود. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما- ۱۳۸۰)

در واقع معماری یک برنامه است که با توجه به هدف برنامه، محتوی پیام، نوع رسانه و اثر گذاری مورد انتظار آن توسط برنامه ساز انتخاب می شود.

Drama

۲/۱- نمایشی (درام)

- فرمی هنری است که بر محمل داستان، سیر تطور مجموعه پدیده ها، شخصیت ها، رویدادها و ارتباط آنها باهم و در زمانها و مکانهای خاص و شناخته شده یا تخیلی را به شیوه های دراماتیک بیان می کند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱)

- برنامه هایی هستند که ایده یا موضوعی را با استفاده از عناصر خیالی یا واقعی، به شیوه ای دراماتیک بیان می کند. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی- ۱۳۸۰)

فرمی هنری است که بر محمل داستان، سیر تطور مجموعه پدیده‌ها، شخصیت‌ها، رویدادها و ارتباط آنها باهم و در زمانها و مکانهای خاص و شناخته شده یا تخیلی را به شیوه‌های دراماتیک بیان می‌کند.

۲/۱/۱ - فیلم سینمایی

Movie

- فیلمی است که اساساً برای نمایش بر پرده سینما ساخته شده و در تلویزیون نمایش داده می‌شود. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- فیلمی با داستانی پیوسته که معمولاً ۹۰ دقیقه یا بیشتر می‌باشد و برای نمایش بر پرده عریض سینما در نظر گرفته می‌شود و در این نوع فیلم از نماهای باز و عمومی بیشتر استفاده می‌شود. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- محصول تبدیل داستان یا نوشتار نمایشی به زبان و نگاه سینما بوده و در واقع برگردان عناصر مکانی و تحولات درونی و بیرونی شخصیتها به تصویر و پیاده کردن آن روی نوار سلولوئید است. این ساختار معمولاً برای سالنهای عمومی تهیه می‌شود و می‌تواند کاری مستقل یا عصاره و چکیده یک سریال تلویزیونی برای نمایش بر پرده سینما باشد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما - ۱۳۸۰)

- برنامه ای که با معیارهای سینمایی و برای اکران در سینما ساخته شده و مدت زمان آن از ۷۵ دقیقه بیشتر است. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

فیلمی با داستانی پیوسته که معمولاً ۹۰ دقیقه یا بیشتر می‌باشد و برای نمایش بر پرده عریض سینما در نظر گرفته می‌شود و در این نوع فیلم از نماهای باز و عمومی بیشتر استفاده می‌شود.

۲/۱/۲ - فیلم تلویزیونی

TV Film

- فیلمی است داستانی و مستقل و عموماً در زمانی کمتر از ۹۰ دقیقه و با استانداردهایی متفاوت و ساده تر از فیلم سینمایی (از نظر سناریو، امکانات، تجهیزات و ...) و با کیفیت صدا و تصویر متناسب

با فعالیتهای تلویزیونی و هماهنگ با تمرکز محدود مخاطب تلویزیون تهیه می گردد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- فیلم داستانی است که با استفاده از قصه، بازیگر، عوامل تکنیکی، تمهیدات سینمایی و ... داستانی را در مدت زمانی حدود ۶۰ دقیقه یا کمتر بیان می کند. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- اینگونه برنامه نیز روایت تصویری یک قصه است که با توجه به کوچکی پرده تلویزیون، کادر بندی خاص خود را پیدا می کند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما - ۱۳۸۰)

فیلمی است داستانی و مستقل و عموماً در زمانی کمتر از ۹۰ دقیقه و با استانداردهایی متفاوت و ساده تر از فیلم سینمایی (از نظر سناریو، امکانات، تجهیزات و ...) و با کیفیت صدا و تصویر متناسب با فعالیتهای تلویزیونی و هماهنگ با تمرکز محدود مخاطب تلویزیون تهیه می گردد.

Fiction Film

۲/۱/۳ - فیلم داستانی

- نمایشی است برای تلویزیون که داستان واحدی را در یک قسمت و دست کم در ۶۰ دقیقه، به تصویر می کشد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

نمایشی است برای تلویزیون که داستان واحدی را در یک قسمت و دست کم در ۶۰ دقیقه، به تصویر می کشد.

۲/۱/۴ - نمایش تلویزیونی

- تبدیل نوشتار نمایشی به زبان تصویر تلویزیونی است. گرچه نمایش تلویزیونی قادر به برقراری ارتباط حسی و زنده تئاتر صحنه با مخاطب خود نیست اما امکانات دوربین و انواع مختلف نماهای تلویزیونی باعث می شود این رابطه به شکل دیگری زنده شده تا تماشاگر بتواند به واسطه دوربین قادر به لمس خصوصیات شخصیتهای اثر نمایشی باشد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی

برنامه سازی صدا و سیما - (۱۳۷۱)

Short Film

۲/۱/۵ - فیلم کوتاه

- نمایشی است برای تلویزیون که داستان واحدی را در یک قسمت و حداکثر در ۳۰ دقیقه، به تصویری می کشد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

نمایشی است برای تلویزیون که داستان واحدی را در یک قسمت و حداکثر در ۳۰ دقیقه، به تصویری می کشد.

Medium Film

۲/۱/۶ - فیلم نیمه بلند

نمایشی است برای تلویزیون که داستان واحدی را در یک قسمت و در مدتی بین ۳۰ تا ۶۰ دقیقه، به تصویری می کشد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

نمایشی است برای تلویزیون که داستان واحدی را در یک قسمت و در مدتی بین ۳۰ تا ۶۰ دقیقه، به تصویری می کشد.

Teleplay

۲/۱/۷ - تئاتر تلویزیونی

- همان تأثر است که در استودیوی تلویزیونی، متناسب با امکانات و محدودیتهای آن تنظیم و ضبط می گردد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- برنامه نمایشی است که با استفاده از متون ادبیات نمایشی (نمایشنامه) برای تلویزیون تولید می شود و دست کم ۳۰ دقیقه خواهد بود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

برنامه نمایشی است که با استفاده از متون ادبیات نمایشی (نمایشنامه) برای تلویزیون تولید می شود و دست کم ۳۰ دقیقه خواهد بود.

Theater

۲/۱/۸- تئاتر صحنه

- نمایشی است که در صحنه و برای تماشاچی اجرا ولی برای پخش از تلویزیون، ضبط می شود.
(خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی -۱۳۸۰)

نمایشی است که در صحنه و برای تماشاچی اجرا ولی برای پخش از تلویزیون، ضبط می شود.

Series

۲/۱/۹- مجموعه ها (سری های ناپيوسته)

- برنامه هایی است که در عین استقلال، از نظر هدف، موضوع و فرم با یکدیگر اشتراک دارند.
(تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و
ارزیابی - ۱۳۶۶)

- تعدادی برنامه با زمینه موضوعی یکسان اما مستقل از هم و جداگانه. (واژه نامه امور برنامه ریزی
و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- برنامه های نمایشی که برای تلویزیون و معمولاً با مدت بین ۳۰ تا ۶۰ دقیقه ساخته می شوند و هر
قسمت آن داستان مستقلی را با استفاده از شخصیت های اصلی ثابت، به تصویر می کشد. (خلاصه
تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی -۱۳۸۰)

برنامه های نمایشی که برای تلویزیون و معمولاً با مدت بین ۳۰ تا ۶۰ دقیقه ساخته می شوند و
هر قسمت آن داستان مستقلی را با استفاده از شخصیت های اصلی ثابت، به تصویر می کشد.

Serials

۲/۱/۱۰- سریال ها (سری های پیوسته)

- برنامه هایی است متکی به هم که از هدف، موضوع و فرم واحدی برخوردار هستند. (تعاریف
موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و
ارزیابی - ۱۳۶۶)

- تعدادی برنامه با یک موضوع و داستان که برای درک آن و نتیجه گیری می بایست تمام برنامه ها
را دید یا شنید. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- برنامه های نمایشی با معیارهای تلویزیونی و معمولاً بین ۳۰ تا ۶۰ دقیقه که داستان دنباله داری را با شخصیت های ثابت، به تصویر می کشد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

برنامه های نمایشی با معیارهای تلویزیونی و معمولاً بین ۳۰ تا ۶۰ دقیقه که داستان دنباله داری را با شخصیت های ثابت، به تصویر می کشد.

Animation

۲/۱/۱۱ - انیمیشن^۱

- نقاشی متحرک: شیوه ای است در برنامه سازی که در آن با کمک نقاشی های پی در پی برای ایجاد حرکت، داستان، واقعه یا موضوعی عرضه می گردد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- نقاشی متحرک: قالبی است که در آن داستان و واقعه به کمک نقاشی، شخصیت ها، محیط و حرکت آنها با نمایش فیلم بیان می شود. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- هنری است که در آن به مدد تکنولوژی تلویزیون و سینما به اشکال، اجسام و تصاویر ایستاروح، حرکت و هویت و شخصیت داده می شود. (ضوابط و معیارهای کمی و کیفی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

انیمیشن در لغت به معنی "زنده کردن"، "جان دادن" و "حرکت بخشیدن" است و در اصطلاح سینما به هر فیلمی اطلاق می گردد که بصورت تک فریم فیلمبرداری شده و در هر فریم آن دخالت شده باشد.

- انواع انیمیشن: (ضوابط و معیارهای کمی و کیفی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

^۱ از آنجاکه برنامه های انیمیشن ساختاری کاملاً متفاوت از سایر برنامه های تلویزیونی دارند، بر خلاف سایر عناصر قالب برنامه، تعریف نگارنده خارج از تعاریف ارائه شده در منابع موجود می باشد.

- ۱- فول انیمیشن Full Animation
ساختاری داستانی است که کلیه اجزاء تصویر به گونه ای منطقی و هماهنگ دارای حرکت هستند.
- ۲- نیمه انیمیشن Semi Animated
در این ساختار شخصیتها و اجزاء اصلی تصویر دارای حرکت بوده و بقیه اجزاء فاقد حرکتند. لازم به ذکر است در این برنامه ها فعالیت کمتری نسبت به برنامه های انیمیشن کامل طلب می کند.
- ۳- جاندار انیمیشن (رتوسکپی) Rotoscopy
ترکیبی از نقاشی متحرک و عوامل موجود در طبیعت (جماد، نبات و حیوان) توأم در این ساختار مورد بهره جویی قرار می گیرند.
- ۴- قصه نقاشی Storyboard Drawing
که در قرون متمادی با نام پرده داری در اقصی نقاط عالم اجرا می شده نوعی نمایش است که به جای استفاده از بازیگر و عروسک، با دیگر عوامل نمایش تنها با استفاده از نقاشیهای مربوط به حادثه و رخداد، راوی به ذکر واقعه می پردازد.
- انواع انیمیشن: (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)
- ۱- سل انیمیشن Cell Animation
پویا نمایی واقعیت یا خیال بگونه ای که شخصیت های آن با نقاشی بر روی کاغذ یا تلق خلق شوند.
- ۲- کات اوت Cut Out
پویا نمایی واقعیت یا خیال با استفاده از مواد مختلف بگونه ای که فاقد بعد باشند.
- ۳- عروسکی Puppet Animation
پویا نمایی واقعیت یا خیال با استفاده از شخصیتهای عروسکی و اشیاء.
- ۴- کامپیوتری Computer Animation
خلق مجازی شخصیت ها و فضاها با استفاده از شیوه پویا نمایی رایانه ای اعم از دو یا سه بعدی.
- ۵- کپشن (قصه نقاشی) Caption
پویا نمایی نقاشی ها با استفاده از روش های مختلف تدوین یا شیوه های دیگر.
- ۶- رتوسکپی (جاندار) Rotoscopy
ترکیب پویا نمایی واقعیت و خیال با عناصر واقعی و طبیعی.
- ۷- فتورمان Photo Romance
پویا نمایی عکس با استفاده از روش های مختلف تدوین یا شیوه های دیگر.

انواع انیمیشن:

- ۱ - سل انیمیشن**
Cell animation
نوعی از انیمیشن است که در آن شخصیت‌ها به ضرورت روی تلق کشیده شده‌اند و زمینه تکرار نمی‌شود.
- ۲- انیمیشن روی کاغذ**
Paper animation
نوعی از فیلم است که در آن شخصیت‌ها و زمینه با هم روی یک کاغذ واحد کشیده می‌شوند.
- ۳- کات اوت**
Cut out
نوعی از انیمیشن است که در آن قسمت‌های متحرک یا شخصیت‌ها به صورت بریده کاغذ یا مقوا (با مفصل یا بدون مفصل) بر روی زمینه حرکت داده می‌شوند.
- ۴- انیمیشن ترکیبی (زنده انیمیشن)**
Dinamation
نوعی از انیمیشن است که در آن بخشی به صورت زنده فیلمبرداری و بخشی دیگر به صورت یکی از تکنیک‌های انیمیشن با آن تلفیق و ترکیب می‌گردد.
- * جانبخشی تلفیقی یا ترکیبی: نوعی از فیلم جانبخشی است که در آن از هم آمیختن دو یا بیش از دو تکنیک و بصورت تک فریم استفاده شده باشد، مانند فیلم زنده/جانبخشی.
- ۵- انیمیشن عروسکی (مفصلی و مفتولی)**
Puppet Animation
به فیلمی اطلاق می‌گردد که در آن شخصیت‌ها به صورت عروسک‌های مفصل‌دار و مفتولی باشند و نیز قابلیت حرکت فیگوراتیو در مراحل مختلف را به صورت تک فریم داشته باشند.
- ۶ - انیمیشن کامپیوتری**
Computer Animation
فرآورده‌ای است که از امکانات مختلف تصویری و فرآیند محاسبه و اجرا و/یا به کمک ابزارهای کامپیوتری تصویرسازی شده و به صورت تک فریم کنترل شده باشد.
مپیوتری:
- ۶/۱- انیمیشن کامپیوتری دوبعدی**
Two Dinemantional Animation
نوعی از انیمیشن است که دو فرآیند تولید و/یا ضبط در درون کامپیوتر اجرا شده باشد.
- الف) کامپیوتر Assistead انیمیشن: نوعی از انیمیشن دو بعدی است که بخشی از آن به کمک کامپیوتر تهیه شده باشد. (از مرحله دسن به بعد بوسیله کامپیوتر

صورت می گیرد).

ب) کامپیوتر **Generated** انیمیشن: نوعی از انیمیشن دوبعدی است که ابتدا تا انتهای کار بوسیله کامپیوتر تولید شده باشد.

Three Dimentional Animation

۶/۲- انیمیشن کامپیوتری سه بعدی

انیمیشنی است که در سیستم کامپیوتری به صورت سه بعدی تولید (Generated) می شود و کلیه امکانات ساختاری انیمیشن سنتی سه بعدی را دربر گرفته و حرکات بینابین در آن به وسیله کامپیوتر انجام می شود. مشخصه بارز انیمیشن کامپیوتری سه بعدی توانایی آن در ارائه واقع گرایی کامل است.

۶/۳- انیمیشن کامپیوتری تلفیقی:

نوعی از انیمیشن است که در آن ترکیبی از انیمیشن دو بعدی و سه بعدی بکار گرفته می شود.

Pixilation

۷- فیلم پیکسیلشن

نوعی از فیلم جانبخشی است که در آن موجود جاندار در محیط طبیعی یا مصنوعی به صورت تک فریم فیلمبرداری شده باشد.
انواع پیکسیلشن:

۷/۱- لایراتواری:

نوعی از فیلم جانبخشی است که در آن از موجود زنده از قبل فیلمبرداری شده، فریم‌هایی انتخاب و بوسیله اپتیکال پرینتر لایراتوار چاپ می گردد.

۷/۲- فیلم پیکسیلشن با استفاده از سیستم بک پروجکشن:

عبارت از نوعی فیلم جانبخشی است که در آن از موجود زنده از قبل فیلمبرداری شده، فریم‌هایی انتخاب و بوسیله پخش از دستگاه بک پروجکشن بصورت تک فریم فیلمبرداری می گردد.

Object Animation

۸- فیلم آبجکت انیمیشن

نوعی از فیلم جانبخشی است که در آن اشیاء و عناصر طبیعی یا مصنوعی بصورت تک فریم فیلمبرداری شده باشد. اختلاف آن با فیلم پیکسیلشن عدم حضور موجود زنده در آن است.

۲/۱/۱۲ - برنامه های عروسکی

Puppet Show

- شیوه ای است در برنامه سازی که در آن از عروسک به عنوان شخصیت‌های نمایشی یا مجری برنامه استفاده می شود. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- برنامه ای را که در آن جهت نمایش داستان، بیان واقعه یا اجرای برنامه از «عروسک» به اشکال مختلف استفاده شود، عروسکی می نامند. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- با یک نگاه این نوع برنامه ها را می توان در رده برنامه های داستانی تلویزیونی قرار داد با این تفاوت که شیوه بیانی، کاربردی، تکنیکها و گستردگی این هنر تا حدی است که ایجاب می کند، موضوع تلقی و طبقه بندی جداگانه ای برای آن در نظر گرفته و آن را به عنوان یک عنصر مستقل در برنامه های تلویزیونی قرار داد. در این نوع برنامه ها طراح و کارگزار رسانه پیام خود را از طریق عروسک بازیگر ارسال می کند و شخصیت عروسکی را برای تماشاگر به عنوان موجودی زنده و صاحب حس و تفکر و دارای قدرت عمل، ملموس و پذیرفتنی می کند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

برنامه ای را که در آن جهت نمایش داستان، بیان واقعه یا اجرای برنامه از «عروسک» به اشکال مختلف استفاده شود، عروسکی می نامند.

انواع عروسکی ها (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

- ۱- باتومی / میله ای
Stick Puppet
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی میله ای و باتومی توسط عروسک گردان.
- ۲- نخ
Marionette/ String Puppet
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی نخ (مرئی یا نامرئی) توسط عروسک گردان.
- ۳- دستکشی
Muppet
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی توسط دست عروسک گردان.

- ۴- بن راکو **Bunraku**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی توسط عروسک گردانی که با استفاده از لباس سیاه در زمینه، نامرئی شده است.
- ۵- سایه **Shadow Puppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از شیوه های خاص نور پردازی به افراد و اشیاء در پرده نیمه شفاف.
- ۶- آبی **Water Puppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی بر سطح یا درون آب.
- ۷- ماسک **Mask Puppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از انواع ماسک ها اعم از صورت، نیمه یا تمام بدن توسط اشخاص واقعی به تنهایی یا دسته جمعی.
- ۸- ماورای بنفش **Ultra Violet Puppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از روش ایجاد حرکت از طریق نور پردازی ماورای بنفش به اجسام فسفری شده.
- ۹- رباتیک **Computer-Generated Puppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت عروسک های رایانه ای یا الکترونیکی از راه دور.
- ۱۰- ترکیبی زنده / عروسکی / انیمیشن
ترکیب هر یک از انواع برنامه های نمایشی با یکدیگر یا با سایر ساختارهای برنامه سازی.

انواع عروسکی ها:

- ۱- باتومی / میله ای **Stick Puppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی میله ای و باتومی توسط عروسک گردان.
- ۲- نخ **Marionette/ String Puppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی نخ (مرئی یا نامرئی) توسط عروسک گردان.
- ۳- دستکشی **Muppet**
بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی توسط دست عروسک گردان.
- ۴- بن راکو **Bunraku**

بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی توسط عروسک گردانی که با استفاده از لباس سیاه در زمینه، نامرئی شده است .

Shadow Puppet

۵- سایه

بیان واقعیت یا خیال با استفاده از شیوه های خاص نور پردازی به افراد و اشیاء در پرده نیمه شفاف.

Water Puppet

۶- آبی

بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت شخصیت های عروسکی بر سطح یا درون آب.

Mask Puppet

۷- ماسک

بیان واقعیت یا خیال با استفاده از انواع ماسک ها اعم از صورت، نیمه یا تمام بدن توسط اشخاص واقعی به تنهایی یا دسته جمعی.

Ultra Violet Puppet

۸- ماورای بنفش

بیان واقعیت یا خیال با استفاده از روش ایجاد حرکت از طریق نور پردازی ماورای بنفش به اجسام فسفری شده.

Computer-Generated Puppet

۹- روبوتیک

بیان واقعیت یا خیال با استفاده از حرکت عروسک های رایانه ای یا الکترونیکی از راه دور.

۱۰- ترکیبی زنده / عروسکی / انیمیشن

ترکیب هریک از انواع برنامه های نمایشی بایکدیگر یا با سایر ساختارهای برنامه سازی.

Documentary

۲/۲- مستند

- فیلمی است مستند به واقعیات و اسناد تصویری که بر پایه پژوهش های انجام شده، به بیان موضوعی مشخص می پردازد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ وواژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- فیلمی است که بر اساس واقعیت یا واقعیاتی تهیه شده باشد و اکثراً بدون داستان سرایی متعارف و بازیگر بوده، گرچه ممکن است از هر دو عامل ذکر شده به نوعی استفاده شده باشد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- در این شکل برنامه، طراح و کارگزار رسانه پیامی را با استناد به واقعیات و اسناد گوناگون بر پایه پژوهش عرضه می کند، که تمام یا بخشی از یک واقعیت، حقیقت فیزیکی، تاریخی و ... بصورت رادیویی یا تلویزیونی را عرضه می دارد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما-۱۳۸۰)

- برنامه ای است که دارای خصوصیات زیر باشد:

الف - باز آفرینی و تفسیر قابل استنادیک واقعه یا مجموعه ای از وقایع .

ب - ثبت، تصویر و باز آفرینی یک واقعه یا مجموعه ای از وقایع به شکل تصویری. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

برنامه ای است که دارای خصوصیات زیر باشد:

الف - باز آفرینی و تفسیر قابل استنادیک واقعه یا مجموعه ای از وقایع .

ب - ثبت، تصویر و باز آفرینی یک واقعه یا مجموعه ای از وقایع به شکل تصویری.

انواع برنامه های مستند :

۲/۲/۱ - مستند محض

- وجه پژوهشی نسبت به جنبه های زیبایی شناختی برتری دارد و مصادیق فیزیکی و مادی در آن عیناً عرضه می شود، از صحنه پردازی، بازسازی و یا هنرپیشه در آن بهره گرفته نمی شود، اینگونه مستند ها معمولاً کاربرد علمی و آموزشی دارند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما-۱۳۸۰)

- برنامه ای تولیدی که پدیده یا رخدادی را با نگاه علمی / پژوهشی، با استفاده از عناصر واقعی تشکیل دهنده آن، بطور جامع تفسیر و تبیین می کند. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی -۱۳۸۰)

وجه پژوهشی نسبت به جنبه های زیبایی شناختی برتری دارد و مصادیق فیزیکی و مادی در آن عیناً عرضه می شود، از صحنه پردازی، بازسازی و یا هنرپیشه در آن بهره گرفته نمی شود،

اینگونه مستندها معمولاً کاربرد علمی و آموزشی دارند.

۲/۲/۲ - مستند گزارشی

- ساده ترین نوع کار مستند به لحاظ محدود بودن میدان و موضوع تحقیق مربوط به مورد گزارش و بکارگیری اسناد و مدارک و شواهد است. در این نوع برنامه گزارشگر با حضور در محل یک حادثه یا رخداد به طرح مسئله با مخاطبان یا دست اندر کاران متخصص می پردازد و مورد را برای مخاطبان منعکس می کند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما- ۱۳۸۰)

- برنامه ای تولیدی که با نگاه اطلاع رسانی، پدیده یا رخدادی را با استفاده از عناصر واقعی تشکیل دهنده آن، توصیف و بیان می کند. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

ساده ترین نوع کار مستند به لحاظ محدود بودن میدان و موضوع تحقیق مربوط به مورد گزارش و بکارگیری اسناد و مدارک و شواهد است. در این نوع برنامه گزارشگر با حضور در محل یک حادثه یا رخداد به طرح مسئله با مخاطبان یا دست اندر کاران متخصص می پردازد و مورد را برای مخاطبان منعکس می کند.

۲/۲/۳ - مستند بازسازی

- نوعی برنامه مستند محض یا گزارشی که با استفاده از عناصر واقعی یا جایگزین، وقوع پدیده یا رخدادی را بازسازی می کند. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

نوعی برنامه مستند محض یا گزارشی که با استفاده از عناصر واقعی یا جایگزین، وقوع پدیده یا رخدادی را بازسازی می کند.

۲/۲/۴ - مستند آرشیوی

Archive Materials

- نوعی مستند محض، گزارشی یا بازسازی که وجه قالب آن با استفاده از منابع آرشیوی ساخته شده باشد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

نوعی مستند محض، گزارشی یا بازسازی که وجه قالب آن با استفاده از منابع آرشیوی ساخته شده باشد.

۲/۲/۵ - مستند داستانی

Docu Soap

- نوعی مستند سازی است که به منظور جذابیت بیشتر یا القاء عمیقتر مفاهیم از قالبهای روایی و داستانی استفاده می شود. در این نوع برنامه ها امکان دارد از مجری / بازیگر (گروه بازیگران) استفاده شود. (ضوابط و معیارهای کمی و کیفی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

نوعی مستند سازی است که به منظور جذابیت بیشتر یا القاء عمیقتر مفاهیم از قالبهای روایی و داستانی استفاده می شود. در این نوع برنامه ها امکان دارد از مجری / بازیگر (گروه بازیگران) استفاده شود.

۲/۳ - گزارش

Reporting

- شرح واقعه ای است از نگاه یک شاهد عینی. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- گزارش انعکاس واقعه ای است که توسط یک شاهد عینی بدون وجود هر گونه پیش فرض ارائه می گردد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- برنامه ای است گاه مستقل و گاه جزئی از یک برنامه که در آن محیط، شرایط و فضای رویداد / موضوعی خاص از سوی گزارشگر (گزارشگران) برای مخاطب منعکس می شود. در مواردی موضوع گزارش یا رویداد شکلی تخصصی دارد مثل گزارش کنگره ها و گردهم آیی های علمی و ورزشی. در گزارشهای تلویزیونی از طریق دوربین با مخاطب رابطه برقرار می شود و مخاطب در محیط و

فضای مورد گزارش قرار می گیرد و توضیحات گزارشگر در جهت تکمیل انعکاس این رویداد است. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما-۱۳۸۰)

- برنامه ای که طی آن نظرات و دیدگاههای افراد در مورد یک پدیده/ موضوع یا تمام / بخشی از یک رویداد یا واقعه (که سازنده در وقوع آنها هیچ نقشی نداشته باشد) ثبت، ضبط و منعکس می شود. تبصره: گزارش بر حسب موضوع، مکان، نوع رویداد، نحوه ارائه گزارش، میزان تخصیص منابع و امکانات و نحوه پخش آن، متفاوت خواهد بود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی -۱۳۸۰)

برنامه ای که طی آن نظرات و دیدگاههای افراد در مورد یک پدیده/ موضوع یا تمام / بخشی از یک رویداد یا واقعه (که سازنده در وقوع آنها هیچ نقشی نداشته باشد) ثبت، ضبط و منعکس می شود. تبصره: گزارش بر حسب موضوع، مکان، نوع رویداد، نحوه ارائه گزارش، میزان تخصیص منابع و امکانات و نحوه پخش آن، متفاوت خواهد بود.

Game Show

۲/۴ - مسابقه

- برنامه ای است به تناسب هر رسانه - متشکل از یک مجری، چند شرکت کننده و احیاناً کارشناس که طی آن مسأله و یا مسایلی که لزوماً مربوط به یک زمینه نیستند بصورت تئوری یا عملی مطرح می شود و شرکت کنندگان با پاسخ گویی به آنها و یا اجرای آنها کسب امتیاز می کنند. اگر کارشناسانی حضور داشته باشند، معمولاً پیرامون موضوع مطروحه اظهار نظر کرده، یا اطلاعات تکمیلی در اختیار علاقمندان قرار می دهند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- برنامه ای است به تناسب هر رسانه - متشکل از یک مجری، چند شرکت کننده و احیاناً کارشناس و تماشاچی که طی آن مسأله و یا مسایلی که لزوماً مربوط به یک برنامه نیستند بصورت تئوری یا عملی مطرح می شود و شرکت کنندگان به پاسخ گویی سؤالات مطرح شده می پردازند که نتیجتاً منجر به کسب نوعی جایزه برای برندگان خواهد شد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- نوعی برنامه است که هدف آن غیر از جنبه های سرگرم کننده، ایجاد رقابت و نمایش سرعت انتقال و هیجان بین شرکت کنندگان بوده و در عین حال جنبه آموزش و اطلاع رسانی به مخاطبین را داراست. در این برنامه ها سؤال (سؤالاتی) مطرح می شود که می تواند زمینه ای تخصصی و یا عام داشته باشد که پاسخ صحیح به آنها برندگان را تعیین می کند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما-۱۳۸۰)

- برنامه ای که با منظور ایجاد رقابت در توانائی ها / مهارت های ذهنی یا فیزیکی شرکت کنندگان حضوری و غیر حضوری، توسط یک یا چند مجری تولید می شود و معمولاً با اهدای جوایز همراه است. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی -۱۳۸۰)

برنامه ای که با منظور ایجاد رقابت در توانائی ها / مهارت های ذهنی یا فیزیکی شرکت کنندگان حضوری و غیر حضوری، توسط یک یا چند مجری تولید می شود و معمولاً با اهدای جوایز همراه است.

Lecture

۲/۵- کلاس درس / سخنرانی

- سخنرانی: وقتی کسی یا کسانی، خطاب به جمعی حاضر یا غایب (بیننده یا شنونده) سخنانی ایراد می کند، بطوریکه این سخنان «آموزش مستقیم» در بر نداشته باشد و بیشتر تفسیر، تحلیل، توجیه و رهنمودی باشد. سخنرانی بدون سؤال و جواب است یعنی اگر مستمع هم حضور داشته باشد باز سؤال مطرح می شود و سخنران پاسخی نمی گوید.

کلاس درس: برنامه هایی را می نامند که در آنها با استفاده از عوامل آموزشی رایج در آموزش و پرورش به تدریس دروس و یا علوم دینی پرداخته می شود. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

- کلاس درس: برنامه هایی که صرفاً با هدف آموزش مستقیم تولید می شوند و طی آنها، معلم یا استاد دروسی را با استفاده از انواع وسایل آموزشی و کمک آموزشی، تدریس می کند.

سخنرانی: برنامه هایی که با هدف آموزش مستقیم تولید می شوند و طی آنها، موضوع یا مبحث خاصی با / بدون استفاده از وسایل کمک آموزشی، توسط سخنران، تدریس می شود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی -۱۳۸۰)

کلاس درس: برنامه‌هایی که صرفاً با هدف آموزش مستقیم تولید می‌شوند و طی آنها، معلم یا استاد دروسی را با استفاده از انواع وسایل آموزشی و کمک آموزشی، تدریس می‌کند.
سخنرانی: برنامه‌هایی که با هدف آموزش مستقیم تولید می‌شوند و طی آنها، موضوع یا مبحث خاصی با / بدون استفاده از وسایل کمک آموزشی، توسط سخنران، تدریس می‌شود.

Talk Show/Interview Show

۲/۶ - گفتگو

- برنامه‌ای مرکب از مجری / کارشناس و یک یا چند تن کارشناس که طی آن موضوع خاصی در یک زمان واحد، مورد بحث، تبادل نظر و تعامل قرار می‌گیرد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

برنامه‌ای مرکب از مجری / کارشناس و یک یا چند تن کارشناس که طی آن موضوع خاصی در یک زمان واحد، مورد بحث، تبادل نظر و تعامل قرار می‌گیرد.

انواع گفتگو:

Two Person Talk Show

۲/۶/۱ - گفتگوی دو نفره

- برنامه‌ای مرکب از یک نفر مجری / کارشناس و یک نفر کارشناس که طی آن موضوع خاصی در یک زمان و مکان واحد، مورد بحث، بررسی، تبادل نظر و تعامل قرار می‌گیرد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

برنامه‌ای مرکب از یک نفر مجری / کارشناس و یک نفر کارشناس که طی آن موضوع خاصی در یک زمان و مکان واحد، مورد بحث، بررسی، تبادل نظر و تعامل قرار می‌گیرد.

Round Table /Panel Show

۲/۶/۲ - میزگرد

- بحث و گفتگو بین چند نفر اکثراً صاحب نظر و یا مسئول، پیرامون موضوعی مشخص.

(تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ وواژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)
 - گفتگویی است بین چند نفر اکثراً متخصص و مسئول و تفسیر و بحث پیرامون موضوع مطرح شده. در میز گرد معمولاً فردی که اداره کننده بحث است خود نیز در بحث شرکت می کند.
 (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)
 - برنامه ای مرکب از یک نفر مجری / کارشناس و چند نفر کارشناس که طی آن موضوع خاصی در یک زمان و مکان واحد، مورد بحث، بررسی، تبادل نظر و تعامل قرار می گیرد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

برنامه ای مرکب از یک نفر مجری / کارشناس و چند نفر کارشناس که طی آن موضوع خاصی در یک زمان و مکان واحد، مورد بحث، بررسی، تبادل نظر و تعامل قرار می گیرد.

Tele Conference

۲/۶/۳ - تله کنفرانس

- برنامه ای مرکب از یک مجری / کارشناس و چند تن کارشناس که با بهره گیری از فناوری پیشرفته در باره موضوع خاصی در زمان واحد و مکانهای مختلف، به بحث و تبادل نظر می پردازند. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

برنامه ای مرکب از یک مجری / کارشناس و چند تن کارشناس که با بهره گیری از فناوری پیشرفته در باره موضوع خاصی در زمان واحد و مکانهای مختلف، به بحث و تبادل نظر می پردازند.

۲/۶/۴ - گفتگوی ترکیبی

- ترکیبی از هر یک از انواع گفتگو با میز گرد و تله کنفرانس است. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

ترکیبی از هر یک از انواع گفتگو با میز گرد و تله کنفرانس است.

Talk Show/Interview Show

۲/۷- مصاحبه^۱

- گفتگویی است بین دو نفر یا بیشتر که طی آن مسأله یا مسایلی مورد پرسش و پاسخ قرار می گیرد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

- انعکاس فاقد نتیجه گیری و جمع بندی نظرات یا پاسخ های پرسش شوندگان در یک زمینه خاص، بدون تعامل، با / بدون تصویر و صدای مصاحبه کننده و درون یا بیرون از استودیو. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

گفتگویی است بین دو نفر یا بیشتر که طی آن مسأله یا مسایلی مورد پرسش و پاسخ قرار می گیرد.

Variety Show

۲/۸- برنامه های ترکیبی (جنگ)

- عبارت از برنامه ای است که هر قسمت آن از بخشهای مختلف تشکیل و در تهیه آن از قالبهای مختلف نظیر مصاحبه، نمایش، گزارش، مسابقه و ... استفاده شده باشد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- این قبیل برنامه ها ساختاری به شکل موزائیک دارند. به عبارت دیگر در برنامه های ترکیبی از چندین شکل و ساختار برنامه ای نظیر قطعات نمایشی، موسیقی، مصاحبه، گزارش و (گرافیک و انیمیشن در تلویزیون) بهره جویی می شود که گرچه به لحاظ شکل ارائه و مدت زمان با هم متفاوتند اما در نهایت درون یک چهارچوب قرار می گیرند.

جنگ نوعی برنامه ترکیبی است که کلیه بخشهای آن حول یک محور حرکت می کنند و پیام برنامه در تمام بخشها به شکل منطقی به نوعی تکرار می شود. در تقسیم بندی کلی به دو گونه برنامه ترکیبی می توان اشاره کرد:

^۱ با وجود آنکه در جزوه "تعاریف موضوعی و واژه نامه های مربوط به امور برنامه ریزی و ارزیابی سالهای ۱۳۶۴، ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹" و نیز جزوه "خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰"، مصاحبه به عنوان یک فرم مستقل برنامه ذکر شده است، به نظر می رسد که ژانر مستقلی با عنوان مصاحبه وجود ندارد و برنامه های متضمن مصاحبه باید در زمره برنامه های گفتگو و در واقع یکی از شیوه های ممکن گفتگو به شمار آید.

الف - ترکیبی نمایشی: که نیمی از فعالیت آن نمایشی یا پاره نمایشی بوده و نیم دیگر آن از سایر شکل‌های برنامه ای تشکیل شده باشد.

ب - ترکیبی فاقد نمایش: که کل فعالیت‌های آن برنامه ای غیر نمایشی باشد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما- ۱۳۸۰)

- برنامه هایی متشکل از قطعات (آیتم) گوناگون با مضامین واحد و قالب‌های مختلف را گویند. تبصره: مجله تلویزیونی یکی از انواع برنامه های ترکیبی / جنگ است که همان ویژگی ها و خصوصیات را دارد، لذا از این پس این عنوان از مجموعه عناوین برنامه سازی تلویزیونی حذف می شود. شو (Show): نوع خاصی از برنامه های ترکیبی که با استفاده از یک یا چند مجری و مهمان، در حضور یا غیاب تماشاچی، با ایجاد فضای شاد و مفرح با استفاده از بخش‌های مختلف (سرود و موسیقی، شعبده، نمایش های طنز و ...) بطور مستقل یا به عنوان پیوندی میان سایر برنامه ها، سعی در سرگرم کردن بینندگان دارد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

این قبیل برنامه ها ساختاری به شکل موزائیک دارند. به عبارت دیگر در برنامه های ترکیبی از چندین شکل و ساختار برنامه ای نظیر قطعات نمایشی، موسیقی، مصاحبه، گزارش و (گرافیک و انیمیشن در تلویزیون) بهره جویی می شود که گرچه به لحاظ شکل ارائه و مدت زمان با هم متفاوتند اما در نهایت درون یک چهارچوب قرار می گیرند.

جنگ نوعی برنامه ترکیبی است که کلیه بخش‌های آن حول یک محور حرکت می کنند و پیام برنامه در تمام بخشها به شکل منطقی به نوعی تکرار می شود. در تقسیم بندی کلی به دو گونه برنامه ترکیبی می توان اشاره کرد:

الف - ترکیبی نمایشی^۱: که نیمی از فعالیت آن نمایشی یا پاره نمایشی بوده و نیم دیگر آن از سایر شکل‌های برنامه ای تشکیل شده باشد.

ب - ترکیبی فاقد نمایش: که کل فعالیت‌های آن برنامه ای غیر نمایشی باشد.

^۱ تذکر: اکنون در ترکیبی نمایشی ۱/۳ از فعالیت آن نمایشی یا پاره نمایشی بوده و باقیمانده آن از سایر شکل‌های برنامه ای تشکیل شده است.

۲/۹- برنامه های آموزشی

Educational Programmes

- برنامه هایی هستند که به اشکال مختلف، کوشش در جهت ارتقاء کیفی رفتار جامعه در مورد یک یا چند پدیده دارند. از یک رویکرد، برنامه های آموزشی را می توان به دو دسته کلاسیک و عمومی تقسیم بندی کرد. هدف از آموزش کلاسیک در دو رسانه رادیویی و تلویزیونی کمک به سیستم آموزش و پرورش کشور از طریق طراحی، تولید و اجرای برنامه های آموزش دروس در سطوح مختلف تحصیلی (سواد آموزی، ابتدایی، راهنمایی، متوسطه و دانشگاهی) است و در اینجا آموزش کلاسیک از رادیو تلویزیون بخشی از نام همبسته چند رسانه ای آموزش و پرورش تلقی می شود. در آموزشهای عمومی مخاطبین عام تر و گسترده تر هستند و هدف آن بر مبنای تعالیم دین مبین اسلام، بهبود در رفتارها و نگرشهای سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی جامعه مخاطبین است و معمولاً شکلی غیر مستقیم دارد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱، بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما-۱۳۸۰)

- از آنجا که برنامه های آموزشی از جنبه فرآیند طرح و برنامه ریزی کلاً با طرح و برنامه ریزی برنامه های دیگر متفاوت هستند (مبتنی بر برنامه ریزی آموزشی کلاسیک می باشند)، این دسته از برنامه ها علیرغم وجود امکان تولید در تمام ساختارهای مختلف برنامه سازی، به عنوان سر فصل جداگانه ای در نظر گرفته شده است. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازننگری شده برنامه سازی تلویزیونی- ۱۳۸۰)

برنامه هایی هستند که به اشکال مختلف، کوشش در جهت ارتقاء کیفی رفتار جامعه در مورد یک یا چند پدیده دارند. از یک رویکرد، برنامه های آموزشی را می توان به دو دسته کلاسیک و عمومی تقسیم بندی کرد. هدف از آموزش کلاسیک در دو رسانه رادیویی و تلویزیونی کمک به سیستم آموزش و پرورش کشور از طریق طراحی، تولید و اجرای برنامه های آموزش دروس در سطوح مختلف تحصیلی (سواد آموزی، ابتدایی، راهنمایی، متوسطه و دانشگاهی) است و در اینجا آموزش کلاسیک از رادیو تلویزیون بخشی از نام همبسته چند رسانه ای آموزش و پرورش تلقی می شود. در آموزشهای عمومی، مخاطبین عام تر و گسترده تر هستند و هدف آن بر مبنای تعالیم دین مبین اسلام، بهبود در رفتارها و نگرشهای سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی جامعه مخاطبین است و معمولاً شکلی غیر مستقیم دارد.

۱۰/۲- برنامه های قرآنی

Quran Programmes

- این دسته از برنامه ها نیز به دلیل تفاوت کلی محتوا، طرح و برنامه ریزی با سایر انواع برنامه های تلویزیونی، جداگانه منظور شده است. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

این دسته از برنامه ها نیز به دلیل تفاوت کلی محتوا، طرح و برنامه ریزی با سایر انواع برنامه های تلویزیونی، جداگانه منظور شده است.

تعریف تولیدات قرآنی: (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)
برنامه های مذهبی غیر نمایشی که محتوای آنها مستقیم یا غیر مستقیم از مضامین دینی و معنوی اعم از قرآن مجید، کلام معصومین و سیره ائمه، برگرفته شده و در قالبهای مختلف و متفاوتی قابل ارائه خواهند بود همانند:

Recitation

۲/۱۰/۱- ترتیل

قرائت قرآن کریم با صوت و لحن خاص بگونه ای که قرائت هر جزء ۶۰ دقیقه بطول انجامد.

Authentication

۲/۱۰/۲- تحقیق

قرائت قرآن کریم با صوت و لحن خاص بگونه ای که قرائت هر صفحه آن حدوداً ۸ دقیقه بطول انجامد.

