

SŁOWNIK POJĘĆ FILMOWYCH W JĘZYKU ANGIELSKIM



KRAJOWA IZBA PRODUCENTÓW
AUDIOWIZUALNYCH

Below the Line	[Below the Line] / BTL a
Below the Line refers to the list of people, equipment and facility costs in Production and Post Production.	[Below the Line] / BTL b Koszty niekreatywne (Below the Line, BTL) to koszty ludzi, sprzętu i obiektów w ramach produkcji i postprodukcji.
It's derived from a line in the budget below which are most of the Crew.	[Below the Line] / BTL c Below the Line oznacza linię w budżecie, pod którą znajduje się większość ekipy
Dress to shot / dress to camera	„Dress to shot” / „dress to camera”
Dressing to shot means moving objects or people into the camera frame to help with the composition of a shot.	„Dress to shot” oznacza umieszczenie przedmiotów lub osób w kadrze kamery, aby ułatwić kompozycję ujęcia poprzez użycie wszelkich środków inscenizacji.
Lock Off and 'lock it off'	„FIX” i blokowanie
Lock Off and lock it off mean two different but related practices.	FIX i blokowanie to dwie różne, ale powiązane ze sobą praktyki.
Lock Off tends to be used during the shoot when a camera is in a particular position and must not be moved.	FIX dotyczy nagrywania zdjęć, gdy kamera znajduje się w określonej pozycji i nie można jej przemieszczać.
'Lock it off' is a term heard often on the radio and commanded by the 1st AD - this is when, just before a take, all areas around the set must be locked off to ensure no one and nothing accidentally appears in shot.	Blokowanie to częste polecenie drugiego reżysera tuż przed kręceniem ujęcia. Chodzi o zamknięcie wszystkich obszarów wokół planu, aby nikt i nic przypadkowo nie pojawiło się w kadrze.
E.g., filming on a street location when members of the public could accidentally appear in picture.	Stosuje się to np. podczas filmowania na ulicy, gdy przechodnie mogliby przypadkowo pojawić się w ujęciu.
Usually, the AD team (on-set ADs and Set PAs/Runners) will facilitate this with the direction of the 1st AD.	Zwykle realizuje to zespół asystentów reżysera (asystent reżysera na planie i asystenci planu) pod kierunkiem II reżysera.
"let's pick it up from there", meaning continuing to shoot from more or less where you stopped.	„let's pick it up from there” oznacza dalsze kręcenie od miejsca, w którym zrobiono przerwę.
Golden Hour / Magic Hour	„Magic hour”
Golden Hour is the time prior to the sunrise or sunset where the sun is at its lowest point in the sky and can create a magical look for filming.	„Magic hour” (złota godzina) to czas przed wschodem lub zachodem słońca, kiedy słońce znajduje się w najniższym punkcie na niebie i potrafi stworzyć wyjątkowe oświetlenie podczas realizacji zdjęć.

'Back to One'	„Na pierwszą pozycję” / „Wracamy na pierwsza pozycję”
'Back to One' means to go back to first position for Actors and Crew.	Jest to zwrot używany na planach filmowych, który oznacza, że aktorzy i ekipa mają powrócić do pierwszej pozycji.
For example, when going back to the top of the scene.	Może to być na przykład powrót do początku sceny.
Technical Crew are often asked to 'reset' too, but Back to One tends to be used universally for Cast and Crew.	Ekipa techniczna jest często proszona o „zresetowanie”, ale „na pierwszą pozycję” to zwrot powszechnie stosowany dla obsady i ekipy.
Page Turn	„Page turn”
A Page Turn is a read of the script in story order.	„Page turn” to angielski termin oznaczający czytanie scenariusza w kolejności chronologicznej scen a nie kalendarzówki.
Pick Up	„Pick up”
Pick Up can be used in a variety of ways:	Angielskie hasło „Pick up” może być używane na różne sposoby:
It can also be used to refer to shots that are in addition to what has already been shot.	Może również oznaczać ujęcia, które są dodatkiem do tego, co już zostało nakręcone.
Pick Ups can also mean additional shooting days or weeks that are deemed necessary once a film/show is in Post Production.	„Pick ups” (w Polsce: dokrętki) mogą być również dodatkowymi dniami lub tygodniami zdjęć, które zostaną uznane za konieczne, gdy film/program będzie już w fazie postprodukcji.
This entails reshooting existing scenes or brand-new set-ups to create fresh footage for the editing process.	Wiąże się to z ponownym nakręceniem istniejących scen lub zupełnie nowymi ustawieniami w celu stworzenia nowego, brakującego materiału do montażu.
Picture's Up / Rolling / Turnover	„Picture's Up” / „Rolling” / „Turnover”
Picture's Up, Rolling and Turnover are different terms that mean we are about to record.	Są to angielskie hasła używane na planie, oznaczające, że za chwilę zacznie się nagrywanie.
Unit Call	„Unit Call” - czas realizacji zdjęć
The Unit Call (also known as Crew Call/Shooting Call) is the overall time the filming unit is due to start and finish shooting.	Unit call (również crew call / shooting call) to całkowity czas, w którym ekipa filmowa ma rozpocząć i zakończyć realizację zdjęć.

Individual call times will vary depending on the role.

„Unit Call” - czas realizacji zdjęć Poszczególne czasy pracy ekipy różnią się w zależności od pełnionej funkcji na planie.

Travelling

Travelling is a phrase heard on the walkie talkie (or RT - Radio Transmitter - as they're also known), meaning people or a prop/object are on their way to set.

For example, 'Travelling the Cast' means that the Cast are on their way to set with an AD.

Speed

Speed was historically used to announce when recording had started to let the set know that the equipment was running and so 'Action' could be called.

These days, with digital technology, the term is no longer as relevant, and now means 'we're ready and rolling'.

Production Accountant

Production Accountants do all the things accountants do, but they work amidst the buzz and creativity of making a title.

They calculate finances, work out the cost of a production, liaise with the completion guarantor (an insurance policy to make sure the film is delivered on time and on budget), and control cash flow or spending.

In Pre-production, they help the Producer and Line Producers and/or UPMs (Unit Production Managers) by preparing budgets.

And at the end of Pre-production they create estimated final cost reports as well as statements of account showing all income and expenditure for the production company and the financiers.

„W drodze”

„W drodze” to hasło nadawane przez krótkofalówkę, oznaczające, że osoby lub rekwizyt/przedmiot są w drodze na plan.

„Obsada w drodze” oznacza, że obsada jest w drodze na plan z drugim reżyserem.

„W zapisie”

Dawniej używano hasła „W zapisie” do ogłaszania rozpoczęcia nagrywania, aby dać znać wszystkim na planie, że sprzęt działa, więc można rozpocząć akcję hasłem „akcja”,

Obecnie, w dobie technologii cyfrowej, hasło to nie jest już tak istotne i oznacza „jesteśmy gotowi i nagrywamy”.

Administrator (księgowy produkcji)

Administrator wykonuje wszystkie zadania operacyjno-księgowe podczas całego okresu produkcji filmu.

Jest odpowiedzialny za część finansową produkcji, cyklicznie wg. ustaleń oblicza dotychczasowo poniesione koszty produkcji, kontroluje wpływy i wydatki, tworzy dla producenta raporty finansowe. Współpracuje z gwarantem ukończenia filmu (polisa ubezpieczeniowa, gwarancja, że film zostanie dostarczony na czas i zgodnie z budżetem) oraz kontroluje przepływy pieniężne i wydatki.

W fazie preprodukcji pomaga producentowi i producentowi liniowemu poprzez przygotowywanie kosztorysów.

Na koniec fazy preprodukcji tworzy szacunkowe raporty kosztów końcowych, a także wyciągi z kont ukazując wszystkie dochody i wydatki firmy produkcyjnej i podmiotów finansujących.

During Production, they oversee all payments, manage payroll, and provide daily or weekly cost reports.

In addition, they do forecasting to evaluate the cost impact of production changes and may arrange for an independent audit.

On larger productions, Production Accountants may work with Finance Controllers, who are often permanently employed by studios and broadcasters.

Production Accountants are usually freelancers.

Animator / CG Animator / 3D Animator

Animators imbue figures with personality by making them move in ways that show their character and emotion.

In VFX, they use computer-generated 'rigs' to help make the characters in a shot move in believable ways.

Animators create animation 'frames' (images) using the 'rig' (the digitally moveable 3D model).

When the frames are put together in sequence, they form the animation.

In some films, a process of motion capture is used for certain characters.

