



**بخش دوم**

**دروس و جلسات**

## نمونه جدول بودجه بندی

### ساخت ماکت و الگوی دیجیتال

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۲	۲	مقدمه و تعریف طراحی صحنه و اهداف صحنه، نمایش فیلم	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۱
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت فرهنگی، ورزشی یا اقتصادی	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۱
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت برنامه مذهبی بر اساس عملکرد	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۲
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت برنامه کودک با انواع طراحی صحنه	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۲
۲	۲	طراحی برنامه نوروزی در اتوکد	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۳
۲	۲	اجرای برنامه نوروزی در 3D	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۳
۳	۱	طراحی یک مسابقه و ساخت ماکت بر اساس ارکان صحنه	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۴

## فصل اول: صحنه پرداز تلویزیونی

واحد یادگیری  
(۱)

### ساخت ماکت و الگوی دیجیتال

#### ۱- مقدمه

قبل از ساخت هر طرح و نقشه‌ای در اندازه واقعی، نمونه‌ای از آن در مقیاس کوچک‌تر به عنوان ماکت ساخته و تمامی جزئیات در نظر گرفته می‌شود تا اگر ایراد و اشکالی مشاهده شد، اصلاح گردد. در طراحی صحنه نیز ماکت ساخته می‌شود تا کارگردان و دیگر عوامل بتوانند مراحل تولید و ساخت برنامه را به خوبی پیش‌بینی کنند. دامنه ساخت ماکت به قدری گسترش یافته است که برای بیشتر فیلم‌ها، سریال‌ها و آثار نمایشی و کم کردن هزینه آنها، ماکت ساخته می‌شود، و مراحل تولید را پیش می‌برند هر چند که پیشرفت‌های تکنولوژی نیز این امر را سهولت بخشیده است. سازندگان ماکت به قدری در کارشان حرفه‌ای هستند که تفاوت ماکت از واقعیت به راحتی امکان‌پذیر نیست. از شهرک‌های سینمایی و لوکیشن‌های فیلم‌ها و سریال‌ها می‌توان به عنوان ماکت‌هایی نام برد که در اندازه‌های واقعی ساخته شده‌اند.

#### ۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.

#### ۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

ماکت می‌تواند در زمان تصویربرداری، هزینه و فضای مورد نیاز برای نصب دکور را کاسته و روند تولید را سرعت بخشد (مانند جنگ ستارگان و کشتی تایتانیک) هماهنگی با عنوان تولید.

طراح صحنه با شرکت در جلسات هماهنگی که با حضور تهیه‌کننده، کارگردان، تصویربردار، نورپرداز، صدابردار و... تشکیل می‌شود نسبت به موضوع برنامه و محل نصب دکور هماهنگی‌های لازم را انجام می‌دهد که در درجه اول خواست کارگردان

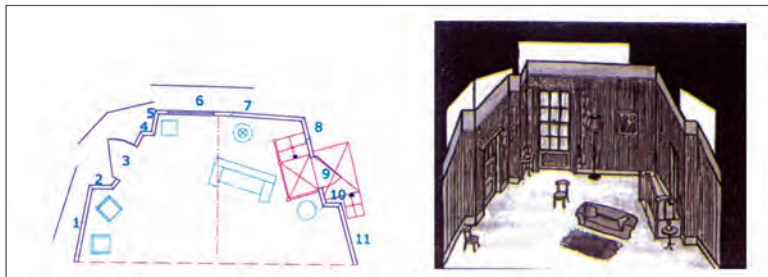


و موضوع برنامه و نمایش تلویزیونی قرار دارد و سپس شرایط برای فعالیت دیگر عوامل تولید صورت می‌پذیرد.