Praisal/Tribution

۲/۱۰/۳- مدیحه

گونه ای کلام آهنگین و موزون در ستایش و تمجید و توصیف ارزش ها و صفات معصومین و پیامبران (ع).

Psalms

۲/۱۰/۴- تواسیح

گونه ای کلام موزون و آهنگین مذهبی و عرفانی که بصورت دسته جمعی و با صوت و لحن خاص خوانده می شود.

Prayer Intermission

۲/۱۰/۵- ادعیه

گونه ای از کلام که در آن مناجات منقول از معصومین و ائمه اطهار (ع) با لحن و آهنگ خاص قرائت شود.

تعریف تولیدات قرآنی :

برنامه های مذهبی غیر نمایشی که محتوای آنها مستقیم یا غیر مستقیم از مضامین دینی و معنوی اعم از قرآن مجید، کلام معصومین و سیره ائمه، برگرفته شده و در قالبهای مختلف و متفاوتی قابل ارائه خواهند بود همانند:

Recitation ۲/۱۰/۱- ترتیل

قرائت قرآن کریم با صوت و لحن خاص بگونه ای که قرائت هر جزء ۶۰ دقیقه بطول انجامد.

Authentication ۲/۱۰/۲- تحقیق

قرائت قرآن کریم با صوت و لحن خاص بگونه ای که قرائت هر صفحه آن حدوداً ۸ دقیقه بطول انجامد.

Praisal/Tribution ۲/۱۰/۳- مدیحه

گونه ای کلام آهنگین و موزون در ستایش و تمجید و توصیف ارزش ها و صفات معصومین و پیامبران (ع).

Psalms ۲/۱۰/۴- تواشیح

گونه ای کلام موزون و آهنگین مذهبی و عرفانی که بصورت دسته جمعی و با صوت و لحن خاص خوانده می شود.

Prayer Intermission ۲/۱۰/۵- ادعیه

گونه ای از کلام که در آن مناجات منقول از معصومین و ائمه اطهار (ع) با لحن و آهنگ خاص قرائت شود.

Clip ۲/۱۱- کلیپ

انواع کلیپ: (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

Video Clip ۲/۱۱/۱- ویدیو کلیپ

برنامه ای که ایده، موضوع یا پیامی را با انتخاب یا تولید تصاویری مناسب با موضوع، بر محمل یا اساس موسیقی انتخاب شده یا تولیدی، در زمانی کوتاه و با شکلی موجز و هنری، به تصویر کشد. تبصره: آوانما با ویدیو کلیپ متفاوت بوده و نوعی میان برنامه به شمار می آید.

۲/۱۱/۲ - فتو کلیپ

Photo Clip

برنامه ای که ایده، موضوع یا پیامی را با انتخاب یا تولید عکس هایی مناسب با موضوع، بر محمل یا اساس موسیقی انتخاب شده یا تولیدی، در زمانی کوتاه و با شکلی موجز و هنری، به تصویر کشد.

انواع کلیپ:

۲/۱۱/۱ - ویدیو کلیپ Video Clip

برنامه ای که ایده، موضوع یا پیامی را با انتخاب یا تولید تصاویری مناسب با موضوع، بر محمل یا اساس موسیقی انتخاب شده یا تولیدی، در زمانی کوتاه و با شکلی موجز و هنری، به تصویر کشد.

تبصره: آوانما با ویدیو کلیپ متفاوت بوده و نوعی میان برنامه به شمار می آید.

۲/۱۱/۲ - فتو کلیپ Photo Clip

برنامه ای که ایده، موضوع یا پیامی را با انتخاب یا تولید عکس هایی مناسب با موضوع، بر محمل یا اساس موسیقی انتخاب شده یا تولیدی، در زمانی کوتاه و با شکلی موجز و هنری، به تصویر کشد.

۲/۱۲ - میان برنامه

Filler

- قطعه برنامه مستقل و کوتاهی است برای پر کردن فاصله میان دو برنامه با اهداف مختلف. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

- برنامه هایی کوتاه با هویت مستقل و پیام خاص هستند که عموماً برای تنوع بخشیدن به ترکیب برنامه ها و همچنین اتصال برنامه ها به یکدیگر مورد استفاده قرار می گیرند مانند سرود، موسیقی، مجری و ... (طرح ساماندهی آمارهای ثبتی دستگاههای اجرایی کشور - مرکز آمار ایران)

قطعه برنامه مستقل و کوتاهی است برای پر کردن فاصله میان دو برنامه با اهداف مختلف.

انواع میان برنامه

- Annoucement** ۲/۱۲/۱ - آنونس
 قطعه برنامه کوتاهی که با استفاده از تصاویر هر برنامه، با کلام یا بدون کلام، بطور کاملاً موجز و مختصر و با هدف تبلیغاتی، برنامه را معرفی کند.
- Teaser** ۲/۱۲/۲ - تیزر
 قطعه برنامه کوتاهی برای معرفی کالا / خدمات یا محصولی به شکلی موجز، با هدف تبلیغاتی.
- ۲/۱۲/۳ - آوا نما
 قطعه برنامه کوتاه فاقد ایده، موضوع یا پیام که از ترکیب موسیقی و تصویر (انتخابی) بوجود می آید.
- Interlude** ۲/۱۲/۴ - میان پرده
 قطعه برنامه مستقل نمایشی و کوتاهی که برای پخش در میان آیتم های مختلف یک برنامه تولید می شود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

انواع میان برنامه:

- Annoucement** ۲/۱۲/۱ - آنونس
 قطعه برنامه کوتاهی که با استفاده از تصاویر هر برنامه، با کلام یا بدون کلام، بطور کاملاً موجز و مختصر و با هدف تبلیغاتی، برنامه را معرفی کند.
- Teaser** ۲/۱۲/۲ - تیزر
 قطعه برنامه کوتاهی برای معرفی کالا / خدمات یا محصولی به شکلی موجز، با هدف تبلیغاتی.
- ۲/۱۲/۳ - آوا نما
 قطعه برنامه کوتاه فاقد ایده، موضوع یا پیام که از ترکیب موسیقی و تصویر (انتخابی) بوجود می آید.
- Interlude** ۲/۱۲/۴ - میان پرده
 قطعه برنامه مستقل نمایشی و کوتاهی که برای پخش در میان آیتم های مختلف یک برنامه تولید می شود.

۱۳/ ۲- موسیقی و سرود

Music & Song

- اصوات موزونی است که با کلام یا بی کلام در شروع، خلال یا خاتمه برنامه ها پخش می شود.
(تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)^۱

- انواع مختلف برنامه هایی که صرفاً برای نمایش اجرای موسیقی و سرود، بدون استفاده از المانها و عناصر تصویری (اعم از تولیدی یا آرشیوی) ساخته می شوند. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

اصوات موزونی است که با کلام یا بی کلام در شروع، خلال یا خاتمه برنامه ها پخش می شود.

۳- فرم ضبط و پخش

ویدیو، فیلم، زنده، نوار صدا و فیلم ویدیو. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

۴- رنگ برنامه

Programme Color Scheme

سیاه و سفید، رنگی. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

سیاه و سفید، رنگی.

قسمت آماده سازی دارو [P]

مکانی است در لابراتوارهای فیلم که در آن کلیه داروهای موجود در تانکهای مختلف در دستگاه ظهور تهیه و پس از تأیید قسمت شیمی به دستگاههای مربوطه منتقل می گردند، که بر سر تسامح اصطلاحاً به آن

^۱ فرم "موسیقی و سرود" در جزوات "تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه های امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹" تحت عنوان آهنگ و سرود آورده شده است.

دارو سازی گفته می شود.

Storyboard Drawing

قصه نقاشی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Negative Cutting

قطع نکاتیو [H]

قطع و اسپلایس نکاتیو اعم از ۱۶ یا ۳۵ میلیمتری، مطابق با کپی کار تحویل داده شده به لابراتوار، می باشد.

Scenic Clamps

قلابهای صحنه [E]

واژه سیستم نور پردازی را ببینید.

Inking

قلم گیری [H]

- طراحی های تمیز شده، به وسیله قلم، قلم مو، راپید، مداد چرب یا هر وسیله دیگر بر روی تلقها منتقل می گردند که گاه ممکن است به وسیله دستگاه تهیه کپی این انتقال صورت گیرد. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

طراحی های تمیز شده، به وسیله قلم، قلم مو، راپید، مداد چرب یا هر وسیله دیگر بر روی تلقها منتقل می گردند که گاه ممکن است به وسیله دستگاه تهیه کپی این انتقال صورت گیرد.

Triax Cable

کابل تری اکس [E]

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویر برداری - کابل دوربین را ببینید.

Multiwire**کابل چند رشته ای [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویر برداری - کابل دوربین را ببینید.

Camera Cable**کابل دوربین [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویر برداری را ببینید.

Coaxial Cable**کابل کواکسیال (هم محور) [E]**

به کابل مورد استفاده در انتقال سیگنال ویدیویی از یک دستگاه به دستگاهی دیگر گفته می شود.
(مثلاً کابل ۹ ۵ RG).

Coupling**کاپلینگ [I]**

به متصل کردن دو یا چند دستگاه به همدیگر جهت همزمان حرکت کردن، گفته می شود.

Cut Out**کات اوت [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Mat Knife**کاتر برقی [E]**

کاتر وسیله برش کاغذ عکاسی بوده که به دو صورت دستی و برقی (اتوماتیک) مورد استفاده قرار می گیرد.
برای برش کاغذهای چاپ شده سیاه و سفید از کاتر دستی استفاده می شود و رُل‌های کاغذ رنگی نیز علاوه بر

امکان برش دستی برای سهولت و سرعت بیشتر بوسیله کاتر برقی برش می خورند. کاتر قابل تنظیم برای سایزهای مختلف از ۹×۱۲ الی ۲۰×۲۵ (مورد داخل لایراتوار عکاسی) می باشد و به دو حالت دستی و اتوماتیک کار برش را انجام می دهد (دستی با فشار شاسی هر بار به انتخاب ادامه می دهد و اتوماتیک با تنظیم سرعت برش، فقط با یک بار فشردن اولیه بطور خودکار ادامه می یابد).

Cropping

کادربندی [I]

- به استفاده از ماسک یا نقاب جهت گذر تصاویر به اندازه مناسب بر پرده نمایش و در تصاویر فیلمهای سینمایی گفته می شود. به عبارت دیگر با حذف بخشهایی از حواشی و یا با خالی کردن بالا و پایین نما، می توان اقدام به نمایش آن اثر به اندازه دلخواه نمود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

به استفاده از ماسک یا نقاب جهت گذر تصاویر به اندازه مناسب بر پرده نمایش و در تصاویر فیلمهای سینمایی گفته می شود. به عبارت دیگر با حذف بخشهایی از حواشی یا با خالی کردن بالا و پایین نما، می توان اقدام به نمایش آن اثر به اندازه دلخواه نمود.

Productional Mechanics

کاربری و اصول اجرایی صحنه پردازی در تولید یک برنامه [II]

واژه صحنه آرایی را ببینید.

Animation Director

کارگردان انیمیشن [O]

- کارگردان براساس سوژه مناسب و مورد نظر، خود کار را شروع می کند و معمولاً هم اوست که تهیه کننده فیلم خود را بر می گزیند. مسئولیت کارگردان بسیار وسیع است و از آن میان می توان چند مورد را بر شمرد. شخصیت پردازی پرسوناژها، نظارت بر زمان بندی، ریتم، سرعت حرکت، انتخاب تکنیک و گرافیک در بخشهای مختلف فیلم، کنترل و راهنمایی انیماتورها. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

فردی است که فیلمنامه را در اختیار می‌گیرد و سعی می‌کند تا از طریق تصویر، حسی را که در فیلمنامه موجود است، در ذهن مخاطب القا کند. لازم به ذکر است که در هر فیلمنامه دو هدف انجام می‌شود:

۱- **هدف ظاهری:** داستانی است که بیننده آنرا تماشا و دنبال می‌کند.

۲- **هدف نهایی:** تأثیری است که کارگردان یا فیلمنامه‌نویس، براساس هدف ظاهری روی مخاطب ایجاد می‌کند. در واقع کارگردان بوسیله درام، تقسیم‌بندی و تقطیع تصاویر، پلان‌ها، سکانس‌ها و همچنین انتخاب نماها، هدف نهایی را در ذهن مخاطب القا می‌کند و در ضمن پس از طراحی فضا و شخصیت، دکوپاژ و همچنین استوری برد اولیه را تهیه می‌کند. به طور کلی کارگردان بر کلیه مراحل تولید برنامه تا خروجی نظارت دارد و با تأیید او بر هر مرحله، کار ادامه می‌یابد.

کارگردان برنامه های عروسی [O]

فردی است که ضمن شناخت اصول نقاشی گرافیک و اصول دراماتیک، توانایی بهره‌گیری از عوامل گوناگون ساخت یک برنامه عروسی را داشته باشد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

Film Director

کارگردان فیلم [O]

- فردی است که ضمن شناخت اصول دراماتیک، توانایی بهره‌گیری از عوامل گوناگون ساخت یک برنامه را داشته باشد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

- کارگردان فیلم به کسی گفته می‌شود که به سناریویی که خواه توسط خودش، یا با همکاری اشخاص دیگر و یا توسط دیگران نوشته شده باشد شکل و ساختمان سینمایی بدهد. کارگردان فیلم تقریباً در تمام مراحل پیچیده و متنوع تولید یک فیلم دخالت دارد. او فردی است که تمام کوششهای هنرمندان را برای تبدیل سناریو به آثار تصویری و صوتی هماهنگ می‌سازد، تا از مجموع آنها یک فیلم کامل بوجود آید. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- رهبر یا گرداننده کار است و کسی است که مسئولیت تمامی کار و نتیجه محصول به او بستگی دارد. تمام کارهایی که باید به انجام برسد بوسیله او بازرسی و سرانجام تصمیم‌گیری می‌شود، و سایر دست‌اندرکاران تولید، می‌باید از دستورات او اطاعت کرده، و هر یک به فراخوان حال و کار پیش‌بینی شده، باید برای حصول به نتیجه

مطلوب تلاش کند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

- کنترل کننده اصلی و مسئول اجرا و ضبط برنامه در چارچوب جدول زمانی مشخص شده، می باشد. کار او شامل رهبری گروه فنی، مسئول ترکیب تصاویر و بازیگران می شود. (استودیوهای کوچک تلویزیونی - ترجمه مهدی رحیمیان)

فردی است که ضمن شناخت اصول دراماتیک، توانایی بهره گیری از عوامل گوناگون ساخت یک برنامه را به صورت فنی، هنری و ... داشته باشد. رهبر یا گرداننده کار هنری و فنی است و کسی است که مسئولیت تمامی کار و نتیجه محصول از نظر فنی و هنری به او بستگی دارد. او تقریباً در تمام مراحل پیچیده و متنوع تولید یک فیلم دخالت دارد و تمام کارهایی که باید به انجام برسد بوسیله او بازرسی و سرانجام تصمیم گیری می شود، و او خواسته های هنری و فنی را به تهیه کننده پیشنهاد می کند و سایر دست اندر کاران تولید، هر یک به فراخوان حال و کار پیش بینی شده، باید برای حصول به نتیجه مطلوب تلاش کند.

کارگردان نقاشی متحرک [O]

فردی است که ضمن شناخت اصول دراماتیک، توانایی بهره گیری از عوامل گوناگون ساخت یک برنامه انیمیشن را داشته باشد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

Video Director

کارگردان ویدیو [O]

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری تصویر برای ضبط و پخش برنامه های تلویزیونی - خبری، توانایی کار با میز تصویر و امکانات جانبی آن را دارا بوده و به سناریو فرم و ساخت تلویزیونی می دهد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

- کسی است که به سناریو (خواه توسط خودش و یا با همکاری با اشخاص دیگر نوشته شده باشد، خواه بوسیله دیگران) شکل و ساختمانی تلویزیونی بدهد. او تقریباً در تمام مراحل پیچیده و متنوع تولید یک برنامه شرکت دارد. او تمام کوششهای عوامل تولید را در راه تبدیل سناریو به تصاویر و بیان های تلویزیونی هماهنگ می سازد و در نهایت، یک برنامه تلویزیونی ارائه می کند. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

کارگردان ویدیو همان وظایف کارگردان فیلم را انجام می دهد با این تفاوت که صرفاً با نوار ویدیو سروکار دارد.

Art Director

کارگردان هنری [O]

- فردی است که رهبری تیم فیلمبرداری و یا تصویربرداری راعهده دار است، و چگونگی مسیر رویداد را مشخص می کند. کارگردان هنری با کار بر روی متن و نظارت دقیق بر صحنه، چگونگی ارائه نقش را در حد مورد پذیرش تصویری معین می کند. در ضبط تلویزیونی پس از این دوره سوئیچرها و یا به گفته خودشان کارگردانان فنی ادامه دهنده راه آنها می باشند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

فردی است که وظیفه نظارت بر محتوای صحیح هنری، صحبتها، حالات، حرکات و روشهای بازی بازیگران را بر عهده دارد.

Animation Art Director

کارگردان هنری انیمیشن [O]

فردی است که گرافیک فیلم را از لحاظ اجرایی تعیین می کند. در واقع او بر طراحی فضا یا لوکیشنها، طراحی کاراکترها (از نظر لباس کاراکتر، رنگ لباس و بدن و...) و نیز بر نور و رنگ بندی فضا نظارت دارد.

کارگر فنی [O]

فردی است که پشتیبانی داخل استودیو اعم از کابلهای دوربین، جابجایی و نظافت دوربینها، نظافت داخلی رژی، گزارش دادن به مسئول فنی در صورت بروز اشکال فنی و کابل کشی جهت ارتباطات داخل استودیو را به عهده دارد. این شخص همچنین به نور پرداز برای نورپردازی کمک می کند و به عنوان دستیار با مهندس فنی، تکنسین صدا و تصویر یا کمک مهندس جهت رفع اشکال فنی بوجود آمده، همکاری می کند.

کارگر فیلمبرداری [O]

فردی است که ضمن آشنایی با ابزار کار و متعلقات استودیو، توانایی نصب و بکارگیری آنتروپوزها، انواع جراثقالها، داربست، افکتورهای انعکاسی، چادرهای مخصوص ایجاد سایه و کار با چراغهای باطری دار را داشته باشد.

Associate Producer**کارمند تولید [O]**

- فردی است که در کلیه مراحل تهیه برنامه با تهیه کننده همکاری نزدیک دارد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

فردی است که در کلیه مراحل تهیه برنامه با تهیه کننده همکاری نزدیک دارد.

Camera Operator**کارمند دوربین [O]**

- فردی است که دوربین فیلمبرداری را برای گرفتن نماهای مورد نظر به کار می‌اندازد، و در این زمینه به ویژه در کار راه اندازی دوربین فیلمبرداری باید دارای اطلاعات و تجربه کاری مناسب باشد. در تلویزیون به سبب امکان مشاهده تصاویر پیش از پخش، یا انتخاب به وسیله سوئیچر، از اهمیت کمتری برخوردار بوده، و تصویربردار تنها کار هدایت و کادر بندی نما را در درون منظره یاب الکترونیکی خود به انجام می‌رساند، و بقیه کارهای مربوط به تصویر، در بخشهای دیگر و توسط افرادی که دارای تخصص و مهارتهای فنی ویژه ای می‌باشند، به انجام می‌رسد. نفر دومی نیز به عنوان دستیار با فیلمبردار در داخل استودیوهای تلویزیونی، در امر هدایت و کنار زدن کابل ارتباطی همکاری نزدیک دارد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

فردی است که دوربین فیلمبرداری را برای گرفتن نماهای مورد نظر به کار می‌اندازد، و در این زمینه به ویژه در کار راه اندازی دوربین فیلمبرداری باید دارای اطلاعات و تجربه کاری مناسب باشد. در تلویزیون به سبب

^۱ تعریف عنوان شغلی مذکور در کتاب فرهنگ فن سینما و تلویزیون داخل تعریف شغل فیلمبردار ذکر شده است.

امکان مشاهده تصاویر پیش از پخش، یا انتخاب به وسیله سوئیچر، امکانات بالفعل فیلمبردار از اهمیت کمتری برخوردار بوده، و او تنها کار هدایت و کادر بندی نما را در درون منظره یاب الکترونیکی خود به انجام می رساند، و بقیه کارهای مربوط به تصویر، در بخشهای دیگر و توسط افرادی که دارای تخصص و مهارتهای فنی ویژه ای می باشند، به انجام می رسد. نفر دومی نیز به عنوان دستیار با فیلمبردار در داخل استودیوهای تلویزیونی، در امر هدایت و کنار زدن کابل ارتباطی همکاری نزدیک دارد.

Coordination Operator

کارمند هماهنگی [O]

- فردی است که مسئولیت هماهنگ کردن عوامل و امکانات اجرایی تولید برنامه ها را بر عهده دارد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

فردی است که مسئولیت هماهنگ کردن عوامل و امکانات اجرایی تولید برنامه ها را بر عهده دارد.

Cassette

کاست [E]

محفظه ای است که در آغاز برای نگاهداری و جابجایی آسان و کم آسیب حلقه های فیلم استفاده می گردید. در پی پیدایش تکنولوژی ویدیویی، کاستهای پلاستیکی در بر گیرنده نوار مغناطیسی و دو حلقه به منظور نگاهداری و انتقال نوار بوجود آمدند. کاستهای ویدیویی فرایند ضبط، نگاهداری و انتقال مواد تصویری را به شدت سهولت بخشیدند.

گونه های معروف کاست ویدیویی عبارتند از: بتاماکس، VHS، یوماتیک، بتاکم و ...

Photo Paper

کاغذ عکاسی [E-M]

کاغذ عکاسی بر اساس امولسیون، کنتراست و ویژگیهای فیزیکی قابل تقسیم شدن است. بر اساس امولسیون، ترتیب لایه ها از بالا به پائین در کاغذ رنگی عبارتند از: سبز، قرمز و آبی (متفاوت با نگاتیو) که در کاغذ سیاه و سفید، لایه حساس به قرمز وجود ندارد. بر اساس کنتراست، کاغذ به رده های نرم (Soft)، نرمال و

پر کنتراست (Hi contrast) تقسیم می شود، این وضعیت با شماره های ۱ الی ۵، از نرم تا پر کنتراست و پلی کنتراست یا V دسته بندی می شود. لازم به ذکر است، برای چاپ روی کاغذهای پلی کنتراست، از فیلتر استفاده می شود و شماره هایی مشابه شماره های کاغذ دارند، بطوریکه شماره های پائین برای نگاتیو پرکنتراست یا قوی می باشد، شماره های میانی برای نگاتیو نرمال و شماره های بالا برای چاپ نگاتیو ضعیف استفاده می شود. در تقسیم بندی بر اساس ویژگیهای فیزیکی، کاغذهای قدیمی فقط دارای الیاف سلولزی (کاغذی) بوده، بنا براین در مراحل فیکس و شستشو، زمان زیادی مصرف می شود ولی کاغذهای جدید یا پلاستیک دارای یک لایه پلی اتیلنی است که باعث افزایش سرعت مراحل بالا می شود.

کاغذها از نظر ظاهری به سه دسته مات، نیمه مات و براق تقسیم می شوند. کاغذهای قدیمی دانه درشت تر از کاغذهای فعلی بوده که در نتیجه بافت کاغذ برای کپی مناسب نمی باشد.

Caption

کپشن [I]

- پیام هایی است نوشتاری که در فواصل برنامه های تلویزیونی همراه با گفتار (خواندن آن نوشتار توسط گوینده) بصورت مستقل - بدون رابطه با برنامه های قبلی و بعدی آن پخش می شود. محتوای این نوشتار معمولاً گزیده ای از سخنان شخصیت های مذهبی و سیاسی می باشد و یا اطلاعیه ها و اعلامیه های مربوط به سازمانها و یا نهادها و... می باشد. در خلال برنامه ها معمولاً «اسلاید، عکس و یا کپشن» به عنوان پشت زمینه، یعنی پشت سر مجری و یا به عنوان کمکی بر مطالب مطروحه پخش می شود. (واژه نامه اموربرنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و ۱۳۶۹)

- انتقال پیام و اطلاعات، تبلیغ محصولات و خدمات، ترجمه متن برنامه به صور مختلف اعم از نوشتاری، گرافیکی یا تصویری که همزمان با برنامه و در حاشیه آن پخش می شود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی - ۱۳۸۰)

به نمایش اطلاعات مکتوب روی صفحه تلویزیون گفته می شود که یا گاه بصورت نوار متحرک در پائین صفحه تلویزیون ظاهر می شود و گاه در توضیح برنامه در حال پخش بصورت های زیر نویس یا نمایش کامل متنی که گوینده آنرا قرائت می کند، نمایان می شود.

کپی کار [I]

Work Print

- چاپی که از روی نگاتیو برای کار بردهای روزمره برش، مقابله و سایر کارهای دیگر در فیلمسازی بوسیله لابراتوار برای دست اندرکاران تولید و ساخت فیلم چاپ می شود. این کار به دستور سازندگان فیلم و بنا به درخواست آنها مبنی بر سیاه و سفید یا رنگی بودن نسخه کار مشخص و سپس بوسیله لابراتوار چاپ و در اختیار آنها قرار داده می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

پس از تحویل پزتیو راش به عوامل فیلم در تدوین، پلانهای مورد نظر از برداشتهای مختلف، انتخاب و در کنار یکدیگر قرار می گیرند (اسپلایس می شوند) و به لابراتوار فیلم تحویل داده می شوند، که آن را کپی کار می نامند.

کُدک [E]

Codec

دستگاهی است که سیگنال خاص ویدیویی را از یک استاندارد تلویزیونی به استاندارد دیگر تبدیل می کند.

کُر پلاستیکی [E]

Core

قرقره پلاستیکی بدون محافظ است که ذخایر فیلم یا مواد خام به دور آن پیچیده می شود. بکار بردن اینگونه قرقره های میانی، امروزه به سبب سهولت و سادگی کار با آن در تمام موارد فیلمسازی مانند دوربین، تدوین، نمایش یا جابجایی یک حلقه فیلم در برگردان حلقه ها، امری معمول و رایج گشته است. در اتاقهای تدوین این وسیله را می توان در رنگها و ابعاد گوناگون برای ادامه کار جاری روزانه مشاهده نمود.

کروماکی (برش فام) [I]

Chroma Key

تکنیک یا روشی است که در آن یک منبع تصویر (موضوع) روی تصویری دیگر (پس زمینه)، حک می شود چنانچه تصویر موضوع در یک زمینه تک رنگ، معمولاً آبی یا سبز قرار دارد که این رنگ حذف

می شود و تصویر زمینه دلخواه و مورد نظر جایگزین آن می گردد.

Lecture

کلاس درس / سخنرانی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Clapper Board

کلاکت یا کلاپر [E]

وسیله ای اساسی است که در کار تولید فیلم (فیلمسازی) برای بدست آوردن همزمانی بین صدا و تصویر مورد استفاده قرار می گیرد. این وسیله مشتمل بر دو تکه تخته یا چوب است و بوسیله لولا از یک سمت به یکدیگر متصل شده اند. از این وسیله برای همزمانی ضبط صدای سر صحنه به هنگام فیلمبرداری استفاده می شود. بازدن تخته بالای بر روی بدنه پائینی، و ایجاد صدای همزمانی با تصویر در ابتدای هر نما، به هنگام تدوین می توان شروع کار فیلم و همزمانی صدا را مشخص نمود. در این وسیله، صحنه، شماره تکرار یا برداشت و چند عامل دیگر را بنا بر ضرورت می توان با گچ یا هر نوع مداد پاک شونده دیگری بر روی آن یادداشت نمود. این کار سبب می شود تا به سادگی بتوان نمای گرفته شده را با نوار صدا برای نمایش همگام نمود.

Clappers

کلاکت زن [O]

- دستیار فیلمبردار است که کلاکت را به هنگام ثبت رویداد در هر نما یا صحنه در پیش روی دوربین گرفته، و با صدای بلند شماره برگشت و سکانس را تکرار می کند و سرانجام دسته چوبی تخته ای را از پائین به بالا می کوبد و سپس از دید دوربین یا کادر خارج می شود. پس از آن با دستور کارگردان بازی هنرپیشگان آغاز می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

دستیار فیلمبردار است که کلاکت را به هنگام ثبت رویداد در هر نما یا صحنه در پیش روی دوربین گرفته، و با صدای بلند شماره برگشت و سکانس را تکرار می کند و سرانجام دسته چوبی تخته ای را از پائین به بالا می کوبد و سپس از دید دوربین یا کادر خارج می شود. پس از آن با دستور کارگردان بازی هنرپیشگان آغاز

می شود.

Vocal

کلام [C]

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه را ببینید.

Tilt & Pan Head

کلگی تیلت و پن [E]

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری - مجموعه پایه دوربین را ببینید.

Color -temperature meter

کلوین متر [E]

واحد اندازه گیری دمای رنگ نور کلوین می باشد و در سیستم های عکاسی، فیلم و ویدیو استفاده می شود. بر اساس دمای فیلامان داخل لامپ پروژکتور، طول موج های مختلف طیف نور مرئی ایجاد و منتشر می شود. نور مورد استفاده در عکاسی یا فیلمبرداری خارجی که نور سفید می باشد از فیلامانی منتشر می گردد که دمای آن ۵۵۰۰ کلوین است (۳۳۰۰ °F ۲). برای فیلمبرداری داخلی، نوری مورد نیاز است که از ۳۲۰۰°k منتشر می شود. کلوین متر وسیله ای است که در برابر نور مورد نظر قرار گرفته و بر اساس طول موجهای برخورد کرده به سنسور آن، دمای نور را مشخص می نماید. طول موجهای مورد نظر، طول موجهایی هستند که در مغز انسان برای آنها رنگ تعریف شده و سه رنگ اصلی آبی، سبز و قرمز می باشند. در نور سفید باید میزان هر سه رنگ یکسان باشد تا نور سفید به آن اطلاق گردد.

Clip

کلیپ [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Clean Feed**کلین فید [I]**

سیگنال تصویر ویدیو است که هیچ گونه نوشته، گرافیک و آرم شبکه روی آن حک نشده باشد.

Vision Control**کنترل فنی تصویر [I]**

شخصی است که گاما، رنگ و درجه نورپردازی دوربینها را در یک تولید تلویزیونی چند دوربینه تنظیم می کند. همچنین این عنوان به محل کار کنترل تصویر نیز اطلاق می شود.

Controller**کنترل کننده (انیمیشن) [O]**

- کارها پس از مرحله رنگ کاری و پس زمینه احتیاج به کنترل اساسی دارد، تا برای فیلمبرداری آماده شود. یک نفر این مسئولیت را به عهده دارد و کارها را از نظر ترتیب طراحی ها و تعداد تلقها نسبت به جدول راهنمای دوربین و احتمالاً جا افتادن قسمتی از رنگ یا دسن، کنترل می کند. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

برنامه ها قبل از فیلمبرداری نیاز به کنترل اساسی دارند. در نتیجه شخص مذکور این مسئولیت را به عهده دارد تا کارها را از نظر ترتیب طراحی ها و تعداد تلقها نسبت به جدول راهنمای دوربین و احتمالاً جا افتادن قسمتی از رنگ (با واژه فرانسوی دسن)، کنترل کند.

Programme Schedule**کنداكتور [I]**

جداولی است حاوی زمان دقیق و ترتیب پخش برنامه ها به همراه نام آنها که به سه صورت روزانه، هفتگی و سالیانه می باشد.

Collage**کولاژ [C]**

واژه گرافیک را ببینید.

Changing Bag**کیسه تعویض فیلم [E]**

کیسه زیپ دار با دوبازویی چسبان است که نور امکان نفوذ به داخل آن را ندارد و فیلمبرداران و عکاسان حرفه ای همیشه در وسایل خود به همراه دارند، و گاهی ناگزیر (جایی که تاریکخانه در دسترس نباشد) با فرو کردن دو دست در آن فیلم نور دیده در درون کیسه ضد نور از دوربین خارج و در قوطی خود قرار داده می شود و نیز مواد حساس عکاسی در داخل آن باز می شود بی آنکه این مواد نور ببینند. سپس کاست دوربین را دوباره از فیلم خام بارگیری و آماده بهره برداری می نمایند. امروزه برای کارهای حرفه ای بزرگ و برای صرفه جویی در وقت، از کاستهای یدکی فیلم پر شده در تاریکخانه، برای سهولت و سرعت بیشتر در کار فیلمبرداری استفاده می کنند.

Picture Quality**کیفیت تصویر [I]**

- کیفیت تصویر یا قدرت تفکیک نقاط تصویر از اصطلاحات متداول در تلویزیون است که مشخص کننده دقت و میزان جزئیات قابل بازسازی تصویر در گیرنده است. (جزوه درسی دانشکده صدا و سیما - خانم شکیبا)

کیفیت تصویر یا قدرت تفکیک نقاط تصویر، از اصطلاحات متداول در تلویزیون است که مشخص کننده کیفیت تصویر ویدیو از نظر تعداد نقاط قابل مشاهده در آن، می باشد. هر چه تعداد نقاط بیشتر باشد کیفیت بهتر است.

Graphic Artist/Graphic Designer**گرافیسیت [O]**

- فردی است که وظیفه طراحی کلیه کارهای گرافیکی سازمان را بر عهده دارد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

- در تلویزیون گرافیک به فردی گفته می شود که امور طراحی گرافیکی برنامه های تلویزیونی را انجام می دهد. او با همکاری تهیه کننده، کارگردان و دکوراتور، می کوشد تا کیفیت تصویری و نمایشی برنامه را بالا ببرد. گرافیک پس از آگاهی از موضوع، هدف و ماهیت برنامه، کارهای گرافیکی آن را انجام می دهد. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

اگر بخواهیم از دیدگاهی قدیمی به این مقوله بپردازیم، این حرفه را خیلی کوچک می سازیم و از جایگاهش دور می کنیم. وقتی می گوئیم گرافیک کار ارتباط بعدی می کند، اول اشاره به معنای لغوی آن "گرافیک به معنای ارتباط بعدی" داریم، که به تفصیل در گرافیک آمده است. در نهایت می توان گفت که گرافیک فردی است که مجری گرافیک می باشد.

Graphics

گرافیک [C]

- گرافیک نوعی طرح و رسم است که با استفاده از عناصر عامه فهم و حداقل خطوط پیام هنرمند را در محدوده زمانی و مکانی خاص به سرعت به مخاطب انتقال می دهد. انواع شناخته شده گرافیک در کار برنامه سازی تلویزیون عبارتند از: خط دکوراتیو، گرافیک ایستا، گرافیک پویا (گرافیک انیمیشن، گرافیک کامپیوتری)، کولاژ، تیتراژ. هنر خوشنویسی ایرانی با آداب، اسلوب و گستردگی خاص خود، در محدوده این تعریف قرار نمی گیرد.

Static Graphics

۱- گرافیک ایستا

تک تصویری گرافیکی است که گرچه امکان دارد عناصر آن در بطن خود حرکت داشته باشد، اما در واقع تصویری ساکن هستند.

Dynamic Graphics

۲- گرافیک پویا

نوعی گرافیک است که ضمن حفظ خصوصیات گرافیک ایستا دارای حرکات عینی و ملموس است.

Compute Graphics

۳- گرافیک کامپیوتری

نوعی پویای گرافیک و حرکت بخشیدن به عناصر با استفاده از تکنولوژی کامپیوتر است.

Collage

۴- کولاژ

کنار هم گذاشتن و یا به هم چسبانیدن عناصر تصویری و گرافیک به شکل موزاییک در خدمت بیان یک معنی و مفهوم است.

Titles

۵- تیتراژ

- دریچه ورود و شناسنامه برنامه و گویای درونمایه آن به شکل موجز و کوتاه است. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

- شناسنامه و معرف هر برنامه که در اشکال مختلف تولید می شود و باید در کوتاه ترین زمان ممکن، اطلاعات برنامه را ارائه کند. تیتراژ می تواند در آغاز، در پایان یا ترکیبی از آغاز و پایان برنامه پخش شود. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

تیتراژ یا عنوان بندی، مجموعه ای ساخت یافته از عناصر بیانی تلویزیون (صدا، تصویر، موسیقی، علائم و نمادهای گرافیکی و خط و نوشته) است که در مدت زمان کوتاه به معرفی اثر و فراهم آوردنندگان آن زیرعنوانهای مشخص همچون "تهیه کننده/گان"، "تصویربردار/ان"، نویسنده/گان" و ... می پردازد. تیتراژ، بسته به خصوصیات اثر یا مقاصد پخش، در آغاز (تیتراژ آغازین) یا پایان (تیتراژ پایانی) یا هم آغاز و هم پایان در نظر گرفته می شود.

- هنری است که به صورتهای نوشتاری، چاپی، تصویری، نموداری و طراحی خالص، تقریباً در همه برنامه های تلویزیونی یافت می شود. شکلهای متنوع این هنر در تلویزیون و فیلمسازی عبارتند از: طرح عنوانین برنامه، تصاویر تزئینی، جدولهای توضیحی، نقشه، نمودار و ... (بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید مرکز تولید و فنی سیما-۱۳۸۰)

گرافیک از لحاظ لغوی به معنای ارتباط بعدی است، در مورد این ارتباط بعدی با توجه به رشد روز افزون تکنولوژی و همچنین تغییر اهداف گرافیک در جامعه معاصر باید بگوییم که حیطة عمل گرافیک بطور گسترده افزایش یافته و دیگر در سطح دوبعدی (پوستر، بروشور، کپشن) تعریف نمی گردد، بلکه به فضای سه بعدی قدم گذاشته و به نوعی به حجم سازی در تصویر می پردازد و بر اساس این اندیشه، استودیوی مجازی و کپشن سه بعدی پشت سر مجری طراحی می گردد، آرم و طراحی آن به حرکت ایجاد می شود و نور و حجم، ابعاد سه گانه آن را در سطح تصویر زیبا می سازد.

علاوه بر این مسائل، باید اضافه کنیم در طراحی گرافیک انتشاراتی، گسترش، ابعاد به بیل برد و با توجه به گرافیک محیطی تعریف می گردد که در مرحله شناخت فضای محیط و نور پردازی، گرافیک را دوباره از سطح دوبعدی گذشته، خارج می سازد و انسان و محیط را در بر می گیرد.

انواع گرافیک :**Static Graphics****۱ - گرافیک ایستا**

تک تصویری گرافیکی است که امکان دارد عناصر آن در بطن خود حرکت داشته باشد، اما در واقع تصویری ساکن است.

Dynamic Graphics**۲ - گرافیک پویا**

نوعی گرافیک است که ضمن حفظ خصوصیات گرافیک ایستا دارای حرکات عینی و ملموس است.

Compute Graphics**۳ - گرافیک کامپیوتری**

نوعی پویای گرافیک و حرکت بخشیدن به عناصر با استفاده از تکنولوژی کامپیوتر است.

Static Graphics**گرافیک ایستا [C]**

واژه گرافیک را ببینید.

Dynamic Graphics**گرافیک پویا [C]**

واژه گرافیک را ببینید.

گرافیک صحنه [I]

تصاویر گرافیکی از عناصر تصویری هستند که طراح صحنه باید تعداد و هماهنگی آنها را در برنامه در نظر داشته باشد. اصولاً، این نوع تصاویر به سه روش ارائه می شوند:

- ۱- کارگردان ممکن است آنها را از طریق برش عادی تصویر نشان دهد - اسلاید، فیلم، نوار ویدئو یا نماهایی از سایر دوربینهای استودیو. ۲- آنها را می توان به صورت بخشی از دکور ارائه کرد - چسبیده به لته ها، متصل به وزنه های موجود در دیوارها، به صورت نمایش از پشت یا میان گذاری الکترونیکی روی پرده های دیواری، به صورت نمایش در مونیتورهای داخل استودیو. ۳- تصاویر گرافیکی را می توان مستقیماً توسط خود

مجری معرفی کرد، بدین ترتیب ارتباط بیشتری بین آنها و برنامه ایجاد می شود. دامنه عمل در این شرایط بسیار وسیع است. عناصر گرافیکی در برنامه شامل کارتهای آویز، جاکتابیها، تصاویر گرافیکی مرکب، عکسها، نقشه ها و ... می شوند.

امروزه کاربری گسترده نرم افزارهای گرافیکی، کمک شایانی را در زمینه دنیای تصاویر تلویزیونی در اختیار گرافیست ها قرار می دهد. گرافیک کامپیوتری در زمینه های مختلف کارآرایی خود را دارا می باشد و طراحی صحنه سعی در کاربری کران این هنر دارد. ایجاد فضاها، (استودیو مجازی)، کپشن کامپیوتری، نماهای سه بعدی و پوستر عکسهای دکورینگ و ... همه می توانند به کمک طراحی صحنه فضاهاى جذابی را برای برنامه و مخاطب ایجاد نمایند.

Computer Graphics

گرافیک کامپیوتری [C]

واژه گرافیک را ببینید.

Storage Trolley

گردونه حمل وسایل [E]

این گردونه برای جابجایی اشیای کوچک استفاده می شود. در حقیقت لوازم نورپردازی بر روی گردونه های ویژه چرخداری حمل می شوند که گیره هایی برای آویختن چراغها و کفی برای قرار گرفتن لوازم اضافی دارد.

گردونه کوتاه [E]

گردونه کوتاه، سکوی چرخدار هدایت شونده ای است که در نماهای زاویه پائین کاربرد زیادی دارد. دوربین متصل به این وسیله می تواند تا ارتفاع ۴۵ سانتی متری پائین بیاید و تا ارتفاع ۱/۰۶ متری بالا برود. این نوع جرثقیل - گردونه در نماهای زاویه پائین مورد استفاده قرار می گیرد و قابلیت تنوع تصویری آن نیز زیاد است.

Motor Driver Truck**گردونه موتوری [E]**

این نوع جرثقیل دو نفره است و همه حرکات توسط موتور تنظیم می شود، در اینصورت به افراد کمتری احتیاج خواهد بود.

Make-Up**گریم [I]**

- آرایش صورت بازیگران با رنگ و پودر برای برطرف ساختن نقاط بسیار روشن که سبب بازتاب نوری و لکه‌های درخشنده روشن در فیلم و تلویزیون می‌باشد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

عمل قرار دادن یک لایه فون با اسفنج مخصوص روی صورت بازیگران یا مجریان برای برطرف کردن ضایعات پوستی و جلوگیری از بازتاب نور پروژکتورها می‌باشد. پس از آن گریمر با استفاده از مواد مخصوص (معمولاً از آلمان که دارای استاندارد جهانی است خریداری می‌شوند) بر روی صورت بازیگر / مجری ایجاد رنگ (بصورت رنگهایی که قبلاً بطور طبیعی بر روی صورت فرد بوده) می‌کند. در واقع گریمر بر اساس نوع شخصیت بازیگران، رنگ لباس، نور صحنه و رنگ دکور در برنامه مورد نظر، به ایجاد تنوع در صورت و شخصیت سازی در افراد می‌پردازند.