This is where an Actor wears a special skin-tight suit with motion trackers on it, so that the movement and expression of their performance can be captured digitally and translated into a character animation model.

In the VFX industry, animation is also regularly done in a fully computer-generated (CG) environment.

They animate 3D objects as dictated by background film plates, which means that there is footage and a set camera position that they must work to.

W trakcie produkcji nadzoruje wszystkie płatności, zarządza płacami i sporządza dzienne lub tygodniowe raporty kosztów.

Ponadto przygotowuje prognozy w celu oceny wpływu zmian w produkcji na koszty. Może zorganizować niezależny audyt.

Przy większych produkcjach administrator produkcji może współpracować z kontrolerami finansowymi, którzy często są zatrudnieni na stałe przez studia produkcyjne i stacje telewizyjne.

Administratorzy produkcji to zazwyczaj freelancerzy.

Animator / animator CG / animator 3D

Animator nadaje postaciom osobowość, sprawiając, że poruszają się w sposób, który ukazuje ich charakter i emocje.

W VFX używa generowanych komputerowo „rigów”, aby umożliwić wiarygodny sposób poruszania się postaci w ujęciu.

Animator tworzą „klatki” animacji (obrazy) za pomocą tzw. „rigu” (poruszanego cyfrowo modelu 3D).

Klatki łączone w sekwencję tworzą animację.

W niektórych filmach dla określonych postaci stosuje się proces przechwytywania ruchu.

Polega on na tym, że aktor nosi specjalny obcisły kombinezon z czujnikami ruchu, dzięki którym jego ruch i ekspresja są rejestrowane cyfrowo i przekładane na model animacji postaci.

W branży VFX animacja jest również regularnie wykonywana w środowisku w pełni wygenerowanym komputerowo (CG).

Animatorzy animują obiekty 3D w sposób narzucony przez ujęcia tła, tzn. muszą dostosować się do materiału filmowego i określonej pozycji kamery.

Animators in the VFX industry are either employed by VFX studios or they work as freelancers.

Hair and Make-Up Assistant

Assistants help Hair and Make-Up Artists by supplying brushes and products; helping fix prosthetics; washing Actors' hair; helping to alter, repair and dress wigs and toupees; running errands; and making sure that Performers are well looked after.

They prepare the Actors' skin and scalp in advance and make sure that any allergies or sensitivities are taken into consideration.

Assistants are also involved in crowd days by preparing facilities, working on the hair and make-up of large numbers of Background Artists, standing by on set to maintain continuity, and they may even be given responsibility for minor characters.

Location Assistant / Runner

Location Assistants support the Unit Manager and Location Manager in tasks to keep everything running smoothly.

Duties can include helping with the day-to-day running of the site; cordoning off areas with Location Marshalls or Security Guards; helping to set up green rooms, tents, and areas for holding Supporting Artists; and other location requirements needed on a shoot.

Assistant Location Manager

Assistant Location Managers support the Location Manager by helping scout for locations, writing movement orders, and carrying out other required tasks.

Assistant Art Directors

Animatorzy w branży VFX są zatrudniani przez studia VFX lub pracują jako freelancerzy.

Asystent charakteryzatora

Asystenci pomagają specjalistom ds. fryzur i charakteryzacji, podając pędzle i produkty, pomagają w mocowaniu protez, myją włosy aktorom, pomagają w przeróbkach, naprawie i stylizowaniu peruk i tresek, załatwiają drobne sprawy oraz dbają o komfort odtwórców ról w czasie charakteryzacji.

Z wyprzedzeniem przygotowują do charakteryzacji skórę i włosy aktorów, biorąc pod uwagę ich ewentualne alergie lub nadwrażliwości.

Asystenci biorą również udział w realizacji zdjęć ze statystami, pracując nad fryzurami i charakteryzacją dużej liczby statystów, dyżurując na planie i pilnując zachowania ciągłości. Mogą być też odpowiedzialni za pomniejsze postacie.

Asystent drugiego kierownika produkcji ds. lokacji

Asystent ten wspiera kierownika planu i drugiego kierownika produkcji ds. lokacji w ich zadaniach, aby wszystko działało bez przeszkód.

Do jego obowiązków może należeć pomoc w codziennym zarządzaniu bazą i lokacją w tym odgradzanie obszarów np. z pomocą pracowników ochrony, pomoc w organizacji i wyposażeniu pokoi aktorskich, namiotów i obszarów dla aktorów drugoplanowych oraz realizowanie innych potrzeb podczas kręcenia zdjęć.

Asystent drugiego kierownika produkcji ds. obiektów

Asystent drugiego kierownika produkcji ds. obiektów pomaga drugiemu kierownikowi produkcji ds. obiektów w wyszukiwaniu lokacji, informowaniu ekipy o sposobie dotarcia do lokacji i wykonywaniu innych niezbędnych zadań.

Asystent drugiego scenografa

Assistant Art Directors' responsibilities vary depending on the size of the production, but they may include helping the Art Director with research, surveying locations, model making, or producing sets.

On large productions with multiple sets, an Assistant Art Director will take responsibility for some of the smaller sets and manage the cleanliness and props for that set.

They also sketch ideas and work on 3D models.

During shooting, some may work as Standby Art Directors, monitoring video playback to see what the camera is shooting and how it impacts set requirements.

Video Assistant / Video Assist Operator (VAO)

Video Assist Operators (VAOs) in some countries take the images generated by the film or digital cameras and display them on video monitors so that the Director and other Crew members can see exactly what's been shot.

These images are also recorded for playback, so that the action can be reviewed after each take and referenced against continuity.

The playback is stored to form a complete archive of the shots taken throughout the production.

VAOs use dedicated software for the recording and instant playback that also gives the VAO the ability to simulate visual effects on set as filming is happening.

The Director and VFX staff can evaluate these shots immediately rather than wait until the raw footage is processed and manipulated.

Camera Trainee

Obowiązki asystenta drugiego scenografa różnią się w zależności od wielkości produkcji, ale mogą obejmować pomoc drugiemu scenografowi w researchu, sprawdzaniu lokacji, tworzeniu modeli lub przygotowania planu zdjęciowego.

W przypadku dużych produkcji z wieloma planami asystent drugiego scenografa przejmuje odpowiedzialność za mniejsze plany i zarządza czystością oraz rekwizytami danego planu.

Tworzy także szkice na podstawie pomysłów i pracuje na modelach 3D.

Podczas kręcenia zdjęć asystent drugiego scenografa może pracować jako rezerwowo drugi scenograf, monitorując playback wideo, aby zobaczyć, co nagrywa kamera i jak wpływa to na wymagania dotyczące planu.

Asystent ds. wideo

W niektórych krajach asystent ds. wideo wyświetla materiał wideo zapisane na kliszy lub w kamerach cyfrowych na monitorach wideo, aby reżyser i inni członkowie ekipy mogli dokładnie zobaczyć realizowany materiał.

Materiał ten jest również nagrywany w celu jego odtworzenia, dzięki czemu każdy może go zobaczyć i sprawdzić jego poprawność pod kątem technicznym i kontynuacyjnym.

Materiały odtwarzane na ekranach są zapisywane jako archiwum ujęć zrealizowanych w trakcie całej produkcji.

Asystent ds. wideo używa specjalnego oprogramowania do nagrywania i natychmiastowego odtwarzania, które daje mu również możliwość nakładania efektów wizualnych na planie podczas realizacji zdjęć.

Reżyser i specjaliści VFX mogą od razu ocenić ujęcia, nie czekając, aż materiał zostanie przetworzony i przygotowany.

Asystent kamery – stażysta

A Camera Trainee works with all members of the Camera Crew, assisting them with the technical execution of their jobs beginning in Pre-production and camera tests, through to the end of Production, in order to improve that department's efficiency and to gain experience.

Assistant Production Coordinator / Assistant Production Office Coordinator (APOC)

Assistant Production Coordinators support the Production Coordinator – organising ad hoc tasks to help facilitate production requirements.

1st Assistant Editor

Assistant Editors take charge of the day-to-day running of the cutting room, leaving the Editor free to concentrate on editing the footage.

Their primary task is to communicate with other departments, like Production, Camera and Sound.

They check camera sheets when the rushes arrive and note any technical problems.

Sometimes the Editor asks the First Assistant to do an assembly cut.

1st AC / Focus Puller

Focus Pullers make sure all the shots are in focus.

This responsibility requires that they are involved in camera set-ups, testing lenses, and calculating the distance from the lens to the subjects being filmed.