طراح صحنه پیش از طراحی استودیو یا مکانی را که دکور در آن مونتاژ می‌شود را بازدید می‌کند و موارد مونتاژ و روش جمع‌آوری دکور را در نظر می‌گیرد، هنرآموز با تأکید بر محل برپایی دکور، درهای ورودی برای حمل و نقل دکور و... هنرجویان را راهنمایی می‌کند که بازدید از محل برپایی دکور از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است. اگر دکور در فضای باز مونتاژ شود به چه نکاتی باید توجه نمود و مواد و مصالح را چگونه باید انتخاب نمود تا در برابر شرایط طبیعی دکور از ایستایی لازم برخوردار باشد و آسیب نبیند.

### نقشه‌کشی

ترسیم نقشه‌های طراحی شده به سازنده دکور کمک می‌کند تا در زمان کوتاه‌تر و با کیفیت بهتر، دکور برنامه و نمایش‌های تلویزیونی را بسازد. هنرآموز مراحل طراحی را با تصویر نمایش می‌دهد. پس از تأیید کارگردان، چگونگی پلان، نماها، برش‌ها و جزئیات طرح ترسیم می‌شود. برنامه و نمایش‌های تلویزیونی دارای رده‌های سنی (الف، ب، ج و د) هستند که برای برخی از آنها یک نقشه ساده کافی است، ولی برای برنامه‌ها و نمایش‌هایی از نوع الف و ب به نقشه‌های بیشتر و پیچیده‌تری نیاز دارند.



### مراحل نقشه‌کشی

با چند نمونه تمرین ساده به هنرجویان، طرز استفاده از اشل برای مقیاس و اندازه اجسام آموزش داده شود. هنرآموز انواع خطوط ترسیم و روش شیت‌بندی نقشه‌ها (پلان، نما، برش، جزئیات و جدول مشخصات یا تایتل) را آموزش داده و هنرجویان فعالیت کارگاهی را با این روش انجام دهند و طرح‌های پیشنهادی خود را بر روی نقشه‌ها ترسیم و اجرا نمایند.



برای صحنه‌های متنوع و پیچیده نمایش، جزئیات ضروری است تا سازندگان به آسانی بتوانند طرح‌ها را بسازند.

### مواد و مصالح

هنرآموز دربارهٔ مواد و مصالح و نمونه‌هایی که هنرجویان به کلاس آورده‌اند گفت‌وگو می‌کند و ویژگی آنها را توضیح می‌دهد و با یک تمرین ساده تفاوت فوم با چوب و فنر و یا با گچ و سیمان را نشان می‌دهد. هنرآموز با نمایش تصویری به هنرجویان آموزش می‌دهد؛ با ایجاد بافت‌های بصری متنوع (استفاده از گل رس به جای سیمان یا بالعکس) می‌توان فضای برنامه را تاریخی یا مدرن نشان داد.

### برآورد هزینه

هزینه ساخت دکور از بخش‌های مهم تولید یک برنامه و نمایش تلویزیونی است که مبلغ زیادی از بودجه برنامه را در بر می‌گیرد. طراح، زمان طراحی و ساخت دکور به این مورد توجه کرده و تا حد امکان باید هزینه‌ها را کنترل کند.

شناخت مواد و مصالح و هزینه به طراح کمک می‌کند تا در هزینه‌ها صرفه‌جویی شود. بازدید از نمایشگاه مواد و مصالح ساختمانی و... به هنرجویان کمک می‌کند تا با مواد و مصالح جدید و انواع قیمت‌ها آشنا شوند و در زمان برآورد هزینه ساخت دکور به آنها مراجعه کنند.

### نصب و مونتاژ



محل مونتاژ دکور از قبل بازدید شده، طراح، در زمان مونتاژ نظارت دارد تا دکور طبق مونتاژ در مکان مناسب قرار گیرد. هنرآموز از هنرجویان می‌خواهد برای صحنه‌ای که طراحی کرده‌اند، چند پلان مونتاژ برای مکان‌های مختلف تهیه کنند.

### نگهداری و استفاده مجدد

دکورها پس از تولید برنامه ممکن است دیگر قابل استفاده نباشند، بنابراین در پارکینگ دکور، نگهداری و به عنوان دکور موجودی نام برده می‌شوند. برخی از قسمت‌های آنها مثل لته‌های ساده، پلکان و... در صحنه‌های برنامه‌های دیگر قابل استفاده است که طراحان دیگر می‌توانند انتخاب کنند. به کارگیری دکورهای قبلی در هزینه دکورهای آینده تأثیرگذار است.