Make-up Artist**گریمر [O]**

- فردی است که ضمن آشنایی با امکانات و محدودیت های صورتگری و افکت، توان شخصیت سازی نقش های مختلف را دارا باشد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

- گریمر مسئول گریم افراد برنامه بنا بر احتیاجات برنامه و ماهیت آن است. بطور کلی گریمر باید بر سه نوع گریم آشنایی کامل داشته باشد:

۱- گریم ساده و سطحی (فقط ظاهر فرد را کمی تغییر می دهد مانند رنگ پوست، رنگ دادن به چهره های پریده و ...) ۲- گریم تصحیحی (عیبهای صورت را تا حدی بر طرف می کند) ۳- گریم سازنده شخصیت (گریم هنرپیشه بر اساس نقشی است که در برنامه بر عهده دارد). (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- آرایشگر چهره بازیگران برای شرکت در جلسه فیلمبرداری است. اینگونه چهره پردازان معمولاً با فیلمبرداران کار می کنند، زیرا آرایش و طرز به کار بردن مواد و کرمهای ویژه، روی صورت بازیگران به مقدار وسیعی بستگی به چگونگی کار نور پرداز و فیلمبردار دارد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

فردی است که ضمن آشنایی با ابزار گریم، چگونگی کاربرد آنها را به خوبی بداند و نسبت به ارتباط نور و گریم آگاهیهای لازم را داشته باشد.

Reportage**گزارش [C]**

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه - کلام را ببینید.

Reporting**گزارش [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

TV Reporter**گزارشگر: [O]**

- فردی است که با شناخت نسبی از رسانه و گروه مخاطب، توانایی تهیه گزارشهای رادیویی و تلویزیونی (شامل انجام مصاحبه) و انعکاس رویدادها را با حفظ فضا، زوایا و دقایق آن داشته باشد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

فردی است که با شناخت نسبی از رسانه و گروه مخاطب، توانایی تهیه گزارشهای رادیویی و تلویزیونی (شامل انجام مصاحبه) و انعکاس رویدادها را با حفظ فضا، زوایا و دقایق آن داشته باشد.

Dialogue**گفتار [C]**

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه - کلام را ببینید.

Narration**گفتار متن [H]**

- فعالیتی است مبنی بر قرائت یک متن با/ بدون تصویر گوینده، به منظور توضیح و تشریح یا تفسیر و تکمیل مجموعه‌ای از تصاویر. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

متنی است توضیح گر که با هدف ارائه اطلاعات تفسیری، تشریحی در باره تصاویر در حال مشاهده، ارائه می شود.

Talk Show/Interview Show**گفتگو [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

گفتگوی ترکیبی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - گفتگو را ببینید.

Two Person Talk Show**گفتگوی دو نفره [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - گفتگو را ببینید.

Announcer/Anchorman**گوینده/مجری [O]**

- فردی است که ضمن شناخت از امکانات رسانه (رادیو - تلویزیون) مفاهیم، معانی، مقصود پیام را با بیانی مناسب به شنونده یا بیننده انتقال دهد. (نظام حقوق و دستمزد -۱۳۷۰)

^۱ عنوان شغلی مذکور در واژه نامه های امور برنامه ریزی و ارزیابی تحت عنوان مجری و در نظامنامه حقوق و دستمزد با عنوان گوینده بیان شده است.

- به اجراکننده برنامه که در برنامه حضور فیزیکی دارد، گفته می شود. مجری معمولاً دو گونه در برنامه ایفای نقش می کند :

الف) مجری مستقلاً برنامه اجرا می کند، یعنی نقشی شبیه «گوینده» دارد.

ب) مجری اداره کننده برنامه است. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ ، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- مسئول اعلام برنامه، تفسیر و خواندن اطلاعیه هاست. (فن برنامه سازی تلویزیونی - ترجمه مهدی رحیمیان)

به اجراکننده برنامه که حضور فیزیکی داشته باشد، اطلاق می گردد. گوینده / مجری معمولاً به دو گونه در برنامه ایفای نقش می کند :

الف) مستقلاً برنامه اجرا می کند.

ب) اداره کننده برنامه باشد (به همراه یک یا چند نفر مهمان برنامه).

Bar Clamp

گیره سوسماری [E]

واژه سیستم نور پردازی را ببینید.

Flat

لته [E]

واژه دکورسازی-قطععات پیش ساخته را ببینید.

Double Clad

لته دو رویه [E]

واژه دکورسازی-قطععات پیش ساخته -لته را ببینید.

Single Plain Flat**لته ساده منفرد [E]**

واژه سبک صحنه پردازی - پس زمینه های خنثی-ساده - پس زمینه های ساده رنگی را ببینید.

Single Clad /Single Sided Flat**لته یک رویه [E]**

واژه دکورسازی-قطعات پیش ساخته - لته را ببینید.

Locate**لُکیت [I]**

به علامت زمانی بر روی نوار جهت تسریع در کار، گفته می شود.

Sound Loop**لوپ صدا [I]**

اگر صدایی بصورت تکراری و چندین بار پشت سر هم پخش شود، لوپ صدا تشکیل می شود. تعداد تکرارها متفاوت است و اگر بینهایت باشد لوپ بینهایت تشکیل می شود. از لوپ صدا در موسیقی یا در مواقع خواهان پخش صدا بصورت تکراری، استفاده می کنیم.

Lightweight Telescopic Tubes**لوله های تلسکوپی سبک [E]**

واژه سیستم نور پردازی را ببینید.

Luminance Key**لومینانس کی [I]**

روشی برای حک تصویر ویدیویی در تصویر دیگر می باشد، که در آن از دامنه سیگنال

روشنایی (Luminance) برای فرمان عمل حک، استفاده می شود.

Lay Out

لی اوت [I]

به پیاده کردن طرح و تنظیم صحنه‌ها در اندازه‌های استاندارد با رعایت همه اجزاء دراماتیک (نمایشی) داستان فیلم اعم از تعیین جای حرکات پرسوناژها، حرکت دوربین، ترکیب‌بندی صحنه‌ها، رنگ آمیزی و فضا سازی گفته می شود.

لی اوت عناوین نوشته شده [II]

فهرست عناوین و اسامی دست اندرکاران برنامه پس از نشانه نوشته در تیتراژ شروع و پس از پایان برنامه در تیتراژ پایانی پخش می شود. ترتیب قرار گرفتن عناوین و اسامی تحت شرایط حاکم بر تولید برنامه تنظیم می شود ولی نحوه چیدن اسامی و عناوین، یعنی رعایت کوچکتر نوشتن عناوین از اسامی و حفظ فواصل و جاگیری زیبا و مناسب مطالب در صفحه تصویر به شکلی که آرایش کلی کادر را زیبا تر سازد، تحت نظر طراح گرافیک صورت گرفته و لی اوت نامیده می شود.

Mask Puppet

ماسک (برنامه عروسکی) [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایش - عروسکی را ببینید.

Diorama

ماکت [E]

برای ساختن فیلمهای پر خرج از ماکتهای کوچک بازسازی شده به نسبت بلندی و پهنای طبیعی آنها استفاده می شود، چنانچه فیلمبرداری از روی آنها، به شیوه ای است که به هنگام نمایش، واقعی به نظر برسند.

Video Monitor**مانیتور (نمایشگر) ویدیو [E]**

از این مانیتور به دو منظور استفاده می شود: اول آنکه به کمک این دستگاه، اجرا کنندگان برنامه در حین اجرای برنامه می توانند تصویر گرفته شده نهایی را مشاهده و در صورت لزوم اصلاحات لازم را انجام دهند. در بعضی از استودیوها برای آنکه مونیتور، سطحی را در کف استودیو اشغال نکند آنرا از آویز گاهای مخصوص نورافکن آویزان یا بر روی دیوار استودیو نصب می کنند. دوم آنکه این مانیتورها بصورت ردیفی در اتاق فرمان استفاده می شوند بطوریکه همه دوربینهای درگیر در برنامه را به نمایش می گذارند. در ضمن فاصله دید مطلوب، ۶ تا ۸ برابر قطر صفحه مانیتور است، اگر نزدیکتر از آن باشد، کنترل پیوسته تمامی مانیتورها خسته کننده می شود و اگر دورتر از این فاصله باشد، جزئیات تصویر را از دست خواهیم داد.

Ultra Violet Puppet**ماورای بنفش [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

**DAC/ADC: Digital To Analog/
Analog To Digital****مبدل دیجیتال به آنالوگ / آنالوگ به دیجیتال [E]**

دستگاه مبدل آنالوگ به سیگنال دیجیتال و مبدل سیگنال دیجیتال به آنالوگ می باشد.

Animator**متحرک ساز (انیماتور) [O]**

همانطور که بازیگر در فیلم ایفای نقش می کند، انیماتور این نقش را روی کاراکتر اعمال می کند. وظیفه اصلی آنها این است که بر اساس فیلمنامه مصور (استوری برد) و همچنین با توجه به حسی که در فیلم برای هر یک از کاراکترها مشخص شده و نیز براساس لی اوت انیمه، کاراکترها را به حرکت در آورد. در ضمن او تعداد کلیدهای بین حرکت بخش های مختلف و نحوه لایه بندی (حرکت اعضای کاراکتر) را تعیین می کند. تبصره: اعضای گروه انیماتور شامل کی انیماتور (متحرک ساز یا طراح کلید)، طراح تصاویر میانی

(دستیار انیماتور)، سرپرست گروه (چیف انیماتور (Chief Animator)) و تمییز کننده (کلین آپر) می‌باشند.

Animation

متحرک سازی [I]

- هنری که در موضوع بی‌جان، حرکت می‌آفریند. این واژه به منظور تصویرهایی برای آفرینش حرکت، کشیده می‌شوند و همچنین به خود این حرکت هنگامی که روی پرده دیده شود، بکار می‌رود. (فنون متحرک سازی - محمد رضا رازقی)

هنری است که در موضوع بی‌جان، حرکت می‌آفریند. این واژه به دو منظور کاربرد دارد: ۱- تصویرهایی که برای آفرینش حرکت، کشیده می‌شوند. ۲- خود حرکت هنگامی که روی پرده دیده شود.

Boom Man

متصدی بوم [O]

- اپراتور بوم وظیفه دارد با ایجاد حداقل محدودیت برای دیگر افراد تولید، میکروفن را در کمترین فاصله ممکن به موقعیت ایده‌آل برساند و به سوی جهت مناسب هدف گیری کند. (فن صدابرداری - ترجمه محمد مهدی چرخنده)
- او قادر است که محل میکروفن را بدون آنکه در صحنه دیده شود تغییر دهد. معمولاً میکروفن بر روی پایه بوم آویزان است و همیشه طوری قرار می‌گیرد که میکروفن در تصویری که بوسیله دوربین گرفته می‌شود دیده نشود. گاهی این پایه بر روی وسیله موتوری قرار می‌گیرد و بدین ترتیب می‌تواند در استودیو حرکت کند. (جزوه درسی دانشکده صدا و سیما - خانم شکیبا)

اپراتور بوم وظیفه دارد با ایجاد حداقل محدودیت برای دیگر افراد تولید، میکروفن را در کمترین فاصله ممکن جهت دریافت بهترین صدا از منبع مورد نظر به موقعیت ایده‌آل برساند و به سوی جهت مناسب هدف گیری کند. او قادر است که محل میکروفن را بدون مشاهده در صحنه، تغییر دهد. معمولاً میکروفن بر روی نصب می‌شود و همیشه طوری قرار می‌گیرد که در تصویر در حال ضبط، دیده نشود.

Linetest Operator**متصدی تست مدادی [O]**

فردی است که طراحی های کلید و بینابین را که بصورت مدادی بر روی کاغذ انجام شده است را فیلمبرداری می کند (بر اساس اکسپوزر شیت (Exposer Sheet)) تا کارگردان و انیماتور از انجام درست حرکت آگاهی یابند.

Special Effects Man**متصدی جلوه های خاص [O]**

- متخصصینی هستند که هر گونه جلوه خاص مکانیکی مانند آتش، مه، باران، برف و انفجار را انجام می دهند. متخصصین جلوه های الکترونیکی مسئول طرح و اجرای میان گذاری های پیچیده الکترونیکی هستند. (فن برنامه سازی تلویزیونی - ترجمه مهدی رحیمیان)

متخصصینی هستند که هر گونه جلوه خاص مکانیکی مانند آتش، مه، باران، برف و انفجار را انجام می دهند. متخصصین جلوه های الکترونیکی مسئول طرح و اجرای میان گذاری های پیچیده الکترونیکی هستند.

Floor Operator**متصدی صحنه [O]**

- متصدی صحنه مسئول استودیو در هنگام تولید برنامه، رابط بین اطاق فرمان و استودیو و دستیار کارگردان در استودیو است. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

متصدی صحنه مسئول استودیو در هنگام تولید برنامه، رابط بین اطاق فرمان و استودیو و دستیار کارگردان در استودیو می باشد.

Sound Operator**متصدی صدا [O]**

- فردی است که با استفاده از دستگاههای صوتی، صداهای مختلف از منابع متفاوت را برای ضبط یا پخش، ترکیب

و همناخت می سازد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

فردی است که با استفاده از دستگاههای صوتی، صداهای مختلف از منابع متفاوت را برای ضبط یا پخش ترکیب و همناخت می سازد.

Multi-control Complex

مجموعه اتاقهای کنترل [P]

سه بخش کنترل اصلی مربوط به استودیوهای تلویزیونی عبارتند از:

۱- بخش کنترل تولید (اتاق فرمان) ۲- بخش کنترل فنی یا کنترل مرکزی (نودال) ۳- بخش کنترل صدا. بخشهای کنترل باید در مجاورت استودیو قرار گیرند تا به سهولت با آن در ارتباط باشند. همچنین وجود پنجره شیشه‌ای بزرگ مشرف به استودیو باعث می شود که گروه اتاق کنترل از روند کار در استودیو آگاه باشند. گاهی به دلیل کوچک بودن استودیو هر سه بخش کنترل در یک اتاق بزرگ گردآوری می شوند. مزیت چنین وضعیتی صرفه جویی در تعداد مانیتورهای تصویر و بلندگوهای مورد نیاز و نیز آسانتر شدن ارتباط بین گروه تولید و فنی می باشد. با این وجود عیب بزرگ این روش تداخل احتمالی فعالیت‌های بخش تولید و فنی است. اما در صورت بزرگ بودن استودیو اتاقهای کنترل جداگانه قرار می گیرند و از مزایای این طرح آن است که وظایف و فعالیت‌های گروهها کاملاً از یکدیگر جدا می شود و با وجود سیستم ارتباطی گسترده و تعداد بیشتری مانیتور تصویر و بلندگو، گروه تولید و فنی می توانند تمرکز بهتری بر روی عملکرد خود داشته باشند.

Production Control Room

اتاق کنترل تولید (اتاق فرمان)

اتاق فرمان که در ایران با لفظ فرانسوی آن یعنی رژری متداول است، قلب هر مجموعه تلویزیونی است. این اتاق نزدیک به استودیو می باشد و غالباً از طریق یک پنجره شیشه‌ای به استودیو دید مستقیم دارد. اتاق فرمان در حقیقت مرکز فرماندهی فعالیت‌های یک استودیوی تلویزیونی است که تولید یک برنامه (بصورت ضبط شده روی نوار یا پخش زنده)، کنترل و عملیات تولید هدایت می شوند. تصاویر برگرفته شده توسط دوربینها یا سایر منابع تصویری از طریق نودال به این اتاق ارسال و بر روی مانیتورهای اتاق فرمان جهت انتخاب کارگردان به نمایش گذاشته می شوند. کارگردان و سوئیچر بوسیله میز تصویر یا میز ترکیب کننده، تصویر دلخواه خود را از میان کلیه تصاویر موجود انتخاب و برای ضبط بر روی نوار یا پخش توسط آنتن می فرستند و زمانی که برنامه برای پخش یا ضبط نهایی فرستاده می شود، صدای مربوط به این تصویر را

ارسال می‌دارند. در ضمن صدای برنامه نیز از بلندگوی مجاور شنیده می‌شود و از طریق میکروفن‌های ارتباطات داخلی که بر روی میز ترکیب تصاویر قرار دارند، می‌توان فرامین و دستورات را به گروه استودیو رساند. در صورت یکی بودن اتاقهای کنترل، علاوه بر کارگردان و دستیارانش، صدابردار نیز در اتاق فرمان کار می‌کند، در غیر این صورت در اتاق کنترل صدا مستقر می‌شود. میز نور یکی دیگر از وسایلی است که در اتاق فرمان، قرار دارد که نورپرداز بوسیله آن شدت نور و روشنایی پروژکتورهای موجود در استودیو را کنترل و تنظیم می‌کند.

Audio Control Room

اتاق کنترل صدا

این اتاق در کنار اتاق کنترل تولید واقع است و بین آنها یک پنجره شیشه‌ای وجود دارد. در این مکان مسئول ترکیب صدا (صدابردار) پشت میز بزرگ کنترل صدا می‌نشیند و به عقبه‌های شاخص حجم صدا، کلیدها و دسته‌های تنظیم حجم صدا و مانیتور تصویر نهایی که در نوسان است، توجه دارد و در نتیجه صداهای گرفته شده را کنترل، تنظیم و احتمالاً ترکیب نموده که سیگنال صوتی مرکب بدست آمده پس از عبور از تقویت کننده، نهایتاً همراه با تصویر مربوطه برای ضبط یا برای پخش بر روی آنتن فرستاده می‌شود. همچنین صدابردار و دستیارش می‌توانند با استفاده از گرام و ضبط صوت از موسیقی یا صداهایی علاوه بر صداهای موجود در استودیو نیز استفاده کنند.

Master Control Room

اتاق کنترل فنی یا کنترل مرکزی (نودال)

به مرکز صدور فرامین نهایی برای پخش یا ضبط برنامه در یک مرکز، ایستگاه یا استودیوی تلویزیونی گفته می‌شود و در حقیقت کلیه ارتباطات یک مرکز تلویزیونی از طریق این مکان انجام می‌گیرد. سیگنالهای تصویر ابتدا به این مرکز وارد و پس از کنترل، تنظیم و تقویت به قسمتهای مختلف ارسال می‌گردند. در این اتاق تابلویی به نام **Patch Panel** وجود دارد که ورودی و خروجی کلیه دستگاهها بر روی آن در دسترس است و می‌توان از آن برای ارتباط میان دو دستگاه در محلهای مختلف با استفاده از کابل‌های رابط استفاده نمود.

- شایان ذکر است که بخشهای کنترل در پخش با کمی تفاوت بصورت زیر می‌باشند:

Control Room

اتاق فرمان

در این اتاق برنامه‌های تنظیم شده برای هر روز، روی جداولی با ذکر مدت دقیق هر برنامه، ساعت شروع و منبع آن نوشته می‌شود، که به آن تصویر برنامه می‌گویند. در نتیجه در اتاق فرمان پخش هر نوار طبق برنامه از پیش تنظیم شده، با زمان‌گیری دقیق به دنبال هم برای پخش فرستاده می‌شود.

Master Control Room**اتاق کنترل مرکزی یا نودال**

در اتاق مرکزی قسمت پخش، علاوه بر ارسال تصویر به فرستنده، ارتباط با شهرستانها نیز برقرار است. بدین ترتیب که مثلاً بعضی از برنامه‌ها باید روی شبکه سراسری بروند، در اینصورت این ارتباط از طریق اتاق نودال ساختمان پخش برقرار می‌شود و همچنین تماس با کشورهای خارجی از طریق شبکه‌های بین‌المللی و ارتباط با واحدهای سیار از این طریق است.

Camera Base**مجموعه پایه دوربین [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری را ببینید.

Series**مجموعه ها (سری های نا پیوسته) [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Researcher**محقق و پژوهشگر [O]^۱**

- فردی است که با استفاده از روشهای علمی تحقیق یا ترجمه / تألیف در زمینه ها و موضوعات مورد نظر سازمان به برنامه های سازمان غنا می بخشد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

فردی است که با استفاده از روشهای علمی تحقیق کتابخانه ای، میدانی یا ترجمه / تألیف در زمینه ها و موضوعات مورد نظر سازمان به برنامه های سازمان غنا می بخشد.

^۱ صاحبان این مشاغل در سایر فعالیتهای سازمان نیز وجود دارند.

Fade To Black**محو به سیاهی [I]**

جلوه ویژه ای (Effect) است که تصویر را از حالت معمول به سیاهی می رساند.

Programme Duration & Number of Programme Episod**مدت برنامه و تعداد آن [C]**

واژه قالب برنامه را ببینید.

Praisal/Tribution**مدیحه [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - برنامه قرآنی را ببینید.

Supply Manager**مدیر تدارکات [O]**

فردی است که وظایف مربوط به خرید اجناس، وسایل و لوازم برنامه و همچنین کارهای مربوط به کرایه / اجاره کردن تجهیزات و فضاهای مورد نیاز برنامه در حد مختصر را بر عهده دارد.

Production Manager**مدیر تولید [O]**

- نخستین جانشین تهیه کننده تلویزیونی است و به همین دلیل کار کنترل تمامی افراد اکیپ سازنده را به عهده دارد. کار استخدام و کنترل روزانه چگونگی وسایل صحنه برای هر نما نیز از وظایف این فرد است. در هر حال تا پیش از کنترل کامل وسایل و صدور دستور او، کار تولید یا فیلمبرداری آغاز نمی شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

نخستین جانشین تهیه کننده تلویزیونی است، در نتیجه کار کنترل تمامی افراد اکیپ سازنده را به عهده دارد. در ضمن کار استخدام و کنترل روزانه چگونگی وسایل صحنه برای هر نما نیز از وظایف او است. بر همین پایه

تا پیش از کنترل کامل وسایل و صدور دستور او، کار تولید یا فیلمبرداری آغاز نمی شود.

Dubbing Supervisor

مدیر دوبلاژ (سرپرست گفتار) [O]

فردی است که قبل از ضبط برنامه، سه وظیفه اصلی تنظیم و اندازه کردن متن ترجمه شده با چهره بازیگران اصلی فیلم، قابل فهم و آسان کردن روند داستان برای بیننده، انتخاب گویندگان مناسب و بطور کلی مدیریت مناسب هنگام ضبط برنامه را عهده دار است.

System Manager

مدیر سیستم [O]

فردی است که در انیمیشن به کمک کامپیوتر و بعد از مرحله قلمگیری، تقسیم کار می کند. به اینصورت که ابتدا آنرا به بخش اسکن می دهد تا مسئول اسکن آنرا از روی کاغذ به کامپیوتر انتقال دهد. سپس کاراکترها با توجه به رنگی که برای آنها در نظر گرفته شده بوسیله مسئول رنگ، رنگ آمیزی می شود. در نهایت مسئول کامپوزیت، لایه ها را بر اساس اکسپوزر شیت (Exposer Sheet) یا دستور فیلمبرداری، می چیند.

Floor Manager/Stage Manager

مدیر صحنه [O]

- فردی است که زیر نظر کارگردان انجام وظیفه می کند و در واقع نماینده کارگردان در داخل استودیو است. همچنین سازمان دهی عوامل تولید در داخل استودیو و نیز آماده ساختن این عوامل برای استفاده کارگردان بر عهده اوست. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- مدیر صحنه رابطی است بین کارگردان و تمام کسانی که در استودیو مشغول بکار بوده و از گوشی استفاده نمی کنند. متصدی دوربین، متصدی میکروفن گردان، دستیاران متصدی دوربین و خود مدیر صحنه همه، گوشی به گوش دارند تا توسط آن دستورات کارگردان را بشنوند ولی کسانی دیگر نظیر کارگران استودیو، برقکار، نوازنده ها و مخصوصاً مجریان برنامه برای شنیدن دستورات کارگردان باید به مدیر صحنه متکی باشند. (جزوه درسی دانشکده صدا و سیما - خانم شکیبا)

- مدیر صحنه در نقشهای متعددی ظاهر می شود. در برنامه های وسیع به همراه دستیاران خود از ابتدای یک برنامه

به گروه تولیدی می پیوندد و به آنها در سازماندهی تصویربرداری خارج از استودیو کمک می کند. گاهی حتی به عنوان جانشین کارگردان در صحنه های تمرین و ضبط برنامه حاضر می شود. (فن برنامه سازی تلویزیونی - ترجمه مهدی رحیمیان)

فردی است که زیر نظر کارگردان انجام وظیفه می کند و در واقع نماینده کارگردان در داخل استودیو است و رابط بین کارگردان و تمام کسانی است که در استودیو مشغول بکار بوده و از گوشی استفاده نمی کنند. متصدی دوربین، متصدی میکروفن گردان، دستیاران متصدی دوربین و خود مدیر صحنه همه، گوشی به گوش دارند تا توسط آن دستورات کارگردان را بشنوند ولی کسانی دیگر نظیر کارگران استودیو، برقکار، نوازنده ها و مخصوصاً مجریان برنامه برای شنیدن دستورات کارگردان باید به مدیر صحنه متکی باشند. همچنین سازمان دهی عوامل تولید در داخل استودیو و نیز آماده ساختن این عوامل برای استفاده کارگردان بر عهده اوست و گاهی در برنامه های وسیع به همراه دستیاران خود از ابتدای یک برنامه به گروه تولیدی می پیوندد و به آنها در سازماندهی تصویربرداری خارج از استودیو کمک می کند.

Director of Photography

مدیر فیلمبرداری [O]

- مسئول رهبری تیم فیلمبرداری است. او دستورات را از کارگردان دریافت کرده، و جریان منتهی به عملیات فیلمبرداری را در کنترل گرفته و دوربینها را هدایت می کند. این فرد می تواند چندین فیلمبردار را با دوربین در اختیار داشته باشد و در نهایت پاسخگوی ثبت تصاویر بازوایای درست انتخابی بوسیله سایر فیلمبرداران باشد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

مسئول رهبری تیم فیلمبرداری است. او دستورات را از کارگردان دریافت کرده، و جریان منتهی به عملیات فیلمبرداری را در کنترل گرفته و دوربینها را هدایت می کند. این فرد می تواند چندین فیلمبردار را با دوربین در اختیار داشته باشد و در نهایت پاسخگوی ثبت تصاویر بازوایای درست انتخابی بوسیله سایر فیلمبرداران باشد.

Inker**مرکب کار (دسن کننده یا قلمگیر) [O]**

فردی است که طراحی انجام شده توسط گروه انیمه را بر روی تلق یا کاغذ بوسیله مداد چرب، راپید یا مداد انتقال می دهد.

Game Show**مسابقه [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Documentary**مستند [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Archive Materials**مستند آرشیوی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - مستند را ببینید.

مستند بازسازی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - مستند را ببینید.

Docu Soap**مستند داستانی [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - مستند را ببینید.

مستند گزارشی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - مستند را ببینید.

مستند محض [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - مستند را ببینید.

Talk Show/Interview Show**مصاحبه [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Interview**مصاحبه [C]**

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه - کلام را ببینید.

Islamic Thought**معارف اسلامی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Script Girl/Continuity Person**منشی صحنه [O]**

- مسئول و کنترل کننده تداوم یک برنامه، رابط بین اتاق فرمان و مرکز کنترل فنی و دستیار کارگردان در اتاق فرمان است. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

- منشی صحنه زیر نظر کارگردان انجام وظیفه می کند و در واقع مددکار اوست. منشی صحنه باید اطلاعات لازم را در اختیار تصویر بردارها، صدابردارها، مدیران صحنه، گریموورها، فیلمبرداران و سایر عوامل دست اندرکار تولید

برنامه قرار دهد. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- این فرد تمام جزئیات صحنه را برای نگهداری وضعیت تمام اجزای آن و همچنین طول و زمان هر نمای فیلمبرداری یا تصویربرداری شده را بر روی ورقه ای برای تداوم بین نماها و همچنین هم شکلی آن ثبت می کند. به هنگام کار با بازگشت به این ورقه چنانچه اشتباهی از جهت بازیگران، مکان و دکور پیش آید، این مورد را باید بلافاصله به آگاهی کارگردان برساند تا در کمترین زمان ممکن برای یکسان بودن نماهای گرفته شده، اقدام به تصحیح آن گردد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

- این شخص رابط بین کارگردان و دیگر افراد گروه است. از طریق منشی صحنه کارگردان دستورات خود را به دیگران ابلاغ و آنها را مطلع می سازد. زمان گیری وقت صرف شده برای کارهای مختلف یک برنامه و فرمان گیری خود برنامه با منشی صحنه است (وقت گرفتن برای دکور، نور و ...). در واقع دستیار اصلی کارگردان و مغز متفکر در موقع ضبط برنامه در کنار کارگردان است. برقراری ارتباط با قسمت ضبط مغناطیسی، کنترل مرکزی، تله سینما و ... با منشی صحنه است، که بر اساس دستورات کارگردان تلویزیون و با اجازه او انجام می گیرد. گفتن نماها و چگونگی تصاویر از روی تصویرنامه (دکوپاژ) با منشی صحنه است. بطور خلاصه مسئولیتهای او آن چنان متفاوت است که در برنامه های بزرگ، به منشی صحنه برای انجام تمامی وظایفش چندین دستیار داده می شود. (جزوه درسی دانشکده صدا و سیما - خانم شکیبا)

این فرد تمام جزئیات صحنه را برای نگهداری وضعیت تمام اجزای آن و نیز طول و زمان هر نمای فیلمبرداری یا تصویربرداری شده را بر روی ورقه ای برای تداوم بین نماها و نیز هم شکلی آن ثبت می کند. به هنگام کار با بازگشت به این ورقه چنانچه اشتباهی از سوی بازیگران، مکان و دکور پیش آید، این مورد را باید بلافاصله به آگاهی کارگردان برساند تا در کمترین زمان ممکن برای یکسان بودن نماهای گرفته شده، اقدام به تصحیح آن گردد. منشی صحنه زیر نظر کارگردان انجام وظیفه می کند و در واقع مددکار اوست. منشی صحنه باید اطلاعات لازم را در اختیار تصویر بردارها، صدابردارها، مدیران صحنه، گریموورها، فیلمبرداران و سایر عوامل دست اندرکار تولید برنامه قرار دهد. در واقع او رابط بین کارگردان و دیگر افراد گروه است. از طریق منشی صحنه کارگردان دستورات خود را به دیگران ابلاغ و آنها را مطلع می سازد. زمان گیری وقت صرف شده برای کارهای مختلف یک برنامه و فرمان گیری خود برنامه با منشی صحنه است (وقت گرفتن برای دکور، نور و ...). در واقع دستیار اصلی کارگردان و مغز متفکر در موقع ضبط برنامه در کنار کارگردان است. او عهده دار برقراری ارتباط با قسمت ضبط مغناطیسی، کنترل مرکزی، تله سینما، ... می باشد، که بر اساس دستورات کارگردان تلویزیون و با اجازه او انجام می گیرد. گفتن نماها و چگونگی تصاویر از روی تصویرنامه

(دکوپاژ) با منشی صحنه است. بطور خلاصه مسئولیتهای او چنان متفاوت است که در برنامه های بزرگ، به منشی صحنه برای انجام تمامی وظایفش چندین دستیار داده می شود.

Scatter Materials**مواد قابل پراکندن جهت پرداخت کف صحنه [E]**

واژه پرداخت کف صحنه-پوشش سطح را ببینید.

Music**موسیقی [C]**

واژه قالب برنامه- عناصر بیانی برنامه را ببینید.

Mood Music**موسیقی حالت [I]**

- شکلی از موسیقی، برای ایجاد حالت‌های درخواستی دلخواه یا بالا بردن تأثیر دراماتیکی صحنه که در فیلم یا داستان تلویزیونی بکار برده می شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون- روشن صمدی)

شکلی از موسیقی است که برای ایجاد حالت‌های درخواستی دلخواه، بالا بردن تأثیر صحنه مورد نظر یا برانگیختن احساس در بیننده بر روی فیلم یا داستان تلویزیونی بکار برده می شود.

Music & Song**موسیقی و سرود [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Subject Matter**موضوع برنامه [C]**

- موضوع یا محتوای برنامه عبارت است از فکر و اندیشه ای که در زمینه یک سوژه خاص به نظم کشیده شده باشد.

(تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- موضوع عبارت است از فکر و اندیشه اصلی در برنامه یا به عبارت دیگر ایده برنامه ساز در ساخت برنامه که در وجه خاصی تجلی پیدا کرده است. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

- موضوع برنامه، عبارت است از خط اصلی و اندیشه حاکم بر برنامه با اتکای کامل به قانون خط مشی کلی و اصول برنامه ها. تقسیم بندی موضوعی کلیه برنامه های صدا و سیما بر حسب اهمیتی که موضوعات در شرایط مختلف اجتماعی پیدا می کند و توجه و تأکیدی که نظام حاکم به آن دارد فرق می کند. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

موضوع عبارت است از فکر و اندیشه اصلی در برنامه یا به عبارت دیگر ایده برنامه ساز در ساخت برنامه که در وجه خاصی تجلی پیدا کرده است.

[موضوعات برنامه سازی در جزوات گوناگون از نظام های تقسیم بندی متفاوتی برخوردارند که پس از معرفی این نظامها، تعریف هر یک از موضوعات برنامه سازی به تفکیک و با ذکر منبع آورده شده است.

جزوه تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴:

۱- معارف اسلامی ۲- اجتماعی ۳- اقتصادی ۴- تاریخی ۵- سیاسی-خبر ۶- فرهنگی-هنر و ادب
۷- علم و فن ۸- ورزش و تفریحات سالم ۹- اطلاعات عمومی ۱۰- جنگ تحمیلی

واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶:

۱- معارف اسلامی ۲- فرهنگی-اجتماعی ۳- اقتصادی ۴- تاریخی ۵- سیاسی-خبر ۶- هنر و ادب
۷- علم و فن ۸- ورزش و تفریحات سالم ۹- اطلاعات عمومی ۱۰- جنگ تحمیلی

واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹:

۱- معارف اسلامی ۲- فرهنگی-اجتماعی ۳- اقتصادی ۴- تاریخی ۵- سیاسی-خبر ۶- هنر و ادب
۷- علم و فن ۸- ورزش و تفریحات سالم ۹- اطلاعات عمومی ۱۰- جنگ تحمیلی

واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱:

۱- معارف اسلامی ۲- فرهنگی-اجتماعی ۳- اقتصادی ۴- تاریخی ۵- سیاسی ۶- هنر و ادب ۷- علم و فن
۸- تفریحات سالم ۹- اطلاعات عمومی ۱۰- تربیتی ۱۱- بهداشت و ایمنی ۱۲- ارزشهای دفاع مقدس
۱۳- ورزشی

ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱:

۱- عقیدتی - معارف اسلامی ۲- فرهنگی (هنری، ادبی) ۳- اجتماعی ۴- اقتصادی ۵- تاریخی ۶- سیاسی

۷- علمی ۸- خبری ۹- اطلاعات عمومی ۱۰- تربیتی ۱۱- بهداشت و ایمنی ۱۲- دفاع مقدس
۱۳- ورزش و تفریحات سالم ۱۴- سرگرمی

شایان ذکر است که در سال ۱۳۷۷ طبقه بندی تازه یی از موضوعات برنامه سازی تحت عناوین "ارزشهای دفاع مقدس"، "ورزش و تفریحات سالم"، "اطلاعات عمومی"، "معارف اسلامی"، "تاریخی"، "اقتصادی"، "اجتماعی"، "سیاسی"، "علم و فن" و "فرهنگی" طی ابلاغیه ای از سوی معاون وقت تحقیقات و برنامه ریزی به واحدهای برنامه سازی اعلام گردید که از آن پس در سازمان مورد استفاده قرار گرفته است، اما برای موضوعات مورد اشاره، مستقلاً تعریفی ارائه نگردیده است. [

Islamic Thought

۱- معارف اسلامی

- کلیه موضوعاتی که مربوط به شرح و تفسیر اصول و فروع دین مبین اسلام بوده و به منظور شناساندن اسلام و حاکمیت آن در همه زمینه ها و بالا بردن ارزشهای اخلاقی، اجتماعی و طرح ارزشهای متعالی اسلامی و ارائه اندیشه و فرهنگ اسلامی و دیدگاههای خاص مکتب اسلام در مورد جهان هستی و ماوراء آن و ... باشد عنوان معارف اسلامی به خود می گیرد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- کلیه مباحث و زمینه هایی است که اسلام را در وجه دینی آن مطرح می کند. توجه داریم که اصولاً هیچ یک از شئون و ارکان جامعه ما اصولاً جدا از اسلام و حاکمیت آن نیست. لیکن اسلام به عنوان یک مکتب در مقابل مکاتب دیگر شامل دیدگاههای خاصی در مورد جهان، انسان، معاد و کلیه موضوعاتی که مربوط به شرح و تفسیر مبانی و اصول و فروع دین مبین اسلام می باشد، عنوان معارف اسلامی به خود می گیرد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

- موضوعاتی که به نقل، تفسیر و یا تبیین ارزشها و پیامها در ارتباط با آداب و آئین مذهبی، معلومات و اطلاعات دینی (اصول عقاید، احکام و فروع دین ادعیه و شرح ادعیه، احادیث و روایات) و مبانی ارزشی مبتنی بر اصول اعتقادات و فلسفه و حکمت اسلام پردازد در این مقوله می گنجد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Ideologic-Islamic Thought

۲- عقیدتی - معارف اسلامی

منظور برنامه هایی است که به اصول عقاید، احکام و فروع دین، ادعیه و شرح ادعیه، احادیث، روایات، دیدگاههای دین مبین اسلام در مورد هستی بشر و معاد و مبانی فلسفه و حکمت اسلام می پردازد و هدف آن

اعتلای بینش اسلامی و اخلاق و گسترش ایمان و معرفت در جامعه است. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Social

۳- اجتماعی

- کاری که به اجتماع و همگان بستگی داشته و مربوط به گروهی باشد که با هم زندگی می کنند. برنامه هایی که در آنها ساخت یک جامعه و نهادهای اجتماعی آن مورد بحث قرار می گیرد و مسایل غیر فردی که به روابط، کنش ها و واکنش ها، عقاید، باورها، سنن، آداب و رسوم زبان، خط و نقاشی مربوط شود و جامعه را در قالب خانواده، روستا، شهر و منطقه، قومیت و تمدن مورد بحث و بررسی قرار دهد، در چارچوب برنامه های اجتماعی - فرهنگی قرار می گیرد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی- ۱۳۶۴)

- برنامه هایی که به پویا کردن روابط اجتماعی بر مبنای ارزشهای اسلام، طرح مسائل و تنگناهای ارتباطی، مناسبات مردم با یکدیگر و با دولت، نقد و بررسی هنجارها و ناهنجاریهای اجتماعی، حقوق و تکالیف افراد در برابر یکدیگر می پردازد و مشکلات اجتماع و بحرانهای ناشی از آن را عنوان می کند در رده برنامه های اجتماعی قرار می گیرد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما -۱۳۷۱)

Socio_Cultural

۴- فرهنگی - اجتماعی

- برنامه هایی هستند که در جهت بازیابی هویت فرهنگ اسلامی جامعه کوشیده و به بررسی و طرح روابط و مسایل اجتماعی پرداخته و در صورت امکان در جهت ارائه راه حلهایی برای معضلات و مشکلات تلاش می نماید. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی- ۱۳۶۶)

- برنامه هایی که در آنها ساخت یک جامعه و نهادهای اجتماعی آن مورد بحث قرار گیرد و مسایل غیر فردی که به روابط، کنش ها، واکنش ها، عقاید، باورها، سنن، آداب و رسوم و زبان مربوط شود و جامعه را در قالب خانواده، روستا، شهر، منطقه، موقعیت و تمدن مورد بحث و بررسی قرار دهد در چارچوب برنامه های فرهنگی - اجتماعی قرار می گیرد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی- ۱۳۶۹)

- موضوعاتی که به بررسی، طرح، تحلیل و یا تبیین ارزشها و پیامها در ارتباط با فرهنگ جامعه شامل عادات، آداب و رسوم، اخلاق، عرف و اندیشه های رایج، اعتقادات پذیرفته، هنجارهای مقبول و ارزشها، «مناسبات و روابط مردم با مؤسسات و نهادهای اجتماعی» و «مناسبات و روابط افراد در جامعه»، «مشکلات و معضلات اجتماعی»، «قوانین و حقوق اجتماعی» و خدمات اجتماعی می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و

ارزیابی - (۱۳۷۱)

Cultural -Arts & Literature**۵- فرهنگی - هنر و ادب**

- تمام زمینه هایی را در بر می گیرد که جلوه استعداد های خداداد بصورت بیان احساسات بشری است و معرفت بر چگونگی بیان احساسات است، چه بصورت فعل هنر و چه بصورت محصول و ثمره آن در عمل. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

Cultural (Art,Literature)**۶- فرهنگی (هنری، ادبی)**

- برنامه هایی که به معرفی، شناخت و جهان بینی ادبا و هنرمندان متعهد می پردازد و احساس و اندیشه آنان را بیان می کند و هنرهای اصیل اسلامی و ایرانی و جنبه های خلاق و انسانی فرهنگ جهانی را معرفی می کند جنبه فرهنگی دارند. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

Arts & Literature**۷- هنر و ادب**

- برنامه هایی هستند که زمینه اصلی آن شناسایی، نقد و بررسی، ارائه و معرفی ادبیات و هنر می باشد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- برنامه هایی که زمینه اصلی آن، بحث و بررسی، شناخت و معرفی ادبیات و هنر چه بصورت فعل و چه بصورت محصول آنست. مانند نظم و نثر، هنرهای تجسمی، هنرهای دراماتیک، هنرهای تزئینی، هنرهای ترسیمی و هنرهای دستی و (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- موضوعاتی که به شناساندن، نقد و بررسی و معرفی رویدادها و فعالیتهای هنری، تاریخ هنر و ادبیات، مکاتب هنری، اجرای آثار و عرضه و نمایش (هنرهای هفتگانه)، شخصیتها، مفاهیم و سبکها و نشر و اشاعه آثار ادبی و هنری می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Politico_ News**۸- سیاسی - خبر**

- شامل کلیه زمینه هایی است که به اصل حکومت نظام حکومتی، قوای حاکم و روابط بین حکومتها در بعد