It is important that Focus Pullers are reliable and accurate, anticipate focus problems, and let the Director of Photography know about them, as it's expensive to reshoot if footage isn't as sharp as it needs to be.

Production Runners are the hands and feet of the Production team.

Asystent kamery - stażysta współpracuje ze wszystkimi członkami pionu kamerowego, pomagając im w technicznym wykonywaniu ich zadań, począwszy od etapu preprodukcji i testów kamer, aż do zakończenia produkcji. Jego celem jest zwiększenie wydajności działu i zdobywanie doświadczenia.

Asystent koordynatora produkcji / asystent koordynatora biura produkcji

Asystent koordynatora produkcji wspiera koordynatora produkcji, organizując zadania ad hoc w celu ułatwienia realizacji wymagań produkcyjnych.

Asystent montażysty

Asystent montażysty zajmuje się codzienną obsługą montażowni, pozostawiając montażystę swobodę skoncentrowania się na montażu materiału filmowego.

Jego podstawowym zadaniem jest komunikacja z innymi pionami, np. produkcji, operatorskim i dźwięku.

Sprawdza arkusze kamer, gdy przybywają materiały z dnia zdjęciowego, i notuje ewentualne problemy techniczne.

Czasami montażysta prosi pierwszego asystenta o wykonanie pierwszych cięć montażowych materiału źródłowego.

Asystent Operatora Obrazu/ Ostrzyciel

Ostrzyciele dbają o to, aby wszystkie ujęcia były ostre.

Ta rola wymaga zaangażowania w konfigurację kamery, testowania obiektywów i obliczania odległości od obiektywu do filmowanych obiektów.

Ostrzyciel musi być niezawodny i dokładny, przewidywać możliwe problemy z ostrością i informować o nich operatora obrazu, ponieważ jeśli materiał okaże się nieostry, ponowne wykonanie ujęcia niesie ze sobą dodatkowe koszty.

Asystent produkcji to „ręce i nogi” zespołu produkcyjnego.

Production Assistant / Production Office Runner /
Production Runner

They take on a variety of ad hoc duties that can include distributing callsheets, sides, scripts and risk assessments, as well as taking lunch and breakfast orders for the Production Office and doing runs to external suppliers.

Their general office jobs might be answering the phone, filing paperwork, entering data, or booking travel and accommodation.

In addition, they keep everyone stocked up on caffeine and snacks.

Assistant Technical Director (TD) / Junior Pipeline TD

Assistant Technical Directors (TDs) help to identify and fix problems in the Visual Effects (VFX) production pipeline.

They accomplish this by working with other TDs to gather information on the technical needs of each department engaged in the pipeline.

They work to ensure that the VFX Artists and Operators have the tools they need to work efficiently and effectively by suggesting software solutions, working closely with Software, Research, and Development teams, dealing with minor bug reports, and sometimes using their own coding skills to create small-scale tools needed by the VFX Artists if other software solutions are lacking.

Assistant TDs are also sometimes responsible for data management processes such as archiving, restoring, tracking, converting, and resizing files where needed.

Art Department Assistant

Art Department Assistants help the whole Art Department, but particularly the Art Director.

Asystent produkcji / asystent biura produkcji

Wykonuje różne obowiązki, do których może należeć dystrybucja planów pracy, stron, scenariuszy i ocen ryzyka, a także przyjmowanie zamówień na lunch i śniadanie dla biura produkcji oraz komunikacja z dostawcami zewnętrznymi.

Jego ogólne zadania biurowe mogą obejmować odbieranie telefonów, wypełnianie dokumentów, wprowadzanie danych lub rezerwowanie przejazdów i zakwaterowania.

Ponadto zapewnia każdemu zapas kawy i przekąsek.

Asystent reżysera technicznego (TD) / młodszy reżyser techniczny ds. procesu produkcji

Asystent reżysera technicznego pomaga identyfikować i naprawiać problemy w procesie produkcji efektów wizualnych (VFX).

W tym celu współpracuje z innymi reżyserami technicznymi, zbierając informacje na temat potrzeb technicznych każdego pionu zaangażowanego w proces.

Dbą o to, aby twórcy efektów wizualnych i ich wykonawcy dysponowali narzędziami potrzebnymi do wydajnej i efektywnej pracy, sugeruje niezbędne oprogramowanie, ściśle współpracuje z zespołami ds. oprogramowania oraz badań i rozwoju, zajmuje się zgłoszeniami drobnych błędów, a czasem wykorzystuje też własne umiejętności kodowania, by stworzyć niewielkie narzędzia potrzebne twórcom VFX, jeśli brakuje innych rozwiązań programowych.

Asystent reżysera technicznego czasem odpowiada również za procesy zarządzania danymi, takie jak archiwizacja, przywracanie, śledzenie, konwertowanie i zmiana rozmiaru plików.

Asystent scenografa

Asystent scenografa pomaga całemu pionowi scenograficznemu, a w szczególności drugiemu scenografowi.

In a studio, they help dress the set and manage the props, ensuring everything is in working order and available when needed.

They also help with styling when the filming is on location, and they might be the only person from the Art Department on location depending on their experience level.

Otherwise, much of an Assistant's work is in the preparation before filming.

Sometimes they design and make props themselves.

Generally, Art Department Assistants are expected to pitch ideas and help in any way that's required, including transporting items, making coffee, and filling the gaps of any work that needs doing.

On smaller, budget studio shows, they might do the work of a Runner alongside their other responsibilities.

In some places, this is a union role.

Above the Line

Above the Line refers to the list of people who guide and influence the creative direction, process, and voice of a story.

It's derived from a line in the budget above which are roles such as Screenwriter, Producer, Director, and Actors.

Room tone / Atmos

Room tone is a recording of silence on a location or set, as different spaces produce subtly different silences.

Room tone can be useful in Post Production processes such as sound editing and mixing.

W studiu pomaga rozstawić dekoracje planu i zarządza rekwizytami, dbając o to, aby wszystko działało i było dostępne w razie potrzeby.

Pomaga również w dekoracji wnętrza, gdy realizacja odbywa się w lokacji, i może być jedyną osobą z pionu scenograficznego w lokacji, w zależności od poziomu swojego doświadczenia.

Poza tym większość pracy asystenta scenografa polega na przygotowaniu scenografii przed filmowaniem.

Czasami sam asystent projektuje i wykonuje rekwizyty.

Od asystenta scenografa oczekuje się pomysłowości i pomocy w każdy możliwy sposób, między innymi w transporcie przedmiotów, parzeniu kawy i wykonywaniu wszelkich niezbędnych prac.

W mniejszych, niskobudżetowych programach realizowanych w studio może oprócz innych swoich obowiązków wykonywać funkcję dyżurnego planu.

W niektórych miejscach jest to rola, którą nadzorują związki zawodowe.

ATL (Above the Line)

ATL to termin określający osoby, które mają kreatywny wpływ na kierunek, proces i ton historii i opowieści filmu.

Wywodzi się z nazwy pozycji w budżecie „above the line / ATL” (nad linią), która obejmuje role takie jak scenarzysta, producent, reżyser i aktorzy.

Atmosfery / Odgłosy (atmosfera) pomieszczeń (wnętrz lub plenerów)

Atmosfera to nagranie ciszy w lokacji lub na planie. Jest to konieczne, gdyż w każdej przestrzeni w inny sposób usłyszymy ciszę.

Atmosfery może się przydać w procesach postprodukcji, takich jak montaż i miksowanie dźwięku.