نگهداری از ماکت و دکورهای ساخته شده می‌تواند در آینده به هنرجویان کمک کند تا هزینه‌ها کاسته شود.

نکته



### ۴- نکات ایمنی و بهداشت

استفاده از لباس، ماسک، دستکش، رعایت نکات ایمنی در کاربرد وسایل برش مثل اره و کاتر و مانند آن.

### ۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، پرسش و پاسخ‌های کارگاهی، آزمون عملکردی.

## ارزشیابی شایستگی ساخت ماکت و الگوی دیجیتال

<p><b>شرح کار:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>مطالعه موضوع برنامه، انجام طرح‌های دستی و نقشه‌های اولیه و اصلاح آن در نرم‌افزار مرتبط</li> <li>ساخت ماکت مطابق نقشه و ارائه آن به برنامه</li> </ul>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b></p> <p>ساخت ماکت و الگوی دیجیتال با استفاده از رایانه براساس نقشه</p> <p><b>شاخص‌ها:</b></p> <p>طراحی و ساخت ماکت برای یک برنامه تلویزیونی بر اساس موضوع و سفارش عوامل تولید با توجه به مواد و مصالح مناسب و امکانات صحنه</p>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b></p> <p>زمان: ۳ ساعت</p> <p>مکان: استودیو یا کارگاه یا صحنه شبیه‌سازی شده در نرم‌افزار</p> <p>ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی اولیه ماکت	۱	
۲	اجرای طرح در نرم‌افزار	۱	
۳	ساخت ماکت	۲	
۴	هماهنگی با عوامل تولید برای استقرار ماکت	۲	
	شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲
میانگین نمرات			*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.



## نمونه جدول بودجه بندی

### ساخت دکور صحنه

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۳	۱	طراحی صحنه یک نمایش تلویزیونی بر اساس سبک سورئال	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۱
۳	۱	ساخت ماکت برنامه خانواده بر اساس سبک رئال	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۱
۳	۱	ساخت ماکت کودک به سبک فانتزی	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۲
۳	۱	تعیین فعالیت عوامل تولید بر اساس تیتراژ	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۲
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت برنامه خبری پلان، نما و جزئیات	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۳
۳	۱	تهیه نقشه پلان مونتاژ	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۳
۳	۱	طراحی فضای نگهداری دکور و پارکینگ استودیوها	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۴

## فصل اول: صحنه پرداز تلویزیونی

واحد یادگیری  
(۲)

### ساخت دکور صحنه

#### ۱- مقدمه

طراح دکور باتوجه به تجزیه و تحلیل و سبک انتخابی کارگردان، دکور صحنه را در ذهن خود به تصویر کشیده و سپس آن را بر روی کاغذ به مرحله اجرا می‌رساند. طرح‌ها و ایده‌ها به صورت نقشه‌های اجرایی ترسیم شده که شامل نقشه‌های پلان، مقطع و نقشه‌های ساخت صحنه با تعیین مواد و مصالح مشخص است. در بعضی موارد دکور از آرشيو تهیه شده ولی در بیشتر مواقع ساخته می‌شود.

#### ۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.

#### ۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

هنرآموز با نمایش تصاویری از صحنه‌های مختلف، با موضوعات متنوع و طرح پرسش از هنرجویان می‌خواهد تا طراحی صحنه را تعریف کنند و پاسخ‌ها را روی تخته کلاس می‌نویسد و آنها را جمع‌بندی می‌کند. پس از آن با ارائه تعریفی از طراحی صحنه موضوع را بیان کرده و نظرات هنرجویان را اصلاح نماید.