تقویمی آن اشاره دارد. این جنبه هم در بعد سیاست داخلی و هم در سیاست خارجی جایگزین می شود. زمانی که رویدادهای سیاسی بطور روزمره مورد بحث قرار میگیرد و یا تفسیر و تحلیل می شود خبر می باشد و در صورتی که این رویدادها در طول تاریخ مورد بحث واقع شود لفظ سیاسی می گیرند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- شامل کلیه زمینه هایی است که به اصل حکومت، نظام حکومتی، قوای حاکم و روابط بین حکومتها در بعد تقویمی آن اشاره دارد. برنامه های سیاسی که متکی به روز است جنبه خبر به خود می گیرد، همچنین برنامه های سیاسی می تواند در زمینه های اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی باشد لیکن انگیزه اصلی آن مسایل سیاسی است. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

Political

۹- سیاسی

- موضوعاتی که به بیان، تفسیر ارزشها و پیام ها با نظام حکومت (نحوه اداره امور داخلی و خارجی کشور)، عقاید و اندیشه های سیاسی، نهادهای سیاسی، حقوق اساسی، اشکال حکومتی، سازمان اداری دولت ها و روابط بین المللی و بینش سیاسی متناسب با باورها و نیازهای جامعه می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- برنامه هایی که به شکل تحلیلی و کند و کاو علت و معلولی پدیده ها، به تشریح اندیشه ها، نهادها، نهضتها و رویدادهای سیاسی مکتبی می پردازد و تحولات جهانی و چگونگی رابطه متقابل مردم و حاکمیت را در کشورهای مختلف جهان، با در نظر گرفتن نشانه های موازنه مثبت به نفع اسلام بررسی می کند در شمار برنامه های سیاسی قرار دارند. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

News

۱۰- خبری

کلیه برنامه هایی که به بیان و انعکاس حوادث، رویدادهای روز در گستره جهان و پیامدهای آن پردازد و جامعه را در جریان تحولات سیاسی، مذهبی، علمی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، ورزشی و ... قرار بدهد، برنامه های خبری تلقی می شود. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Economical

۱۱- اقتصادی

- علم اقتصاد، عبارت است از مجموع عقاید، نظامها، روشها، ارتباطات و وسایلی که برای رفع نیازمندیهای مادی بشر از آن استفاده می شود. لذا برنامه هایی که در آن به پدیده های مختلف در رابطه با تولید، توزیع و مصرف و عوامل و عناصر متشکله یا دخیل در آن بپردازد و بخشهای صنعتی، کشاورزی و خدمات را در رابطه با مسائل مربوط به پول، قیمتها، امور مالی و مالیاتی و بودجه نیز مورد بررسی قرار دهد، طوریکه معنی سیاسی خاصی از آن مورد توجه نباشد برنامه های اقتصادی به حساب می آید. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- برنامه های اقتصادی به نقل، تشریح، تحلیل و ارزیابی وضعیت تولید، توزیع، مصرف و عوامل و عناصر متشکله یا دخیل در آن و مناسبات حاکم بر آنها در بخشهای صنعتی، کشاورزی و خدمات می پردازد. وظیفه این برنامه ها تبلیغ و ترویج سیاستها و مناسبات مطلوب توسعه اقتصادی ملهم از قانون اساسی و حاکمیت بخشیدن به روابط اقتصاد اسلامی است. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- شامل کلیه زمینه هایی است که به نحوی به مسائل تولید، توزیع و مصرف و عوامل و عناصر متشکله یا دخیل در آن (بدون تأکید سیاسی خاص) می پردازد و این فراگرد را در بخشهای صنعتی، کشاورزی و خدمات بررسی می کند. چارچوب حاکم بر روند این برنامه ها رشد و توسعه اقتصادی ملهم از قانون اساسی می باشد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- موضوعاتی که به توضیح، تحلیل و ارزیابی و یا تبیین ارزشها و پیام ها در ارتباط با وضعیت تولید، توزیع، مصرف، امور مالی و مالیاتی و مناسبات حاکم بر آنها در بخشهای صنعتی، کشاورزی، معدنی خدمات و ... می پردازد و یا رفتارها و انگیزه ها و پدیده های اجتماعی مرتبط با فعالیتهای دقیقاً اقتصادی را عنوان می کند و در ارائه آنها عمدتاً جنبه سیاسی مطلب نقش ثانویه دارد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- آن دسته از برنامه ها که به تشریح اقتصاد اسلامی و ارتباطات شبکه های تولید و توزیع و مصرف در بخشهای عمومی، تعاونی، خصوصی و شاخه های صنعت، کشاورزی و خدمات پرداخته، تنگناها و در مقابل، راه حلهای اقتصادی و معیشتی را بر مبنای ضوابط اسلامی مطرح کنند و همچنین برای تغییر رفتار اقتصادی جامعه زمینه سازی به عمل آورند و مناسبات و مراودات اقتصاد داخلی و بین المللی را طرح کنند زیر این عنوان گروه بندی می شوند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

Imposed War

۱۲ - جنگ تحمیلی

- زمینه هایی است که به مبارزه مستقیم اسلام و کفر به ویژه جنگ تحمیلی ایران و عراق اشاره دارد. این زمینه ها شامل انگیزه ها، ریشه ها، آثار و عوارض، موضع گیریهای جهانی، نتایج و دست آوردهای آن نیز

می شود. به عبارت دیگر هر برنامه ای که رویدادهای جنگ ایران و عراق را عمدتاً از نقطه نظر نظامی یا نظامی سیاسی مورد توجه قرار دهد در مقوله جنگ تحمیلی است. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- هر برنامه ای که عمدتاً جنگ ایران و عراق را از وجوه مختلف مورد توجه قرار دهد و در این زمینه انگیزه ها، ریشه ها، آثار و عوارض، موضع گیریهای جهانی، نتایج و دست آوردهای آنرا نیز بررسی کند در مقوله جنگ تحمیلی می گنجد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- هر برنامه ای که رویداد های جنگ ایران و عراق را عمدتاً از نقطه نظر نظامی و یا نظامی - سیاسی مورد توجه قرار دهد و در این زمینه انگیزه ها، ریشه ها، آثار و عوارض، موضع گیریهای و نتایج و دست آوردهای آنرا نیز بررسی کند در مقوله جنگ تحمیلی می گنجد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

Sacred Defense Values

۱۳- ارزشهای دفاع مقدس

موضوعاتی که به بیان، تفسیر، بزرگداشت و حفظ ارزشهای مربوط به جنگ ۸ ساله ایران و عراق، مذاکرات صلح، بازسازی و تقویت و حفظ بنیه دفاع ملی بپردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Sacred Defense

۱۴- دفاع مقدس

موضوعاتی که به بزرگداشت و حفظ ارزشهای اسلامی ایران در برابر تهاجم سازمان یافته امپریالیسم بپردازد در این رده قرار می گیرند. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Historical

۱۵- تاریخی

- سرگذشت یا سلسله اعمال و وقایع و حوادث قابل ذکر که به ترتیب از منته تنظیم شده باشد. هر برنامه ای که در آن وقایع گذشته کشورها شرح داده و یا به نمایش در آید برنامه تاریخی منظور می شود. در این نوع برنامه ها وقایع بصورتی که مدارک و اسناد می گویند نقل شده و باید بدون تحلیل و جهت گیری ارائه شوند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- برنامه های تاریخی به نقل، تشریح، تحلیل و ارزیابی وقایع، جریانات و شخصیتهای تاریخی می پردازد. تولید این برنامه ها عمدتاً با هدف عبرت آموزی است. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- برنامه های تاریخی به بررسی رویدادهایی که در ایجاد و تغییر و یا ادامه جریانها، مکاتب، حرکتها، جنبشها و

رژیم ها تأثیر داشته اند، می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- موضوعاتی که به نقل، تشریح و تحلیل و یا بیان ارزشها و پیام در ارتباط با وقایع، جنگ ها، تحولات، زندگی شخصیتها، حیات اجتماعی و اوضاع سیاسی، اقتصادی جوامع بشری و عبرت آموزی از آنها می پردازد و زمان وقوع آن پیش از دوران اخیر بوده است. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- برنامه هایی است که به صورت مختلف (مستند، داستانی) به سیر اندیشه و تحولات و جریانات تاریخ و زندگی و دوران تاریخ سازان در اسلام و ایران و جهان پرداخته و حیات اجتماعی در ادوار مختلف را به شکل تحلیلی یاروایی مورد بررسی قرار می دهد. لازم به ذکر است، معرفی چهره هایی که در تاریخ اسلام منشأ رویدادهای مهم بوده اند نیز در این مقوله قرار می گیرند. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Educational

۱۶- تربیتی

- موضوعاتی که به بررسی، تحلیل و ارزیابی رفتار انسان و یا تبیین ارزشها و پیام ها در جهت تغییر رفتار او برای اجتماعی کردن و سازگار شدن با محیط، پرورش عقل، فکر، صفات مطلوب و رشد هماهنگ استعدادهای انسانی می پردازد تا او بتواند محیط طبیعی و اجتماع را به نفع خود و جامعه تغییر دهد و آنچه را که مساعد نمی بیند به وضع مطلوب در آورد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- برنامه هایی هستند که با هدف تغییر رفتار جامعه و حرکت آن به سوی کمال و پرورش صفات مطلوب انسانی و بهسازی شئون زندگی ساخته می شود. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Healthcare

۱۷- بهداشت و ایمنی

- موضوعاتی که به بیان، توضیح، بررسی و تبیین پیام های دانش بهداشت، معرفی بیماریها و راههای پیشگیری از امراض در جهت طولانی کردن عمر، بهبود وضع سلامت همگانی (اعم از جنسی و روانی) آموزش ایمنی در مقابل بروز حوادث و سوانح و بالاخره سلامت جامعه که خود بهداشت فردی و بهداشت محیط را در بر می گیرد، می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- برنامه هایی هستند که به صورت مختلف در مورد بهسازی محیط زیست، آموزش ایمنی در برابر بروز حوادث و سوانح، بهبود وضع سلامت و افزایش دانش جامعه در پیشگیری از بیماریها و بلایا می پردازد. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

۱۸- اطلاعات عمومی

General Information

- برنامه هایی که حاوی آگاهیهای مختلفی باشد که جنبه مستند داشته ولیکن از ارائه آنها در کوتاه مدت استفاده و آموزش خاصی در نظر نباشد. به عبارت دیگر کلیه زمینه هایی است که آگاهی و معرفت سطحی (نه علمی) از آن، بشر را بیشتر با خدا، خود و طبیعت آشنا کرده، بطور منظم و همه جانبه، او را برای زندگی در این جهان، آماده تر می کند و به اصطلاح به او دید فراگیر می دهد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

- معرفی، طرح و بیان اطلاعات گوناگون (در همه زمینه ها) سطحی و نه چندان ریشه ای که متنوع و پراکنده بوده، جنبه تخصصی نداشته و مخاطب عام را در بر می گیرد. (در سطح معرفی و عنوان کردن نه بیان قانونمندی و روابط علمی). (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- برنامه هایی که دیدی فراگیر و کلی نسبت به علوم و فنون به شکلی غیر تخصصی و غیر عمقی به مخاطب می دهند در این رده موضوعی قرار می گیرند. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

۱۹- علم و فن

Science & Technology

- برنامه هایی که به شناخت پدیده هایی اختصاص داشته و در این شناخت مراحل مشاهده، فرضیه، تجربه و تئوری و احتمالات به نحوی رعایت شده باشد، علمی به حساب می آید. به بیان دیگر برنامه هایی که در آنها کشفیات، فرضیه ها و دست آوردهای حاصل از آن بصورت ذهنی و عینی و نیز کاربردها بطور کلی که بویژه در تحول ذهنی بشر و استفاده حداکثر از نعمتها و برکات مؤثر بوده و یا خواهد بود علمی محسوب می شوند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- برنامه هایی که به بحث، بررسی، شناخت و معرفی علوم و فنون، تاریخ و فلسفه آنها، کشفیات، اختراعات، فرضیه ها و دست آوردهای علمی و کاربرد آنها می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

- معرفی، شناخت و بررسی دانستنی های مبتنی بر ادراکات (دانش در باره آنچه در جهان موجود است)، تاریخ و فلسفه آن دانستنی ها و همچنین دانستنی هایی که به نحوه ساخت، راه اندازی و کاربرد دستگاهها و یا روش سیستماتیک انجام کاری که به تولید محصول منجر گردد پردازد (علوم علمی یا فنون) در این مقوله جای می گیرد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Scientific

۲۰- علمی

برنامه هایی که به بحث، بررسی، ریشه شناسی فرضیه ها، مبانی تئوریک (نظری) و تجربی و قانونمندی علوم و فنون بشری، اختراعات، اکتشافات و جنبه های کاربردی آن در زندگی بشر پردازد، علمی گفته می شوند. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Entertainment

۲۱- سرگرمی

آن دسته از برنامه هایی که ضمن حفظ ترویج ارزشهای والای اسلامی و با بهره گیری از جذابیت های صدا/تصویری کمک به شادابی جامعه و بالا رفتن روحیه کاری و مشارکت مخاطبین در امور اجتماعی می کنند و زمینه ساز سلامت روان فردی و اجتماعی شود، در این گروه قرار می گیرند. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Sports & Recreation

۲۲- ورزش و تفریحات سالم

- این برنامه ها از دو بخش یکی تفریحات سالم و دیگر ورزش تشکیل می شود. برنامه هایی که هدف اصلی آنها گذراندن اوقات فراغت بوده، باعث شادی تمدد اعصاب شده و هر گونه هدف دیگری در آنها جنبه فرعی داشته باشد، برنامه های تفریحی به حساب می آیند. کلیه زمینه هایی که به پرورش و تربیت بدن، جسم انسان، رشد و سلامت کمک کرده، روح و جسم را صفا می بخشد و به عنوان یک ابزار فرهنگی و تربیتی در جامعه و اهمیت آن در پیشگیری و حل بسیاری از مسائل اجتماعی مثل اعتیاد و انحرافات اخلاقی بکار می رود و به عنوان یک سرگرمی کاملاً مفید و سالم باشد برنامه های ورزشی هستند. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی-۱۳۶۴)

- برنامه هایی است که پاسخگوی نیازهای تفریحی جامعه بوده و در بارور ساختن اوقات فراغت عمومی از طریق اجرای برنامه های سالم تفریحی اقدام می نماید، تا در سایه آن شادابی تن و روان سلامت و آرامش فکری جامعه تأمین گردد. این برنامه ها به دو زمینه برنامه های ورزشی و تفریحات سالم تقسیم می گردد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی-۱۳۶۶)

- کلیه برنامه هایی است که به فعالیتهای ذهنی و بدنی سالم که در تقسیم بندیهای متداول قرار گرفته باشد، می پردازد و سرگرمی را به دنبال می آورد. بازیهای گوناگون و کلیه ورزشهای شناخته شده اعم از سنتی، بومی،

رزمی، قدیمی و جدید در این گروه قرار می گیرند. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- به گروهی از برنامه ها که مخاطبین را از دلمشغولی های غیر سالم باز دارد و نسبت به گرایش به برخی ناهنجاریهای اجتماعی جنبه هشدار دهنده داشته باشند و در مقابل با ارائه نمونه ها، مسابقات و چالشها باعث ترویج روحیه پهلوانی، ایثار، جوانمردی شده و به سلامت جامعه اسلامی کمک نمایند، گفته می شود. (ضوابط و معیار های کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما-۱۳۷۱)

Recreation

۲۳- تفریحات سالم

موضوعاتی که صرفاً سرگرم کننده و شادی آور بوده و توجه بدان ها بیش از هر تأثیر محتوایی به ایجاد فرح، نشاط و شادمانی منجر می گردد و به منظور پرکردن اوقات فراغت، انبساط خاطر و استراحت فکری مخاطب تهیه و پخش می شود. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Sports

۲۴- ورزشی

معرفی، بیان، توضیح و یا تغییر پیامها و ارزشها در رابطه با اجرای تمرینهای بدنی و فکری در رشته های مختلف (به منظور تکمیل قوای جسمی و روحی)، چگونگی پروراندن و تقویت قوای بدنی، تکنیک ها و فنون مختلف، رقابتها، فعالیتها و برنامه ریزیها و نظریات در خصوص ضرورت انجام فعالیتهای تفریحی و حفظ شادابی و سلامت تن و روان و پرکردن اوقات فراغت از طریق ورزش، در این مقوله می گنجد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Carpets

موکت و فرش [E]

واژه پرداخت کف صحنه - الگوهای کاربردی را ببینید.

Multi Track Recorder

مولتی ترک رکورد [E]

دستگاه ضبط صدا بر روی چندین ترک بطور همزمان می باشد.

مونتاژ کار دکور [O]

فردی است که ضمن آشنایی با ابزار کار، اجزا دکور، دوربین و پلان مونتاژ و گسترده خوانی آن روی نقشه، توانایی استفاده صحیح دکور، باز و بسته کردن و دسته بندی قطعات دکور و تقسیم کار در استودیو را داشته باشد.

Studio Engineer**مهندس فنی استودیو [O]**

فردی است که مسئولیت نظارت کلی بر کارایی پرسنل استودیو یا واحد سیار متعلق به محیط و نیز رفع اشکالات فنی بوجود آمده را به عهده دارد.

Laboratory Engineer**مهندس لابراتوار [O]**

- فردی است که علاوه بر توانایی ظهور و چاپ اگراندیسمان، ترمیم و اصلاح و کنترل کیفیت انواع عکس و فیلم و اسلاید یا پلاکت مدار چاپی / تبدیل نوار به فیلم توانایی برنامه ریزی و تجزیه و تحلیل را نیز در حرفه تخصصی خود دارد. (نظام حقوق و دستمزد-۱۳۷۰)

فردی است که علاوه بر توانایی ظهور و چاپ اگراندیسمان، ترمیم، اصلاح و کنترل کیفیت انواع عکس و اسلاید یا پلاکت مدار چاپی / تبدیل نوار به فیلم (مهندس لابراتوار در واحد عکاسی)، نظارت بر ساخت داروهای مختلف در ظهور فیلم (اعم از نگاتیو و پزتیو و ایترمدیات) و آنالیز دارو، چاپ سانسیتو و رسم منحنی مربوطه و راهنمایی فیلمبردار جهت نوردهی مناسب، هماهنگی بین قسمتهای مختلف لابراتوار (مهندس لابراتوار در واحد فیلم) نظارت بر تهیه پلاکت مدار چاپی و انواع آبکاری قطعات مختلف فلزی (مهندس لابراتوار در واحد الکتروشیمی و آبکاری)، توانایی برنامه ریزی و کنترل سیستم و تجهیزات و نیز تجزیه و تحلیل در حرفه تخصصی خود را دارد.

Filler**میان برنامه [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

Interlude**میان پرده [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - میان برنامه را ببینید.

Editing Table**میز تدوین فیلم [E]**

این وسیله در سازمان صدا و سیما با نام تجارتي موویلا کاربرد دارد و در واقع نوعی دستگاه تدوین فیلم عمودی است که تدوینگر پشت آن نشسته و می تواند یک یا دو حلقه فیلم را بطور همگام با یک یا دو نوار صدا مورد بازبینی قرار دهد. در این هنگام فیلم بر صفحه ای کوچک شبیه به تلویزیون به نمایش در می آید و تدوینگر می تواند به دلخواه تصویر را نگه داشته یا آنرا به جلو و عقب حرکت دهد، و حتی می تواند برای دستیابی به جای برش، حرکت آنرا سریع تر و یا کندتر نماید. تدوینگر در این لحظه می تواند بر روی فیلم با مواد شمعی علامت گذاری کند، تا پس از اطمینان از درستی انتخاب، آنرا برش دهد. بدیهی است که نوار صدا هم جداگانه روی همین میز حرکت می کند و تدوینگر پس از انتخاب محل برش بر روی فیلم، برای همگامی صدا نیز باید روی کلگی صدا برای برش علامت گذاری کند. در برخی از میزهای موویلا پیش بینی چند باندها شده است که تدوینگر صداهای مورد نیاز جانبی را نیز با نما اندازه گیری و سپس برش می دهد، و در انتها با قراردادن یک علامت در ابتدای فیلم به نام "سینک" برای کنترل دستی، کار نوار صدا و تصویر را با یکدیگر به حرکت درمی آورد. امروزه در صنعت سینما به هرگونه دستگاه تدوین کننده افقی یا عمودی موویلا می گویند. در ضمن این دستگاه قادر به پخش صدای اپتیک نیز می باشد، و همچنین جهت کنترل فیلم از لحاظ کیفیت و هماهنگی سینک صدا و تصویر نیز مورد استفاده قرار می گیرد.

Vision Mixer / Switcher

میز ترکیب کننده تصویر (میکسرویدیو) [E]

میز ترکیب تصاویر مقصد نهایی همه منابع ویدیویی در استودیو است. خروجی همه دوربینهای استودیو، دستگاههای تله سینما، دستگاههای ضبط نوار ویدیو (وقتی که در برنامه از میان نماهای ضبط شده استفاده می شود)، دستگاههای نمایش نوشته و عکس (فیلم استریپ و اسلاید) به ورودیهای میز ترکیب تصاویر (سوئیچر) متصل می شوند. کارکرد این میز پیوند تصاویر متعدد (از طریق برش (Cut)، مخلوط کردن (Dissolve) و غیره) بر اساس طرح کارگردان به صورت یک برنامه کامل است. همچنین بر روی این میز افکت و جلوه های خاص گوناگونی برای ایجاد ترفند و شگردهای تصویری پیش بینی شده است، که از آن جمله می توان به فیدها، دیزالو و برخی از ترکیبات تصویری گوناگون دیگر اشاره نمود.

شکل رایج یک میز ترکیب تصاویر به صورت دو خط، سه خط و چهار خط با ردیف دکمه های مربوط به هر یک از منابع تصویری و دسته های فیدر است. در بعضی از طرحهای جدیدتر برای هر ردیف دکمه، یک دسته فیدر وجود دارد. در پیشرفته ترین انواع میز ترکیب تصاویر کامپیوترهایی وجود دارند که مسئول ترکیب تصاویر می تواند از قبل انتقالات و جلوه های تصویری پیچیده را به حافظه آن بدهد و هر لحظه که لازم باشد از آنها استفاده کند.

Audio Mixer

میز ترکیب کننده صدا (میکسر صدا) [E]

دستگاهی است که در آن می توان چندین منبع صوتی را با یکدیگر آمیخته، و آنها را در یک کانال صوتی ترکیب نمود. این وسیله در استودیوهای صدا برداری و دوبلاژ یکی از وسایل اساسی در تولید برنامه می باشد. میز میکسر صدا به صدا بردار امکان می دهد تا دو عمل انجام دهد:

- ۱ - سطح صدای برنامه را کنترل کند تا اصوات پخش شده نه خیلی ضعیف باشند (نسبت به سر و صدای پس زمینه) و نه خیلی قوی (ایجاد اعوجاج).
- ۲ - خروجیهای مربوط به منابع صوتی مانند میکروفنها، دستگاههای پخش نوار و غیره را ترکیب می کند تا سیگنال صوتی مرکب مناسب از نظر هنری، ارائه دهد.

میزهای میکسر صدا از بخش های جداگانه متصل به هم تشکیل می شوند. چند کانال صوتی به یک فیدر گروهی (Group) وارد می شوند تا کنترل مجموعه ای از چند میکروفن به طور همزمان امکان پذیر شود و

آنگاه فیدرهای گروهی به یک فیدر اصلی (Master) متصل می شوند. همچنین شاخصهای صوتی **VU meter (Volum Unit Meter)**، بلندی سیگنال صوتی را نشان می دهند. تجهیزات اضافی میز صدا عبارتند از: پژواک، تطبیق کننده ها، فیلترها (صافیها)، سیستم پخش صدا برای تماشاگران، کمپرسور و محدود کننده صوتی.

Synchroniser میز سینکرونایزر (همگام ساز) [E]

وسیله ای است که در لابراتوار فیلم برای قطع نگاتیو و همزمان کردن کپی کار و اصل نگاتیو بکار میرود.

Round Table /Panel Show میز گرد [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - گفتگو را ببینید.

Panel میز گرد [C]

واژه قالب برنامه - عناصر بیانی برنامه - کلام را ببینید.

Make up Table میز گریم [E]

معمولاً در هر اتاق گریم، چند میز ویژه گریم وجود دارد که هر میز باید سطحی صیقل و قابل پاک شدن و نیز پوشیده از روکش **MDF** به جهت مقاومت در مقابل حرارت و آب داشته باشند. میزهای گریم باید دارای شرایط نوری مناسب، کافی و تلفیقی از نور سرد و گرم باشد، که در ایران، معمولاً میز گریمورها دارای نورهایی ترکیب شده از مهتابی (فلوئورسنت) و لامپ تنگستن خانگی می باشد که در ترکیب با هم، نور روز را تداعی می کند.

Animation Board**میز متحرک سازی [E]**

- یک تخته یا میز قابل تنظیم روی سکوی دوربین که بالشتک فشارنده، خارهای نگهدارنده، تلق‌های روی هم و قاب شیشه‌ای روی آن سوار شده است. (فنون متحرک سازی - محمد رضا رازقی)

یک تخته یا میز قابل تنظیم روی سکوی دوربین که بالشتک فشارنده، خارهای نگهدارنده، تلق‌های روی هم و قاب شیشه‌ای روی آن سوار شده است.

Light Dimmer**میز نور (دیمر) [E]**

اصولاً قطع و وصل منفرد یا جمعی از چراغها و تنظیم شدت نور و رنگ آنها بطور منفرد یا دسته جمعی با میز کنترل نور انجام می‌گیرد. بطور کلی کارکرد میز نور آن است که به نور پرداز امکان دهد تا:

- ۱- شدت نور پروژکتور مورد استفاده را برای دستیابی به توازن نوری مناسب (مثل شدتهای نسبی مقتضی) تنظیم کند.
- ۲- هرگونه تغییر نور مورد نیاز برنامه را به اجرا گذارد.
- ۳- گرمای انباشته شده در استودیو و برق مورد استفاده را با قطع کردن چراغهای اضافی (چراغهایی که در برنامه نقشی ندارند)، کاهش می‌دهد.

و اما میز نور باید در بخش کنترل تصویر استودیو قرار گیرد و ترجیحاً:

- ۱- جمع و جور باشد تا امکان بهره‌گیری یک نفره از آن وجود داشته باشد.
- ۲- دارای تجهیزات خاموش و روشن کردن و کنترل روشنایی همه مجاری نور باشد.
- ۳- برای تسهیل تغییرات نوری برنامه، طرح ریزی شده باشد.
- ۴- شامل تجهیزات برای انتخاب سریع و خاموش و روشن کردن یک گروه پروژکتور باشد (سیستم حافظه در میز نور).

ساده‌ترین طرح میز نور برای هر خط (ورودی میز (Channel)) یک دسته فیدر و یک دسته فیدر مادر دارد. دستگاههای کاملتر برای هر کاهنده، از دو دسته فیدر (پیش تنظیم) استفاده می‌کنند و وجود دو دسته فیدر مادر قابلیت‌های کاری آنها را افزایش می‌دهد.

لازم به ذکر است که در حال حاضر میزهای نور مجهز به سیستمهای کامپیوتری به همراه نرم افزار **Nonedicated Control System** می باشد که امروزه بسیار کاربرد دارند.

Microphone

میکروفن [E]

دستگاهی است که انرژی صوتی را به انرژی الکتریکی تبدیل می کند. میکروفن را می توان از چندین جهت دسته بندی کرد.

الف) دسته بندی میکروفن از نظر مکانیزم کار و ساختمان درونی:

Moving Coil Microphone

۱ - میکروفن با سیم پیچ متحرک (دینامیک)

این میکروفن با طرح جالب خود مصارف بی شماری دارد. مثلاً: بوم صدا، بوم دستی، رومیزی، آویز و در صحنه های خارج از استودیو. غالباً در مواردی که کیفیت صدا حساسیت چندانی ندارد یا در نزدیکی منابع صوتی بلند قرار دارد، بکار می رود. انواع کوچک آن بصورت میکروفنهای گردنی و میکروفنهای شخصی استفاده می شود.

Electrostatic Microphone

۲ - میکروفن الکتروستاتیک (خازنی)

این نوع میکروفن کیفیت بسیار خوبی از صدا تولید می کند و نسبت به صداهای گذرا واکنش بسیار بالایی دارد. از این میکروفن برای صدابرداری بسیار حساس استفاده می شود، به ویژه هنگامی که منبع صوتی در فاصله دور قرار دارد. از طرف دیگر می توان این میکروفن را به عنوان بوم صدا، بوم دستی، پایه ای و آویز نیز بکار گرفت.

Crystal Microphone

۳ - میکروفن کریستالی

با وجود مزایایی چون ارزان بودن، کوچکی و حساسیت خوب، میکروفن کریستالی آسیب پذیر بوده و کیفیت صدای آن محدود است. این میکروفنها تنها برای استفاده غیر حساس در خارج از استودیو یا به عنوان میکروفن گردنی بکار می روند.

Ribbon Microphone

۴ - میکروفن نواری

در مقایسه با میکروفن دینامیک، بزرگتر و سنگین تر بوده و در مقابل حرکت هوا بسیار حساس است و نیز در بوم صدا یا به عنوان میکروفن دستی، کاربردی ندارد. همچنین در نزدیکی منابع صوتی بلند دچار

اضافه بار می شود، از اینرو هنگام استفاده در مقابل منبع صوتی، با زاویه قرار می گیرد.

Carbon Condenser Microphone

۵ - میکروفن ذغالی

این میکروفن ها در مقایسه با میکروفن های استاتیک و دینامیک دارای کیفیت پایین تری هستند و هم اکنون در دهنیهای تلفن کاربرد دارند.

ب) دسته بندی میکروفن از جهت نحوه دریافت صدا (زاویه دریافت صدا):

Omni directional Microphone

۱ - همه - راستا (کروی)

این میکروفن‌ها به دلیل عدم قابلیت آنها در حذف سر و صدای استودیو، ارتعاشات و غیره، در صدابرداری رایج استودیوهای تلویزیونی کاربرد محدود دارند. با این وجود، به عنوان میکروفنهای دستی برای گوینده ها استفاده زیادی از آنها می شود.

Bi directional Microphone

۲ - دو جهتی

این میکروفن معمولاً فقط در موقعیتهای ایستا بکار می رود، چون میکروفنهایی که جزو این دسته اند، به هنگام حرکت در برابر لرزش حساس هستند.

Cardioids Microphone

۳ - کاردیوئید یا دلوار (یک - راستا)

این گونه میکروفن‌ها در استودیوهای تلویزیونی کاربرد فراوان دارند، زیرا هنگامی که به سوی بازیگر قرار می گیرند، جهت‌های "مرده" آنها کم و بیش به طرف نواحی پر سرو صدا در استودیو تنظیم می شود. این میکروفن‌ها در بومهای صدا نیز استفاده می شوند، در اینصورت جهت "مرده" در حذف ارتعاشات استودیو بسیار مفید است. بطوریکه می توان برای ایجاد پرسپکتیو صدا، این میکروفن را دورتر از میکروفن همه - راستا نسبت به مجری قرار داد.

Super Cardioids Microphone

۴ - سوپر کاردیوئید

اینگونه میکروفن ها برای ضبط صدای بازیگران در فیلمهای سینمایی و سریالهای تلویزیونی مورد استفاده قرار می گیرند. زاویه گرفتن میکروفن های مذکور شبیه به میکروفن های دلوار است ولی با زاویه بسته تر.

ج) دسته بندی میکروفن از لحاظ نحوه بکارگیری آن (بطور کلی نحوه استفاده از میکروفن، وسعت رویدادی را که می توان با آن پوشاند تعیین می کند). شیوه های مختلفی برای استفاده از میکروفن وجود

دارد:

Tie Microphone**۱ - میکروفنهای شخصی**

یکی از طرق استفاده از میکروفن در صدا برداری، اتصال آن به یقه کت یا کراوات مجری است و در این حالت، کیفیت صدا حتی در شرایط نسبتاً پر سر و صدا خوب است. معایب اصلی این روش عبارتند از: ۱- حرکت مجری و لباس او ممکن است بر عملکرد میکروفن تأثیر بگذارد. ۲- در تماس با لباس و اشیاء مربوط به مجری نوفه های شدید ایجاد می شود. ۳- کیفیت و شدت صدا با حرکت سر مجری تغییر می کند. ۴- ممکن است منابع صوتی مجاور میکروفن نیز توسط آن شنیده شوند.

WireLess Microphone**۲ - میکروفن بی سیمی**

این میکروفن کوچک شامل فرستنده ای جیبی است. سیگنالهای صوتی آن توسط آنتن گیرنده حساس که در نزدیکی میکروفن قرار گرفته است دریافت می شود و به میز ترکیب کننده صدا ارسال می گردد.

Head Set/Head Microphone**۳ - میکروفنهای گوشی دار (هدست)**

روشی که امروزه گسترش زیادی یافته است، تجهیز مفسرها و مجریان به میکروفنهای گوشی دار است. سیگنالهای صوتی توسط کابل یا فرستنده ارسال می شوند. این میکروفن به استفاده کننده آن آزادی حرکت بسیار می دهد و در ضمن او را قادر می سازد تا دستورات کارگردان برنامه و تغییرات جدید را از طریق گوشی بشنود.

Hand Microphone**۴ - میکروفنهای دستی**

این نوع میکروفن از پر استفاده ترین میکروفنها در برنامه های مصاحبه و گزارش است. واکنش جهتی آن از دریافت صداها ناخواسته و مزاحم جلوگیری می کند.

Lip Microphone**۵ - میکروفنهای دهانی**

از این میکروفن در شرایط پر سر و صدا استفاده می شود، طوری که میله بالایی آن پشت لبها قرار می گیرد و فاصله میکروفن تا دهان را ثابت نگاه می دارد. البته لازم بذکر است که این میکروفن در گذشته مورد استفاده بوده است.

د) طرز استفاده از میکروفن :**Stand Microphone****۱- میکروفنهای پایه زمینی**

بعضی اوقات میکروفن‌ها را روی پایه‌های استاندارد قرار می‌دهند. این پایه‌ها در اندازه‌های مختلف و ارتفاع متغیر وجود دارند - $0/3$ تا $1/5$ متر. به کمک این پایه‌ها موضع دقیق میکروفن تعیین می‌شود. از طرف دیگر، گیره انتهای این پایه‌ها که میکروفن را نگاه می‌دارد به سادگی قابل جدا شدن است و در نتیجه می‌توان میکروفن را از آن جدا کرد.

Desk Microphone

۲ - میکروفنهای پایه رومیزی

میکروفنهای رومیزی به پایه‌های استاندارد متصل می‌شوند که در شکلها و اندازه‌های مختلف وجود دارند. از این میکروفن بیشتر در برنامه‌های گفتگو استفاده می‌شوند که برای صدابرداری مناسب باید موضع میکروفن‌ها به دقت تعیین شود.

۳ - میکروفنهای آویز

در صحنه‌هایی که محدودیت فضایی وجود دارد، می‌توان میکروفن را در محدوده شنوایی بازیگران آویزان کرد. راهروهای باریک، مکان نسبتاً مناسبی برای میکروفنهای آویز هستند. معایب این روش در استقرار میکروفن، ثابت بودن و عدم دسترسی و کنترل آن است. محدوده شنوایی میکروفن به خصوصیات جهتی آن بستگی دارد، از این رو چنانچه میکروفنی جهتی نباشد - همه جهتی - کلیه صداهای مزاحم و بازتابهای آکوستیکی صداها را دریافت می‌کند. اگر میکروفن جهت دار را برای مصارف آویز استفاده کنیم، مجریان و بازیگران مجبور خواهند بود در محدوده شنوایی آن باقی بمانند و از برد مؤثرش خارج نشوند.

Boom Microphone

۴ - میکروفنهای بوم صدا

در این وضعیت میکروفن در محفظه انتهایی بازوی بلند و تلسکوپی بوم قرار می‌گیرد. صدابردار می‌تواند با یک دست میکروفن را به جهات مختلف بچرخاند و بازوی بوم را به حرکت درآورد و با دست دیگر طول بازوی بوم را برای پوشش بهتر صدا در صحنه تغییر دهد. همچنین موضع میکروفن می‌تواند بر اساس اندازه نما تنظیم شود و خارج از قاب تصویر باقی بماند.

میکروفن آویز [E]

واژه میکروفن - طرز استفاده از میکروفن را ببینید.

Electrostatic Microphone**میکروفن الکتروستاتیک (خازنی) [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از نظر مکانیزم کار و ساختمان درونی را ببینید.

Moving Coil Microphone**میکروفن با سیم پیچ متحرک (دینامیک) [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از نظر مکانیزم کار و ساختمان درونی را ببینید.

Boom Microphone**میکروفن بوم صدا [E]**

واژه میکروفن - طرز استفاده از میکروفن را ببینید.

Wireless Microphone**میکروفن بی سیمی [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از لحاظ نحوه بکارگیری آن را ببینید.

Desk Microphone**میکروفن پایه رومیزی [E]**

واژه میکروفن - طرز استفاده از میکروفن را ببینید.

Stand Microphone**میکروفن پایه زمینی [E]**

واژه میکروفن - طرز استفاده از میکروفن را ببینید.

Hand Microphone**میکروفن دستی [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از لحاظ نحوه بکارگیری آن را ببینید.

Bi directional Microphone**میکروفن دوجتهی [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از جهت نحوه دریافت صدا (زاویه دریافت صدا) را ببینید.

Lip Microphone**میکروفن دهانی [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از لحاظ نحوه بکارگیری آن را ببینید.

Carbon Condenser Microphone**میکروفن ذغالی [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از نظر مکانیزم کار و ساختمان درونی را ببینید.

Super Cardioids Microphone**میکروفن سوپر کاردیوئید [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از جهت نحوه دریافت صدا (زاویه دریافت صدا) را ببینید.

Tie Microphone**میکروفن شخصی [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از لحاظ نحوه بکارگیری آن را ببینید.

Cardioids Microphone**میکروفن کاردیوئید یا دلوار (یک - راستا) [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از جهت نحوه دریافت صدا (زاویه دریافت صدا) را ببینید.

Crystal Microphone**میکروفن کریستالی [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از نظر مکانیزم کار و ساختمان درونی را ببینید.

Head Set / Head Microphone**میکروفن گوشی دار (هدست) [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از لحاظ نحوه بکارگیری آن را ببینید.

Ribbon Microphone**میکروفن نواری [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از نظر مکانیزم کار و ساختمان درونی را ببینید.

Omni directional Microphone**میکروفن همه - راستا (کروی) [E]**

واژه میکروفن - دسته بندی میکروفن از جهت نحوه دریافت صدا (زاویه دریافت صدا) را ببینید.

Mix**میکس [I]**

- به ترکیبی از چندین تراک صدای ضبط شده و انتقال همگی آنها براساس برنامه ریزی پیشین بر روی یک تراک صدای جداگانه نهایی، گفته می شود. در بیشتر روشهای جاری تولید و ساخت فیلم و برنامه های ویدیویی تلویزیون، هر آنچه را که ضبط شده است پخش نمی کنند، بلکه با تمهیدات پیشین و با انجام برش و ادیت بر روی صدا و تصویر، آن را به شکل کوتاهترین نماهای دارای مفهوم رساننده مقصود و منظور درمی آورند، که حتی امکان دارد از

چندین منبع گوناگون تصویری در رابطه با موضوع بدست آمده باشد. به هنگام ترکیب و تدوین یک تراک صدا نیز، امکان دارد صدای نهایی مشتمل بر سخنان گوینده به همراه موزیک و افکت باشد که می‌تواند هر یک از سرچشمه‌های نواری گوناگونی بدست آمده باشند، که با یکدیگر ترکیب و در نهایت بصورت صدای جداگانه و به شکل همزمان، با تصویر ارسال یا پخش می‌شود. این شکل کاری با عنوان «دابینگ Dubbing» یا «میکس Mixing» در این حرفه شناسایی می‌شوند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

به ترکیبی از چندین منبع صوتی مستقل و جداگانه (دیالوگ، موسیقی، صدای افکت، ...) و ادغام و یکپارچه سازی آنها در زمینه یک منبع تصویری معین، گفته می‌شود.

Marionette/String Puppet

نخی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - عروسکی را ببینید.

Aspect Ratio

نسبت طول و عرض تصویر [I]

به اندازه قاب تصویر تلویزیونی گفته می‌شود که در دو استاندارد ۴/۳ و ۱۶/۹ می‌باشد.

Check Print

نسخه بازبینی [I]

بعد از تحویل کپی کار توسط عوامل تدوین فیلم به لابراتوار، نگاتیوهای راش طبق کپی کار قطع واسپلایس می‌شوند. به پزتیو چاپ شده اولیه از روی نگاتیوهای اسپلایس شده کپی صفر می‌گویند.

Release Print

نسخه نهایی پخش [I]

- به چاپ نسخه نهایی مرکب از فیلم و صدا که آماده برای پخش و بازبینی باشد، گفته می‌شود. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

به چاپ نسخه نهایی مرکب از فیلم و صدا گفته می‌شود که آماده برای پخش و بازبینی می‌باشد.

Background Artist

نقاش زمینه (زمینه ساز) [O]

- پس زمینه ساز که همکاری بسیار نزدیکی با طراح فیلم دارد، سعی می‌کند فضاهایی را خلق کند که با موضوع و شخصیت‌های فیلم کاملاً هماهنگی داشته باشد. (تاریخچه انیمیشن - مهین جواهریان)

فردی است که فضا را بر اساس لی اوت نقاشی می‌کند.

Studio Plan

نقشه استودیو [E]

این نقشه‌ها که نمایشگر چگونگی فیزیکی استودیو هستند، در اکثر سازمان‌های تلویزیونی بصورت چاپ شده موجود می‌باشند.

نقشه حرکت دوربین [E]

نقشه دوربین مرحله بعدی در مسیر نقشه صحنه است و در برنامه‌های پیچیده و برنامه ریزی شده برای ارزیابی و محاسبه نماها به عنوان راهنمای تعیین موقعیت دوربینها توسط کارگردان به کار می‌رود.

Floor Plan

نقشه صحنه [E]

به نقشه کلی صحنه با رسم خطوط پیرامونی آن و مشخص کردن طرح‌های اصلی چون پنجره‌ها، درها و راه پله‌ها گفته می‌شود که با جابجا کردن بریده مقواهای کوچک به جای اثاثیه صحنه، می‌توان ضمن تعیین بهترین موقعیت آنها در فضای استودیو، وضعیت دوربینها، بومهای صدا و نورپردازی را مشخص کرد.