<p>Backlot</p>	<p>Backlot / Plener / Obszar zewnętrzny, zwykle przylegający do studia, wykorzystywany do kręcenia scen zewnętrznych</p>
<p>The Backlot is an area used within the physical property of a studio that has permanent or temporary exterior builds where outside scenes are filmed.</p>	<p>Backlot to teren studia filmowego posiadający stałe lub tymczasowe zabudowania dekoracyjne (budowy dekoracji), w których kręcone są sceny zewnętrzne.</p>
<p>It is common for Production Designers to 'mock up' exterior sets on backlots rather than having to go and film on location.</p>	<p>Często scenografowie wykonują tam adaptacje scenograficzne planów zdjęciowych, zamiast kręcić w obiektach fizycznych.</p>
<p>Banana</p>	<p>Banan</p>
<p>A banana is a request to walk in a curved path for camera/shot reasons.</p>	<p>Banan to prośba o przejście po zakrzywionej ścieżce ze względu na kamerę/ujęcie.</p>
<p>[Usually applicable to Actors and Background Artists/ Non-Speaking Extras.]</p>	<p>[Zwykle dotyczy aktorów i statystów].</p>
<p>Base Camp / Unit Base</p>	<p>Baza</p>
<p>Base Camp is the place near to the filming set/location where all the facilities are - e.g., Make-Up and Costume Trucks, catering, dining buses, toilets, etc. Often this is also where the Crew park their vehicles.</p>	<p>Baza produkcji to miejsce w pobliżu planu/lokacji, gdzie znajdują się wszystkie pojazdy bazy - np. ciężarówki charakterystyki i kostiumów, catering, autobusy restauracyjne, toalety itp. Często jest to również miejsce, w którym ekipa parkuje swoje pojazdy.</p>
<p>Best Boy</p>	<p>Best Boy</p>
<p>Best Boys (a generic term referring to Technicians of any gender) are mainly responsible for logistics.</p>	<p>Best Boy to technik odpowiedzialny za logistykę (określenie „boy” odnosi się do obu płci).</p>
<p>They get the right lights in the right places at the right time with the right people to operate them.</p>	<p>Zapewnia rozmieszczenie oświetlenia w odpowiednich miejscach i odpowiednim czasie, a także wyznacza odpowiednich pracowników do jego obsługi.</p>
<p>In addition, they deal with paperwork, including stock and equipment ordering, risk assessment, schedule changes and timesheets.</p>	<p>Ponadto zajmują się dokumentacją i m.in. zamawianiem zapasów i sprzętu, oceną ryzyka, zmianami harmonogramu i grafikami.</p>
<p>In some places, there is a Best Boy Electric and Best Boy Grip - the right-hand person to the Chief Lighting Technician or Key Grip respectively.</p>	<p>Do kategorii „best boy” należy również „best boy electric” oraz „best boy grip”: pierwszy jest prawą ręką mistrza oświetlenia, a drugi - głównego wózkarza.</p>
<p>Best Boy Grip</p>	<p>Best Boy Grip</p>

Best Boy Grips (who can be any gender) are second in charge and have a similar role to a department's secretary.

They do all the paperwork, liaise with the equipment companies, conduct risk assessments, sort out contracts with hiring staff and act as the go-between for the Production Office and the Grip Department.

Health and Safety

Block

The blocking informs how the shot will be filmed, including camera placement, lighting, set dressing, placement of Background Artists, etc.

Hero

Hero is used to refer to many things in filming.

It can refer to the detailed thing (e.g., prop or vehicle) that's used for close-up shots.

It can also refer to the most important prop/set dressing/vehicle/wardrobe/etc.

For example, the 'hero' car will be the one that the Actors drive in the shot, but it's often a modified and stripped out version that can then be used for any stunt sequences.

Breakdowns

'Breakdowns' is a term referring to the scenic information, or elements, which are laid out in a particular format.

Each scene will have at least one 'sheet' where the scenic elements for that scene are identified.

Many departments across the production use breakdown sheets to cross-check specifics and continuity.

Best Boy Grip to druga w kolejności osoba odpowiedzialna, pełniąca rolę podobną do wózkarza, lecz drugiego w hierarchii pionu.

Zajmuje się całą dokumentacją, współpracuje z firmami produkującymi sprzęt, przeprowadza oceny ryzyka, przygotowuje umowy wraz z pracownikami zatrudniającymi i działa jako pośrednik między biurem produkcji a maszynistami sceny.

BHP

Blokowanie

Blokowanie informuje o sposobie, w jaki będzie filmowane ujęcie, w tym o umiejscowieniu kamery, oświetleniu, scenografii planu, rozmieszczeniu statystów itp.

Bohater

Słowo „bohater” jest używane w odniesieniu do wielu rzeczy w filmowaniu.

Może to być konkretna rzecz (np. rekwizyt lub pojazd) używana do ujęć z bliska.

Może to być też najważniejszy rekwizyt/element planu/ pojazd/element garderoby itp.

Przykładowo „samochód-bohater” to ten, którym aktorzy jeżdżą w ujęciu, ale często jest to specjalnie zmodyfikowana i uproszczona wersja, którą można później wykorzystać w sekwencjach kaskaderskich.

Breakdown (podział)

Podział dotyczy elementów sceny ułożonych w określonym formacie.

Każdej scenie towarzyszy co najmniej jeden arkusz podziału, w którym zidentyfikowane są elementy tej sceny.

Wiele pionów produkcji używa arkuszy podziału do sprawdzania określonych cech i kontrolowania ciągłości.

Each department usually has their own breakdown format that works for their specific area and needs.

Bubble

A bubble, in some countries, is a generic term for a light.

Build

A build is something that is created specifically for filming.

E.g., a set or a prop that has to be constructed and can't be bought.

This term can also refer to wardrobe.

Casting

CG / CGI

Computer-generated imagery or CG/CGI is a fast-moving technology that broadly covers multiple techniques within the area of VFX.

Frequently, computer-generated visuals integrate with live-action footage to create the desired visual effects (VFX) onscreen.

Compositing, where several different elements are layered into the frame to give the illusion of it being 'real', is one technique used.

Others are blue/green screen, 2D and 3D modelling, matte painting and more.

Hair and Make-Up

Cheat

A cheat means moving a person's/item's position to give the impression that they are in the correct place for the benefit of the camera or edit.

Każdy pion ma zazwyczaj własny format podziału, który spełnia jego potrzeby.

Bubble

Bubble w niektórych krajach jest ogólnym określeniem światła.

Build (element zbudowany)

Element zbudowany to coś stworzonego specjalnie na potrzeby filmowania.

Może to być np. plan lub rekwizyt, który trzeba zbudować, ponieważ nie można go kupić.

Pojęcie to może się również odnosić do kostiumów.

Casting

CG / CGI (obraz generowany komputerowo)

Obrazy generowane komputerowo (CG/CGI) to dynamiczna technologia obejmująca wiele technik z obszaru VFX.

Obrazy generowane komputerowo często integrują się z nagraniami gry aktorskiej, tworząc pożądane efekty wizualne (VFX) na ekranie.

Jedną ze stosowanych technik jest tzw. compositing, gdzie na kadr nakładanych jest kilka różnych elementów, aby stworzyć złudzenie, że jest on „prawdziwy”.

Inne to między innymi niebieski/zielony ekran, modelowanie 2D i 3D czy matte painting.

Charakteryzacja i Fryzjerzy

Cheat

Cheat (ang. oszukiwanie) oznacza zmianę pozycji osoby lub przedmiotu dla ułatwienia realizacji zdjęć lub montażu, aby sprawiać wrażenie, że osoba lub przedmiot znajdują się we właściwym miejscu.

When creating the shots, sometimes we have to put the camera in the place where a particular Actor may have been standing, and so other Actors would be required to imagine or 'cheat' a particular eyeline as they can't look to where the Actor would have been.

Quite often, we might cheat the position of a piece of set dressing to see more or less of it in the particular shot.

Clearing the eyeline

Clearing the eyeline refers to Crew (or anyone) not standing in the Cast's field of vision when they're performing (it's distracting).

The 1st AD will always discreetly keep tabs on this, but it's good to remember if you're on set.

Compositing Supervisor

Compositing Supervisors are in charge of the department that puts together all the different elements of visual effects (VFX).

They manage the Compositors and check for quality, including ensuring the continuity of colour between shots.

These experts take different digital materials, like computer-generated (CG) images and live-action footage, and combine them so that they appear as one cohesive shot.

They organise the team of Compositors to meet deadlines and may also composite shots themselves if needed.

C-Stand

A C-Stand is usually a metal, three-legged, adjustable stand commonly used to hold flags and lights.

Although they are collapsible, they often have sandbags weighing them down when in use to ensure they don't easily fall over.

Podczas realizacji ujęć czasami trzeba ustawić kamerę w miejscu, w którym stałby dany aktor, więc inni aktorzy muszą sobie wyobrazić lub „oszukać” określoną linię wzroku, ponieważ nie mogą patrzeć bezpośrednio na tego aktora.

Dość często możemy oszukać pozycję wybranego elementu planu, aby pokazać go mniej lub więcej w danym ujęciu.

Clearing the eyeline (usuwanie osób, elementów scenograficznych lub technicznych z pola widzenia)

Usuwanie osób z pola widzenia oznacza, że członkowie ekipy lub inne osoby usuwają się z pola widzenia członków obsady podczas ich występu (ponieważ to rozprasza).

Drugi reżyser zawsze pilnuje tego dyskretnie, ale dobrze jest o tym pamiętać, gdy jest się na planie.

Compositing Supervisor

Compositing Supervisor odpowiada za pion, który łączy wszystkie elementy efektów wizualnych (VFX).