**تعریف طراحی صحنه:** فضا سازی برای یک نمایش با در نظر گرفتن نوع دراماتیک و خصوصیات آن و تبدیل فضای غیرمرئی نمایش آن به شکل مرئی. پس از نمایش تصاویر به دسته‌بندی دکورهایی که در آنها طراحی صحنه، دکوراسیون یا صحنه‌آرایی انجام گرفته می‌پردازد و فعالیت کارگاهی هنرجویان را تعیین می‌کند.

در جلسه آینده به ارزیابی فعالیت کارگاهی هنرجویان می‌پردازد و پس از آن با نمایش تصاویر از آنها می‌خواهد به پرسش‌ها پاسخ دهند.

با جمع‌بندی پاسخ‌های هنرجویان اهداف طراحی صحنه را بیان می‌کند و صحنه‌هایی که در آن به اهداف طراحی توجه شده را مشخص می‌کند و اهمیت شناخت طراح صحنه، نسبت به موضوعات پیرامون را یادآوری و کار گروهی را تعیین می‌نماید.

برای انجام فعالیت کارگاهی پس از اینکه هر هنرجو موضوعی را انتخاب نمود، هنرآموز درباره ویژگی‌های هر برنامه (فرهنگی، اقتصادی یا ورزشی) توضیح داده و موضوع را برای هنرجویان به شکلی ساده بیان می‌کند.

با نمایش تصاویر دکورهای قدیمی و جدید هنرجویان به پرسش‌های کتاب پاسخ می‌دهند.



هنرآموز تصاویر قدیم و جدید را از بین برنامه‌ها، سریال‌ها و... که در دو و یا چند دوره مختلف ساخته شده‌اند را انتخاب کرده با یکدیگر مقایسه می‌نماید (مانند سریال سلطان صاحبقران قبل از انقلاب و امیرکبیر بعد از انقلاب یا اخبار در شبکه‌های مختلف) و با طرح پرسش، میزان خلاقیت طراحان صحنه را در هر دوره بیان نموده و درباره خلاقیت و نوآوری در طراحی صحنه با هنرجویان گفت‌وگو می‌کند.

### تعریف خلاقیت

برای آنکه هنرجویان با خلاقیت بیشتری به طراحی بپردازند؛ نسبت به موضوع برنامه پژوهش کرده و محورهای اصلی هر برنامه را مشخص می‌نمایند. شیوه‌های

تحقیق و... دیدگاه‌ها مطرح شود مانند دیدگاه گشتالت که در امر پژوهش از جزء به کل می‌رسد و یا پژوهش‌های میدانی و کتابخانه‌ای توضیح داده شود و هنرجویان پس از پژوهش و محوریابی برنامه به طراحی می‌پردازند.

### عملکردهای طراحی صحنه

هنرآموز پس از پاسخ به پرسش‌های کتاب توسط هنرجویان، آنها را جمع‌بندی می‌نماید و به تعریف عملکردهای طراحی صحنه می‌پردازد. اکشن یا عمل نیرویی است که نمایش را به جلو می‌برد و آن را زنده و متحرک نگاه می‌دارد. حرکت دراماتیک مجموعه‌ای از حرکات بدنی، تصویری، دیالوگ و شخصیت‌سازی است که طراح صحنه محیط را برای آن مناسب می‌نماید.

### شخصیت‌پردازی

هنرجو بر اساس نوع برنامه، ویژگی و مخاطبان آن و بینندگان شخصیت برنامه را مشخص نموده و به طراحی می‌پردازد. هنرآموز با توجه به اهمیت شخصیت‌سازی هنرجویان را راهنمایی می‌کند تا هنرجویان بتوانند با خلاقیت بیشتری برای برنامه شخصیت‌سازی نمایند مانند برنامه کودک در شبکه‌های تلویزیونی یا برنامه‌هایی که در شبکه ۳ یا ۴ تولید می‌شوند.