نگاتیو [E-M]

Negative

پس از فیلمبرداری یا عکسبرداری و انجام فرآیند ظهور بر روی فیلم خام، به فیلم بدست آمده که حاوی تصاویر منفی است، نگاتیو گفته می شود. حال اگر فیلم خام اولیه سیاه و سفید باشد، نگاتیو سیاه و سفید با ماسک آبی و بنفش، و اگر فیلم خام رنگی باشد، نگاتیورنگی با ماسک نارنجی رنگ خواهد داشت.

نما [I]

Shot

- آن مقدار از موضوع که پرده را می پوشاند مورد نظر است یا اینکه موضوع با چه فاصله ای از دوربین بر پرده (صفحه تلویزیون) ظاهر می شود.

نمای دور یا کامل: دیدگاه دور با پوششی نامشخص از موضوع.

نمای باز یا نمای پوشش: دیدگاه وسیعی که شامل تمام رویداد است.

نمای نزدیک یا نمای بسته: دیدگاه جزئی که غالباً موضوعهای اطراف را حذف می کند.

اما در تصویربرداری از بازیگران از واژگان خاصی استفاده می شود که عبارتند از: نمای تکی، نمای دونفره، سه نفری و یا نمای گروهی. (فن برنامه سازی تلویزیون - ترجمه مهدی رحیمیان)

نما مجموعه تصاویری است که هر لحظه در قاب تصویر (پرده سینما، صفحه تلویزیون، ...) ظاهر گردیده و به رؤیت می رسد. نما را می توان از جنبه های گوناگون تقسیم بندی کرد:

الف) نما بندی بر حسب فاصله دوربین از صحنه و اندازه تمرکز یابی بر سوژه اصلی:

ECU: Extreme Close Up

۱ - نمای بسیار نزدیک

نمایی است که در آن سوژه از فاصله بسیار نزدیک با بیان جزئیات خیلی دقیق مربوط به سوژه به تصویر کشیده می شود. به عنوان مثال نمای چشم و بینی از صورت.

cu: Close Up

۲ - نمای نزدیک

نمایی است که در آن سوژه از فاصله نزدیک با بیان نسبی جزئیات مربوط به سوژه به تصویر کشیده می شود. به عنوان مثال نمای کل صورت.

Medium Close Up**۳ - نمای نیمه نزدیک**

نمایی است که در آن سوژه از فاصله نسبتاً نزدیک به تصویر کشیده می شود. به عنوان مثال نمای نیمه بالایی بدن.

MS:Medium Shot**۴ - نمای میانه**

نمایی است که در آن سوژه اصلی از فاصله نه چندان دور با ارائه اطلاعاتی محدود در باره محیط اطراف سوژه به تصویر کشیده می شود.

LS:Long Shot**۵ - نمای دور**

نمایی است که در آن سوژه اصلی از فاصله تقریباً دور با ارائه اطلاعاتی در باره جایگاه و محیط اطراف سوژه به تصویر کشیده می شود.

ELS:Extreme Long Shot**۶ - نمای بسیار دور**

نمایی است که در آن سوژه اصلی بطور مبهم از فاصله بسیار دور با ارائه اطلاعاتی عمومی در باره محیط اطراف سوژه به تصویر کشیده می شود. در این نما سوژه نسبت به موقعیتی که در آن قرار گرفته از اهمیت کم تری برخوردار است.

ب)نمابندی مبتنی بر منطق روایت:**P.O.V Shot: Point of View Shot****۱ - پی‌اوی**

نمایی است که از چشم انداز یکی از شخصیت‌های فیلم نشان داده می شود، بگونه ای که بیننده می تواند از نگاه شخصیت مورد اشاره، منظر او را بنگرد.

O/S:Over- The -Shoulder Shot**۲ - نمای بالای شانه**

نمایی است که در آن دو نفر در برابر یکدیگر به تصویر کشیده می شوند بگونه ای که از پشت سر و شانه های یکی، نفر دوم دیده می شود.

Two-Shot**۳ - نمای دو نفره**

نمایی است که در آن دو نفر به تصویر کشیده می شوند.

Three- Shot**۴ - نمای سه نفره**

نمایی است که در آن سه نفر به تصویر کشیده می شوند.

O/S: Over- The -Shoulder Shot**نمای بالای شانه [I]**

واژه نما- نمابندی مبتنی بر منطق روایت را ببینید.

ELS: Extreme Long Shot**نمای بسیار دور [I]**

واژه نما- نما بندی بر حسب فاصله دوربین از صحنه و اندازه تمرکز یابی بر سوژه اصلی را ببینید.

ECU:Extreme Close Up**نمای بسیار نزدیک [I]**

واژه نما- نما بندی بر حسب فاصله دوربین از صحنه و اندازه تمرکز یابی بر سوژه اصلی را ببینید.

P.O.V Shot :Point of View Shot**نمای پی اوی [I]**

واژه نما- نمابندی مبتنی بر منطق روایت را ببینید.

LS: Long Shot**نمای دور [I]**

واژه نما- نما بندی بر حسب فاصله دوربین از صحنه و اندازه تمرکز یابی بر سوژه اصلی را ببینید.

Two-Shot**نمای دو نفره [I]**

واژه نما- نمابندی مبتنی بر منطق روایت را ببینید.

Three- Shot**نمای سه نفره [I]**

واژه نما- نمابندی مبتنی بر منطق روایت را ببینید.

نمایش تلویزیونی [C]

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی را ببینید.

Waveform Monitor**نمایشگر شکل موج [E]**

دستگاه اندازه گیری سیگنال ویدیویی است که در آن سیگنال ویدیو به شکل موجی آن - نه تصویری-، نمایش داده می شود. محور عمودی صفحه نمایش، شاخص دامنه سیگنال و محور افقی صفحه نمایش، می تواند شاخص مجموع خطوط تصویر ویدیو سیاه و سفید یا رنگی به تفکیک RGB یا نمایش میدان آن باشد.

Drama**نمایشی (درام) [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه را ببینید.

MS: Medium Shot**نمای میانه [I]**

واژه نما- نمابندی بر حسب فاصله دوربین از صحنه و اندازه تمرکز یابی بر سوژه اصلی را ببینید.

CU: Close Up**نمای نزدیک [I]**

واژه نما- نما بندی بر حسب فاصله دوربین از صحنه و اندازه تمرکز یابی بر سوژه اصلی را ببینید.

Medium Close Up**نمای نیمه نزدیک [I]**

واژه نما- نما بندی بر حسب فاصله دوربین از صحنه و اندازه تمرکز یابی بر سوژه اصلی را ببینید.

Tapes**نوار چسبها [E]**

واژه پرداخت کف صحنه-الگوهای کاربردی را ببینید.

Audio-Tape**نوار صدا [E-M]**

به نوارهای مغناطیسی مناسب ضبط صدا گفته می شود که سطح آن از یک لایه مغناطیسی پوشیده شده و در اثر حرکت بر روی هد ضبط صوت، صدای مورد نظر به صورت مغناطیسی بر روی آن ضبط می شود.

Master Tape**نوار مادر [E]**

به نوار اصلی ویدیو گفته می شود.

Projector**نورافکن [E]**

منبع نور مورد نیاز محیط تصویربرداری را تأمین می کند. چون دوربینهای تلویزیونی برای دیدن صحنه در مقایسه با چشم انسان نیاز به نور بیشتری دارند، لذا نورافکنهای زیادی در استودیو مورد استفاده قرار می گیرند.

این نورافکنها معمولاً از سقف آویزان هستند و از سه بخش: لامپ، قاب یا نگهدارنده لامپ و منبع تغذیه (Ballast) تشکیل شده اند. بعضی از آنها ثابت و برخی دیگر قابلیت حرکت در جهت های افقی و عمودی را دارند. این حرکت بر روی ریلهای مستقر در سقف استودیو، انجام می شود. شدت نور یک سری از این نور افکنها توسط یک سیستم که معمولاً در اتاق فرمان و در روی میز نور قرار دارد، قابل تنظیم است. این سیستم کنترل را دیمر می نامند.

نور پرداز [O]

Lighting Director

- فردی است که ضمن شناخت کیفیت هنری نور و رنگ، با کاربرد وسایل و دستگاههای مختلف نور پردازی آشنایی کامل دارد. (نظام حقوق و دستمزد - ۱۳۷۰)

- نور پرداز موظف به نورپردازی کافی و متناسب برای صحنه های مختلف برنامه در استودیو یا هنگام فیلمبرداری است. نورپرداز باید دقیقاً از میزان و جهت نور، محل دکورها و افکت های مختلف مورد نیاز آگاه باشد و با در نظر گرفتن بازتاب تصویر بر روی صفحه تلویزیون یا روی فیلم بهترین نور را برای ایجاد بهترین تصویر ایجاد کند. بطور کلی نورپرداز باید نور را از لحاظ تکنیکی و هنری بسنجد. از نظر تکنیکی نور پرداز باید به اندازه کافی به صحنه نور بدهد بطوریکه کیفیت تصویر بدست آمده طبیعی باشد، اثرات نامطبوع نداشته باشد و ترکیب نور در سطح عالی باشد. برای این منظور باید کیفیت نور مناسب و میان منابع نوری مختلف تعادل برقرار باشد. از لحاظ هنری، نورپرداز باید با ترکیب نور و سایه تصویر زیبایی بدست آورد، و در مجموع نور صحنه با موضوع و روح برنامه هماهنگی داشته باشد. وی باید بتواند در مواقع ضروری افکت های نوری مانند نور خورشید، نور مهتاب، نور آتش و امثال آنها را ایجاد کند. نور پرداز باید به اجسام و اشیاء بعد لازم را بدهد این نوع افکت می تواند با نور کناره ها، نور مدل و نور پشت بوجود آید. همچنین نور پرداز می تواند با تغییر میزان نور بر چهره افراد، آثار و حالات مختلفی در آنها بوجود آورد. وی همواره می تواند به کمک نور کار گریموورها و دکوراتورها را کامل کند. (تعریف و شرح وظایف مشاغل - ۱۳۵۵)

- به فردی که مسئولیت نور پردازی داخلی یک استودیوی تلویزیونی را به عهده دارد گفته می شود. تمام کنترل و تنظیمات نهایی نورپردازی در یک استودیوی تلویزیونی باید بوسیله او چک و بازرسی و سرانجام برای آمادگی کار تأیید گردد. او باید از چگونگی موقعیت و استقرار هر واحد روشنایی در درون استودیو آگاهی داشته باشد و همچنین با فرمان او سایر الکتریسین های زیردست، دستورات او را برای قراردادن پرتوافکن ها در جهات مختلف انجام می دهند. اندازه گیری درخشانی و درستی کار نورپردازی درون استودیو پیش از آغاز به کار تولید باید بوسیله او و با نورسنج

و مونتور در اختیارش مورد ارزیابی و بازرسی کامل قرار گیرد. در نهایت مسئولیت نورپردازی یک برنامه تلویزیونی با اوست و به این جهت در برخی از استودیوها سرپرستان نورپردازی امکان کنترل هر واحد نوری را از روی یک میز و کنسول مجهز به کلید و دیمرهای الکترونیکی که وابسته به هر واحد روشنایی است را در هر لحظه در کنترل دارند. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

- کار تنظیم نورافکنها با نور پرداز است و همچنین او متناسب با صحنه و منظور کارگردان، نورافکنها را از لحاظ مکان، جهت تابش نور، مقدار روشنایی و همچنین طرز تابش نور به صورت متمرکز یا پخش تنظیم می نماید. (جزوه درسی دانشکده صداوسیما - خانم شکیبا)

فردی است که ضمن شناخت «کیفیت هنری»^۱ نور و رنگ، با مسائل «فنی و کاربردی»^۲ نیز آشنائی دارد، و با شناخت دقیق از تعریف «رسانه های تصویری» همچون سینما، تلویزیون، عکاسی، نقاشی، کامپیوتر و ... جایگاه هر یک از این رسانه ها و تفاوت آنها از یکدیگر را بشناسد. نور پرداز باید بتواند بر اساس نوع برنامه (طبقات چهارگانه) یا انواع دیگر تولیدات رسانه ای، تعداد پروژکتورها، وسایل و تجهیزات مورد نیاز خود را با کمترین خطا برآورد کند و با تکنیک نورپردازی تولید تلویزیونی (استودیو EFP: Eletrical Field Production) و (پرتابل ENG:Electrcal News Gathering) و روش های نورپردازی یک نفره، دونفره، میزگرد، سرود، جنگ و شوهای تفریحی و همچنین نورپردازی محیطهای بسیار بزرگ مانند کوچه ها، خیابان ها، پارک ها و ... آشنا باشد و توانائی ایجاد «افکت های تصویری» یا به عبارتی دیگر «جلوه های خاص» مانند آتش، طلوع یا غروب آفتاب و ... را داشته باشد. این شخص باید با تسلط کامل بر حداقل یک زبان خارجی (انگلیسی، فرانسه، آلمانی و ...) و نیز موتورهای جستجو Search Engine توانائی به روز کردن اطلاعات متوسط و قدیمی خود را داشته باشد.

^۱ کیفیت هنری شامل شناخت و آگاهی از مبانی هنرهای تجسمی، شامل «عناصر بصری» مانند نور، رنگ، فرم، حجم، جنسیت، بافت، کنتراست، هارمونی، مقیاس، حرکت، ریتم، مفهوم و ... می گردد که استفاده تک عنصری از آنها یا ترکیب این عناصر با یکدیگر، منجر به پیدایش عنصر «زیبایی شناسی» خواهد شد.

^۲ مسائل فنی و کاربردی این حرفه نیز شامل شناخت و آگاهی از سیستمهای الکتریکی و الکترونیکی، انواع پروژکتورها (تنگستن، تنگستن هالوژن، فلوروسنت، آرک و ...)، فیلترها (فیلترهای تصحیح رنگ و "کلون" از جمله: CTO:Color Temperture Orange، CTB:Color Temperture Blue) و فیلترهای پلاریزه PL و ...)، کاهش دهنده ها مانند (دیمرها Dimmers و اسکریم ها Scrims و ...) کار با نورسنج Lightmeter و لوکس متر Luxmeter و کلون متر می باشد.

Lightmeter**نور سنج [E]**

این وسیله برای اندازه گیری شدت نور بکار می رود که با استفاده از آن دیافراگم و سرعت دوربین مشخص می شود.

Semi Animated**نیمه انیمیشن [C]**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - نمایشی - انیمیشن را ببینید.

Tv Mobile Unit**واحد سیار تلویزیونی [P]**

که با نام **OBV: Outside Broadcasting Vehicle** نیز معروف است، معمولاً اتومبیلهای بزرگ یا تریلرهای عظیم جهت ضبط و پخش هستند که امکانات و تجهیزات ضبط صدا و ویدیو در برنامه های تلویزیونی خارج از استودیو را در بر دارند. این واحد ضبط و پخش تلویزیونی شامل یک مرکز برای تولید برنامه تلویزیونی با امکانات کامل صدا و ویدیو است (میز ترکیب تصاویر **Video Switcher**، دوربین با لنزهای قوی، دستگاههای ضبط صدا و ویدیو، کاراکتر - ژنراتور، و...). بعضی اوقات تجهیزات کمکی استودیوی دیگری نیز به این امکانات اضافه می شود. همچنین در بعضی از برنامه ها واحد سیار نور به همراه واحد سیار تلویزیونی فرستاده می شود که شامل میز دیمر، پروژکتور، کابل و ... می باشد.

گروه تولیدی و فنی برنامه در واحد سیار می تواند تا ۵ دوربین استاندارد تلویزیونی (دوربین استودیویی) مستقر شده در اطراف محل رویداد را با ترتیبی خاص و طبق نظر کارگردان کنترل کند.

این واحد سیار ضبط و پخش برنامه های تلویزیونی را می توان بصورت یک استودیوی موقتی و به عنوان یک اتاق کنترل سیار به کار گرفت. محتوای برنامه برای استفاده بعدی ضبط شده یا بوسیله خطوط مایکروویو یا SNG جهت پخش مستقیم به مرکز تلویزیونی فرستاده می شود. در پخش برنامه های سنگین تلویزیونی که شامل بخشهایی در خارج از استودیو هم می باشند، این امکانات ضبط صدا و تصویر از ویژگی خاصی برخوردارند.

واحد سیار کوچک (خبری تلویزیونی) ENG : Electronic**Mini Tv Mobile Unit****[P] (News Gathering)**

این نوع واحد سیار که به منظور استفاده در گزارش سریع اخبار ساخته شده است، یک یا دو دوربین سبک و یک دستگاه ضبط ویدیو دارد. دوربینهای این واحد، صدا و تصویر را از طریق کابل با فرستنده‌های کوچک مایکروویو به مرکز پخش تلویزیونی منتقل می‌کنند. در واحد سیار اصلی، برنامه مورد نظر ضبط شده یا به ایستگاه پخش تلویزیونی مرکزی فرستاده می‌شود و از آنجا نیز به مراکز خبری منتقل می‌شود. در این انتقال هیچگونه افت کیفیت تصویر و صدا نباید صورت گیرد.

Light Mobile Unit**واحد سیار نور [P]**

ماشین حاوی تجهیزات دیمر نور و پروژکتورهای نور است، که می‌توان آنها را در محیط خارج از استودیو هم بکار گرفت.

CCU:Camera Control Unit**واحد کنترل دوربین [E]**

واژه دوربین فیلمبرداری / تصویر برداری را ببینید.

Sports & Recreation**ورزش و تفریحات سالم [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Sports**ورزشی [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

Accessories**[E] وسایل صحنه**

به لوازم و وسایل مورد نیاز در صحنه، برای فیلمبرداری یا تصویر برداری یک برنامه تلویزیونی گفته می شود. اینگونه وسایل بیشتر به شکل پراکنده در نما بکار برده می شوند. مانند میز، صندلی، مبلمان، تابلوهای نقاشی، چراغ و ...

[I] وله

- قطعه برنامه کوتاهی که با توجه به مضمون برنامه، میان آیتم‌های مختلف آن ارتباط برقرار کرده و در عین حال معرف آیت بعدی هم باشد. (خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی-۱۳۸۰)

قطعه برنامه کوتاهی است که در راستای هدف برنامه و در فواصل بخشهای مختلف آن ارائه می شود.

Videoscope**[I] ویدیو سکوپ**

یک طریقه نمایش ویدیو است که تصویر از حالت ۳ به ۴ تغییر می کند، بطوریکه بالا و پایین تصویر دارای نوار سیاهی است.

Video Clip**[C] ویدیو کلیپ**

واژه قالب برنامه - فرم برنامه - کلیپ را ببینید.

Programme Objective**[C] هدف برنامه**

- رابطه ای است که برنامه با مخاطب خود برقرار می کند، اعم از اینکه موضوع برنامه سیاسی، معارف اسلامی و ... باشد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی -۱۳۶۴)

- عبارت از نوع تأثیر یا تحولی است که انتظار می رود بواسطه برنامه در مخاطب ایجاد شود. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)
- هسته اصلی محتوا که با توجه به خط مشی کلی و اصول برنامه های سازمان صدا و سیما در برنامه ارائه می شود را هدف برنامه می نامند. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)
- جذب مخاطب و اثر گذاری بر رفتار های او هدف برنامه هاست. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

عبارت از نوع تأثیر یا تحولی است که انتظار می رود بواسطه برنامه در مخاطب ایجاد شود.

[اهداف برنامه در جزوات گوناگون از نظام های تقسیم بندی متفاوتی برخوردارند که پس از معرفی این نظامها، تعریف هر یک از اهداف برنامه به تفکیک و با ذکر منبع آورده شده است.]

- جزوه تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ :

۱- ارشادی - تربیتی ۲- اطلاعاتی - آموزشی ۳- سرگرمی - تفریحی

- واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶ :

۱- ارشادی - تربیتی ۲- اطلاعاتی - آموزشی ۳- سرگرمی - تفریحی

- واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹ :

۱- ارشادی - تربیتی ۲- اطلاعاتی - آموزشی ۳- سرگرمی - تفریحی

- واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱ :

۱- اطلاعاتی ۲- آموزش مستقیم ۳- خبری ۴- ارشادی ۵- سرگرمی - تفریحی

- ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱ :

۱- ارشادی ۲- اطلاعاتی ۳- آموزشی ۴- سرگرمی

Direct Learning

۱ - آموزش مستقیم

- برنامه هایی که بطور صریح و رسمی به آموزش رشته های مختلف می پردازد واز این طریق به آموزش رسمی کلیه نهادهای آموزشی کشور ارتباط داشته و یا یاری می رساند. این آموزش در جهت اهداف و برنامه ریزی های سطوح مختلف آموزشی می باشد و برای مخاطبین خاص ارائه می شود. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Educational

۲- آموزشی

- تبلیغ و نشر فرهنگ اسلامی و کمک به رشد و توسعه نظام آموزش و پرورش کشور و گسترش هنرها، علوم و فنون در راستای ارتقای فرهنگ عمومی. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱)

Persuasive

۳- ارشادی

- پیام هایی که بر اساس اصول و اعتقادات اسلام جهت تقویت بنیه معنوی و اعتقادی، تحکیم و تعمیق مفاهیم و مضامین نظام ارزشی اسلام در جامعه، طی طریق به سوی تعالی در ابعاد روحی، رفتاری و اجتماعی، به امر به معروف و نهی از منکر، تذکر، تنبیه، تبلیغ و ترویج بطور مستمر و به دفعات می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- انتقال و انتشار پیام نظام ارزشی اسلامی جامعه، ترغیب پیام گیران به مشارکت در روند توسعه فرهنگی و ملی و زمینه سازی رفتار پیام گیران بر مبنای باورها و اعتقاداتی که نشأت یافته از مکتب اسلام است. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما- ۱۳۷۱)

Educational

۴- ارشادی - تربیتی

- ارائه پیام است به قصد تربیت جامعه در بلند مدت. هدف این نوع برنامه ها دگرگونی ارزشها در مخاطب است. ایجاد تحول در مبانی ارزشی و رفتار فردی افراد چه بصورت شخصی یا درونی و چه بصورت اجتماعی و در برخورد با دیگران. کلیه موضوعات ذکر شده می تواند با این هدف بیان شوند، منتها مبنای همه به یک نقطه واحد که مبانی ارزشی در اصول و اعتقادات اسلامی است بر می گردد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴)

- ارائه پیام است به قصد تربیت جامعه در بلند مدت و مبنای آن به یک نقطه واحد که مبانی ارزشی در اصول و اعتقادات اسلامی است، بر می گردد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی سالهای - ۱۳۶۶ و ۱۳۶۹)

Informative

۵- اطلاعاتی

- پیام هایی که به منظور بالا بردن آگاهی و افزایش معرفت و ایجاد آمادگی کلی در فرد برای درگیر شدن در فعالیتهای ذهنی و عینی و تعمق و تفکر بیشتر در مورد پدیده ها و موضوعات مختلف به آموزش غیر مستقیم و ارائه اطلاعات به مخاطبین می پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

- نظارت کامل بر رویدادهای ایران و دیگر کشورهای جهان و انعکاس آنها به پیام گیران به منظور ارتقای آگاهیهای اطلاعاتی و خبری. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

Informative & Educational

۶- اطلاعاتی - آموزشی

- ارائه پیام است به قصد آموزش یا دادن اطلاع. ممکن است هدف از ارائه پیام، یادگیری مستقیم مخاطبین برای زندگی بهتر و یا آموختن شیوه های زندگی باشد که در اینصورت آموزشی نام می گیرد. ممکن است اطلاعات مبتنی به زمان باشد که آنرا خبری گویند. حال اگر رویدادها، تجزیه و تحلیل شده، همراه با اطلاعات اضافی مربوطه و با نگاهی همه جانبه در ارتباط با رویدادهای مشابه عرضه شود جنبه تفسیری به خود می گیرد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴ و واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- اطلاعات به دو صورت خبری و عمومی ارائه می گردد. اطلاعات عمومی موجب افزایش معلومات عمومی مخاطب گشته و ضرورتاً مبتنی بر زمان نیست. اطلاعات خبری اطلاعاتی هستند که از اهمیت ویژه ای برخوردار بوده و متکی به زمان می باشد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

Entertainment

۷- سرگرمی

- پر کردن اوقات فراغت افراد با استفاده از برنامه های تفریحی سالم و منطبق با ضوابط اسلامی و جنبه های سازنده و بالنده هنرهای سنتی و بومی به منظور ترویج روحیه امید، اعتماد، شادابی و پویایی اجتماعی. (ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیما - ۱۳۷۱)

Entertainment - Recreation

۸- سرگرمی - تفریحی

- ارائه پیام به گونه ای است که در ظاهر و مرتبه اول بیشتر باعث انبساط خاطر و سرگرمی مخاطب می شود. هدف اصلی این نوع برنامه ها غنی کردن اوقات فراغت و ایجاد آمادگی ذهنی برای پذیرش

مسئولیت‌های اجتماعی و جلوگیری از به‌هرز رفتن و یا به‌انحراف کشیده شدن مردم می‌باشد. موضوع پیام در این نوع برنامه‌ها قالب و پوششی جذاب و پرنفوذ به خود می‌گیرد که ضمن رعایت ارزشها، به آرامش فکری، شادمانی و ایجاد روحیه بیانجامد. (تعاریف موضوعی امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۴، واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹)

- ارائه پیام است به منظور ایجاد انبساط خاطر، ادخال سرور، آرامش فکر، شادابی و ایجاد روحیه به دور از هر گونه لغو و بیهودگی در مخاطب و همچنین ایجاد آمادگی برای پذیرش مسئولیت‌های فردی و اجتماعی و جلوگیری از به‌هدر رفتن اوقات فراغت مردم. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۶)

- برنامه‌هایی که با استفاده از فرمهای مختلف تولید رادیویی و تلویزیونی (یا از طریق صدا، موسیقی، نور، دکور، تصویر، پرسوناژ ...) به منظور پربار کردن اوقات فراغت، آرامش فکر، ایجاد هیجان و تحرک ارائه می‌شود و به تلقین ضمنی ارزشها و یا القای پیام‌های فردی و اجتماعی و ... می‌پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

News

۹- خبری

پیام‌هایی که به اعلام و بیان حوادث و رویدادهای جدید می‌پردازد و در تنظیم آن معمولاً منبع، محل، زمان، علت و کم و کیف وقوع یک حادثه از نظر افراد درگیر و مکانهای مورد اختلاف و اشیاء مؤثر در رویداد مشخص و ضبط می‌گردد و یا به تشریح و توضیح (گزارش خبری) و استنباط فردی، سازمانی و یا رسمی (تفسیر خبری) در مورد یک رویداد خاص در بعد تقویمی می‌پردازد. (واژه نامه امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱)

Genlock

همگامی عمومی (ژن لاک) [II]

سیگنال کمکی است که برای هماهنگی و همزمانی (Synchronization) چندین دستگاه ویدیویی با یکدیگر استفاده می‌شود. این سیگنال به ورودی دستگاهها اعمال می‌گردد تا هنگام استفاده از تصاویر مربوط به آنها، در تصویر نهایی ترکیب (Mix) شده، پرشی مشاهده نگردد.

Actor**هنر پیشه [O]**

- فردی است که توانایی اجرای نقش در برابر دوربین و یا صحنه تئاتر را داشته باشد. (فرهنگ فن سینما و تلویزیون - روشن صمدی)

فردی است که توانایی اجرای نقش در برابر دوربین یا صحنه تئاتر را داشته باشد.

Arts & Literature**هنر و ادب [C]**

واژه موضوع برنامه را ببینید.

پیوست ها

- پیوست ۱: نگاهی به سازوکار ثبت تصویر در تکنولوژی های فیلم و ویدئو

- پیوست ۲: روند تهیه برنامه تلویزیونی

- پیوست ۳: طبقه بندی عملیات تولید به تفکیک گروه های شغلی

- پیوست ۴: شرح خدمات تولید

- پیوست ۵: نمودارهای گردش عملیات

تکنولوژی های فیلم و ویدئو، در تولید تصاویر تلویزیونی نقش اساسی را دارند. در این بخش، مکانیزم های اصلی این دو تکنولوژی به کوتاهی معرفی گردیده و قابلیت های آن دو مقایسه شده اند.

اساس ثبت تصویر بر روی فیلم

مهمترین مرحله در تکنولوژی فیلم، مرحله ای است که در آن تصویر مخفی (Latent Image) به واسطه رسیدن نور به یک لایه حساس یا امولسیون (Emulsion) ژلاتینی (که محتوی دانه های ریز نقره حساس به نور بوده و خود نیز متشکل از سه لایه حساس به نور آبی، سبز و قرمز می باشد) تشکیل می گردد. سپس این لایه حساس تحت یک سری فعل و انفعالات شیمیایی قرار می گیرد تا در نهایت تصویر (بر روی نگاتیو) آشکار گردد، که پس از چاپ آن بر روی فیلم پزتیو، تصویر نهایی را خواهیم داشت.

اساس ثبت تصویر بر روی ویدئو

نوار های ویدیویی از نوارهای باریک پلاستیکی که یک سمت آن با خمیر مغناطیسی اکسید آهن اندود شده، تشکیل می شود که تصویر در دوربین ویدیویی به سیگنالهای الکتریکی تبدیل و پس از تقویت اولیه، این علائم الکتریکی به مدار هد (Head) منتقل می شود. این مدار، تغییرات سیگنالهای الکتریکی را به صورت میدان مغناطیسی متغیر مبدل می سازد و اثرات این تغییر از طریق شکاف بسیار باریک هد بر روی نوار مغناطیسی منتقل می شود و بر اثر بازآفرینی مجدد از طریق یک مانیتور، تلویزیون یا LCD قابل بازبینی می باشد.

مزایای استفاده از فیلم

از مهمترین مزایای می توان به عمر نگاتیو اشاره کرد که قابلیت نگهداری برای سالیان زیاد و بدون افت کیفیت در شرایط مناسب را دارد.

همچنین رزولوشن تصویر در فیلم نسبت به ویدئو زیادتر است، در نتیجه کیفیت تصویر بهتر می باشد. البته ذکر این نکته ضروری است که امروزه با پیشرفت تکنولوژی، تصاویر ویدیویی به دلیل بهبود روز افزون کیفیت ویدئو، به رسانه ای قابل رقابت با رسانه فیلم تبدیل شده اند و در حال حاضر با استفاده از ویدئوهای پیشرفته، به کیفیتی قابل قبول رسیده اند.

مزایا و معایب استفاده از ویدیو

مهمترین مزیت استفاده از ویدیو، صرفه جویی در هزینه و سرعت در کار است، طوریکه پس از تصویربرداری بلافاصله قابل رؤیت می باشد و در نتیجه مراحل لابراتواری که مستلزم وقت و هزینه زیاد است، حذف می گردد.

اما از معایب استفاده از ویدیو آنست که کیفیت تصویر در ویدیو نسبت به فیلم پایین تر است و نیز نوارهای ویدیویی نسبت به فیلم عمر بسیار کوتاهتری دارند و پس از مدتی دچار یخستگی می شوند.

یک برنامه تلویزیونی محصول به کارگیری منضبط مجموعه بزرگی از منابع انسانی، تجهیزات و... می باشد. حال در این بخش، برای آشنایی با روند تهیه برنامه تلویزیونی، نگاهی اجمالی به نحوه شکل گیری یک برنامه از مرحله پیدایش ایده تا تحقق بخشی بدان از زبان تهیه کننده سابق شبکه اول سیما "جناب آقای محمد حسین ملکزاده" داریم.

بخش نخست: از طرح تا برآورد

- ۱- تهیه کننده مایل است در مورد موضوعی برنامه ای تهیه کند.
- ۲- تهیه کننده موضوع را با مدیر گروه مطرح می کند.
- ۳- پس از تأیید یا رد شفاهی مدیر گروه برای بدست آوردن اطلاعات کاملتری، تحقیق اولیه راجع به همین موضوع را با روش های مختلفی شروع می کند:
 - الف- استفاده از کتابخانه و اطلاعات مکتوب
 - ب- مصاحبه
- ۴- نوشتن طرح اولیه از اطلاعات بدست آمده در سه تا پنج صفحه و ارائه به مدیر گروه جهت تأیید یا رد طرح.
- ۵- مدیریت گروه پس از مطالعه طرح در صورت تأیید، آن را به شورای گروه ارائه می دهد.
- ۶- طرح در جلسه اول شورای گروه که معمولاً چهار تا شش نفر هستند مطرح و در صورت تأیید آن را به یکی از اعضای شورا جهت بررسی دقیق تر ارائه می کنند.
- ۷- در جلسه دوم همین عضو اعلام نظر می کند و رد یا تصویب یا اصلاح را با نظر سایرین در حاشیه طرح اعلام می کند.
- ۸- در صورت تأیید شورا، صورتجلسه به امضاء مدیر گروه، به دفتر تأمین برنامه ابلاغ می شود.
- ۹- دفتر تأمین برنامه مجوز ساخت را با تعیین مرحله ساخت مثل: تحقیق، بازبینی یا تهیه را با توجه به زمان مورد نیاز و تعیین مدت تولید و پخش احتمالی آن صادر می کند.
- ۱۰- تهیه کننده با ارائه مجوز ساخت به دفتر اطلاعات و برنامه ریزی فرم پیش برآورد را دریافت می کند.
- ۱۱- تهیه کننده اقدام به محاسبه و انجام "پیش برآورد" می کند:
 - الف- اگر فرم مجوز ساخت شامل یک مرحله به عنوان مثال تحقیق باشد تهیه کننده فقط برآورد هزینه تحقیق را ارائه می دهد.

ب - اگر فرم مجوز صادر شده شامل سایر موارد مثل بازرینی و تهیه باشد اقدام به نوشتن پیش برآورد تمام مراحل می کند.

بخش دوم: از برآورد تا ساخت

۱۲- تهیه کننده بنا بر ضرورت ساخت برنامه و امکانات مورد نیاز مثل نیروی انسانی، وسایل فنی، هزینه های مالی و با توجه به تاریخ و مدت لازم در جدول های از قبل پیش بینی شده اعداد و ارقام مورد نظر را با مداد می نویسد و یک نسخه فتوکپی آنرا نگه می دارد.

۱۳ - تهیه کننده با بررسی این فرم در حضور مدیریت گروه و تأیید و امضای ایشان آنرا به دفتر مدیریت شبکه ارائه می دهد که ایشان پس از تصویب و امضاء از طریق دفتر تأمین برنامه به دفتر اطلاعات و برنامه ریزی می فرستد.

۱۴ - دفتر اطلاعات و برنامه ریزی با توجه به مجوزهای رسیده از گروه های مختلف برای این برنامه دو نوبت در دو جلسه (بررسی برآورد) تعیین می کند، که در روزهای معینی تشکیل می شود:

الف - جلسه برآورد "مالی" برنامه که برای بررسی کلیه هزینه های مالی پرداخت مستقیم و غیر مستقیم، نیروی انسانی، امکانات فنی خارج از سازمان و مخارج جنبی آن تشکیل می شود.

ب - جلسه برآورد "فنی" برای ارزیابی نیروی انسانی، وسایل فنی و حمل و نقل داخل سازمان اختصاص دارد.

۱۵ - در این جلسات که با حضور مدیران اطلاعات و برنامه ریزی، فنی، هماهنگی، پشتیبانی، تولید، گروه و تهیه کننده برنامه تشکیل می شود بر سر کم یا زیاد کردن هزینه ها، نیروها، مدت و تاریخ اجرای برنامه بحث می شود. در پایان جلسه پس از تعیین و تصویب هزینه، به امضا و تأیید اعضای گروه از جمله تهیه کننده می رسد.

۱۶ - دفتر اطلاعات و برنامه ریزی برای هر برنامه ای با تعیین یکی از کارشناسان همان واحد به محاسبه و بررسی هزینه ها، امکانات، مدت و تاریخ برآورد بصورت مفصل می پردازد. همین کارشناس کلیه هزینه ها را در دفترچه برآورد وارد کرده و هزینه های دقیقه ای و کد بندی و سایر موارد لازم را مشخص می کند و پس از امضای تهیه کننده و مدیران اطلاعات و برنامه ریزی و شبکه در چندین نسخه تکثیر می کند و به هر یک از واحدهای "اطلاعات و برنامه ریزی" جهت بایگانی، به واحد "هماهنگی" برای در اختیار گذاشتن امکانات فنی و

- نیروی انسانی، دفتر "امور مالی" جهت در اختیار گذاشتن هزینه های تنخواه و دستمزد، دفتر گروه و تهیه کننده قرار میدهند. این دفترچه در واقع اعتبار فنی و مالی برنامه است.
- ۱۷ - تهیه کننده با دریافت یک نسخه از دفترچه برآورد مجاز است که تهیه برنامه را شروع کرده و به تعیین عوامل انسانی مورد نیاز خود اقدام کند که معمولاً با معرفی مجری طرح و بستن قرارداد با وی و قسط بندی هزینه های برنامه شروع می شود.
- ۱۸ - تهیه کننده برگه های درخواست قسط (هزینه های مالی) را به مدیریت گروه ارائه می کند که ایشان نیز این برگه را به دفتر مدیریت شبکه ارسال می کند و از آنجا به دفتر مدیریت امور عمومی فرستاده می شود و در نهایت برگه مذکور پس از تأیید به امور مالی ابلاغ می شود.
- ۱۹ - تهیه کننده با دریافت تنخواه مالی مذکور، پرداخت هزینه ها و دستمزدهایی را که در این مرحله مجاز است شروع می کند. گاهی اینکار با کمک مجری طرح انجام می شود.
- ۲۰ - محقق (پژوهشگر) اولین نیروی مورد نیاز برنامه است که پس از معرفی به مدیریت گروه و بستن قرارداد (خرید خدمات هنری) و تحویل تعهد نامه (واگذاری کلیه حقوق تحقیق و نویسندگی به سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران) کار خود را شروع می کند. در این مرحله اگر امکاناتی چون وسیله حمل و نقل، معرفی نامه به سازمانها و نهادها و در اختیار گذاشتن وسایل صوتی و تصویری و احياناً هزینه های سفر برای تحقیق پیش بینی شده باشد، آنها را در اختیار محقق می گذارد .
- ۲۱ - تهیه کننده پس از دریافت تحقیق انجام شده و بررسی آن با تأیید مدیریت گروه متن را به نویسنده - که می تواند همان محقق یا کارگردان یا فرد جدیدی باشد - جهت بررسی و استخراج نمادهای تصویری و صوتی ارائه می دهد .
- ۲۲ - نویسنده طرح اصلی را که شامل تمام اطلاعات مورد لزوم برنامه است از تحقیق استخراج کرده و بصورت نمادهای صوتی و تصویری و گفتار اولیه ارائه می کند .
- ۲۳ - تهیه کننده پس از ارائه تحقیق و سناریو و تأیید آن یک نسخه صحافی شده با جلد گالینگور به گروه ارائه داده و جلد دوم را با همین مشخصات به آرشیو کتابخانه ارائه می دهد و رسید دریافت می کند .
- ۲۴ - اگر در برآورد، تمام مراحل تحقیق و بازبینی و تهیه، تأیید شده باشد تهیه کننده پس از تعیین کارگردان (داخل سازمان) از طریق واحد هماهنگی و یا بستن قرارداد با کارگردان (خارج سازمان) نوشتن سناریو (فیلمنامه) را به نویسنده، محقق یا کارگردان محول می کند.
- ۲۵ - نویسنده با استفاده از تخصص خود " دکوپاژ برنامه " را انجام می دهد.

- ۲۶ - تهیه کننده سناریوی دکوپاژ شده توسط کارگردان را در نسخه های متعدد جهت مطالعه دستیار کارگردان، منشی صحنه، تصویر بردار یا (فیلم بردار)، صدا بردار، دستیار تهیه، مسئول فنی، چهره پرداز، طراح صحنه، بازیگران و ... تکثیر می کند.
- ۲۷ - تهیه کننده و کارگردان و مشاورین آنها برنامه ریزی کلی (شروع، اجرا و خاتمه) برنامه را در جلسه هماهنگی اولیه انجام می دهند و آنرا به گروه ابلاغ می کنند.
- ۲۸ - تهیه کننده با نظر کارگردان اقدام به تعیین و بستن قرارداد و پرداخت پیش قسط اول دستمزد به نیروی انسانی مورد نیاز (خارج از سازمان) می کند.
- ۲۹ - تهیه کننده با مراجعه به واحد هماهنگی، نیروی انسانی و امکانات فنی داخل سازمان (پیش بینی شده در برآورد) را برنامه ریزی (اصطلاحاً آفیش) می کند. با توجه به وظیفه هر واحد فرم مخصوص هماهنگی جهت واحدهای مسئول ارسال می شود مثل واحد کارگردانان، دستیاران تهیه، حمل و نقل، تصویربرداران، صدا برداران و ...
- ۳۰ - تحویل یک نسخه از سناریوی آماده به عوامل اصلی تهیه مثل تصویر، صدا و مدیر تولید جهت مطالعه.
- ۳۱ - تقاضای صدور معرفینامه ها به سازمان ها و نهادهای مسئول برای همکاری با برنامه در مقاطع مختلف مثل نیروی انتظامی و ...
- ۳۲ - تشکیل دومین جلسه هماهنگی تهیه کننده و کارگردان با کلیه عوامل گروه و انجام برنامه ریزی تاریخ حرکت، مسیر، اقامت و نحوه اجرای برنامه که در اولین برگه برنامه ریزی روزانه نوشته می شود که شامل مرحله بازیابی محل، آمادگی اولیه صحنه و تعیین دقیق مکان اجرای برنامه است.
- ۳۳ - گروه بازیابی محل معمولاً از تهیه کننده و کارگردان تشکیل می شود و در زمانی که برنامه سنگین تر باشد تصویربردار، مدیر تولید، دستیار تهیه، دستیار کارگردان و در بعضی موارد طراح صحنه گروه را همراهی می کنند.
- ۳۴ - گزارش بازیابی محل معمولاً با یادداشتی شامل گزارش سفر، امکانات، مشکلات و احتیاجات در یک تا پنج صفحه از طریق تهیه کننده به مدیر گروه ارائه می شود.
- ۳۵ - در دومین مرحله از "برنامه ریزی روزانه" زمان حرکت گروه برای اجرای برنامه ابلاغ می شود، که در روزهای بعد نوشتن همین برگه (برنامه ریزی روزانه) ادامه می یابد. نوشتن این برگه ها (برنامه ریزی روزانه) جزء وظایف دستیار کارگردان بوده و بیست و چهار ساعت قبل از هر برنامه ای به گروه تهیه ابلاغ شده و روی تابلوی اعلانات نصب می گردد.