Zarządza specjalistami ds. kompozycji i sprawdza jakość ich pracy, między innymi ciągłość koloru między ujęciami.

Jest to ekspert, który wykorzystuje różne materiały cyfrowe, takie jak obrazy generowane komputerowo (CG) i nagraniami gry aktorskiej, i łączy je tak, aby wyglądały jak jedno spójne ujęcie.

Dbą o organizację zespołu specjalistów ds. kompozycji, aby dotrzymać terminów, a w razie potrzeby może również samodzielnie łączyć warstwy ujęć.

C-stand

C-Stand to zwykle metalowy, trójnożny, regulowany statyw oświetleniowy, powszechnie używany do mocowania flag i lamp.

Jest to statyw składany, który często podczas użytkowania obciąża się workami z piaskiem, aby łatwo się nie przewrócić.

Cyc / Cyclorama / Infinity Curve

A Cyc is a backdrop (usually a curtain or painted material) on a set which is curved and seamless to give the illusion of sky/space.

Mostly found in sound stages for film and tv production.

Dedo

Dedo, in some countries, is short for 'dedolight' – a popular, versatile and commonly used light across the industry.

[Other brands are available as well.]

Development

Development

Development refers to the period of time it takes to bring an idea to a final script (after many drafts), to get it optioned and greenlit so that prep can begin.

This can take anything from months to years and often includes processes such as storylining and outlining the overall plot as well as putting together presentation materials to pitch the idea prior to a draft script being written.

2nd Assistant Sound / Second Assistant Boom / Sound Technician

Sound Assistants begin work on the first day of shooting and help unload, check, and set up sound equipment.

They find and stop unwanted noise (including laying carpets) and check batteries for the Sound Crew.

They may also help attach clip microphones, negotiate cables on the studio floor, and ensure sound rushes are correctly filed at the end of the day.

Cyklorama

Cyklorama to zakrzywione i pozbawione łączeń tło na planie (np. pomalowany materiał), które tworzy iluzję nieba/przestrzeni.

Najczęściej spotyka się ją w studiach nagraniowych do produkcji filmowych i telewizyjnych.

Dedo

Dedo albo dedolight to popularna, wszechstronna lampa powszechnie używana w branży filmowej.

[Dostępne są również inne marki.]

Development

Development

Development to okres od początkowego pomysłu do ostatecznego scenariusza (po wielu wersjach roboczych), który umożliwi uzyskanie praw do ekranizacji i wszelkich zgód by móc rozpocząć przygotowania produkcji.

Okres ten może trwać od kilku miesięcy do kilku lat i często obejmuje takie procesy, jak opracowanie fabuły i przygotowanie jej ogólnego zarysu, a także zebranie materiałów niezbędnych do zaprezentowania pomysłu sponsorom, zanim napisana zostanie wstępna wersja scenariusza.

Drugi asystent dźwięku / tyczkarz / technik dźwięku

Asystent dźwięku rozpoczyna pracę pierwszego dnia zdjęć, pomaga rozładować, sprawdzić i ustawić sprzęt dźwiękowy.

Identyfikuje i eliminuje niepożądany hałas (między innymi układając wykładziny) oraz sprawdza baterie w sprzęcie ekipy dźwiękowej.

Może również pomagać w zamocowaniu mikrofonów z klipsem, układaniu kabli na podłodze studia i zapewnianiu prawidłowego archiwizowania plików dźwiękowych na koniec dnia.

2nd AC / Clapper Loader

2nd AC/Clapper Loaders support the Camera Department by preparing and maintaining equipment and controlling tape or file stock.

They are responsible for record keeping and slating each take as well as working with the Script Supervisor to ensure the continuity notes are correct and that camera logs and other paperwork are kept in good order ahead of supplying to the edit.

In some regions, this is more of a task than a position.

2nd Assistant Editor

2nd Assistant Editors help the Assistant Editor in some regions.

They do this by labelling files, doing simple cutting, editing and syncing sound as well as some other tasks.

2nd Assistant Director (2nd AD)

The 2nd Assistant Director (2nd AD) is the main contact with some of the other departments, such as Production, Locations and Facilities.

On each day of filming the 2nd AD must prepare and draw up the next day's callsheet in collaboration with the Production Coordinator.

Once filming begins, 2nd ADs ensure that all Actors are ready for filming when they are required, by coordinating transportation, make-up, and wardrobe for the Cast.

2nd ADs may be responsible for finding Background Artists and coordinating their transport and activities on set.

Location Manager (HOD)

Location Managers work to find places that recreate the world that's depicted in the script.

Drugi asystent kamery / Klaps

Drugi asystent kamery wspiera dział operatorski, przygotowując i konserwując sprzęt oraz kontrolując zapasy taśm lub zbiory plików.

Odpowiada za prowadzenie dokumentacji i opisanie każdego ujęcia na klapsie, a także wspólnie za Scriptem, dba o prawidłowość notatek dotyczących ciągłości, dzienników kamer i innych dokumentów, zanim materiał zostanie przekazany do montażu.

W niektórych regionach jest to bardziej zadanie niż stanowisko.

Drugi asystent montażysty

W niektórych przypadkach drugi asystent montażysty wspiera pierwszego asystenta montażysty.

Przykładowo oznacza pliki etykietami, wykonuje proste montaż i synchronizując dźwięk, a także wykonując kilka innych zadań.

Drugi Asystent reżysera / w Polsce Reżyser Biurowy

Drugi Asystent reżysera jest głównym punktem kontaktu z innymi pionami, takimi jak produkcja, lokacje i obsługa planu.

W każdym dniu zdjęciowym drugi Reżyser musi przygotować plan pracy na następny dzień wspólnie z koordynatorami produkcji.

Po rozpoczęciu zdjęć Reżyser biurowy musi zadbać o to, by wszyscy aktorzy byli gotowi do realizacji zdjęć wtedy, kiedy są potrzebni, koordynuje ich transport, a na planie czas charakteryzacji i kostiumów.

Drugi Asystent reżysera / Reżyser biurowy może odpowiadać za znalezienie statystów i koordynację ich transportu oraz działań na planie.

Drugi kierownik produkcji ds. lokacji (szef pionu)

Drugi kierownik produkcji ds. lokacji znajduje miejsca, w których można odtworzyć świat przedstawiony w scenariuszu.

The location where a title is filmed has a huge impact on the look and feel of the story.

Location Managers work with the Producer, Director, Production Designer, and other department heads to find that place in the physical world, making sure that it's accessible, safe and affordable.

When they 'scout' (visit) the locations, they take photographs and notes, start discussions with the location owners and work out costs.

Afterwards they present their findings and, once approved, negotiate and confirm contracts with owners and deal with permissions and practicalities.

Once filming has started, Location Managers head up the Locations Department and together they manage the location.

Costume Supervisor

Costume Supervisors oversee the day-to-day use of the wardrobe on set and plan for coming days or weeks, including organising schedules and transport and checking continuity.

A very important responsibility of the Costume Supervisor is to oversee the washing and repair of the costumes, as they are often heavily used throughout the day and start to wear and tear.

On larger projects there is a dedicated Costume Supervisor looking out for continuity.

They may be required to organise and arrange costume hire and petty cash purchases.

There is also a Background Costume Supervisor responsible for the continuity and maintenance of the Background Actors' costumes.

Assistant Costume Designer / Costume Design Assistant

Lokacja, w której realizowane są zdjęcia, ma ogromny wpływ na wygląd i klimat opowieści.

Drugi kierownik produkcji ds. lokacji współpracuje z producentem, reżyserem, scenografem i innymi szefami pionów, aby znaleźć odpowiednie miejsce w świecie rzeczywistym, a także upewnia się, że jest ono dostępne, bezpieczne i ma rozsądną cenę.

Poszukując lokacji, robi zdjęcia i notatki, rozpoczyna rozmowy z właścicielami lokacji i szacuje koszty.

Następnie przedstawia swoje ustalenia, a po zatwierdzeniu propozycji negocjuje i potwierdza umowy z właścicielami oraz zajmuje się uzyskaniem pozwoleń i kwestiami praktycznymi związanymi z realizacją zdjęć.

Po rozpoczęciu zdjęć drugi kierownik produkcji ds. lokacji kieruje pionem lokacji i wspólnie z nim zarządza lokacją.

Drugi kostiumograf / koordynator

Drugi kostiumograf nadzoruje codzienne użycie garderoby na planie i planuje kostiumy na nadchodzące dni lub tygodnie, organizując harmonogramy i transport oraz kontrolując ich ciągłość.