### زمان و مکان

هنرآموز اهمیت برنامه‌ای را که در طول روز از تلویزیون پخش می‌شود، برای هنرجویان توضیح می‌دهد مثل برنامه‌های صبح، ظهر و شامگاهی که بینندگان متفاوتی دارند و بر روند طراحی اثرگذار هستند. فضای طراحی شده اگر داخلی یا خارجی باشد امکانات تازه‌ای را برای طراح به وجود می‌آورد به ویژه در مکان‌های خارجی طراح از قدرت عمل بیشتری برخوردار است. در صورتی که فضای داخلی محدودیت‌هایی برای طراح به وجود می‌آورد. فضای تاریخی و موقعیت جغرافیایی در برنامه نقش بسیار زیادی دارند و هنرآموز باید فعالیت کارگاهی را در آن مسیر هدایت کند. آشنایی و شناخت هنرآموز از دوره‌های تاریخی و موقعیت‌های جغرافیایی ضروری است. هنرآموز با توجه به موضوع و فعالیت هنرجو، او را راهنمایی می‌کند.

### فضاسازی برای کمک به موضوع و تم

از آنجایی که موضوع هر برنامه یا نمایش تلویزیونی از ویژگی خاصی برخوردار است.

هنرآموز آنها را برای هنرجویان توضیح داده و روش استفاده از علائم، نشانه‌ها، نمادها، رنگ‌ها و... را بیان می‌کند تا هنرجویان به فضای کلی برنامه توجه داشته و عملکردهای طراحی صحنه را به خوبی در نظر بگیرند.

### انواع طراحی صحنه

با تنوع برنامه‌ها، پیشرفت‌های علمی و تکنولوژی در طراحی صحنه تأثیرگذار بوده است. زمانی که از دکور ثابت بیشتر استفاده می‌شد به مرور احساس یکنواختی در بیننده به وجود می‌آورد و جذابیت برنامه کم می‌شد. طراحان با ذوق، تلاش می‌کردند تا بخش‌هایی از دکور متحرک را بسازند؛ تا در زمانی کوتاه، عناصر را جابه‌جا و تنوع در آن به وجود آورند. گاهی از پرده‌های نقاشی در بدنه اصلی دکور و زمانی از عکس‌های بزرگ استفاده گردید. منابع نوری که در گذشته برای روشن نمودن صحنه به کار می‌رفت امروزه از بخش‌های اصلی دکور محسوب می‌شود. تکنیک‌های استودیویی و امکانات فنی باعث شد از پرده کروماکی استفاده‌های زیادی شود به خصوص در برنامه‌های خبری و گزارشی. هنرآموز با نمایش تصاویر، نحوه استفاده از پرده کروماکی را توضیح می‌دهد. در بیشتر برنامه و شاخه‌های دیگر هنرهای تصویری کاربرد بسیار زیادی دارد. ویدئو وال و پک پروژکشن از دیگر امکانات فنی و تصویری است که به دلیل امکانات تصویری گسترده‌ای که دارند امروزه در اکثر استودیوها به کار گرفته می‌شوند. همین امر باعث شده، برای آنها آثار گرافیکی طراحی شود و شناخت طراح صحنه از هنر گرافیک کمک می‌کند تا از این هنر به شکل بهتری در صحنه طراحی شده استفاده شود.