۳۶ - در پایان هر روز تصویر برداری این برگه (برنامه ریزی روزانه) ضمیمه سایر گزارشات منشی صحنه خواهد شد.

۳۷ - جهت حرکت به مکان تصویر برداری هماهنگی های خاص این مرحله شروع می شود :

الف - هماهنگی از طریق مراجعه حضوری یا تلفنی به واحد هماهنگی برای ارسال برگه های آفیش به واحد های لازم مثل حمل و نقل و ... جهت صدور حکم مأموریت.

ب - دریافت جواب مساعد هماهنگی در تأیید دریافت امکانات فنی و انسانی طبق برنامه ریزی و پیش بینی های قبلی.

ج - دریافت معرفی نامه هایی که قبلاً درخواست شده و تحویل آن قسمت که مربوط به سازمانها و نهادهایی که در مرکز می باشند مثل نیروی انتظامی و ...

د - دریافت مجوزهای خروج وسایل فنی، تولیدی و دکوری از طریق دفتر هماهنگی و تأیید حراست شبکه.

۳۸ - دریافت وسایل فنی، تولید و دکور و تحویل رسید از سوی تهیه کننده یا مدیر تولید و حمل وسایل بوسیله اتومبیل اداری به خارج سازمان، که در مورد وسایل سنگین معمولاً چند روز قبل از حرکت اتفاق می افتد و در مورد وسایل سبک می تواند همان روز انجام شود.

۳۹ - حرکت به طرف مکان تصویر برداری، که بوسیله حمل و نقل سازمان یا بوسیله اتومبیل اجاره شده خارج از سازمان انجام می شود.

۴۰ - در این مرحله اگر کار سنگین باشد ابتدا گروه تدارکات و تولید با توجه به حجم کار، تدارک محل اقامت، پذیرایی و وسایل مورد نیاز دکور، فنی و تولید حرکت می کنند. سپس عوامل دکور و صحنه و در نهایت بازیگران و عوامل کارگردانی وارد محل می شوند و در صورت سبک بودن کار، معمولاً هر سه گروه با هم حرکت می کنند.

۴۱ - استقرار گروه در اقامتگاه با برنامه ریزی تهیه کننده و گروه تولید انجام می شود :

اگر امکانات کافی باشد محل اقامت کارگردان، دستیار کارگردان و منشی صحنه (آقایان) در یک مکان خواهد بود در غیر اینصورت تمام افراد گروه در یک مکان اقامت خواهند کرد.

۴۲ - پذیرایی گروه از طریق برنامه ریزی تهیه کننده و گروه تولید انجام می شود اگر کار سنگین باشد برای پذیرایی گروه می توان از آشپزخانه و آشپز مخصوص استفاده کرد و اگر سبک باشد می توان از رستوران و غذای سر صحنه هم استفاده نمود.

۴۳ - گروه کارگردانی موظف است هر روز برگه مخصوص برنامه ریزی را با توجه به احتیاجات برنامه در صحنه، در برگه "برنامه ریزی روزانه" نوشته و بیست و چهار ساعت قبل به گروه تهیه ابلاغ کند و گروه تهیه با

توجه به پیش بینی های قبلی و تدارک وسایل، این برگه را در معرض دید سایر همکاران قرار می دهد و طبق برنامه، موارد آن را اجرا می کند. در این برگه اطلاعات اجرای تصویر برداری شامل حمل و نقل، وسایل، افراد فنی و تولید و ساعت دقیق هر کدام از مراحل پیش بینی شده است. سایر موارد مثل هماهنگی با سازمانها و نهادها، در اختیار گرفتن کارشناسان و مصاحبه شونده ها، امکانات فنی و تولیدی سایر قسمت ها و جوابگویی به نیروی انتظامی و حراست مناطق، همگی بر عهده گروه تولید است.

۴۴- اگر کلیه پیش بینی ها و تدارکات در سر صحنه آماده باشد با شروع کار، نظارت کیفی و کمی برنامه در حال اجرا، بعهدہ تهیه کننده است که بستگی به ارتباط دقیق و تنگاتنگ با کارگردان برنامه دارد و این قسمت از برنامه سازی، مهمترین مرحله ساخت یک برنامه کامل و موفق است.

۴۵- در پایان اجرای تصویر برداری در محل، همزمان با بازگشت گروه و وسایل فنی و تولیدی، برنامه ریزی حمل و نقل، تحویل و تحول وسایل امانتی و اجاره ای و رساندن همگی افراد به مکان اصلی شان در مسئولیت تهیه کننده می باشد.

۴۶- اگر تصاویر گرفته شده بصورت فیلم (نگاتیو یا پزتیو) باشد گروه تهیه پس از ثبت مشخصات هر حلقه توسط همکاران تصویر، برگه انجام کار را از هماهنگی دریافت می کند و همراه حلقه به دفتر هماهنگی لابراتوار تحویل می دهد.

۴۷- لابراتوار براساس برگه مجوز، اقدام به ظهور و چاپ (کپی کار) از فیلمها می کند و زمانی که کار آماده شد، گروه تهیه پس از بازبینی، حلقه های کپی کار را در اختیار کارگردان می گذارد.

۴۸- تهیه کننده و کارگردان پس از هماهنگی با تدوینگر داخل سازمان و صدور مجوز از هماهنگی، کار تدوین فیلم را شروع می کند و اگر تدوینگر خارج از سازمان باشد اقدام به بستن قرارداد (خرید خدمات هنری) کرده و تدوینگر با دریافت پیش قسط با همکاری کارگردان، منشی صحنه و دستیار کارگردان کار خود را شروع می کند.

۴۹- اگر برنامه بر روی نوار ویدیویی ضبط شده باشد، گروه تهیه با مشورت کارگردان و با مراجعه به دفتر تولید، مجوز تدوینگر داخل سازمان و امکانات فنی تدوین را دریافت می کند و در مورد تدوینگر خارج از سازمان همانند مورد قبلی قرارداد می بندد و پیش قسط می پردازد و با همان روش با همکاری کارگردان، منشی صحنه و دستیار کارگردان شروع به تدوین برنامه می کند.

۵۰- کارگردان، منشی صحنه، دستیار کارگردان و تدوینگر با حضور دائم در مکان مخصوص تدوین برنامه، به کار خود ادامه می دهند و گروه تهیه در این مرحله برای نظارت، پذیرایی، رفت و آمد و سایر احتیاجات، حضوری فعال دارد.

- ۵۱- در طول یا پایان تدوین کارهایی مثل: آماده سازی تیتراژ، ترجمه و دوبلاژ، صداگذاری، ساخت یا انتخاب موسیقی با توصیه های کارگردان و تدارک گروه تولید انجام می شود.
- ۵۲- در این مرحله معمولاً مدیران گروه های تولیدی و احتمالاً تعدادی از مسئولین، علاقه مند به بازبینی از قسمت هایی مربوط به برنامه هستند که با برنامه ریزی تهیه کننده انجام می شود.
- ۵۳- در پایان، میکس برنامه با همکاری گروه تولید صدا برداران واحد دوبلاژ و نظارت کارگردان انجام می شود.
- ۵۴- اگر برنامه بصورت فیلم باشد، کپی تدوین شده آن با مجوز هماهنگی به لابراتوار بر می گردد تا قطع نگاتیو و اتالوناژ (تنظیم رنگ و نور) و چاپ کپی اصلی آن انجام شود.
- ۵۵- اگر برنامه بصورت ویدیو باشد جهت بازبینی در اختیار مدیر گروه قرار می گیرد تا برای پخش در زمان تعیین شده در اختیار واحد پخش قرار گیرد.

بخش سوم: از ساخت تا آرشیو

- ۵۶- در صورت تأیید مدیریت گروه، برگه پخش برنامه که حاوی نام، مدت، نوع و خلاصه ای از موضوع برنامه است نوشته شده و بعد از امضای تهیه کننده و مدیر گروه همراه نوار اصلی به پخش ارسال می شود.
- ۵۷- گروه پخش پس از بازبینی، هر گونه اشکال و اصلاحی (فنی، تولیدی، محتوایی) را بر روی برگه مخصوص پخش نوشته و همراه نوار بر می گرداند که تهیه کننده موظف است با نظر کارگردان و مدیریت اقدام به اصلاح برنامه نماید.
- ۵۸- در صورت عدم وجود اشکال، برنامه در ساعت و دقیقه ای که از قبل برای آن برنامه، گروه مربوطه و شبکه مورد نظر پیش بینی شده (کنداکتور)، پخش خواهد شد.
- ۵۹- تهیه کننده با مراجعه به هماهنگی و با پر کردن برگه مخصوص به همراه نوارهای پخش شده و تحویل موقت آنها به دفتر اطلاعات و برنامه ریزی شروع به تسویه حساب می کند. دفتر اطلاعات و برنامه ریزی گاهی قسمتی از هزینه های مالی برنامه را منوط به تأیید جلسه، ارزشیابی می کند و ممکن است در پایان این جلسه، مسئولین در مورد تسویه حساب دستورات خاصی را برای اضافه یا کم کردن برآورد مالی صادر کنند.
- ۶۰- تهیه کننده با تحویل فیلم ها و نوارهای اصلی برنامه به آرشیو برنامه ها و تحویل باقیمانده نوارهای اضافی (راش) به انبار نوار، رسید دریافت کرده و ضمیمه برگ تسویه حساب می کند که قبلاً تأیید عدم بدهی به واحدهای مختلف را بر روی آن ثبت کرده است، همانند واحدهای انبار فنی، هماهنگی، عکاسی و ...

۶۱- تهیه کننده با ارسال درخواست تسویه حساب کامل مالی همراه این برگه تسویه حساب، پس از امضای مدیر گروه، مدیریت شبکه و مدیریت امور عمومی برنامه ها اقدام به دریافت آخرین قسمت از هزینه های مالی برنامه کرده و کلیه ضمانت های سفته و چک پرداختی را تحویل می گیرد.

شناخت گروههای فعال در امر برنامه سازی

همانگونه که برنامه ها در سازمان صدا و سیما طبقه بندی ویژه خود را دارند، برای فعالیت عوامل دست اندر کار در ساخت برنامه ها نیز می توان طبقه بندی هایی را - مثلاً طبقه بندی چهار سطحی الف، ب، ج، د - قائل شد. متعارفاً میان طبقه برنامه و رتبه فعالیت عوامل تولیدی، رابطه مستقیم وجود دارد. به عبارت دیگر همواره می توان انتظار داشت که برای ساخت برنامه های سنگین تر و پیچیده تر و متعلق به طبقات بالاتر، عوامل انسانی ماهرتر و سازوکارهای پیچیده تر تولیدی به کار گرفته شوند. بر همین پایه تا مدتها، طبقه بندی برنامه ها به عنوان شاخصی مناسب و مطمئن برای طبقه بندی کارکرد عوامل برنامه سازی به شمار می آمد. برای مثال تصویربرداری الف، به تصویر برداری یک برنامه الف، یا گریم ج، به فعالیت گریم در یک برنامه ج و ... اطلاق می شد. این فلسفه طبقه بندی در جزوه سال ۱۳۷۲ ستاد کارشناسی و برنامه ریزی حوزه ریاست منعکس شده و تا کنون مبنای اصلی شناسایی طبقات فعالیت عوامل تولیدی به شمار آمده است. (در صفحات بعد این طبقه بندی ها آورده شده اند.)

هر چند همبستگی میان طبقات برنامه و طبقات فعالیت عوامل تا حد زیادی درست است و همواره با افزایش پیچیدگی برنامه می توان انتظار پیچیدگی بیشتر در کارکرد عوامل تولید را داشت ولی تنوع یابی روزافزون قالبها، شیوه های تولید و ... بواسطه تحولات چشمگیر تکنولوژیها درستی پیش فرض یادشده را مورد تردید قرار داده و دیگر مانند گذشته نمی توان از تناظر قطعی "طبقه محصول" با "طبقه فعالیت" عوامل انسانی متخصص نام برد. برای نمونه بسیاری از برنامه های ساده که در آنها بواسطه خصوصیات محتوایی، شکلی و ...، باید فعلاً از صدا برداری / تصویربرداری پیچیده و دشوار سخن به میان آورد یا بسی برنامه های پیچیده که فعالیت خاصی را بگونه ای ساده نیاز دارند.

بر این پایه، دستیابی به تعاریف تازه یی از طبقات فعالیت عوامل تولید، ضروری بنظر آمده است، ولی از آنجا که در فرصت کنونی، فراهم آوری این تعاریف ممکن نمی بود، در مجموعه حاضر به تعاریف پیش بسنده شده و تنها در موارد محدودی، نظر انتقادی کارشناسان آورده شده است.

۱- گروه تهیه و تدارک

شامل: تهیه کننده، دستیار تهیه، مباشر تهیه (کارمند تولید)، مدیر تولید، مدیر تدارکات، مأمور خرید و ...
تبصره: فعالیت گروه تهیه و تدارک به فعالیتهای دیگر گروههای تخصصی بستگی دارد.

۲- گروه کارگردانی

شامل: کارگردان، منشی صحنه، دستیاران کارگردان، متصدی صحنه، برنامه ریز، عکاس و ...
گروه کارگردانی فیلم و ویدیو در هر طبقه، مستلزم بکارگیری امکاناتی می باشد که خود نیز از ماهیت نوع کار و کارگردانی مورد نیاز برنامه نشأت می گیرد. در نتیجه امکانات مذکور به شرح ذیل می باشند:

کارگردانی نوع الف:

- ۱- امکانات لازم برای داشتن یک رویداد در هر دو دقیقه (برنامه داستانی).
- ۲- امکانات لازم برای داشتن یک صحنه اصلی در هر ۵ دقیقه.
- ۳- تعدد بازیگر: در برنامه های داستانی حداقل تعداد بازیگران اصلی حدود ۱۰ نفر.
- ۴- امکان تولید در شرایط غیرمتعارف زیست محیطی.
- ۵- امکان استفاده از اکثریت گروههای پشت صحنه از جمله دکور، صحنه، لباس، گریم و ... در برنامه های داستانی.
- ۶- امکان استفاده از اسپیشال افکت.
- ۷- امکان استفاده از ابزار جنبی فیلمبرداری گسترده همانند هلی کوپتر مانت و ...
- ۸- امکان استفاده از تروکارهای پیچیده.
- ۹- امکان صدای سرصحنه.
- ۱۰- امکان بازیابی در حد گسترده برای پیدا کردن مکان و دکوپاژ در برنامه های داستانی.
- ۱۱- امکان بازیابی و پژوهش گسترده برای نگارش یا طراحی سناریو در برنامه های مستند.
- ۱۲- امکان لازم برای داشتن تا ۶ نما در هر دقیقه.
- ۱۳- امکان بهره برداری از صحنه های غیرقابل تکرار متعدد در برنامه های مستند.

کارگردانی نوع ب:

- ۱- امکانات لازم برای داشتن یک رویداد در هر سه دقیقه.
- ۲- امکانات لازم برای داشتن یک صحنه اصلی در هر ۱۰ دقیقه از رویداد.
- ۳- امکان تعداد حداقل ۵ بازیگر اصلی در برنامه های داستانی.
- ۴- امکان تولید در شرایط غیرمتعارف زیست محیطی.
- ۵- امکان استفاده از گروههای پشت صحنه.
- ۶- امکان استفاده از ابزار جنبی فیلمبرداری (تراولینگ - ریل و ...).

- ۷- امکان استفاده از تروکاژهای پیچیده.
- ۸- امکان بازیابی برای پیدا کردن مکان و دکوپاژ برای برنامه‌های داستانی.
- ۹- امکان بازیابی و پژوهش برای نگارش یا طراحی سناریو.
- ۱۰- امکان بهره‌برداری از صحنه‌های غیرقابل تکرار در برنامه‌های مستند.

کارگردانی نوع ج:

- ۱- امکان لازم برای داشتن یک رویداد در هر ۴ دقیقه در برنامه‌های داستانی.
- ۲- امکان استفاده از حداقل ۳ نفر بازیگر اصلی در برنامه‌های داستانی.
- ۳- امکان استفاده از ابزار جنبی فیلمبرداری در حد متعارف.
- ۴- امکان بهره‌برداری از تعدد نماها در برنامه‌های مستند بطور متوسط ۲ نما در هر دقیقه.

کارگردانی نوع د:

امکاناتی کمتر از آنچه که در کارگردانی نوع ج ذکر گردیده است.

۳- گروه فیلمبرداری

شامل: مدیر فیلمبرداری، فیلمبردار، دستیاران فیلمبردار، تراولینگ من، کارگر فیلمبرداری، برقکار و ...

فیلمبرداری نوع الف:

- ۱- تعدد فضا (بطور متوسط هر ۵ دقیقه یک فضای اصلی).
- ۲- صدای سرصحنه.
- ۳- استفاده از ابزار جنبی فیلمبرداری بیش از حد متعارف (نظیر کارمانت و المک، شاریر و ...).
- ۴- وجود عوامل طبیعی غیر معمول نظیر سرما و گرمای بیش از حد و یا فیلمبرداری در محیطهای غیرمتعارف.
- ۵- گستردگی حرکت و جابجایی دوربین و حرکت موضوعی.
- ۶- تعدد بازیگران به تعداد ۱۰ نفر یا بیشتر.
- ۷- تعدد نماها (بطور متوسط ۶ نما در هر دقیقه).
- ۸- گستردگی نورپردازی (برای حدود ۵۰٪ مدت برنامه، نورپردازی صورت می‌گیرد).
- ۹- وجود جلوه‌های ویژه.

۱۰ - نیاز به ایجاد فضای خاص تصویری برنامه.

فیلمبرداری نوع ب:

- ۱- تعداد فضا (بطور متوسط هر ۱۰ دقیقه یک فضای اصلی).
- ۲- استفاده از ابزار جنبی فیلمبرداری بیش از حد متعارف.
- ۳- حرکت و جابجایی دوربین.
- ۴- وجود عوامل طبیعی غیر معمول نظیر سرما و گرمای بیش از حد و یا فیلمبرداری در محیطهای غیر متعارف.
- ۵- تعداد بازیگران (حدود ۵ نفر).
- ۶- نیاز به نورپردازی به مدت طولانی (حدود ۳۰٪ از مدت برنامه).
- ۷- تعداد نماها (بطور متوسط ۴ نما در هر دقیقه).

فیلمبرداری نوع ج:

- ۱- استفاده از ابزار فیلمبرداری در حد متعارف.
- ۲- نیاز به نورپردازی.
- ۳- تعداد نماها (بطور متوسط ۲ نما در هر دقیقه).
- ۴- وجود یک فضای اصلی در هر ۱۵ دقیقه.

فیلمبرداری نوع د:

شامل فیلمبرداری در فضای محدود با شرایط قابل کنترل می باشد.
تبصره: در انواع فیلمبرداری نوع ب، ج و د می توان از صدای همزمان (سر صحنه) نیز استفاده نمود.

۴- گروه تصویربرداری

شامل: تصویربردار، دستیار تصویربردار، تراولینگ من و

تصویربرداری نوع الف:

در اینگونه تصویربرداری، فقط از دوربین پرتابل، همراه با وسایل جنبی (کرین، دالی، تراولینگ و ...) استفاده می شود و ضمن متحرک بودن سوژه ها، دوربین دارای کلیه حرکات افقی، عمودی، بالا، پایین و موضوعی میباشد.

تعدد سوژه‌ها و ضبط برنامه در فضاهای متعدد (بیش از سه فضای اصلی) همراه با فراوانی نماها و پیچیدگی بسیار در ترکیب بندی تصاویر، از ویژگیهای عمده اینگونه تصویربرداری می‌باشند.

تصویربرداری نوع ب:

اینگونه از تصویربرداری، می‌تواند با استفاده از انواع دوربینهای ویدئو صورت گیرد، مشروط به آنکه سوژه‌ها متحرک بوده و دوربین نیز از کلیه حرکات برخوردار باشد.

تبصره: ضبط کامل مسابقه فوتبال به دلیل گستردگی میدان عمل و تصویربرداری در هنگام پخش مستقیم مراسم، به دلیل حساسیت کار و همچنین عدم تکرار صحنه‌ها در این دو نوع برنامه، از نظر تصویربرداری، در زمره طبقه ب جای دارند.

تصویربرداری نوع ج:

تصویربرداری به دو صورت زیر در طبقه تصویربرداری نوع ج قرار دارد:

۱- سوژه متحرک بوده و دوربین ضمن داشتن حرکات افقی - عمودی - بالا و پایین، فاقد حرکت موضوعی می‌باشد.

۲- سوژه ثابت بوده و دوربین دارای کلیه حرکات است.

تبصره: تصویربرداری مراسم و مسابقات ورزشی (به غیر از فوتبال) به دلیل غیرقابل تکرار بودن صحنه و متحرک بودن سوژه، در این طبقه جای دارند.

تصویربرداری نوع د:

در اینگونه تصویربرداری، سوژه ثابت بوده و دوربینها تنها دارای حرکات افقی، عمودی، بالا و پایین می‌باشند.

۵- گروه نورپردازی

شامل: نورپرداز، دستیار نورپرداز، کارگر فنی (برقکار) و ...

نورپردازی نوع الف:

نورپردازی برنامه‌های داستانی و نمایشی غیراستودیویی صدای سرصحنه در صورتی که دارای ویژگیهای زیر باشند:

۱- ایجاد جلوه‌های تصویری و ایفای نقش دراماتیک توسط نور.

- ۲- تعدد محل‌های نورپردازی (بیش از دو فضا و یا دو دکور اصلی).
- ۳- در صورتی که بیش از ۶۰ درصد از زمان برنامه در شب و یا فضای داخلی باشد.
- ۴- ابزار مورد استفاده بیش از حد متعارف باشد.
- ۵- تعدد پرسناژها یا سوژه‌ها (بیش از ۱۵ نفر).
- ۶- پیچیدگی حرکت بازیگران و دوربین.
- ۷- وسعت محل نورپردازی (بیش از ۳۰ متر مربع در یک صحنه).

نورپردازی نوع ب:

- ۱- ایجاد جلوه‌های تصویری.
- ۲- تعدد محل‌های نورپردازی (حداکثر دو فضا و یا دو دکور اصلی).
- ۳- در صورتی که حدود ۳۰ درصد از زمان برنامه در شب و یا فضای خالی باشد.
- ۴- ابزار مورد استفاده در حد متعارف باشد.
- ۵- تعدد پرسناژها یا سوژه‌ها (حدود ۱۰ نفر).
- ۶- بازیگران و دوربین دارای حرکات متنوع باشند.
- ۷- وسعت محل نورپردازی حدود ۲۰ متر مربع در یک صحنه.
- ۸- نورپردازی دکورهایی که عمدتاً نمود آنها متکی بر نور می‌باشد، با توجه به اینکه اینگونه نورپردازی در استودیو صورت می‌پذیرد.

نورپردازی نوع ج:

- ۱- نورپردازی برای یک فضا و یا یک دکور.
- ۲- دوربین متحرک باشد.
- ۳- ابزار مورد استفاده در حد متعارف باشد.
- ۴- تعدد پرسناژها یا سوژه‌ها (بیش از دو نفر).

نورپردازی نوع د:

نورپردازی یک دکور و یا یک صحنه در صورتی که دوربین و پرسناژها ثابت بوده و دوربین تنها با تغییر فاصله کانونی، تنوع در ارائه تصاویر را ایجاد نماید.

۶- گروه دکور و صحنه

شامل: طراح دکور، دکوراتور، صحنه آرا، مونتاژ کار دکور، کارگر دکور و ...

دکورو صحنه نوع الف:

دکور و صحنه الف در برنامه‌ها شامل خصوصیات زیر می‌باشد:

۱- طراحی دکور و صحنه برنامه‌هایی که نیاز به چند فضای متفاوت دارند مانند برنامه داستانی تاریخی و تأثرهای تلویزیونی.

۱- طراحی دکور و صحنه برنامه‌هایی که نیاز به چند فضای متفاوت دارند مانند برنامه های نوع الف، برنامه داستانی تاریخی و تأثرهای تلویزیونی.

۲- نیاز به تحقیق در تاریخ و معماری پیرامون زمینه ارائه شده به دلیل ضرورت ایجاد فضاهای مناسب و هماهنگ با شرایط زمانی و مکانی.

۳- تهیه طرح اولیه و سپس تهیه نقشه‌های اجرایی با رعایت تمام استانداردهای مهندسی در مراحل کار.

۴- نظارت بر ساخت دکور در کلیه مراحل، انتخاب رنگها، نقشه مونتاژ، نظارت بر مونتاژ دکور، انتخاب وسایل صحنه، چیدن و آرایش صحنه و حضور مستمر طراح در تمامی مراحل ضبط به دلیل وجود تغییرات در صحنه ضروری می‌باشد.

۵- طراحی و ساخت دکور برنامه‌های ذهنی و تخیلی در این طبقه قرار می‌گیرد.

دکورو صحنه نوع ب:

۱- طراحی دکور و صحنه برنامه‌هایی که حداکثر به دو فضا با ویژگیهای زیر نیاز دارند:

۱- طراحی دکور و صحنه برنامه‌هایی از نوع ب که حداکثر به دو فضا با ویژگیهای زیر نیاز دارند:

۱/۱- طراحی برحسب مختصات منظور شده در سناریو و فیلمنامه انجام شود و نقشه کشی با رعایت اصول رایج در کارگاه دکور انجام پذیرد.

تبصره ۳: در طراحی گریم نوع الف، انجام تحقیق در خصوص ویژگیهای شخصیتها و با فرهنگ جوامع مورد نظر الزامی می باشد.

گریم الف: برنامه ای است که به طراحی خاص نیاز داشته باشد و بر اساس موضوع فیلمنامه و پیشنهاد کارگردان و تشخیص طراح چهره پردازی، دارای ویژگیهای زیر باشد:

۱- در طراحی شخصیتها مواردی نظیر شرایط جغرافیایی، فرهنگی، اجتماعی، روانی و بعضاً دراماتیک لحاظ می شود.

۲- در طراحی نوع الف با توجه به موضوع فیلمنامه اضافه کردن قطعه، ریش و سبیل و چروک برای شخصیتهای داستان در حد تغییر چهره بطور کامل در نظر گرفته می شود.

۳- طراح مسئولیت تحقیق و مطالعه در خصوص ویژگیهای شخصیتهای داستان را بعهده دارد و طراحی برای شخصیتهای اصلی داستان انجام می شود.

۴- اختلاف سنی بازیگران حداقل از ۱۰ سال به بالا باشد.

گریم نوع ب:

- برنامه های نمایشی که:

۱- به مقتضی داستان تخیلی (فانتزی) نیاز به طراحی و چهره پردازی تخیلی بازیگران می باشد.

۲- اختلاف سنی میان بازیگران و شخصیت های نمایش وجود نداشته و همچنین بازیگران دارای نژاد، فرهنگ، خصوصیت روانی خاص نبوده ولی با این وجود نمایش نیاز به تیپ سازی و طبعاً طراح داشته باشد. تیپ سازی به مفهوم نزدیک کردن چهره بازیگران به تیپ های مشخص و رایج اجتماعی می باشد، مثلاً معلم، دکتر و ... در برنامه. این شخصیتها بصورت سطحی (بدون نشان دادن ویژگیهای شخصی، روحی و روانی) و عمدتاً در حد جریانات روزمره زندگی مطرح می شوند.

برنامه ای است که به طراحی نیاز دارد و در آن تیپ سازی به مفهوم نزدیک کردن چهره بازیگران به شخصیت های مشخص و رایج در اجتماع می باشد. نظیر معلم، دکتر و ... این شخصیتها عمدتاً در حد شرایط اجتماعی روز طراحی می شوند و بازیگران دارای نژاد و فرهنگ و خصوصیات روانی خاص نمی باشند.

- ۱/۲- ضرورت نظارت بر ساخت، انتخاب رنگها، نقشه مونتاژ دکور و اجرای دکور.
- ۱/۳- صحنه آرایبی با استفاده از وسایل موجود.
- ۱/۴- انجام مطالعه به منظور طراحی دکور و صحنه مناسب و هماهنگ با شرایط زمانی و مکانی و محتوای برنامه.
- ۱/۵- طراحی دکور و صحنه فانتزی.
- ۲- طراحی دکور و صحنه با ویژگیهای نوع الف، چنانچه با استفاده از دکورهای موجود در شکل تازه و با تغییراتی در اندازهها، رنگها و ... صورت گیرد.
- ۳- صحنه پردازی برنامههای سنگین داستانی.

دکور و صحنه نوع ج:

- ۱- طراحی دکور و صحنه ساده استودیویی که دارای شرایط زیر باشند:

۱- طراحی دکور و صحنه ساده استودیویی یا المانی که دارای شرایط زیر باشند:

- ۱/۱- طراحی به منظور القاء هدف برنامه صورت گیرد.
- ۱/۲- نقشه کشی با ضوابط رایج در کارگاه انجام پذیرد.
- ۱/۳- نظارت بر ساخت و مونتاژ دکور و صحنه آرایبی.
- ۲- طراحی دکور و صحنه با ویژگیهای نوع ب. چنانچه با استفاده از دکورهای موجود در شکل تازه و با تغییراتی در اندازهها، رنگها و ... صورت گیرد، در طبقه نوع ج قرار می گیرند.

دکور و صحنه نوع د:

- دکور و صحنه آرایبی که جهت کامل شدن برنامه و زیباسازی صحنه صورت می گیرد با توجه به این مسئله که در این نوع دکور، ساخت وجود ندارد. (به عبارتی طراحی در صحنه صورت می گیرد) و عمدتاً از دکور و وسایل موجود بدون تغییر درونی استفاده می گردد.
- تبصره: دکورهایی که در برنامههای روتین مورد استفاده قرار می گیرد برای اولین برنامه، تابع شرایط فوق الذکر (طبقات چهارگانه) می باشد و در حالی که در دیگر قسمتها چنانچه دکور موجود مجدداً مونتاژ گردد (بدون هیچگونه تغییر) در رده د قرار خواهد گرفت.

دکور و صحنه آرایبی که جهت کامل شدن برنامه و زیباسازی صحنه صورت می گیرد با توجه به این مسئله که در این نوع دکور، ساخت وجود ندارد. (به عبارتی طراحی صحنه به صورت ساده انجام می گیرد.) و عمدتاً از دکور و وسایل موجود بدون تغییر درونی استفاده می گردد.

تبصره: دکورهایی که در برنامه های روتین طراحی و ساخت مورد استفاده قرار می گیرد برای اولین برنامه، تابع شرایط فوق الذکر (طبقات سه گانه) می باشد و در حالی که در دیگر قسمتها چنانچه دکور موجود مجدداً مونتاز گردد (بدون هیچگونه تغییر) در رده د قرار خواهد گرفت.

۷- گروه گریم^۱

شامل: طراح گریم، گریمور، دستیاران گریم.

گریم نوع الف:

- برنامه های نمایشی که نیاز به طراحی اصولی دارند:

گریم نوع الف می بایست حداقل دارای یکی از سه ویژگی زیر باشد:

۱ - حداقل اختلاف سنی بازیگر و شخصیت نمایش پانزده سال باشد.

۲- شخصیت های نمایش دارای نژاد، فرهنگ، جغرافیا، موقعیت های اجتماعی و خاصیت های روانی کاملاً دگرگونی با بازیگران باشند.

۳- شخصیت های نمایش، واقعی (تاریخی) باشند و چهره بازیگران مشابه چهره شخصیت های اصلی طراحی شود.

تبصره ۱: طبقه بندی گریم در مورد شخصیت های اصلی نمایش مطرح بوده و شخصیت های غیر اصلی مد نظر نمی باشند.

تبصره ۲: بدیهی است که به لحاظ کمیت (تعداد بازیگران و مدت نمایش) ارزش کیفی برای موارد فوق نمی توان قائل شد و طبعاً تعداد چهره پردازی هر برنامه به تناسب تعداد بازیگران و میزان کار پیش بینی شده برآورد می شود.

^۱ - همچنان که در مقدمه این بخش تأیید گردید، اصولاً تفکیک نوع گریم بر اساس طبقات برنامه ها به الف، ب، ج و د صحیح نمی باشد، زیرا در بعضی از برنامه های نوع ج که معمولاً ترکیبی می باشند ممکن است نیاز به گریم سنگین (گریم الف یا ب) باشد. بنابراین تشخیص طبقه گریم به عهده کارگردان و چهره پرداز می باشد.

گرم نوع ج:

- ۱- برنامه‌های نمایشی که زمان داستان، حال (عصر و موقعیت حاضر) و بازیگران متناسب با شخصیت‌ها انتخاب شده باشند. در این نوع از گرم، آرایش چهره با ایجاد تغییرات جزئی صورت می‌پذیرد.
- ۲- در گرم نوع ج، نیازی به طراحی گرم نمی‌باشد و در واقع تیپ‌سازی از طریق آرایش چهره همراه با تغییرات جزئی و بدون طراحی صورت می‌پذیرد.

در این نوع گرم نیازی به طراحی نیست و شخصیتها رئال بوده و مربوط به زمان حاضر می باشند و متناسب با شخصیتها انتخاب می شوند و گرم شخصیتها با تغییرات جزئی و در حد متعادل سازی بنا به ضرورت انجام می شود .

گرم نوع د:

- ۱- برنامه‌هایی که به زدن فون، به منظور جلوگیری از انعکاس نور نیاز دارند.
 - ۲- در گرم نوع د، نیازی به طراحی گرم نمی‌باشد.
- تبصره: در مورد برنامه‌های ترکیبی، طبعاً چهره‌پردازی در هر کدام از قالبهای بکار گرفته شده در یک برنامه، بطور جداگانه باید مورد بررسی قرار گیرد.

در این نوع گرم که عموماً به برنامه‌هایی نظیر میزگرد و پلاتو اطلاق می شود بر اساس رنگ پوست ، فون مناسب انتخاب شده و در صورت نیاز برای گوینده یا مجری متعادل سازی انجام می شود .

۸- گروه لباس:

شامل: طراح لباس، خیاط، جامه‌دار و کارگر ساده.

لباس نوع الف:

طراحی لباس برنامه‌هایی که احتیاج به چندین دست لباس دارند (بیش از ۳۰ دست و یا طراحی ۲۰ دست لباس به انضمام انتخاب و تطبیق ۲۰ دست لباس) و باید تماماً پس از تحقیق و مطالعه فرهنگ جامعه مورد نظر متناسب با شرایط زمانی و مکانی سناریو طراحی شده و سپس طرحها با مشخص شدن نوع پارچه، تعیین

رنگ آمیزی، طراحی برای ساخت تزئینات لباس (آرم‌ها، نشان‌ها) لزوم نظارت بر دوخت و تأیید طرح از نظر اجرایی توسط طراح به انجام برسد. بدیهی است که انجام تحقیق ذکر شده جزء ضروری این فعالیت می‌باشد.

طراحی لباس برنامه‌هایی که احتیاج به چندین دست لباس دارند و باید تماماً پس از تحقیق و مطالعه فرهنگ جامعه مورد نظر متناسب با شرایط زمانی و مکانی سناریو طراحی شده و سپس طرحها با مشخص شدن تعیین رنگ آمیزی، نوع پارچه، هماهنگی با نظر نهایی کارگردان، طراحی برای ساخت تزئینات لباس (آرم‌ها، نشان‌ها، کفش، کیف، کلاه) لزوم نظارت بر دوخت و تأیید طرح از نظر اجرایی توسط طراح به انجام برسد. بدیهی است که انجام تحقیق ذکر شده جزء ضروری این فعالیت می‌باشد.

لباس نوع ب:

طراحی لباس برنامه‌هایی که احتیاج به تعداد کمتری لباس در مقایسه با لباس نوع الف داشته و همچنین دارای شرایط زمانی و مکانی سناریو (که خود نیازمند مطالعه و تحقیق می‌باشد) باشد. طرح با رعایت اصول رایج در کارگاه خیاطی، انتخاب پارچه، نظارت بر دوخت و انتخاب وسایل تزئینی لباس با توجه به امکانات موجود انجام می‌پذیرد. استفاده از لباسهای موجود در آرشیو براساس تحقیق و مطالعه فرهنگ جامعه مورد نظر و سپس انجام تغییرات اساسی (با در نظر گرفتن ویژگیهای ذکر شده در نوع الف، از مجموعه تعداد لباسها) جزء فعالیتهای طبقه ب می‌باشند.

لباس نوع ج:

طراحی لباس برنامه‌هایی که از یک تا چهار دست لباس براساس تحقیق و مطالعه فرهنگ جامعه مورد نظر برای برنامه طراحی شده و طرح برحسب ضوابط رایج در کارگاه خیاطی، انتخاب پارچه، نظارت بر دوخت و انتخاب تزئینات لباس به انجام می‌رسد. استفاده از لباسهای موجود در آرشیو لباس همراه با تغییرات اساسی بر روی آنها مبتنی بر تحقیق و مطالعه فرهنگ جامعه مورد نظر به تعداد حدود ۱۰ الی ۱۵ دست لباس و انتخاب تزئینات لباس براساس وسایل موجود از فعالیتهای گروه ج می‌باشد.

لباس نوع د:

استفاده از لباسهای موجود (بصورت انتخابی متناسب با سناریو) و بدون تغییر در آنها، و همچنین طراحی لباس و دوخت آن با استفاده از مدل‌های موجود از فعالیتهای این طبقه می‌باشند.

۹- گروه صدا

شامل: صدابرداری، دستیار صدا، متصدی صدا، افکتور صدا.

صدای نوع الف:

صدابرداری سر صحنه برنامه‌های داستانی، موسیقی و تأثر در اینگونه برنامه‌ها به علت ضبط صدا در صحنه به اصلاح نمودن فضای صدابرداری با استفاده از ابزارهای کمکی، بهره‌برداری از انواع میکروفن‌های متناسب با صحنه، گرفتن صداهای جداگانه جهت بهره‌برداری در باندا سازی و افکت‌های کمکی نیاز می‌باشد.

صدای نوع ب:

- ۱- صدابرداری سر صحنه تأثر تلویزیونی که در اینگونه برنامه‌ها مشابه اصلاح نمودن فضای ضبط صدا به علت آکوستیک بودن استودیو حل شده است.
 - ۲- صدابرداری برنامه‌هایی با قالب مسابقه.
 - ۳- صدابرداری سر صحنه برنامه‌های عروسی.
 - ۴- صدابرداری و صداگذاری* برنامه‌های مستند و مستند بازسازی.
 - ۵- دوبلاژ و صداگذاری برنامه‌های عروسی، انیمیشن، قصه و کپشن و داستانی (فیلم سینمایی، تک برنامه داستانی و داستانی دنباله‌دار).
 - ۶- صدابرداری و صداگذاری برنامه‌های ترکیبی نمایشی.
- * : صداگذاری به مفهوم ساخت و میکس نهایی باندهای صدا، (اعم از افکت، گفتار، موسیقی) می‌باشد.

صدای نوع ج:

- ۱- صدابرداری سر صحنه مسابقات ورزشی، سخنرانی‌ها و گزارشهای خبری به دلیل حساسیت کار و عدم امکان تکرار صحنه‌ها.
- ۲- صدابرداری برنامه‌های کلام موزون (به استثناء موسیقی).
- ۳- صدابرداری برنامه‌های ترکیبی.
- ۴- دوبلاژ (بدون باندا سازی).
- ۵- دوبلاژ و صداگذاری بدون افکت.

صدای نوع د:

- ۱- صدابرداری سر صحنه سایر برنامه‌های گزارشی.

- ۲ - صدابرداری شاهد.
- ۳ - صدابرداری برنامه‌هایی با قالب گفتگو و کلاس درس.
- ۴ - صدابرداری گفتار مجری (پلاتو) و متن برنامه‌های آرشیوی.

۱۰- گروه مونتاز

شامل: مونتور و دستیاران.

مونتاز نوع الف:

- ۱- داشتن فرمت داستانی، مستند، مستندبازسازی.
- ۲ - صدای سر صحنه.
- ۳ - تعدد لحظات تنش.
- ۴ - وجود جلوه‌های ویژه.
- ۵ - چند قسمتی یا طولانی بودن برنامه.
- ۶ - شکست زمان و استفاده از «برگشت به گذشته» (فلاش بک) یا «رفتن به آینده» (فلاش فوروارد).
- ۷ - تلخیص محتوا.
- ۸ - تعداد برداشتها.
- ۹ - وجود صحنه‌هایی که عملاً نمی‌توانند دکوپاژ دقیقی داشته باشند.

مونتاز نوع ب:

- ۱ - داشتن فرمت داستانی، مستند و مستند بازسازی.
- ۲ - داشتن لحظات تنش.
- ۳ - چند قسمتی یا طولانی بودن برنامه.
- ۴ - شکست زمان و استفاده از «برگشت به گذشته» و یا «رفتن به آینده».
- ۵ - تلخیص محتوا.
- ۶ - تعداد برداشتها.
- ۷ - وجود صحنه‌هایی که عملاً نمی‌توانند دکوپاژ دقیقی داشته باشند.

مونتاژ نوع ج:

- ۱- مونتاژ برنامه‌هایی که فاقد لحظات تنش و شکست زمان می‌باشد.
 - ۲- برنامه‌های غیرداستانی که بدون کارگردان تهیه می‌شود.
- تبصره: مونتاژ نوع الف، ب و ج برای برنامه‌هایی که با تک دوربین کار می‌شوند (فیلم پرتابل) در نظر گرفته شده‌اند.

مونتاژ نوع د:

مونتاژ برنامه‌هایی که با واحد سیار و یا در استودیو ضبط می‌شوند.

۱۱- گروه پژوهش

شامل: پژوهشگران و کارمندان پژوهش.

تحقیق و پژوهش نوع الف:

- ۱- داشتن طرح مسأله.
- ۲- داشتن پیشینه تاریخی تحقیق در حد گسترده.
- ۳- داشتن هدف یا اهداف مورد تحقیق.
- ۴- داشتن فرضیه یا فرضیه‌های تدوین شده.
- ۵- داشتن تعریف مفاهیم.
- ۶- داشتن متغیرهای مستقل و وابسته.
- ۷- داشتن انتخاب روش تحقیق.
- ۸- داشتن دلیل انتخاب روش.
- ۹- داشتن پیشینه تاریخی انتخاب روش در حد گسترده.
- ۱۰- استفاده از مشاهده مستقیم.
- ۱۱- استفاده از مشاهده غیرمستقیم.
- ۱۲- داشتن اثبات یا نفی فرضیه یا فرضیه‌ها.
- ۱۳- بهره‌گیری از روش‌های آماری در حد پیشرفته.