Bardzo ważnym obowiązkiem Drugiego kostiumografa jest nadzorowanie prania i naprawy kostiumów, ponieważ często są one intensywnie używane w ciągu dnia i ulegają uszkodzeniom.

Większe projekty mają dedykowanego Drugiego kostiumografa, który dba o ciągłość używanych kostiumów.

Do jego obowiązków może należeć organizowanie i wypożyczanie kostiumów oraz drobne zakupy gotówkowe.

Jest również Drugi kostiumograf ds. statystów odpowiedzialny za ciągłość i utrzymanie kostiumów statystów.

Drugi kostiumograf

Costume Design Assistants work with Costume Designers to break down the script and assess the costume needs of every character.

They research costume styles, designs, and construction methods.

In addition, they work on the department budget, estimating costs of staff and resources, and may be involved in sourcing and buying costumes, accessories, and fabric swatches.

They may oversee fittings or be given responsibilities for taking specific Actors' measurements, and could also be in charge of costuming the Supporting Artists under the guidance of the Costume Designer.

Assistant Directors

1st Assistant Director (1st AD)

The 1st Assistant Director (1st AD) is the Director's right-hand person.

They break down the script in order to plan the filming schedule; determine what will be needed in terms of Cast, locations, equipment, and Crew; organise the Crew and Cast; and oversee the work of the rest of the department including 2nd and 3rd ADs, Production Assistants, and Floor Runners.

This role acts as the Producer's representative on set.

Art Director

Art Directors report to the Production Designer.

They design sets, oversee Artists and Construction Workers, and help determine the overall look of the show along with the Production Designer.

In addition, they manage a detailed budget for the Art Department, coordinate with other departments, and oversee the construction and dressing of sets.

Floor Runner / Set PA

Drugi kostiumograf wspólnie z kostiumografem analizuje scenariusz (tworzy breakdown (spis występujących elementów) scenariusza pod kątem m.in. kontynuacji) i ocenia potrzeby kostiumowe każdej postaci.

Bada style, projekty i metody konstrukcji kostiumów.

Ponadto współtworzy kosztorys pionu, szacując koszty personelu i zasobów, oraz może brać udział w pozyskiwaniu i kupowaniu kostiumów, akcesoriów i próbek tkanin.

Może nadzorować przymiarki lub odpowiadać za pomiary konkretnych aktorów, a także za kostiumy aktorów drugoplanowych pod kierunkiem kostiumografa.

Drugi reżyser / Asystenci reżysera

Drugi reżyser Planowy

Drugi reżyser Planowy jest prawą ręką reżysera.

Analizuje scenariusz, aby zaplanować harmonogram zdjęć. Określa niezbędną obsadę, lokacje, sprzęt i ekipę, organizuje ekipę i obsadę oraz nadzoruje pracę reszty pionu, w tym drugiego reżysera biurowego, 2go reżysera ds. inscenizacji, asystentów produkcji i gońców.

Osoba pełniąca tę rolę jest przedstawicielem producenta na planie.

Drugi scenograf

Drugi scenograf podlega scenografowi.

Projektuje scenografię planu, nadzoruje wykonawców i pracowników budowlanych oraz pomaga określić ogólny wygląd programu wraz ze scenografem.

Ponadto zarządza szczegółowym budżetem pionu scenograficznego, koordynuje działania z innymi pionami oraz nadzoruje budowę i dekorację planu.

Dyżurny planu / asystent planu

Floor Runners (also known as Set PAs) do anything required to aid the shoot's progress.

They run errands, convey messages, look after Cast and Crew, make drinks, provide food, and deliver kits.

Floor Runners are often responsible for transport to and from Unit Base and set, helping get the Cast to the unit cars and the Crew into minibuses.

And they deal with small and large crowds of Supporting Artists, supervising them with the help of the key 3rd AD.

Usually they are quick on their feet and responsive to specific requests from the Producer, Director, or Assistant Directors.

Standby Props

Standby Props work closely with the Prop Master ready to make any changes to prop requirements and provide whatever's needed during filming.

For example, if a character smashes a glass, Standby Props will clear up the mess and give the Actor the replacement fake glass.

They keep the Prop Master updated with the changes and are usually on hand while the film or TV drama is being shot.

Sound

Sound Mixer / Sound Recordist (HOD)

Sound Mixers head up the department and are responsible for all the sound recorded during filming.

This is predominantly dialogue, but can include sound effects and atmosphere.

Dyżurny planu robi wszystko, co niezbędne, aby pomóc w sprawnej realizacji zdjęć na planie.

Załatwia drobne sprawy, przekazuje wiadomości, opiekuje się obsadą i ekipą, przygotowuje napoje, dostarcza jedzenie itp.

Dyżurny planu często odpowiada za transport między bazą produkcji a planem, pomagając członkom obsady wsiąść do samochodów, a członkom załogi do minibusów.

Zajmuje się także małymi i dużymi grupami aktorów drugoplanowych, nadzorując ich z pomocą drugiego asystenta reżysera.

Szybko i sprawnie spełnia prośby producenta, reżysera lub asystentów reżysera.

Dyżurny rekwizytor

Dyżurny rekwizytor ściśle współpracuje z rekwizytorem i jest gotowy do wprowadzania niezbędnych zmian w rekwizytach oraz zapewnia wszystko, co jest potrzebne podczas realizacji zdjęć.

W przypadku gdy aktor rozbije szklankę, dyżurny rekwizytor sprzęta szkło i daje aktorowi następną szklankę ze szkła butaforskiego/efektowego.

Na bieżąco informuje rekwizytora o zmianach i zwykle jest do dyspozycji podczas realizacji zdjęć do filmu lub serialu.

Dźwięk

Dźwiękowiec / reżyser dźwięku (szef pionu) / (Realizator dźwięku)

Reżyser dźwięku/ Dźwiękowiec kieruje pionem dźwiękowym podczas zdjęć i odpowiada za cały dźwięk nagrany podczas realizacji zdjęć.

Są to głównie dialogi, ale mogą to być także efekty dźwiękowe i atmosfera.

Before shooting starts, they meet with the Director to discuss the best method of capturing sound that matches the Director's shooting style.

They visit locations to check for potential sound problems, like passing trains or road noise.

During filming, Sound Mixers ensure audio from radio and boom microphones is recorded at a good level for every take.

If they flag a problem, the Director decides whether to do another take or to correct it in Post Production.

Quite a lot of sound from a shoot is replaced in the edit.

Speech is often corrected through ADR (automated dialogue replacement) a way of re-recording audio in a studio.

Most film sets are challenging environments for Mixers as costumes rustle, generators hum, and cameras point in places where a microphone needs to be.

Sound Mixers solve these problems.

Script Editor

A Script Editor edits scripts, but may have other tasks depending on seniority and work location.

The role could involve researching ideas, developing new storylines, and finding skilled Writers to work on concepts.

Wetdown

A wetdown is when areas in shot are sprayed with water to give the impression of it having been raining, or when the SFX team is creating rain effects using rain bars.

rozpoczęciem zdjęć Dźwiękowiec spotyka się z reżyserem, aby omówić najlepszą metodę nagrywania dźwięku, która będzie pasować do stylu realizacji reżysera.

e Odwiedza lokację, aby sprawdzić potencjalne problemy z dźwiękiem, takie jak przejeżdżające pociągi lub hałas drogowy.

Podczas realizacji zdjęć dźwiękowiec dba o to, by dźwięk nagrywany z mikrofonów bezprzewodowych i mikrofonów na wysięgniku był dobrze zgrany dla każdego ujęcia.

Jeśli zgłosi problem, reżyser decyduje, czy powtórzyć ujęcie, czy poprawić je w postprodukcji.

Często dźwięk z nagrania jest poprawiany na etapie montażu.

Dialogi są często korygowane przez postsynchrony, czyli ponowne nagrywanie dialogów aktorskich w studio.

Większość planów filmowych stanowi wyzwanie dla realizatorów dźwięku, ponieważ kostiumy w ruchu szeleszczą, słychać szum i głośnie agregaty. Co więcej, miejsce mikrofonów uwarunkowane jest pracą kamery i dostępnością przestrzeni poza jej kadrem.

Dźwiękowiec rozwiązuje wszystkie te problemy.

Edytor scenariusza / Redaktor

Edytor scenariusza edytuje scenariusz, ale może mieć także inne zadania w zależności od stażu pracy i miejsca pracy.