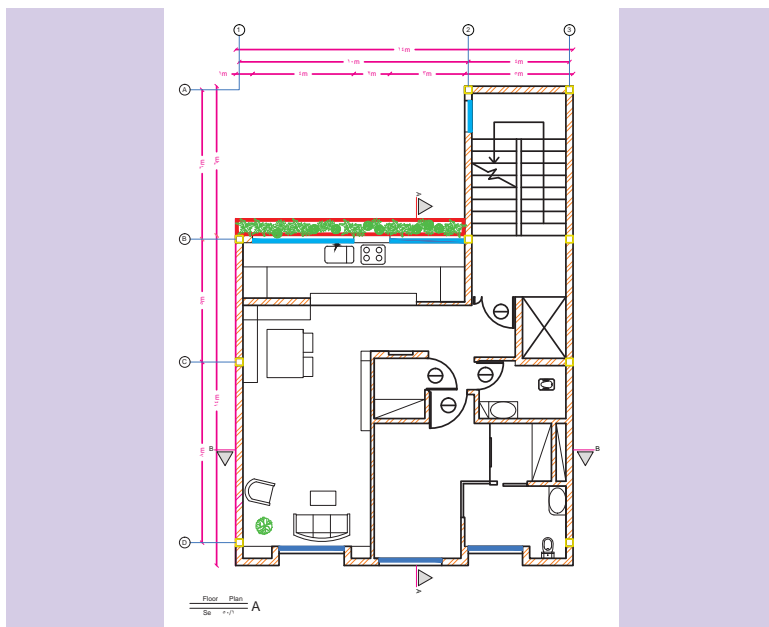
### مراحل طراحی صحنه

**آمادگی:** آمادگی طراح که مهم‌ترین بخش کارش است؛ هنرآموز آن را توضیح می‌دهد که برای طراح هر برنامه تلویزیونی چه اطلاعاتی مورد نیاز است؟ چگونه محورهای برنامه را در طراحی در نظر بگیرد؟ ایده‌پردازی، خلاقیت و پرورش آنها از مهم‌ترین وظایف هنرآموز در این مرحله است. هنرجویان به طراحی اولیه پرداخته و اسکیس‌های را تهیه، و از بین طرح‌ها، مناسب‌ترین آن انتخاب می‌شود، تا وارد مرحله اجرا شوند.

**اجرا:** با معرفی انواع خطوط نقشه‌کشی و روش تهیه پلان، نما و... از طرح‌های اولیه هنرجویان را یاری کنید تا نقشه‌های اجرایی ترسیم شوند.

روش استفاده از مواد و مصالح را بیان می‌کند و درباره ویژگی آنها و نحوه استفاده در صحنه را توضیح می‌دهد تا هنرجویان مناسب‌ترین آنها را به کار برند. شناخت مواد و مصالح جدید به هنرآموز کمک می‌کند تا طرح‌های هنرجویان از کیفیت خوبی برخوردار باشد. در فعالیت گروهی از هنرجویان می‌خواهد که نمونه مواد و

مصالح را به کلاس بیاورند و روی دیوار نصب کنند. آموزش نرم افزارهای اتوکد و 3D کمک می کند تا هنرجویان در صورت تمایل نقشه ها را در این برنامه ها اجرا کنند و در زمانی کوتاه طرح اولیه را کامل نموده و نتیجه نهایی را در سیستم مشاهده کنند.



**ارکان صحنه:** هنرآموز برای پرورش خلاقیت هنرجویان اهمیت ارکان طراحی صحنه را بیان می کند، تا با مفاهیم آنها آشنا شوند. نمونه های تصویری، از دکورهای تلویزیونی در کلاس نمایش دهد و درباره ارکان صحنه با هنرجویان گفت و گو کند. **خط:** خط را به عنوان مهم ترین رکن در طراحی صحنه و به طور کلی در تمامی هنرها مطرح کند و نمایش نمونه تصویری اهمیت آن را بیان نماید.

**شکل:** تمام پدیده‌های هستی از شکل خاصی برخوردارند و به آن شکل شناخته می‌شوند مانند شکل انسان، پا، چشم، برگ، ستون، در، پنجره و... هنرآموز با مثال توضیح می‌دهد اگر دست انسان با دست موجودات دیگر تفاوت دارد این تفاوت بیانگر حالت دست‌ها است که فرم را به وجود می‌آورد.

**اندازه:** استفاده از اندازه مناسب در صحنه از موارد بسیار مهم است که هنرآموز با نمایش تصویر آن را توضیح می‌دهد.

**مثال ۱:** میز کار مدیر کارخانه و میزی که برای بخش اطلاعات و نگهبانی استفاده می‌شود.

**مثال ۲:** در ورودی منزل مسکونی یک فرد اشرافی در یک منطقه اعیان‌نشین شهر و در منزل یک خانواده معمولی در نقاط پایین شهر.

**رنگ:** با توجه به اینکه هنرجویان، فیزیک نور و رنگ را در کلاس‌های دیگر آموزش می‌بینند، هنرآموز روانشناسی رنگ‌ها و به کارگیری آنها را در صحنه‌های برنامه تلویزیونی با نمایش و مقایسه تصاویر گوناگون برای هنرجویان بازگو می‌کند.