۱۴ - استفاده از منابع در حد گسترده.

۱۵ - تجزیه و تحلیل اطلاعات گردآوری شده بصورت توصیفی و در حد گسترده.

تحقیق و پژوهش نوع ب:

۱- داشتن طرح مسئله.

۲- داشتن پیشینه تاریخی تحقیق در حد فشرده.

۳- داشتن هدف یا اهداف مورد پژوهش.

۴- داشتن تعریف مفاهیم.

۵- داشتن تعریف متغیرهای مستقل و وابسته.

۶- داشتن انتخاب روش تحقیق.

۷- داشتن دلیل انتخاب روش.

۸- داشتن پیشینه تاریخی انتخاب روش در حد فشرده.

۹- استفاده از مشاهده مستقیم.

۱۰- استفاده از مشاهده غیرمستقیم.

۱۱- بهره‌گیری از روشهای آماری در حد مقدماتی.

۱۲- استفاده از منابع در حد فشرده.

۱۳- تجزیه و تحلیل اطلاعات گردآوری شده بصورت توصیفی در حد فشرده.

تحقیق و پژوهش نوع ج:

۱- داشتن طرح مسئله.

۲- تکراری بودن هدف یا اهداف مورد تحقیق.

۳- تکراری بودن تعریف مفاهیم.

۴- انتخاب روش تحقیق.

۵- استفاده از مشاهده مستقیم.

۶- استفاده از مشاهده غیرمستقیم.

۷- بهره‌گیری از روشهای آماری در حد مقدماتی.

۸- استفاده از منابع در حد محدود.

۹- تجزیه و تحلیل اطلاعات جمع‌آوری شده بصورت توصیفی و در حد محدود.

تحقیق و پژوهش نوع د:

- ۱- تکراری بودن طرح مسئله.
- ۲- تکراری بودن هدف یا اهداف مورد تحقیق.
- ۳- تکراری بودن تعریف مفاهیم.
- ۴- انتخاب روش تحقیق.
- ۵- استفاده از مشاهده مستقیم.
- ۶- استفاده از مشاهده غیرمستقیم.
- ۷- بهره گیری از روشهای آماری در حد مقدماتی.
- ۸- استفاده از منابع در حد اندک.
- ۹- تحقیقات نوع د عموماً بصورت اطلاعات پرورش نیافته (بدون تجزیه و تحلیل) ارائه می گردد ولی حسب مورد می تواند این اطلاعات بصورت محدود، مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد.

در این بخش از مجموعه، شرح فعالیت بخشهای لابراتوار عکس، لابراتوار فیلم، تدوین (مونتاز) و دوبلاژ که ساختار کاملاً منسجم و جداگانه ای از سایر بخشهای تولیدی دارند و همچنین در گزارشهای شناخت، کمتر به آنها پرداخته شده، ارائه گردیده است، که علاوه بر آشنایی با مرحله "Post Production" تولید یک برنامه تلویزیونی، زمینه ای فراهم می آورد تا کاربران نسبت به بعضی از واژگان تخصصی تعریف شده، آگاهی بیشتری کسب کنند. در ضمن نمودارهای مربوط به گردش عملیات هر یک به پیوست می باشد.

امور لابراتوار عکس

پس از مشخص شدن برنامه، برای اموری که نیاز به ثبت تصویر و عکاسی دارند، نگاتیو یا اسلاید مورد نظر عکاس که در شرایط دمایی و مکانی مناسب نگهداری شده، در اختیار او قرار می گیرد. پس از عکاسی یا به اصطلاح اکسپوز (نوردهی)، نگاتیو به فرد تحویل گیرنده در لابراتوار تحویل داده شده و اقدام به ظهور می گردد. هر یک از نگاتیوهای سیاه و سفید، رنگی و اسلاید در داروهای خاص خود ظاهر می شوند. پس از ظهور، برش خوردن نگاتیو و فایل شدن به بخش آرشیو انتقال داده می شود که با رده بندیهای بر اساس موضوع، عکاس، برنامه، تهیه کننده و تاریخ ثبت می گردد. در مرحله بعدی چاپ کنتاکت از هر کدام از حلقه های نگاتیو فایل شده تهیه می گردد. چنین چاپی با کمک آگراندیسور و پروسسور ظهور کاغذ صورت می گیرد. یعنی ابتدا نگاتیو در تاریکی بر روی کاغذ رنگی خام قرار داده شده و با یک شیشه تخت فشرده می شود و از بالا توسط آگراندیسور نور می بیند. این نور که از نظر شدت و رنگ قابل تنظیم است یک چاپ برای تست از نگاتیو بدست می دهد. با دوسری چاپ تست، رنگ مناسب برای چاپ اصلی بدست می آید. پس از نورخوردن، کاغذ در شرایط تاریکی به داخل پروسسور منتقل می شود که بطور اتوماتیک کاغذ به داخل کشیده شده، به ترتیب با کمک سیستم مادون قرمز مساحت کاغذ در حین عبور اندازه گیری می شود. در ادامه کاغذ وارد تانکهای ظهور، بلیچ - فیکس و آب شستشو گردیده و در خشک کن، آب خود را از دست می دهد و بصورت آماده برای مرحله بعدی از دستگاه خارج می شود. این شیت کاغذ، برش خورده (اضافات کاغذ) و به همراه نگاتیو فایل شده به آرشیو عودت داده میشود. با حضور سفارش دهنده و انتخاب فریم های مورد نظر از روی چاپ کنتاکت، پروسه ادامه یافته و نگاتیو با فریم های علامت زده شده به لابراتوار فرستاده می شوند. سپس نگاتیو به بخش چاپ ماشینی یا پرینتر فرستاده شده که بنابر سایز و تعداد سفارش داده شده کاغذ خام نوردهی می شود. پرینتر کاری مشابه آگراندیسور دارد به انضمام دو گونه عمل کردن ((جمعی - تفریقی) (Addective - Subtractive) فیلترهای تنظیم رنگ. فریم های

انتخاب شده با یک سایز کوچک یا کم عرض تست زده می شوند و پس از اینکه در تاریکی به داخل پاکت عایق به نور قرار گرفتند، به بخش ظهور منتقل شده و ظاهر می گردند.

تستهای ظاهر شده را درنور طبیعی (آفتاب) دیده و از نظر دانسیته و رنگ اصلاح می کنند که بر روی فریم نوشته می شود. طبق شرایط جدید تست دوم صورت می گیرد و دوباره کاغذ ظاهر می گردد. با مقایسه دو تست اول و دوم اقدام به چاپ اصلی با سایز استاندارد می شود که با ظهور، رنگهای طبیعی مورد نظر را خواهیم داشت. رل با کاتردستی یا اتوماتیک برش خورده، عکسها و نگاتیوها مرحله انتقال به آرشیو را پشت سر می گذارند. با تحویل به سفارش دهنده پروسه چاپ رنگی پایان می یابد.

اما چاپ سیاه و سفید در مراحل اولیه مشابه سیستم رنگی است (به استثنای داروهای ظهور). با آماده شدن نگاتیو و چاپ کنتراکت سیاه و سفید امکان سفارش فراهم شده و پس از انتخاب توسط سفارش دهنده به بخش سیاه و سفید لابراتوار تحویل می گردد. سیستم آگراندیسور سیاه و سفید بوده و کاغذ نور خورده در تشتکهای دارو ظهور می شود. برای افراد حرفه ای با یک مرحله تست شرایط چاپ اصلی احراز شده و کار به سرعت پیش می رود. و اما نوع دیگر ماده خامی که بسیار مورد اقبال و توجه قرار می گیرد و جذابیت خاصی دارد، اسلاید می باشد که در کارهای عکاسی صنعتی، تبلیغاتی و مناظر کاربرد زیادی دارد. این ماده می تواند پس از عکاسی در دوربین و ظهور در داروی E-6 تصویر مثبت ایجاد کند.

مرحله بعدی اسکن کردن و سپس چاپ از طریق کامپیوتر می باشد، چه بصورت پرینت یا فیلم و زینک و صنعت چاپ. بخش دیگر واحد آرشیو دیجیتال می باشد که نگاتیوهای سیاه و سفید، رنگی و اسلایدها اسکن شده و سپس اصلاح می شوند و در کامپیوتر ثبت میگردد و در نتیجه امکان انتقال به اینترنت و یا رایت روی CD در این بخش فراهم می شود.

امور لابراتوار فیلم

پس از توافق مدیر لابراتوار مبنی بر پذیرش فیلم در لابراتوار و تحویل نگاتیوهای خام از انبار فیلم سازمان، جهت اطمینان از صحت نگاتیوها از هر امولسیون^۱ یک حلقه برای سانسیتومتری (Sensitometer) (حساس سنجی) به لابراتوار ارسال می گردد. پس از چاپ سانسیتو از نگاتیوهای ارسالی و ظهور آن، نمودار مربوطه رسم و راهنمائیهای لازم جهت فیلمبرداری ارائه می شود.

بعد از فیلمبرداری، نگاتیوهای اکسپوز شده به واحد پذیرش لابراتوار تحویل داده می شوند. نگاتیوها جهت ظهور به واحد ظهور ارسال شده که پس از ظهور در قسمت ثبت اجنمبر (EdgeNumber) بصورت حلقه های ۲۰۰۰ فیتی سرهم شده و جهت اصلاح نور به قسمت اتالوناژ تحویل، و سپس جهت چاپ پزتیو به قسمت چاپ و بعد از آن به قسمت ظهور جهت ظهور پزتیو و در انتها به قسمت کنترل کیفی فرستاده شده و پزتیو راش تحویل عوامل می شود. پس از مونتاژ پزتیوها توسط عوامل فیلم در قسمت تدوین از پزتیوهای راش، کپی کار جهت ادامه مراحل لابراتواری به لابراتوار ارسال می شود. نگاتیوهای موجود در لابراتوار مطابق با کپی کار در قسمت قطع نگاتیو، قطع و اسپلایس شده و در صورت نیاز تروکارهای لازم در قسمت تروکار تهیه و پس از جاگذاری در قسمت قطع نگاتیو جهت اصلاح نور به قسمت اتالوناژ ارسال و سپس جهت چاپ پزتیو به قسمت چاپ رفته و پس از ظهور پزتیو، کپی صفر جهت تهیه نوار میکس صدا به عوامل فیلم تحویل می گردد. پس از تهیه نوار میکس صدا توسط عوامل فیلم در استودیو صدا، کپی صفر جهت اصلاح نهایی نور و میکس صدا جهت تهیه صدای اپتیک به لابراتوار تحویل داده می شود، که در قسمت صدا از نوارهای میکس صدا، نگاتیو صدای اپتیک تهیه می شود. پس از اصلاح نهایی نور در قسمت اتالوناژ، در قسمت چاپ، کپی اپتیک چاپ و بعد از ظهور پزتیو و کنترل نهایی جهت اکران به عوامل تهیه تحویل می گردد.

شایان ذکر است که چنانچه از تدوین غیر خطی استفاده شود، به جای پزتیوراش، کپی ویدیویی تحویل عوامل فیلم می شود که پس از تدوین کامپیوتری، لیست نهایی جهت قطع نگاتیو توسط نرم افزار مربوطه در لابراتوار تهیه و ارائه می گردد.

چنانچه بخواهند فیلمهای ویدیویی را به نگاتیو تبدیل نمایند در قسمت کینسکوپ و توسط دستگاههای مربوطه این عمل صورت می گیرد.

^۱ به سطح حساس فیلم خام آغشته به مواد شیمیایی (هالیدهای نقره)، که تصویر بر آن نقش می بندد، گفته می شود. با تغییراتی که در میزان ترکیب این مواد داده می شود قابلیت و سرعت جذب نور (Speed) فیلم فرق می کند. این سرعت با حروف اختصاری ASA و DIN مشخص می شود. فیلمهایی که ASA آنها بیشتر است، قابلیت جذب نور بیشتری دارند و بالعکس. در فیلمهای رنگی سه یا چهار لایه ماده حساس روی فیلم می آید و بین هر یک، صافی قرار دارد - نوری را که به هر لایه می رسد، کنترل می کند.

واحد تدوین (مونتاژ)

برنامه ها بعد از ضبط بر روی نوار مغناطیسی (دوربینهای پرتابل با نوار ۳۰ دقیقه ای، واحد سیار یا استودیو با نوار ۳۰، ۶۰، یا ۹۰ دقیقه ای، خطوط برگشتی مایکروویو و SNG با نوار ۳۰، ۶۰، یا ۹۰ دقیقه ای و استفاده از نوارهای آرشیوی)، بازبینی می شوند و سپس از نوارهای ضبطی، شات لیست تهیه و به عوامل تدوین تحویل داده می شود.

در بخش تدوین یا مونتاژ، نماها (صدا/ تصویر) بر اساس فیلمنامه و یا به دستور کارگردان در پی یکدیگر قرار گرفته و تغییرات جانبی از جمله تیتراژ ابتدا و انتها، وله ها، میکس صدا، اینسرت صدا و تصویر، حکک زیر نویس و استفاده از ترانزیشن (مدت زمان افکت) و افکتهای مناسب بر روی برنامه صورت می گیرد.

عمل تدوین به دو صورت انجام می شود:

۱- تدوین (مونتاژ) خطی (Linear Editing): در این نوع تدوین که بر اساس سیستم ویدیویی می باشد، از دو دستگاه ویدیو تیپ پلی بر، یک دستگاه ویدیو تیپ ریکورد (V.T.R)، یک دستگاه میکسر صدا، یک دستگاه دیجیتال افکت تصویر، یک دستگاه ریموت کنترل و سه یا چهار دستگاه مونتور استفاده می شود. در مونتاژ خطی عمل حذف صورت نمی گیرد، بلکه می توان بخشی را اضافه و یا جایگزین کرد. اما در صورت نیاز حذف یک بخش، باید برنامه دوباره ضبط (کپی مونتاژ) شود تا بتوان قسمتهای حذفی را ضبط نکرد که این کار وقت گیر و باعث مقداری افت کیفیت می شود.

۲- تدوین (مونتاژ) غیر خطی (NLE : Nonlinear Editing): مونتاژ و به دنبال هم آوردن سکانسهای مجزای یک سناریو را می گویند، بطوری که به راحتی می توان در حین کار هر سکانس را بطور مجزا از دیگری، پیدا کرده (برش داده) و در پی یکدیگر طبق داستان سناریو، به دنبال هم آورد (اسپلایس کرد). از انواع مونتاژ غیر خطی می توان برش ریل صدا، برش فیلم و مونتاژ DNLE (Digital Nonlinear Editing) را نام برد که دو برش ریل صدا و فیلم در لابراتوارهای فیلم و مونتاژ DNLE در باکسهای مونتاژ کامپیوتری انجام می شود. عمل DNLE که نوعی مونتاژ غیر خطی مبتنی بر سیستم کامپیوتری می باشد و مانند مونتاژ فیلم می توان به سکانسها دسترسی سریع داشت (بر خلاف سیستم خطی ویدیو که برای پیدا کردن هر سکانس می بایست تمام نوار را بطور خطی بازبینی نمود)، در باکسهای مونتاژ و با استفاده از یک دستگاه کامپیوتر مجهز به کارت ادیت (مانند DPS, ilver, RT2500, RT2000 و غیره)، یک دستگاه ویدئو تیپ ریکورد و یک دستگاه مانیتور، صورت می گیرد که می توان به راحتی بخشهایی از برنامه را پاک (حذف) کرد.

در نهایت بعد از آن که برنامه ها مونتاژ شد، جهت بازبینی به پخش ارسال می گردد.

امور دوبلاژ

برنامه هایی که از شبکه های سیما پخش می شوند به دو صورت تولیدات داخلی و خرید خارجی (در قالبهای سریال، سینمایی، کودک و مستند) می باشد، که برنامه های خارجی و بعضی از برنامه های داخلی جهت ترجمه و دوبله به امور دوبلاژ ارسال می گردد.

واحد تولید امور دوبلاژ دارای سه بخش کلی ترجمه، دوبله و صداگذاری می باشد^۲، که سفارش ترجمه به همراه فیلم توسط سفارش دهنده به بخش ترجمه ارسال می شود. برنامه ارسالی ابتدا در آرشیو ثبت (نام فیلم، سفارش دهنده، زمان فیلم، زبان فیلم و ...) و مدیر امور دوبلاژ آنرا تأیید می کند و سپس توسط مترجمین، ترجمه می شود. پس از ترجمه، برنامه جهت ویراستاری به سفارش دهنده برگردانده می شود. برنامه ها بر اساس قوانین و استانداردهای موجود اصلاح شده که گاهی در این ویراستاری بخشی از آن حذف، و به همراه سفارش دوبله به واحد دوبلاژ ارسال می گردد. در ضمن گاهی برنامه های ترجمه شده با توجه به صلاحدید واحد مربوطه برای دوبله فرستاده نمی شود.

برنامه پس از ارسال دوباره به دوبلاژ و ثبت مجدد در آرشیو، به بخش دوبله تحویل داده می شود. در این قسمت سرپرست گفتار برنامه مورد نظر مشخص شده که اهم وظایف سرپرست گفتار به شرح زیر است :

فعالتهایی که قبل از ضبط برنامه انجام می دهد عبارتند از :

۱- متن برنامه (جملات یا عبارات ترجمه شده) را با جملات یا عبارات اصلی فیلم (از لحاظ زمان ادا شدن آن) (با استفاده از VHS ، یوماتیک و بتاکم (به ندرت)) سینک می زند، که اصطلاحاً به آن **DN : Dialog normalization** گفته می شود .

۲- روند داستان را برای بیننده قابل فهم و آسان می کند .

۳- گوینده مربوط به هر بخش را مشخص می کند.

و اما هنگام ضبط برنامه او وظیفه دارد تا بر نحوه گفتار گویندگان نظارت داشته تا هم از لحاظ حس، مطابق با بازیگران اصلی فیلم باشد و هم گفتار با متن سینک زده شده، مغایرت نداشته باشد.

پس از آنکه برنامه ها توسط بازنویس پاک نویس شد، سرپرست گفتار، متن برنامه را تفکیک و به گویندگان تحویل می دهد تا عمل دوبله را انجام دهند که صدابردار عملیات دوبله را ضبط می کند .

^۲ سه بخش ترجمه، دوبله و صداگذاری زیر نظر مدیر تولید امور دوبلاژ انجام وظیفه می کنند. همچنین کار بازیینی فیلمها، هماهنگی مجموعه دوبلاژ و بطور کلی نظارت بر روی کار تولید بر عهده مدیر تولید امور دوبلاژ می باشد.

لازم به ذکر است که فیلمها به دو صورت به واحد دوبلاژ سفارش داده می شوند: ۱- فیلم دارای باندا **M & E: Music & Effect** (باندا صدا) می باشد. ۲- فیلم فاقد باندا صدا می باشد .

اکثر فیلمهای خریداری شده از خارج علاوه بر باندا دیالوگها، باندا **M&E** (باندا صدای افکت و موزیک می باشد) را جداگانه به همراه دارند، که بعد از عمل دوبله، جهت میکس به صدابردار تحویل داده می شود .

اما در مورد فیلمهایی که **M&E** را جداگانه ندارند، کپی برنامه به باندا ساز داده می شود تا باندا افکت و موزیک ساخته شود .

افکتها به دو صورت تولید می شوند: ۱- افکت سالن (**Foley**): عبارتند از افکتهایی که بصورت زنده در استودیو ساخته می شوند. ۲- افکتهای خارجی: افکتهایی هستند که ساخت آنها در خارج از استودیو صورت می گیرد و یا از قبل ساخته و ضبط شده اند و در جای مورد نیاز استفاده می گردد، و موزیک برنامه به چند طریق صورت می گیرد: ۱- تهیه موزیک اصلی فیلم. ۲- ساخت موزیک مشابه توسط کامپیوتر. ۳- استفاده از موزیک تیتراژ و جاهای بدون صدا از فیلم اصلی. ۴- استفاده از موزیکهای مشابه .

اکنون صدابردار با در اختیار داشتن باندا دیالوگ و باندا **M&E** (که بعد از تهیه افکت و موزیک و میکس آنها بدست می آید) می تواند عمل میکس را انجام دهد .

پس از طی کلیه مراحل دوبله، برنامه ها به تأیید مدیر تولید امور دوبلاژ می رسد و سپس به واحد مربوطه تحویل می گردد.

تذکر: در حال حاضر ساختمان دوبلاژ موجود در فضای جام جم در حال بازسازی می باشد که بعد از اتمام کار و انتقال مجدد واحد دوبلاژ از خیابان الوند به جام جم، روند عملیات دوبلاژ بصورت کامپیوتری انجام خواهد شد.

لابراتوار عکس (اسلاید)

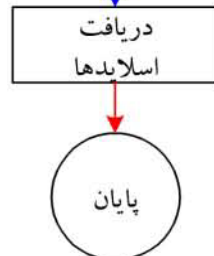
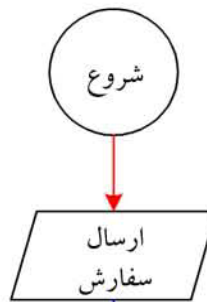
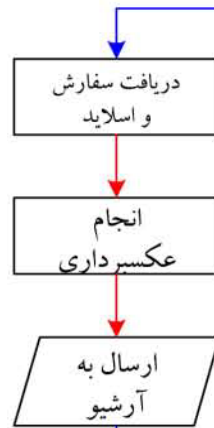
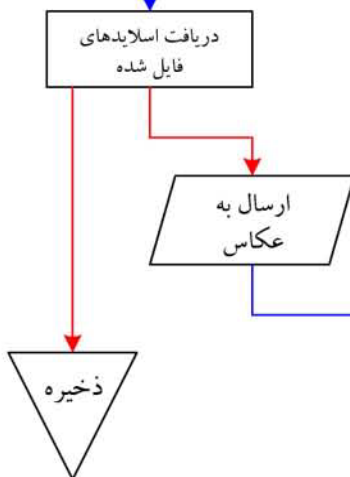
لابراتوار عکس

عکاس

سفارش دهنده

ظهور فیلم

آرشیو



لابراتوار عکس (سیاه و سفید)

لابراتوار عکس

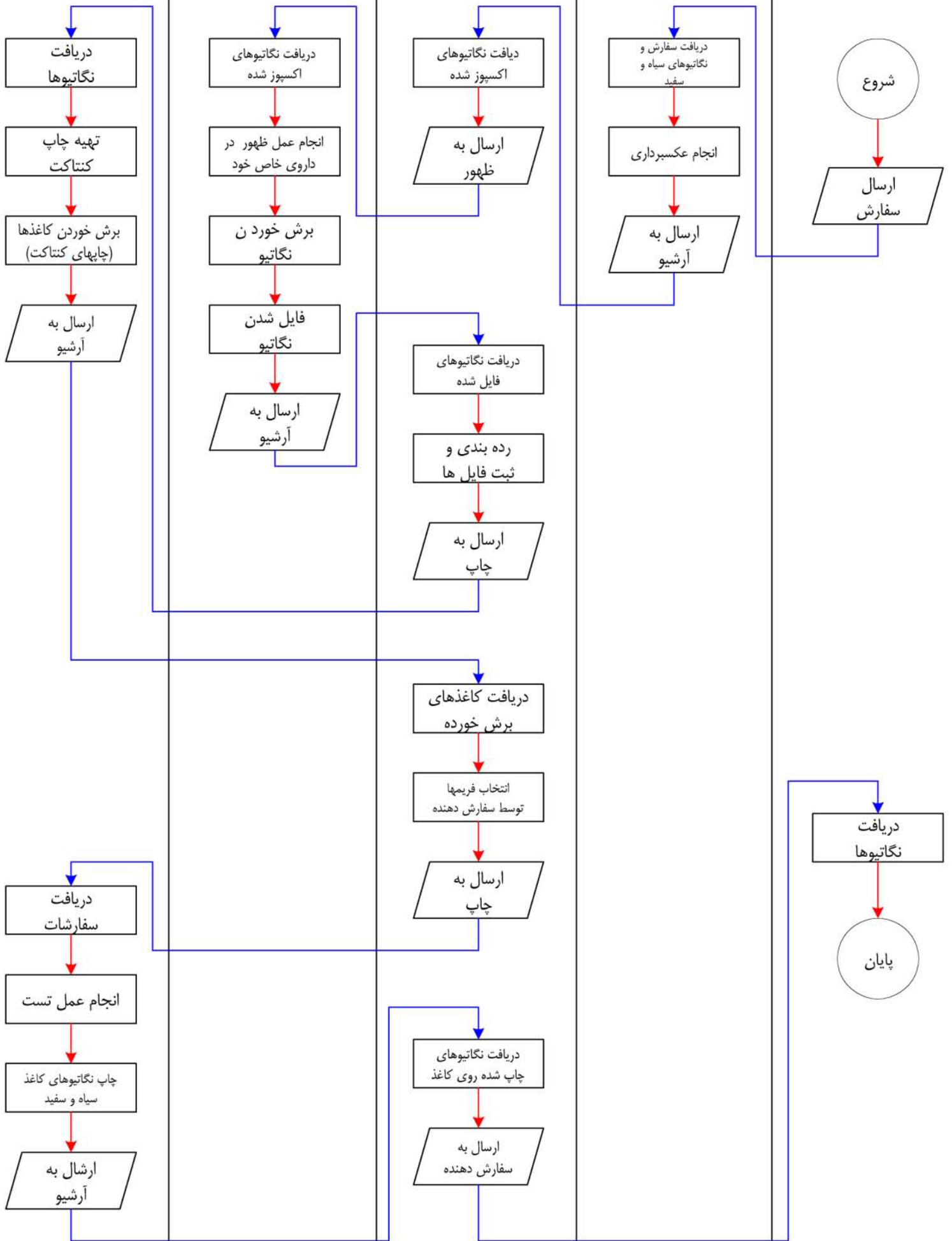
عکاس

سفارش دهنده

چاپ دستی سیاه و سفید

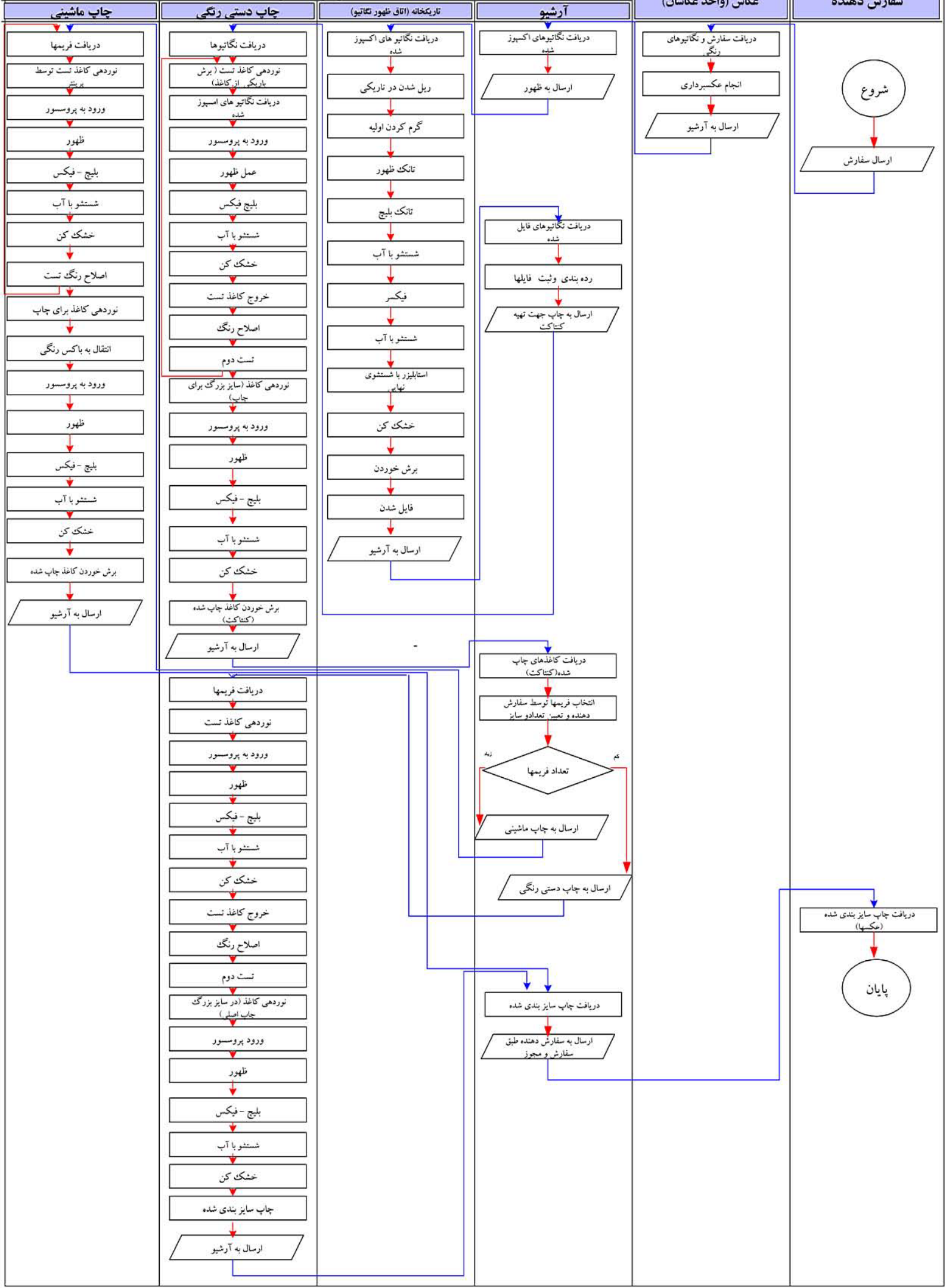
تاریکخانه (اتاق ظهور نگاتیو)

آرشیو

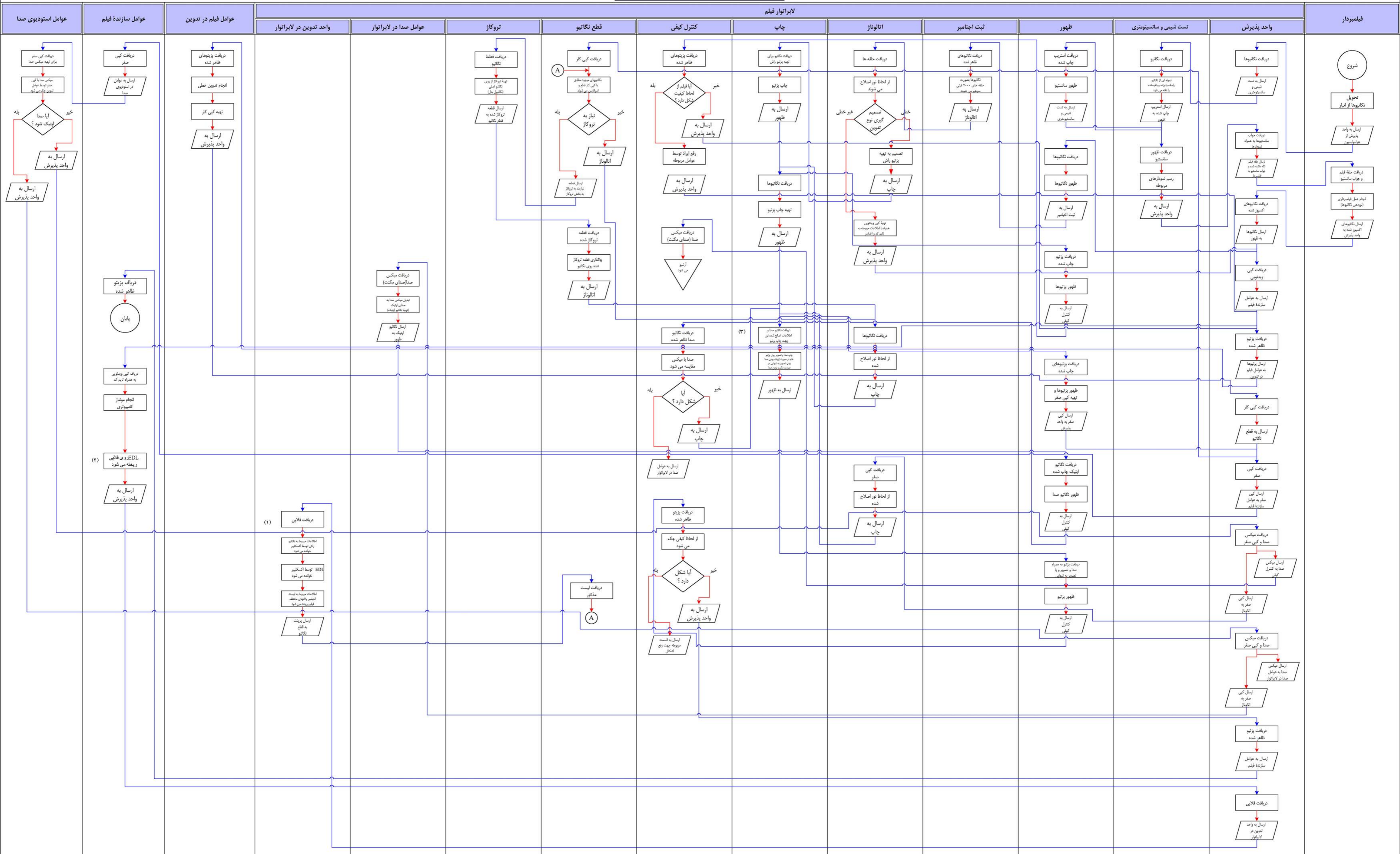


لابراتوار عکس (رنگی)

لابراتوار عکس



امور لابراتوار فیلم



(۱) منظور از اطلاعات (Edge Number و Time Code - Fec) می باشد .

(۲) لیست تایلر کد پلان های مختلف EDL: Edit Decision List

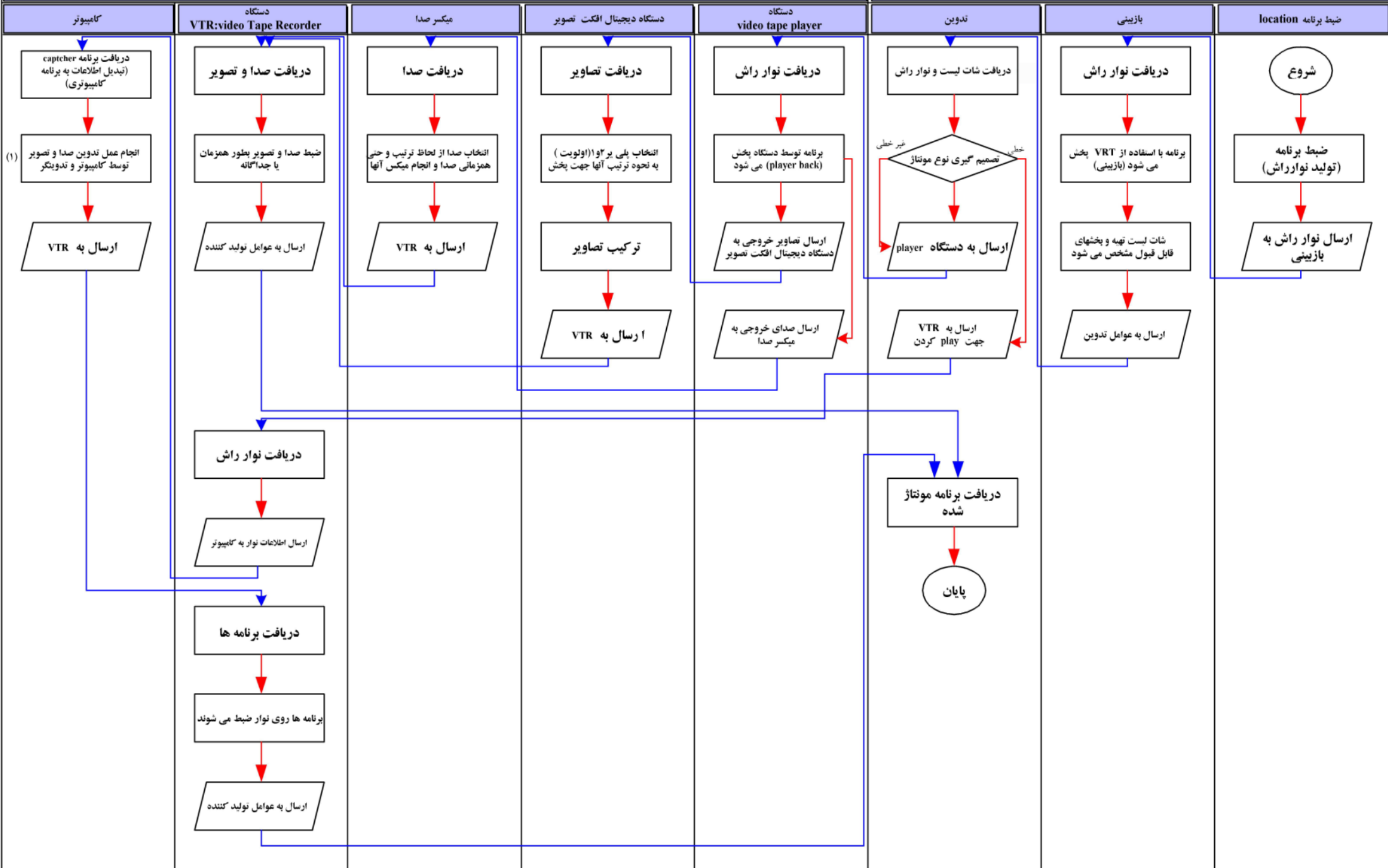
(۳) نگاتیو صدا را در صورت تبدیل به صدای اپتیک ، دریافت می کند.

* - بعد از اتمام عملیات فوقی ، نگاتیوهای تصویر و میکس صدا در آرشیو لابراتوار فیلم نگهداری می شوند

واحد تدوین (برنامه های ویدیویی)

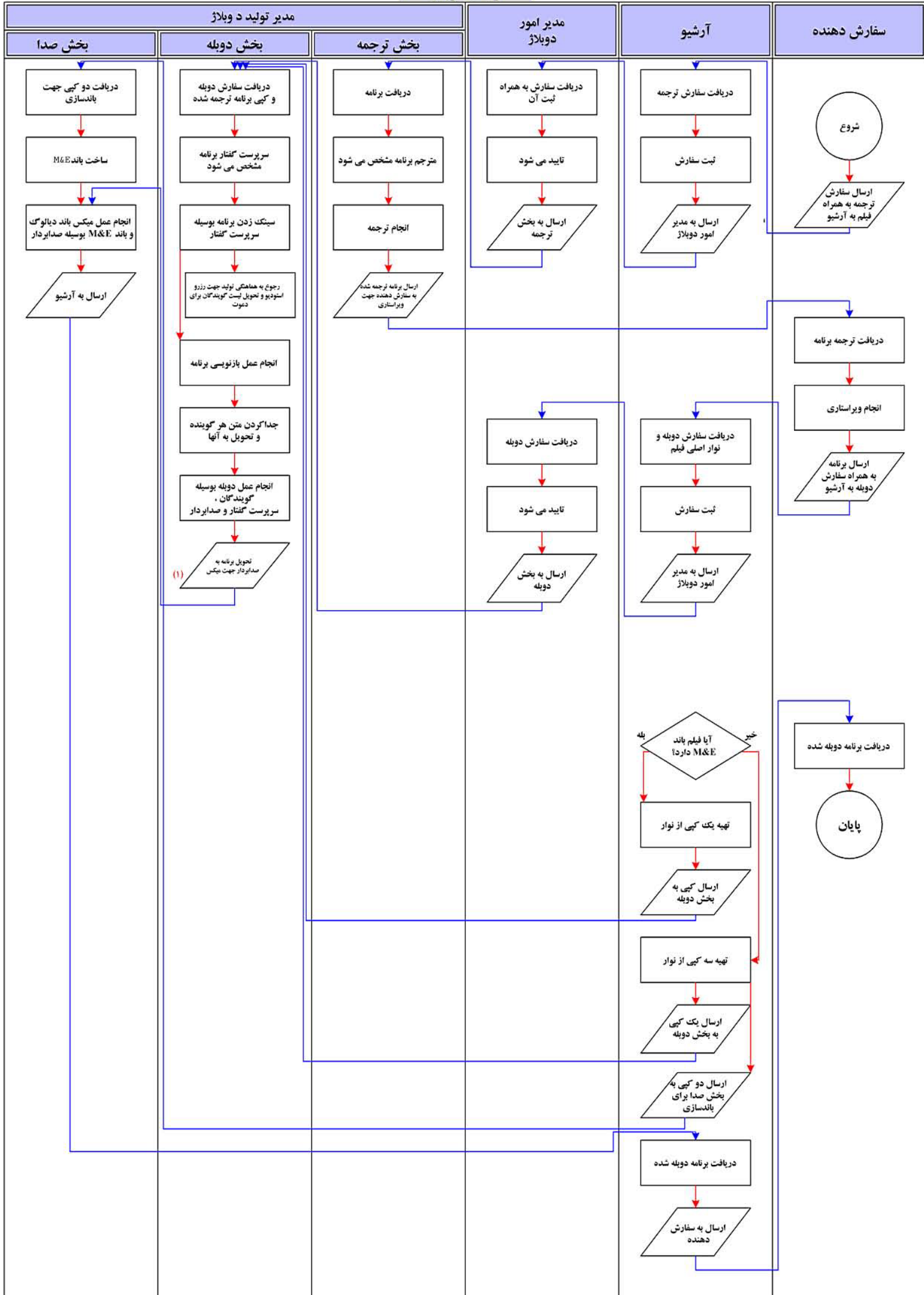
واحد تدوین (برنامه های ویدیویی)

عوامل تولید (تهیه کننده، کارگردان و...)



(1) در باکسهای مونتاز کلیه فرایندهای الکتریکی توسط دستگاه ریموت کنترل انجام می شود و فرمانهای لازم توسط تدوین گر به دستگاه داده می شود.

واحد دوبلاژ



(1): لازم به ذکر است که بخش صدا به لحاظ فیزیکی جدا از بخش دوبله نمی باشد. در نتیجه برای عمل میکس صدا، تنها به صدابردار تحویل داده می شود.