Rola ta może obejmować szukanie nowych pomysłów, tworzenie nowych historii oraz poszukiwanie wykwalifikowanych scenarzystów do pracy nad koncepcjami scenariusza.

Efekt wetdown

Efekt wetdown polega na spryskaniu wodą obszarów mieszczących się w kadrze, tak aby sprawiać wrażenie, że padał deszcz lub wtedy, gdy zespół SFX tworzy efekt deszczu za pomocą deszczownicy.

Foley	Efekty dźwiękowe
Foley is a Post Production process during which sound effects are recorded to enhance and/or replace the sound recorded during Production.	Efekty dźwiękowe nagrywane są w ramach procesu postprodukcji w celu wzmocnienia i/lub zastąpienia dźwięku nagranych podczas okresu zdjęciowego.
SFX / Special Effects	Efekty specjalne (SFX)
Special Effects (SFX) are practical effects created 'live' on set, such as fire, smoke, rain, and pyrotechnics.	Efekty specjalne (SFX) to fizyczne efekty tworzone podczas realizacji zdjęć na planie, takie jak ogień, dym, deszcz i pirotechnika.
Flag	Flaga
A flag is usually a flame-resistant, black fabric – known as duvetyn – that's on a frame and is used to block out light.	Flaga to zwykle ognioodporna, czarna tkanina (duvetyn) zamocowana na ramie, służąca do blokowania światła.
You can flag lights and the camera.	Flagą można zasłonić lampy lub kamerę.
Chief Hair and Make-Up Artist / Key Make-Up Artist / Make-Up Designer	Główny charakteryzator
The Key Make-Up Artist is also known in some countries as the Make-Up Designer.	Główny charakteryzator jest szefem pionu charakteryzatorskiego.
As the Head of the Make-Up Department (HOD), they oversee and set the make-up style/look for the Actors with the Director, and usually work on the lead Actor.	Wraz z reżyserem decyduje o stylu charakteryzacji aktorów. Zwykle wykonuje charakteryzację aktora grającego główną rolę.
On larger features in some regions, the Hair and Make-Up Designers are two separate roles.	W przypadku większych produkcji rola ta jest podzielona na stylistę fryzur i charakteryzatora.
On smaller productions, they are combined.	W mniejszych produkcjach jednym i drugim zajmuje się jedna osoba.
Prop Master	Główny rekwizytor
A Prop (short for property) Master is in charge of any moveable item that can be seen on camera and is normally handled by an Actor.	Główny rekwizytor odpowiada za każdy ruchomy przedmiot, który można zobaczyć na obrazie i który przeważnie jest używany przez aktora.
Some examples include a hat, cushion, wine glass, lightsaber, carpet, kitchen unit, tree or aircraft.	Może to być np. kapelusz, poduszka, kieliszek do wina, miecz świetlny, dywan, szafka kuchenna, drzewo czy samolot.

Prop Masters run the Property Department which makes, stores, and transports the props, as well as prepping the props for each day's shoot.

They work with Production Designers, Set Decorators and Art Directors to decide what props are needed.

Drawing up properties lists, they decide which items are to be rented and which are to be made, and they create a 'set and strike' schedule to share with the Location and Construction Departments.

Where props are to be made, Prop Masters recruit the Carpenters, Artists and Prop Makers and manage the schedule for Production.

For rented props, they work with the Production Buyers to source them.

When shooting is finished, they return all the rented props and organise the sale or safe disposal of everything else.

Prop Masters work closely with other members of the team including 'Standby Props' and 'Dressing Props'.

Environment Artist (VFX) / Environment Modeller / Visual Effects (VFX) Artist / 3D Artist

Environment Artists create the computer-generated places in which Actors move using modelling and sculpting software.

They make galaxies, lunar landscapes, and desecrated cities - any environment that is too difficult to create in real life.

Working from representations delivered by Concept Artists, they first create a 'wireframe', commonly referred to as a 'mesh', of the environment.

From this mesh, they are able to further sculpt the environment to more closely resemble what's intended.

Główny rekwizytor prowadzi pion rekwizytów, który tworzy, przechowuje i transportuje rekwizyty, a także przygotowuje rekwizyty na każdy dzień zdjęciowy.

Wspólnie ze scenografem, scenografem planu i drugim scenografem decyduje, jakie rekwizyty są potrzebne.

Sporządzając wykazy rekwizytów, decyduje, które przedmioty muszą zostać wypożyczone, a które wykonane, i tworzy harmonogram/breakdown w oparciu o dni zdjęciowe, w których rekwizyty muszą znaleźć się na planie zdjęciowym, który potem udostępnia pionowi lokacji i budowy planu.

Jeśli rekwizyty muszą zostać wykonane, rekwizytor rekrutuje stolarzy, grafików i twórców rekwizytów oraz zarządza harmonogramem dostarczania rekwizytów na potrzeby produkcji.

W przypadku wypożyczania pozyskuje niezbędne rekwizyty.

Po zakończeniu zdjęć zwraca wszystkie wypożyczone rekwizyty i organizuje sprzedaż lub bezpieczną utylizację wszystkich pozostałych przedmiotów.

Rekwizytor ściśle współpracuje z pozostałymi członkami zespołu, w tym z dyżurnym rekwizytorem i pomocnikiem rekwizytora.

Grafik 3D/ Animacje 3D

Grafik 3D tworzy za pomocą oprogramowania do modelowania generowane komputerowo „pokoje” / przestrzenie, w których poruszają się aktorzy.

Mogą to być np. galaktyki, krajobrazy księżycowe i zniszczone miasta - każde środowisko, które jest zbyt trudne lub kosztowne do stworzenia w rzeczywistości.

Na podstawie materiałów dostarczonych przez grafików najpierw tworzy „szkielet” środowiska (tzw. siatkę).

Na podstawie siatki dalej tworzy środowisko bliższe zamierzeniom twórców filmu/serialu.

They use digital tools, such as sculpting brushes and a physical graphics pen and tablet, in order to do this.

Part of the VFX pipeline, these Artists work at an early stage of the CGI and 3D development.

These Artists work on the areas of live-action frames where computer-generated (CG) images or other live-action images will overlap or interact with the live image.

Roto Artist / Junior Visual Effects Artist (VFX)

Roto Artists manually draw around and cut out objects from frames so that the required parts of the image can be used - a process called rotoscoping.

The parts of an image that are wanted after cutting out are known as mattes.

Along with rotoscoping comes keying or chroma keying, where a specific part of an image that has a distinct colour or lighting is extracted to be used elsewhere.

If the live-action camera is not moving within a shot, rotoscoping might involve only one frame.

If the camera is moving, Roto Artists trace the relevant areas of every frame within the shot so that CG can be combined accurately with the live action.

They need to have a keen eye and patience in order to complete this meticulous and repetitive work.

In addition to rotoscoping, Roto Artists assist in the preparation of material for compositing.

Previsualisation (Previs) Artist / Previs Animator / Previs Lead / Previs Modeller (VFX)

Używając komputera lub tabletu z rysikiem, korzysta z programów graficznych 3D i dostępnych w nim narzędzi.

Będąc częścią procesu VFX, graficy 3D pracują na wczesnym etapie tworzenia grafiki komputerowej i efektów 3D.

Grafik ten pracuje nad obszarami klatek akcji, w których obrazy generowane komputerowo (CG) lub inne obrazy gry aktorskiej mają się nakładać lub wchodzić w interakcje z nagrany obrazem.

Grafik ds. rotoskopii / młodszy grafik efektów wizualnych (VFX)

Grafik ds. rotoskopii ręcznie obrysowuje i wycina obiekty z klatek, aby można było wykorzystać potrzebne części obrazu - jest to proces zwany rotoskopią.

Części obrazu używane po wycięciu to tzw. mattes.

Wraz z rotoskopią stosuje się często technikę „chroma key”, która polega na wyodrębnieniu części obrazu o charakterystycznym kolorze lub oświetleniu w celu wykorzystania w innym miejscu.

Jeśli kamera nagrywająca grę aktorską nie porusza się w ujęciu, rotoscopia może obejmować tylko jedną klatkę.

Jeśli kamera się porusza, grafik ds. rotoskopii wycina odpowiednie części każdej klatki ujęcia, tak aby można było precyzyjnie zintegrować obraz wygenerowany komputerowo z nagraniem.

Ta skrupulatna i powtarzalna praca wymaga bystrego oka i cierpliwości.

Oprócz rotoskopii graficy ci pomagają w przygotowaniu materiałów do kompozycji.