**بافت:** با توجه به اینکه اجزای تشکیل دهنده هر چیزی را بافت تشکیل می‌دهد و در طبیعت پدیده‌ای بدون بافت وجود ندارد؛ هنرآموز اهمیت آن را با نمایش تصاویر برای هنرجویان بیان کرده و چگونگی تأثیر بافت‌های بصری را برای هنرجویان بیان می‌کند. ایجاد بافت در هنرهای تجسمی و نمایشی کاربرد بسیار زیادی دارد.



### عناصر بصری

اهمیت عناصر بصری در طراحی صحنه مانند دیگر هنرها از جایگاه خاصی برخوردار است و هنرآموز با نمایش تصاویری از دکورهای مختلف، روش به کارگیری عناصر بصری (نقطه، خط، سطح، حجم، شکل، فرم و...) به صورت جداگانه یا ترکیبی در طراحی‌های صحنه را بیان می‌کند.

### ترکیب بندی

هنرآموز واژه ترکیب بندی و کمپوزیسیون را برای هنرجویان معنی و اهمیت آن بیان را می کند. در تصاویر نمایش داده شده تفاوت ترکیب بندی را با توجه به محتوای برنامه توضیح می دهد؛ و اشاره به آن دارد که چه عواملی در ایجاد یک کمپوزیسیون خوب مؤثر هستند به طوری که گاهی با یک تغییر و جابه جایی می توان به ترکیب بندی دیگری دست یافت.

### سبک ها

سبک های طراحی صحنه کمک می کند تا بیننده در زمان کوتاه تری با برنامه یا نمایش تلویزیونی ارتباط برقرار کند. از این رو طراحان با توجه به متن برنامه ها از سبک خاصی استفاده می کنند که برخی از آنها مانند رئالیسم، اکسپرسیونیسم و سورئالیسم کاربرد بیشتری دارند. هنرآموز سبک ها را با نمایش تصویر توضیح می دهد و تأثیر سبک ها در برنامه ها و نمایش های تلویزیونی را بیان می کند.

## ۴- نکات ایمنی و بهداشت

مدیریت منابع، صرفه جویی، تفکیک ضایعات، رعایت نکات ایمنی در استفاده از ابزار و وسایل

## ۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، پرسش و پاسخ های کتبی



## ارزشیابی شایستگی ساخت دکور صحنه

<p><b>شرح کار:</b>          مهارت برآورد هزینه‌های ساخت دکور صحنه و توانایی کشیدن نقشه اولیه و ساخت دکور بر اساس سفارش برنامه، همچنین در این واحد یادگیری مهارت‌های نگهداری و کاربرد دوباره قطعات دکور اهمیت دارد.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b>          نقشه‌کشی - برآورد و ساخت نگهداری و استفاده مجدد از یک برنامه تلویزیونی  <b>شاخص‌ها:</b>          ■ نقشه‌کشی کامل یک طرح برای ساخت دکور با برآورد هزینه‌های ساخت و مواد و مصالح موجود در بازار          ■ ساخت دکور و نظارت بر ساخت بخش‌های گوناگون آن (آهنگری، نجاری، رنگ‌آمیزی، چاپخانه و مانند آن)          ■ استفاده مجدد از قطعات دکور برای برنامه جدید</p>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b>          زمان: ۳ ساعت          مکان: استودیو - کارگاه دکور و محیط نرم‌افزار  <b>ابزار و تجهیزات:</b> میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج</p>			
<p>معیار شایستگی:</p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	نقشه‌کشی دکور برنامه	۱	
۲	برآورد هزینه ساخت	۱	
۳	ساخت دکور و مونتاژ	۲	
۴	نگهداری و استفاده مجدد	۲	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲
	میانگین نمرات		*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>			