بخش چهارم

نمایه انگلیسی / فرانسه / ... - فارسی

واژه/اصطلاح	کد	معادل فارسی	شماره صفحه
A			
A Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع الف	۱۱۰
A-B Roll	[I]	ای بی رُل	۴۹
Accessories	[E]	وسایل صحنه	۲۵۱
Accessories Maker	[O]	سازنده آکسسوار	۱۱۰
ACR:Audio Cassette Recorcer	[E]	ای سی آر	۴۹
Actor	[O]	هنر پیشه	۲۵۶
Actual Sound/Diegetic Sound	[I]	صدای شاهد	۱۳۰
ADR:Automated Dialoge Recording	[I]	ای دی آر	۴۹
Affish	[I]	آفیش	۳۴
Ambience/Ambient Sound	[I]	صدای محیطی	۱۳۱
Angle	[I]	حرکت انگل (حرکت زاویه)	۸۶
Animation	[C]	انیمیشن	۴۷
Animation	[I]	متحرک سازی	۲۰۵
Animation Art Director	[O]	کارگردان هنری انیمیشن	۱۸۵
Animation Board	[E]	میز متحرک سازی	۲۳۲
Animation Camera	[E]	دوربین فیلمبرداری انیمیشن	۱۰۱
Animation Camera Man	[O]	فیلمبردار انیمیشن	۱۴۶
Animation Designer	[O]	طراح نقاشی متحرک	۱۴۰
Animation Director	[O]	کارگردان انیمیشن	۱۸۲
Animation Editing	[I]	تدوین در انیمیشن	۷۱
Animation Sounding	[I]	صداگذاری در انیمیشن	۱۳۰
Animator	[O]	متحرک ساز (انیماتور)	۲۰۴
Annoucement	[C]	آنونس	۳۶
Announcer/Anchorman	[O]	گوینده/مجری	۲۰۰
Aperture	[E]	دیافراگم	۱۰۶
Archival	[I]	آرشیوی	۳۳
Archive Materials	[C]	مستند آرشیوی	۲۱۳

Area Staging	[I]	صحنه پردازی محوطه ای	۱۲۹
Ark(ing)	[I]	حرکت ارک (حرکت قوسی دورین)	۸۵
Arts & Literature - Cultural	[C]	فرهنگی - هنر و ادب	۱۴۴
Art Director	[O]	کارگردان هنری	۱۸۵
Arts & Literature	[C]	هنر و ادب	۲۵۶
Aspect Ratio	[I]	نسبت طول و عرض تصویر	۲۴۰
Associate Producer	[O]	کارمند تولید	۱۸۶
ATR:Audio Tape Recorder	[E]	دستگاه ضبط صوت حلقه ای	۹۲
Audience Shows	[I]	صحنه پردازی برنامه های با تماشاگران حاضر در استودیو	۱۲۸
Audio Capture	[I]	تبدیل صدا	۶۹
Audio Control Room	[P]	اتاق کنترل صدا	۳۸
Audio Mixer	[E]	میز ترکیب کننده صدا (میکسر صدا)	۲۳۰
Audio/Video Technician	[O]	تکنسین صدا / تصویر	۷۶
Audio-Tape	[E-M]	نوار صدا	۲۴۶
Authentication	[C]	تحقیق	۷۰
<u>B</u>			
B Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع ب	۱۱۰
Back ground	[I]	پس زمینه	۶۵
Background Artist	[O]	نقاش زمینه (زمینه ساز)	۲۴۱
Background Designer	[O]	طراح فضا	۱۳۹
Bar Clamp	[E]	گیره سوسماری	۲۰۱
Barsheet	[I]	بارشیت (برگه صدا)	۵۰
Basic Categories	[I]	دسته بندیهای اصلی صحنه پردازی	۹۴
Bi directional Microphone	[E]	میکروفن دو جهتی	۲۳۸
Bilateral Sound Track	[I]	باند صدای اصلی (فیلم)	۵۱
Black Level	[I]	سطح سیاهی	۱۱۵
Bobine	[E]	بویین (قرقره)	۵۶
Boom	[E]	بوم	۵۷

Boom Man	[O]	متصدی بوم	۲۰۵
Boom Microphone	[E]	میکروفن بوم صدا	۲۳۷
Bunraku	[C]	بن راکو	۵۶
C			
C Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع ج	۱۱۰
Calligrapher	[O]	خوشنویس	۸۹
Camera Base	[E]	مجموعه پایه دوربین	۲۰۹
Camera Body	[E]	بدنه دوربین	۵۱
Camera Boom	[E]	بوم دوربین	۵۸
Camera Cable	[E]	کابل دوربین	۱۸۱
Camera Man	[O]	تصویربردار	۷۵
Camera Man	[O]	فیلمبردار	۱۴۵
Camera Mounting	[E]	پایه دوربین	۵۹
Camera Operator	[O]	کارمند دوربین	۱۸۶
Camera Parking Lot	[P]	پارکینگ دوربین	۵۸
Caption	[I]	کپشن	۱۸۸
Caption Stand	[E]	سه پایه کپشن	۱۱۸
Carbon Condenser Microphone	[E]	میکروفن ذغالی	۲۳۸
Cardioids Microphone	[E]	میکروفن کاردیوئید یا دلوار (یک - راستا)	۲۳۹
Carpets	[E]	موکت و فرش	۲۲۷
Cassette	[E]	کاست	۱۸۷
Casting Director	[O]	انتخاب کننده بازیگر	۴۷
CCD:Charge Coupled Device	[E]	سی سی دی	۱۲۱
CCU:Camera Control Unit	[E]	واحد کنترل دوربین	۲۵۰
CD: Compact Disk	[E]	سی دی	۱۱۹
Cell Animation	[C]	سل انیمیشن	۱۱۶
Changing Bag	[E]	کیسه تعویض فیلم	۱۹۳
Character Design	[I]	طراحی پرسوناژها	۱۴۱
Character Designer	[O]	طراح شخصیت	۱۳۸

Character Generator	[E]	دستگاه نگارش اسامی و عناوین حروف	۹۴
Check Print	[I]	نسخه بازبینی	۲۴۰
Checking	[I]	بازبینی	۵۰
Chemical Mixer	[E]	ترکیب کننده دارو	۷۳
Chroma Key	[I]	کروماکی (برش فام)	۱۸۹
Chromakay Background	[E]	پس زمینه برش فام	۶۵
Chrominance Signal	[I]	سیگنال رنگی	۱۲۲
Cine_mobile	[P]	سینه موبیل	۱۲۳
Cinemascope	[I]	سینما سکوپ	۱۲۲
Cinerama	[I]	سینه راما	۱۲۳
Clapper Board	[E]	کلاکت یا کلاپر	۱۹۰
Clappers	[O]	کلاکت زن	۱۹۰
Class A programmes	[C]	برنامه های نوع الف	۵۵
Class B programmes	[C]	برنامه های نوع ب	۵۵
Class C programmes	[C]	برنامه های نوع ج	۵۵
Class D Programmes	[C]	برنامه های نوع د	۵۵
Claymation	[I]	تکنیک کلی میشن	۷۸
Clean Feed	[I]	کلین فید	۱۹۲
Cleaner	[O]	تمیز کننده	۷۹
Cleaning unit	[E]	تمیز کن	۷۹
Clip	[C]	کلیپ	۱۹۱
Coaxial Cable	[E]	کابل کواکسیال (هم محور)	۱۸۱
Codec	[E]	کُدِک	۱۸۹
Collage	[C]	کولاژ	۱۹۳
Color Background	[E]	پس زمینه ساده رنگی	۶۶
Color Balance	[E]	اتالوناژ	۳۹
Color-temperature meter	[E]	کلوین متر	۱۹۱
Colouring	[I]	رنگ کاری	۱۰۸
Colourist	[O]	رنگ کار	۱۰۸

Component Video Signal	[I]	سیگنال ویدئوی مؤلفه ای	۱۲۲
Composite Video Signal	[I]	سیگنال ویدئوی مرکب	۱۲۲
Computer Animation	[C]	انیمیشن کامپیوتری	۴۸
Computer-Generated Puppet	[C]	روبوتیک	۱۰۹
Computerized Graphics	[C]	گرافیک کامپیوتری	۱۹۷
Contact Print	[I]	چاپ کنتاکت (چاپ مجاورتی)	۸۵
Continuity	[I]	تداوم	۷۰
Contoured Panels	[E]	پانلهای برجسته	۵۹
Control Operator	[O]	تکنسین لابراتوار	۷۶
Controller	[O]	کنترل کننده (انیمیشن)	۱۹۲
Coordination Operator	[O]	کارمند هماهنگی	۱۸۷
Core	[E]	کرپلاستیکی	۱۸۹
Costume Designer	[O]	طراح لباس	۱۳۹
Costume Designer Assistant	[O]	انتخاب کننده لباس	۴۷
Costume Room	[P]	خیاطخانه	۸۹
Coupling	[I]	کاپلینگ	۱۸۱
Crabbing	[I]	حرکت خرچنگی	۸۷
Crane	[E]	جراثقال	۸۴
Crane or Boom Movement	[I]	حرکت بوم یا جراثقال	۸۶
Crane Truck	[E]	بالابردوربین (کرین حرکتی)	۵۱
Cropping	[I]	کادربندی	۱۸۲
Crystal Microphone	[E]	میکروفن کریستالی	۲۳۹
CU:Close Up	[I]	نمای نزدیک	۲۴۶
Cut	[I]	برش	۵۳
Cut Out	[C]	کات اوت	۱۸۱
Cutting Room/Edit Room	[P]	اتاق تدوین	۳۷
Cyclorama	[E]	سیکلوراما	۱۲۱
D			
D Class Programme Structures	[C]	ساختارهای برنامه های نوع د	۱۱۰

DAC/ADC:Digital To Analog/ Analog To Digital	[E]	مبدل دیجیتال به آنالوگ / آنالوگ به دیجیتال	۲۰۴
Dark Room	[P]	تاریکخانه	۶۸
Darkened	[E]	تاریکخانه	۶۸
DAT:Digital Audio Tape	[E]	دَت	۹۰
Decorating Staging	[I]	صحنه پردازی تزئینی (خیالی)	۱۲۸
Decorative Panels	[E]	پانلهای تزئینی	۵۹
Decorator	[O]	دکوراتور	۹۵
Decoupage / Breakdown	[I]	دکوپاژ	۹۵
Delayer	[E]	دستگاه تأخیر انداز	۹۱
Densitometer	[E]	دانسیتومتر	۸۹
Desk Microphone	[E]	میکروفن پایه رومیزی	۲۳۷
Developing Tank	[E]	تانک (حمام) ظهور	۶۸
Dialogue	[C]	گفتار	۱۹۹
Digital Archive	[P]	آرشیو دیجیتال	۳۳
Digital Video Effect	[E]	دستگاه دیجیتال افکت تصویر	۹۲
Dinamation	[C]	انیمیشن ترکیبی	۴۷
Diorama	[E]	ماکت	۲۰۳
Direct learning	[C]	آموزش مستقیم	۳۵
Direct Sound	[I]	صدای مستقیم	۱۳۱
Director of Photography	[O]	مدیر فیلمبرداری	۲۱۲
Dissolve	[I]	دیزالو	۱۰۶
DNLE:Digital Nonlinear Editing	[I]	تدوین غیر خطی دیجیتال	۷۱
Docu Soap	[C]	مستند داستانی	۲۱۳
Documentary	[C]	مستند	۲۱۳
Dolly	[E]	ارابه فیلمبرداری	۴۰
Dolly Pusher/Dolly Man	[O]	راه برنده (متصدی گردونه)	۱۰۷
Dolly(ing)	[I]	حرکت دالی (حرکت گردونه ای)	۸۷
Double Clad	[E]	لته دو رویه	۲۰۱

Drama	[C]	نمایشی (درام)	۲۴۵
Dressing Room	[P]	اتاق لباس	۳۹
Dryer	[E]	خشک کن	۸۸
Dubbing	[I]	دوبله	۹۹
Dubbing Supervisor	[O]	مدیر دوبلاژ (سرپرست گفتار)	۲۱۱
DVD:Digital Versatile Disk	[E]	دی وی دی	۱۰۷
Dynamic Graphics	[C]	گرافیک پویا	۱۹۶
<u>E</u>			
Echo Room	[P]	اتاق پژواک	۳۶
Economical	[C]	اقتصادی	۴۶
ECU:Extreme Close Up	[I]	نمای بسیار نزدیک	۲۴۴
Editing	[I]	تدوین	۷۰
Editing Remote Control	[E]	ریموت کنترل دستگاه تدوین	۱۰۹
Editing Table	[E]	میز تدوین فیلم	۲۲۹
Editor	[O]	تدوینگر (مونتور)	۷۲
Educational	[C]	آموزشی	۳۶
Educational	[C]	ارشادی - تربیتی	۴۲
Educational	[C]	تربیتی	۷۳
Educational Programmes	[C]	برنامه های آموزشی	۵۴
Effects Projector	[E]	دستگاه نمایش جلوه های ویژه	۹۴
Electrostatic Microphone	[E]	میکروفن الکتروستاتیک (خازنی)	۲۳۷
ELS:Extreme Long Shot	[I]	نمای بسیار دور	۲۴۴
Emulsion	[I]	امولسیون	۴۶
Enclosed Setting	[E]	دکور بسته	۹۶
End Title	[C]	تیتراژ پایانی	۸۳
Enlarger	[E]	آگراندیسور	۳۵
Entertainment	[C]	سرگرمی	۱۱۵
Entertainment-Recreation	[C]	سرگرمی - تفریحی	۱۱۵

F

Fade To Black	[I]	محو به سیاهی	۲۱۰
Fader	[E]	فیدر (تصویر)	۱۴۵
Fiction Film	[C]	فیلم داستانی	۱۴۷
Filler	[C]	میان برنامه	۲۲۹
Film Camera/Video Camera	[E]	دوربین فیلمبرداری / تصویربرداری	۱۰۱
Film Director	[O]	کارگردان فیلم	۱۸۳
Filmstrip	[E-M]	فیلم استریپ	۱۴۵
Flat	[E]	لته	۲۰۱
Flexible Screens	[E]	پرده های قابل انعطاف	۶۳
Floor Mnanger/Stage Manager	[O]	مدیر صحنه	۲۱۱
Floor Operator	[O]	متصدی صحنه	۲۰۶
Floor Plan	[E]	نقشه صحنه (پلان)	۲۴۱
Floor Treatment-Applied Pattern	[E]	پرداخت کف صحنه - الگوهای کاربردی	۶۰
Floor Treatment-Painting	[E]	پرداخت کف صحنه - نقاشی	۶۲
Floor Treatment-Surface Covering	[E]	پرداخت کف صحنه - پوشش سطح	۶۱
Focus	[I]	فوکوس	۱۴۴
Foley	[I]	افکت سالن	۴۵
Foreground	[I]	پیش زمینه	۶۷
Frame	[I]	فریم	۱۴۴
Full Animation	[C]	فول انیمیشن	۱۴۴

G

Game Show	[C]	مسابقه	۲۱۳
Gauzes	[E]	توریهها	۸۰
Gelatin	[E-M]	ژلاتین	۱۰۹
Genlock	[I]	همگامی عمومی (ژن لاک)	۲۵۵
Graphic Artist/Graphic Designer	[O]	گرافیسیت	۱۹۳
Graphics	[C]	گرافیک	۱۹۴

H

Handy Boom	[E]	بوم دستی	۵۷
Handy Microphone	[E]	میکروفن دستی	۲۳۸
Head Set / Head Microphone	[E]	میکروفن گوشی دار (هدست)	۲۳۹
Healthcare	[C]	بهداشت و ایمنی	۵۸
Historical	[C]	تاریخی	۶۸
Horizontal Resolution	[I]	افقی رزولوشن (تفکیک)	۱۰۸
Hydraulic Platform	[E]	سکوهاى هیدرولیک	۱۱۶

I

Idea	[I]	سوژه	۱۱۶
Ideologic_Islamic Thought	[C]	عقیدتی - معارف اسلامی	۱۴۲
Imposed War	[C]	جنگ تحمیلی	۸۵
In Between	[O]	طراح تصاویر میانی	۱۳۷
Information General	[C]	اطلاعات عمومی	۴۴
Informative	[C]	اطلاعاتی	۴۴
Informative - Educational	[C]	اطلاعاتی - آموزشی	۴۴
Inker	[O]	مرکب کار (دسن کننده یا قلمگیر)	۲۱۳
Inking	[I]	قلم گیری	۱۸۰
Instructional Technologist	[O]	تکنولوژیست آموزشی	۷۷
Interlace Scanning	[I]	جاروب در هم بافته	۸۳
Interlude	[C]	میان پرده	۲۲۹
Interview	[C]	مصاحبه	۲۱۴
Islamic Thought	[C]	معارف اسلامی	۲۱۴

K

Key Design	[I]	طراحی کلید	۱۴۱
key Designer/ Kay Framer	[O]	طراح کلید	۱۳۹
Kinescope	[E]	دستگاه تبدیل ویدیو به فیلم	۹۱

L

Laboratory	[P]	آزمایشگاه	۳۴
------------	-----	-----------	----

Laboratory Engineer	[O]	مهندس لابراتوار	۲۲۸
Lay Out	[I]	لی اوت	۲۰۳
Layout man	[O]	صحنه پرداز (انیمیشن)	۱۲۷
Lecture	[C]	کلاس درس / سخنرانی	۱۹۰
Light Box	[E]	جعبه نور	۸۴
Light Dimmer	[E]	میز نور (دیمر)	۲۳۲
Light Mobile Unit	[P]	واحد سیار نور	۲۵۰
Lighting Director	[O]	نور پرداز	۲۴۷
Lighting System	[E]	سیستم نورپردازی	۱۱۹
Lightmeter	[E]	نور سنج	۲۴۹
Lightweight Ceiling Track	[E]	ریلهای سقفی سبک	۱۰۹
Lightweight Stands	[E]	پایه های سبک (برای نصب چراغها)	۶۰
Lightweight Telescopic Tubes	[E]	لوله های تلسکوپی سبک	۲۰۲
Linear Editing	[I]	تدوین خطی	۷۱
Linetest Operator	[O]	متصدی تست مدادی	۲۰۶
Lining Up	[I]	برپایی دوربین	۵۲
Lip Microphone	[E]	میکروفن دهانی	۲۳۸
Locate	[I]	لُکیت	۲۰۲
Logo	[I]	آرم/الگو یا شناسه سازی	۳۴
Loud Speaker	[E]	بلندگو	۵۵
LS:Long Shot	[I]	نمای دور	۲۴۴
Luminance Key	[I]	لومینانس کی	۲۰۲
<u>M</u>			
Make-Up	[I]	گریم	۱۹۸
Make-up Artist	[O]	گریمر	۱۹۸
Make-Up Room	[P]	اتاق گریم	۳۸
Make-Up Table	[E]	میز گریم	۲۳۱
Marionette/String Puppet	[C]	نخی	۲۴۰
Mask Puppet	[C]	ماسک (برنامه عروسکی)	۲۰۳

Master Clock	[E]	ساعت دقیق الکترونیکی	۱۱۱
Master Control Room	[P]	اتاق کنترل مرکزی (نودال)	۳۸
Master Tape	[E]	نوار مادر	۲۴۶
Mat Knife	[E]	کاتر برقی	۱۸۱
Medium Close Up	[I]	نمای نیمه نزدیک	۲۴۶
M&E: Music & Effect	[I]	افکت و موسیقی	۴۶
Medium Film	[C]	فیلم نیمه بلند	۱۵۰
Mesh Screens	[E]	پرده های مشبک	۶۳
Microphone	[E]	میکروفن	۲۳۳
Mini TV Mobile Unit	[P]	واحد سیار کوچک	۲۵۰
Mix	[I]	میکس	۲۳۹
Mood Music	[I]	موسیقی حالت	۲۱۶
Motor Driver Truck	[E]	گردونه موتوری	۱۹۸
Movie	[C]	فیلم سینمایی	۱۴۸
Moving Coil Microphone	[E]	میکروفن با سیم پیچ متحرک (دینامیک)	۲۳۷
MS:Medium Shot	[I]	نمای میانه	۲۴۵
Multi Track Recorder	[E]	مولتی ترک رکورد	۲۲۷
Multi-control Complex	[P]	مجموعه اتاقهای کنترل	۲۰۷
Multiwire	[E]	کابل چند رشته ای	۱۸۱
Muppet	[C]	دستکشی	۹۰
Mural	[E]	دیوار نما (پس زمینه دیواری)	۱۰۷
Music	[C]	موسیقی	۲۱۶
Music & Song	[C]	موسیقی و سرود	۲۱۶
Mute Room	[P]	اتاق صامت	۳۷
<u>N</u>			
Narration	[I]	گفتار متن	۲۰۰
Negative	[E]	نگاتیو	۲۴۲
Negative Archive	[P]	آرشیو نگاتیو	۳۳
Negative Cutting	[I]	قطع نگاتیو	۱۸۰

Negative Processor	[E]	دستگاه ظهور نگاتیو	۹۳
Neutral Background-Plain	[E]	پس زمینه خنثی-ساده	۶۵
News	[C]	خبر	۸۸
News	[C]	خبری	۸۸
NLE:Nonlinear Editing	[I]	تدوین غیر خطی	۷۱
<u>O</u>			
Object Animation	[C]	فیلم آبجکت انیمیشن	۱۴۵
OCP:Operating Control Panel	[E]	اوسی پی	۴۹
Omni directional Microphone	[E]	میکروفن همه - راستا(کروی)	۲۳۹
On-location Sound	[I]	صدای سرصحنه	۱۳۰
Open-ended Staging	[E]	دکور باز	۹۶
Opening Title	[C]	تیتراژ آغازین	۸۳
O/S:Over-the shoulder Shot	[I]	نمای بالای شانه	۲۴۴
<u>P</u>			
Panel	[C]	میزگرد	۲۳۱
Panning	[I]	حرکت پن (چرخش افقی)	۸۶
Pantograph	[E]	پانتوگراف	۵۸
Paper Animation	[C]	انیمیشن روی کاغذ	۴۸
patch panel	[E]	تابلوی اتصال	۶۷
Pedestal	[E]	پایه پدستال	۵۹
Pedestal	[I]	حرکت پدستال	۸۶
Pencil test	[I]	تست مدادی	۷۴
Performance	[I]	اجرا	۴۰
Perspective	[I]	پرسپکتیو	۶۳
Persuasive	[C]	ارشادی	۴۱
Photo & Slide	[I]	اسلاید و عکس	۴۴
Photo Clip	[C]	فتو کلیپ	۱۴۳
Photo Paper	[E-M]	کاغذ عکاسی	۱۸۷
Photo Romance	[C]	فتورمان	۱۴۳

Photographer	[C]	عکاس	۱۴۲
Photography Camera	[E]	دوربین عکاسی	۱۰۰
Picture Quality	[I]	کیفیت تصویر	۱۹۳
Pin	[E]	خار(پایه)	۸۷
Pixel	[I]	عنصر تصویر	۱۴۳
Pixilation	[C]	فیلم پیکسیلشن	۱۴۶
Plain-black Background	[E]	پس زمینه خنثی سیاه و سفید	۶۶
Plan/Shot	[I]	پلان	۶۶
Plateau	[C]	پلاتو/اجرا	۶۶
Political	[C]	سیاسی	۱۱۹
Politico_News	[C]	سیاسی - خبر	۱۱۹
Portable	[E]	دوربین پرتابل	۱۰۰
Positive	[E-M]	پزتیو(نسخه مثبت)	۶۴
Positive Printing Machine	[E]	دستگاه چاپ پزتیو	۹۲
Positive Processor	[E]	دستگاه ظهور پزتیو	۹۳
Post Production	[I]	پس تولید	۶۴
P.O.V:Point of View Shot	[I]	نمای پی او وی	۲۴۴
Praisal/Tribution	[C]	مدیحه	۲۱۰
Prayer Intermission	[C]	ادعیه	۴۰
Pre Paration	[I]	آماده سازی	۳۵
Pre Production	[I]	پیش تولید	۶۷
Processor	[E]	پردازنده	۶۳
Producer	[O]	تهیه کننده	۸۱
Production	[I]	تولید	۸۰
Production Control Room	[P]	اتاق کنترل تولید (اتاق فرمان)	۳۸
Production Manager	[O]	مدیر تولید	۲۱۰
Productional Mechanics	[I]	کاربری و اصول اجرایی صحنه پردازی در تولید یک برنامه	۱۸۲
Programme	[C]	برنامه	۵۳

Programme Assesor	[O]	ارزیاب پخش	۴۱
Programme Class	[C]	طبقه برنامه و ساختارهای آن	۱۳۱
Programme Color Scheme	[C]	رنگ برنامه	۱۰۸
ProgrammeDuration& Programme Episod	[C]	مدت برنامه و تعداد آن	۲۱۰
Programme Evaluator	[O]	ارزشیاب برنامه	۴۱
Programme Format	[C]	قالب برنامه	۱۵۰
Programme Objective	[C]	هدف برنامه	۲۵۱
Programme Schedule	[I]	کنداکتور	۱۹۲
Programme Statement	[I]	طرح	۱۴۱
ProgrammeForm	[C]	فرم برنامه	۱۴۳
Progressive Scanning	[I]	جاروب متوالی	۸۳
Projection Room	[P]	اتاق نمایش فیلم	۳۹
Projector	[E]	نورافکن	۲۴۶
Psalms	[C]	تواشیح	۸۰
Puppet Animation	[C]	انیمیشن عروسکی	۴۸
Puppet Animation Tripod	[E]	پایه فیلمبرداری عروسکی	۵۹
Puppet Designer	[O]	طراح عروسک	۱۳۹
Puppet Maker	[O]	سازنده عروسک (اسکلت ساز)	۱۱۱
Puppet Show	[C]	برنامه های عروسکی	۵۴
Q			
Quran Programmes	[C]	برنامه قرآنی	۵۴
R			
Realistic Staging	[I]	صحنه پردازی واقعگرایانه	۱۲۹
Recitation	[C]	ترتیل	۷۳
Recreation	[C]	تفریحات سالم	۷۶
Reel (of Film)	[E]	حلقه فیلم	۸۷
Reflected Sound	[I]	صدای منعکس شده	۱۳۱
Rehersal/Recording	[I]	تمرین/ضبط	۷۸
Release Print	[I]	نسخه نهایی پخش	۲۴۰

Remote Control Camera	[E]	دوربینهای کنترل از راه دور (استودیویی)	۱۰۶
Reportage	[C]	گزارش	۱۹۹
Reporting	[C]	گزارش	۱۹۹
Researcher	[O]	محقق و پژوهشگر	۲۰۹
Resource Planning	[I]	برآورد	۵۲
Reversal Film	[E-M]	فیلم ریورسال	۱۴۸
Ribbon Microphone	[E]	میکروفن نواری	۲۳۹
Riser	[E]	سکو	۱۱۶
Roll	[I]	رل	۱۰۸
Rotary	[E]	دورانی (روتاری)	۱۰۰
Rotoscopy	[C]	جاندار انیمیشن (روتوسکپی)	۸۴
Round Table/Panel Show	[C]	میزگرد	۲۳۱
Row Film	[E-M]	فیلم خام	۱۴۷
Rush Positive	[I]	پزتیو راش	۶۴
Rushes	[E-M]	راش	۱۰۷
<u>S</u>			
Sacred Defense	[C]	دفاع مقدس	۹۵
Sacred Defense Values	[C]	ارزشهای دفاع مقدس	۴۱
Scatter Materials	[E]	مواد قابل پراکندن جهت پرداخت کف صحنه	۲۱۶
Scene	[I]	صحنه	۱۲۴
Scenery Store	[P]	انبار دکور	۴۷
Scenic Clamps	[E]	قلابهای صحنه	۱۸۰
Scientific	[C]	علمی	۱۴۲
Script Girl/Continuity Person	[O]	منشی صحنه	۲۱۴
Script/Script Play	[I]	فیلمنامه	۱۴۸
Script Writer	[O]	فیلمنامه نویس	۱۴۹
Seamless Background	[E]	پس زمینه پیوسته	۶۵
Semi Animated	[C]	نیمه انیمیشن	۲۴۹

Sensitometer	[E]	سانسیتومتر (حساسیت سنج)	۱۱۱
Sensitometry	[I]	سانسیتومتری (حساسیت سنجی)	۱۱۱
Serials	[C]	سریال ها	۱۱۵
Series	[C]	مجموعه ها (سری های ناپیوسته)	۲۰۹
Set Construction- Architectural Units	[E]	دکور سازی - قطعات پیش ساخته	۹۷
Set Design	[I]	طراحی صحنه	۱۴۱
Set Designer	[O]	طراح صحنه	۱۳۸
Set Dressing(Staging)	[I]	صحنه آرایی (صحنه پردازی)	۱۲۵
Shading	[I]	شیدینگ	۱۲۴
Shadow Puppet	[C]	سایه	۱۱۲
Short Film	[C]	فیلم کوتاه	۱۴۸
Short-run Staging	[I]	صحنه پردازی کوتاه مدت	۱۲۸
Shot	[I]	نما	۲۴۲
Show	[C]	شو	۱۲۴
Shutter	[E]	شاتر	۱۲۳
Science & Technology	[C]	علم و فن	۱۴۲
Simulated Effects	[E]	جلوه های کاذب	۸۵
Single Clad/Single Sided Flat	[E]	لته یک رویه	۲۰۲
Single Plain Flat	[E]	لته ساده منفرد	۲۰۲
Single Shot	[I]	تک نما	۷۷
Slide	[E-M]	اسلاید	۴۳
Slide Projector	[E]	دستگاه اسلاید	۹۰
Slow Motion Device	[E]	دستگاه اسلوموشن	۹۰
Social	[C]	اجتماعی	۴۰
Socio_Cultural	[C]	فرهنگی - اجتماعی	۱۴۳
Solid Pieces	[E]	احجام	۴۰
Solo	[I]	سولو (تکی)	۱۱۷
Sound Convertor	[E]	دستگاه تبدیل صدای اپتیک	۹۱
Sound Effector	[O]	افکتور صدا	۴۵

Sound Effects	[C]	اثرات صوتی	۳۹
Sound Effects	[I]	افکت صدا	۴۵
Sound Loop	[I]	لوپ صدا	۲۰۲
Sound Operator	[O]	متصدی صدا	۲۰۶
Sound Recordist	[O]	صدا بردار	۱۲۹
Special Effects	[C]	جلوه های ویژه/خاص	۸۵
Special Effects Man	[O]	متصدی جلوه های خاص	۲۰۶
Splicer	[E]	اسپلیسر(دستگاه برش و چسباندن فیلم)	۴۲
Split Reel Bobine	[E]	بویین منبع (از هم باز شونده)	۵۶
Sport & Recreation	[C]	ورزش و تفریحات سالم	۲۵۰
Sports	[C]	ورزشی	۲۵۰
Spotemeter(Spot brightness meter)	[E]	اسپاتمتر(نور سنج نقطه ای)	۴۲
Staging Style	[I]	سبک صحنه پردازی	۱۱۲
“Standards Conversion” Room	[P]	اتاق تبدیل استانداردها	۳۶
Stand Microphone	[E]	میکروفن پایه زمینی	۲۳۷
Standing Sets	[E]	دکورهای راکد	۹۹
Static Graphics	[C]	گرافیک ایستا	۱۹۶
Stick Puppet	[C]	باتومی / میله ای	۴۹
Storage Trolley	[E]	گردونه حمل وسایل	۱۹۷
Storyboard	[I]	فیلمنامه مصور	۱۴۹
Storyboard Artist/Storyboard Man	[O]	تصویر ساز فیلمنامه	۷۵
Storyboard Drawing	[C]	قصه نقاشی	۱۸۰
Studio	[P]	استودیو	۴۲
Studio Maintenance Room	[P]	اتاق تعمیرات استودیو	۳۷
Studio Boom	[E]	بوم کوچک استودیویی	۵۸
Studio Distribution Box	[E]	جعبه تقسیم استودیو	۸۴
Studio Engineer	[O]	مهندس فنی استودیو	۲۲۸
Studio Flash	[E]	فلاش چتر	۱۴۴
Studio Plan	[E]	نقشه استودیو	۲۴۱

Stunt Man/ Stand-in	[O]	بازیگر بدل	۵۰
Subject Matter	[C]	موضوع برنامه	۲۱۶
Super Cardioids Microphone	[E]	میکروفن سوپر کاردیوئید	۲۳۸
Supply Manager	[O]	مدیر تدارکات	۲۱۰
Supported Panel	[E]	پانلهای تکیه گاه	۵۹
Sync	[I]	سینک	۱۲۲
Synchroniser	[E]	میز سینکرونایزر(همگام ساز)	۲۳۱
Synopsis	[I]	خلاصه داستان	۸۸
System Manager	[O]	مدیر سیستم	۲۱۱
<u>T</u>			
Table Set-ups	[I]	صحنه پردازی به دور میز	۱۲۸
Tailor	[O]	خیاط	۸۹
Take	[I]	برداشت	۵۲
Take-up Bobine	[E]	بوبین جمع کننده(بوبین فیلم گیر)	۵۶
Talk Back / Intercom	[E]	اینترفون	۴۹
Talk Show/Interveiw Show	[C]	مصاحبه	۲۱۴
Talk Show/Interview Show	[C]	گفتگو	۲۰۰
Tangue	[I]	حرکت تانگو	۸۶
Tapes	[E]	نوار چسبها	۲۴۶
TBC:Time Base Corrector	[E]	تصحیح کننده مبنای زمانی	۷۴
TC: Time Code	[I]	تایم کد	۶۹
Teaser	[C]	تیزر	۸۳
Technical Director	[O]	سوئیچر یا کارگردان فنی	۱۱۷
Technical Equipment Store	[P]	انبار تجهیزات فنی	۴۶
Tele Conference	[C]	تله کنفرانس	۷۸
Telecine	[E]	تله سینما	۷۸
Teleplay	[C]	تأثر تلویزیونی	۶۷
Theater	[C]	تأثر صحنه	۶۸
Three _ Dimentional Animation	[C]	انیمیشن کامپیوتری سه بعدی	۴۸

Three-shot	[I]	نمای سه نفره	۲۴۵
Tie Microphone	[E]	میکروفن شخصی	۲۳۸
Tilt & Pan Head	[E]	کلگی تیلت پن	۱۹۱
Tilt(ing)	[I]	حرکت تیلت (چرخش عمودی)	۸۷
Time Code Signal	[I]	سیگنال تایم کد	۱۲۱
Title	[C]	تیتراژ	۸۲
Track	[I]	تراک	۷۲
Track	[I]	حرکت تراک	۸۶
Translucent Screen	[E]	پس زمینه (پرده) نیمه شفاف	۶۶
Transmission	[I]	پخش تلویزیونی	۶۰
Traveling	[I]	حرکت موضوعی	۸۷
Triax cable	[E]	کابل تری اکس	۱۸۰
Tricks/Fake	[I]	تروکاژ	۷۴
Tripod	[E]	سه پایه	۱۱۸
TV Film	[C]	فیلم تلویزیونی	۱۴۷
Tv Mobile Unit	[P]	واحد سیار تلویزیونی	۲۴۹
TV Reporter	[O]	گزارشگر	۱۹۹
Two _ Dinemantional Animation	[C]	انیمیشن کامپیوتری دو بعدی	۴۸
Two Person Talk Show	[C]	گفتگوی دو نفره	۲۰۰
Two-shot	[I]	نمای دو نفره	۲۴۴
Two-storey Staging	[I]	صحنه پردازی دو طبقه	۱۲۸
Types of Staging	[I]	انواع صحنه پردازی	۴۷
U			
Ultra Violet Puppet	[C]	ماورای بنفش	۲۰۴
V			
Variety Show	[C]	برنامه های ترکیبی (جنگ)	۵۴
VCR:Video Cassette Recorder	[E]	دستگاه ضبط ویدیو کاست	۹۳
Video Clip	[C]	ویدیو کلیپ	۲۵۱
Video Director	[O]	کارگردان ویدیو	۱۸۴

Video Monitor	[E]	مانیتور (نمایشگر) ویدیو	۲۰۴
Videoscope	[I]	ویدیو سکوپ	۲۵۱
Vision Control	[I]	کنترل فنی تصویر	۱۹۲
Vision Mixer/Switcher	[E]	میز ترکیب کننده تصویر (میکسر ویدیو)	۲۳۰
Visual Effects	[I]	افکت تصویر	۴۵
Visual Effects	[C]	جلوه های تصویری	۸۴
Vocal	[C]	کلام	۱۹۱
Voice Artist	[O]	دوبلر	۹۹
Volum Unit Meter	[E]	شاخصهای صوتی	۱۲۴
VP: Video Player	[E]	دستگاه پخش ویدیو	۹۱
VR: Video Recorder	[E]	دستگاه ضبط ویدیو	۹۲
VTR: Video Tape Recorder	[E]	دستگاه ضبط مغناطیسی تصویر	۹۲
VTR: Video Tape Room/VCR: Video Cassette Room	[P]	اتاق ضبط مغناطیسی	۳۷
<u>W</u>			
Walk-on	[O]	بازیگر کمکی	۵۰
Water Puppet	[C]	آبی	۳۳
Waveform Monitor	[E]	نمایشگر شکل موج	۲۴۵
White Balance	[I]	تنظیم سفیدی	۸۰
Winding	[E]	فیلم پیچی (برگرداننده)	۱۴۶
Wireless Microphone	[E]	میکروفن بی سیمی	۲۳۷
Work Print	[I]	کپی کار	۱۸۹
<u>Z</u>			
Zoom	[I]	زوم	۱۰۹

منابع و مستندات

سیاهه منابع و مستندات

الف- جزوات و کتابها

- ۱- خلاصه تعاریف و مفاهیم بازنگری شده برنامه سازی تلویزیونی
اداره کل اطلاعات و برنامه ریزی سیما-۱۳۸۰
- ۲- شناخت کلان تولید شبکه اول سیما
اداره کل تشکیلات و سیستمها
خانم مهرابی - خرداد ماه ۱۳۷۸
- ۳- تعریف و شرح وظایف مشاغل
فریبرز دمانپور- سال ۱۳۵۵
- ۴- نظام حقوق و دستمزد
امور کارشناسی برنامه ریزی و ارزیابی- دی ماه ۱۳۷۰
- ۵- جزوه تعاریف موضوعی
امور برنامه ریزی و ارزیابی - مرداد ۱۳۶۴
- ۶- واژه نامه
امور برنامه ریزی و ارزیابی -۱۳۶۶
- (اصطلاحات کاربردی در برنامه سازی صدا و سیما)
- ۷- واژه نامه
امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۶۹
- ۸- واژه نامه
امور برنامه ریزی و ارزیابی - ۱۳۷۱
- ۹- ضوابط و معیارهای کیفی و کمی برنامه سازی صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران
انتشارات اداره کل روابط عمومی صدا و سیما
بیژن حیدر عربی- زمستان ۱۳۷۱
- ۱۰- تعریف مشاغل تولیدی
بیژن حیدر عربی
- ۱۱- نظام نامه اجرایی طبقه بندی برنامه های تلویزیونی
ستاد کارشناسی و برنامه ریزی حوزه ریاست
آبان ماه ۱۳۷۲
- ۱۲- بررسی و طراحی سیستم عوامل تولید تدوین و ترسیم گردش کار عوامل تولید
اطلاعات و برنامه ریزی مرکز تولید و فنی سیما- اسفند ۱۳۸۰
- ۱۳- طرح ساماندهی آمارهای ثبتی دستگاههای اجرایی کشور
مرکز آمار ایران
- ۱۴- سمینار برنامه ریزی تولید صدا و سیما
۲۴ - ۲۹ آبان ۱۳۶۳

- ۱۵- ویدیو تکنیک
جزوه درسی دانشکده صدا و سیما (خانم شکیبا)
- ۱۶- اصول اساسی تلویزیون
جزوه درسی دانشکده صدا و سیما (خانم شکیبا)
- ۱۷ - کتاب اصول صحنه پردازی در تلویزیون
جرالد میلرسون - ترجمه مهدی رحیمیان
اسماعیل عباسی
- ۱۸- کتاب فرهنگ عکاسی
مهین جواهریان
- ۱۹- کتاب تاریخچه انیمیشن
اردشیر کشاورزی
- ۲۰- کتاب فیلمنامه نویسی برای انیمیشن
جان هالاس و راجرمانول - ترجمه محمد رضا رازقی
- ۲۱- کتاب فنون متحرک سازی
ترجمه روشن صمدی
- ۲۲- کتاب فرهنگ فن سینما و تلویزیون
جرالد میلرسون - ترجمه مهدی رحیمیان
- ۲۳- کتاب فن برنامه سازی تلویزیون
آلن برمینگهام، مایکل ت . اسمیت، جان سیمونز،
کن ا . استیفنز - ترجمه مهدی رحیمیان
- ۲۴- کتاب استودیوهای کوچک تلویزیونی
گلین آگلین - ترجمه محمد مهدی چرخنده
دکتر عذرا خزانلی
- ۲۵- کتاب فن صدا برداری
شورای واژه گزینی سروش - ۱۳۶۷
- ۲۶- کتاب نویسندگی برای رادیو و تلویزیون
(حسن امتیازی، وازریک درساهاکیان، مهدی رحیمیان،
مسعود مدنی، حمید هدی نیا)
- ۲۷- کتاب واژگان فنی سینما و تلویزیون

28- "Television Production Handbook",
8th Edition

Herbert Zettl

29- "Basic TV Staging", 2nd Edition

Gerald Millerson

30- "The Video Studio", 2nd Edition

Alan Bermingham, Michael Talbot- Smith,
Ken Angold-Stephens, Ed Boyce

ب - پایگاه‌های اینترنتی

<http://tvandradijobs.com/cgi-bin/classifieds/classifieds.cgi>

<http://www.cybercollege.com>

<http://us.imdb.com/Glossary/T>

http://www.allmovie.com/avg_glossary.html

http://home.snafu.de/ohei/ofd/md_category_e.html

<http://www.dilettantesdictionary.com/index.php?start=176&let=d>

http://www.dramatic.com.au/glossary/glossry_d.html

<http://www.greatestfilms.org/filmterms4.html>

<http://www.geocities.com/the7thart/film-terms.html>

<http://simplyscripts.com/glossary.html>

<http://www.actorschcklist.com/resources/glossary.html>

<http://www.realityfilm.com>

<http://www.teako170.com>

[/http://www.filmsound.org/cliche](http://www.filmsound.org/cliche)

<http://www.library.yale.edu/humanities/film/genres.html>

<http://www.total10.test9.inweb.co.uk>

[/http://www.en.wikipedia.org/wiki](http://www.en.wikipedia.org/wiki)

<http://www.thepuppetstudio.com>

http://www.greatproductions.ca/video_prod_phases.html

<http://www.filmsite.org/genres.html>

<http://www.learner.org/exhibits/cinema/editing2.html>

⋮