Grafik prewizualizacji / Previsualisation (Previs) Artist / Previs Animator / Previs Lead / Previs Modeller (VFX)

Previsualisation (Previs) Artists help to plan out what a film is going to look like through the process of visualising a scene before creating it.

Previs generally takes the form of a 3D animatic, namely a rough version of a scene or scenes.

Previs Artists usually start with a 2D storyboard from a Concept Artist and then create draft versions of the different moving image sequences and put it all together using their compositing and editing skills.

The previs process is used to plan shots, working out scale and timing to show roughly where the characters are going to move.

It's used to map out how the visual effects (VFX) will fit into an otherwise live-action scene.

Once a project is in Production, Previs Artists help the other VFX Artists maintain a consistent style in their work.

Prep Artist / Digital Preparation Artist / Paint Artist

Prep Artists clean up the backgrounds of live-action footage in order to prepare for the effects to be layered onto it by the Compositor.

A common task for Prep Artists is to remove stunt rigs and wires from shots.

Using specialist VFX software to clean plates, Prep Artists sort out dropped frames where a camera has been unable to capture all the frames in a given time resulting in little jerks in the action.

They also remove any unwanted items such as boom microphones or electric pylons.

Matchmove Artist / 3D Tracker / Body Tracker / Camera Tracker / Matchmover / Tracking Artist (VFX)

Graficy prewizualizacji pomagają zaplanować to, jak będzie wyglądał film, poprzez proces wizualizacji sceny przed jej stworzeniem.

Prewizualizacja ma przeważnie formę animacji 3D, czyli ogólnej wersji sceny lub scen.

Grafik prewizualizacji zwykle zaczyna od scenorysu 2D przygotowanego przez specjalistę ds. koncepcji, a następnie tworzy wersje robocze różnych sekwencji ruchomych obrazów i łączy wszystko dzięki swoim umiejętnościom kompozycji i montażu.

Proces prewizualizacji służy do zaplanowania ujęć, określenia skali i czasu, aby z grubsza pokazać, gdzie będą się poruszać postacie.

Służy do mapowania, w jaki sposób efekty wizualne (VFX) zostaną dopasowane do nagranej gry aktorskiej.

Gdy projekt jest w fazie produkcji, grafik prewizualizacji pomaga innym wykonawcom VFX zachować spójny styl pracy.

Grafik przygotowujący / Prep Artist / Digital Preparation Artist / Paint Artist

Grafik przygotowujący oczyszcza tła materiału filmowego, aby przygotować je do nałożenia efektów przez specjalistę ds. kompozycji.

Częstym zadaniem grafika przygotowującego jest usuwanie ze zdjęć konstrukcji kaskaderskich i kabli.

Za pomocą specjalistycznego oprogramowania VFX czyści ujęcia robocze, usuwa zgubione klatki, gdzie kamera nie była w stanie uchwycić wszystkich klatek w określonym czasie, co powoduje niewielkie szarpnięcia w akcji.

Usuwa również niepożądane przedmioty, takie jak mikrofony na wyciągniku lub słupy elektryczne.

Grafik śledzenia ruchu (VFX) / Matchmove Artist / 3D Tracker / Body Tracker / Camera Tracker / Matchmover / Tracking Artist (VFX)

Matchmove Artists match computer-generated (CG) scenes with shots from live-action footage so the two can be convincingly combined.

They recreate live-action backgrounds (plates) on a computer in a way that mirrors the camera on the set including lens distortion.

They do this by tracking the camera movements to make sure the real and virtual scenes appear from the same perspective.

Sometimes Matchmove Artists go to the film set to take measurements and put up tracking markers to track the cameras', vehicles', and people's movements and work out the relevant coordinates in the 3D scene.

These files are eventually combined by the Compositor.

Concept Artist (VFX) / Illustrator / 2D Artist / Art Director

Concept Artists create artwork to inspire the look of visual effects (VFX) in film or TV production.

They draw the characters, creatures, environments, vehicles, props, and buildings.

Starting with a script or other documentation of the project, they research and create mood boards, which they use as a starting point to develop versions of their designs.

The artwork that Concept Artists create helps others in the production or in the VFX pipeline to have a shared vision.

Concept Artists use digital and traditional drawing and painting techniques to create their work, which could include 2D or 3D imagery.

They act as the point of contact between the film departments and the VFX team.

Soundstage / studio

Grafik śledzenia ruchu dopasowuje sceny wygenerowane komputerowo (CG) do nagrań gry aktorskiej, aby można je było przekonująco połączyć.

Odtwarza tła gry aktorskiej (ujęcia tła) na komputerze w sposób odzwierciedlający to, co widzi kamera na planie, łącznie ze zniekształceniami obiektywu.

W tym celu śledzi ruchy kamery, aby sceny rzeczywiste i wirtualne były widziane z tej samej perspektywy.

Czasami grafik ten udaje się na plan, aby wykonać pomiary, umieścić znaczniki do śledzenia i śledzić ruchy kamer, pojazdów i ludzi oraz opracować odpowiednie współrzędne w scenie 3D.

Pliki te są na końcu łączone w całość przez specjalistę ds. kompozycji.

Grafik VFX / ilustrator / grafik 2D / dyrektor artystyczny

Grafik tworzy grafikę, która ma stanowić inspirację dla wyglądu efektów wizualnych (VFX) w produkcji filmowej lub telewizyjnej.

Rysuje postacie, stworzenia, środowiska, pojazdy, rekwizyty i budynki.

Na podstawie scenariusza lub innej dokumentacji projektu bada i tworzy tzw. mood boardy, które wykorzystuje jako punkt wyjścia do dalszego rozwoju swoich projektów.

Tworzona przez niego grafika daje wspólną wizję innym osobom biorącym udział w produkcji lub w procesie VFX.

tworzy swoje prace przy użyciu cyfrowych i tradycyjnych technik rysowania, malowania i projektowania. Mogą to być obrazy 2D lub 3D.

Jest też punktem kontaktowym między pionami produkcji a zespołem VFX.

Hala zdjęciowa / studio

Soundstages are typically big and high warehouse-like spaces that sets can be erected and filmed in, with enough room above and around the set to work effectively.

They are also (usually) soundproofed.

Although the name soundstage and studio are often used interchangeably, studios historically can also be used to refer to major motion picture companies and streamers as well as areas to film in. Some studios are more commonly used for TV production, and have specific flooring that you can roll pedestal cameras on, as well as having galleries built into them where the Director and some technical HODs can sit and work some of the lighting and sound kit rather than being on the floor of the studio with the Actors and Technical Crew.

Day out of Days / DOODs

Day out of Days are charts that track key 'elements' of scripts and the shooting schedules (such as Cast, stunts and sets) along with when they start and finish working, shown as SWF, W and WF.

HMI (see Lighting)

HMI is an abbreviation of Hydrargyrum Medium-arc Iodide - a type of light commonly used on sets.

They produce a high level of light output and are efficient in comparison to tungsten lighting.

HMIs draw a lot of power to operate and generate a considerable amount of heat.

HOD

HOD is an abbreviation meaning 'Head of Department'.

HODs are the most senior member of a department.

Hot Set

Studio nagraniowe to zazwyczaj duża i wysoka przestrzeń przypominająca magazyn, w której można zbudować dekorację/plan i kręcić na nich zdjęcia. Nad i wokół dekoracji/planu znajduje się odpowiednia przestrzeń, aby umożliwić efektywną pracę.

Zwykle hale zdjęciowe są również dźwiękoszczelne.

Pojęcia „hala zdjęciowa” i „studio” są często używane zamiennie, jednak historycznie studio może być również używane w odniesieniu do głównych wytwórni filmowych i serwisów streamingowych, a także przestrzeni, w których kręci się filmy. Niektóre studia są częściej używane do produkcji telewizyjnych i mają specyficzną podłogę, po której można przemieszczać kamery na wózku, a także mogą mieć wbudowane pokoje reżyserskie tzw. „reżyserki”, w których reżyser i szefowie pionów technicznych mogą pracować nad oświetleniem i dźwiękiem, zamiast przebywać na planie zdjęciowym z aktorami i ekipą techniczną.

Harmonogram poszczególnych elementów inscenizacyjnych (DOOD)

Harmonogram poszczególnych elementów inscenizacyjnych zdjęć (takie jak obsada, sceny kaskaderskie i plany zdjęciowe, dodatkowy osprzęt i inne) wraz z czasem rozpoczęcia i zakończenia ich pracy.

HMI (patrz oświetlenie)

HMI (Hydrargyrum Medium-arc Iodide) to rodzaj lampy powszechnie stosowanej na planach zdjęciowych.

Lampa ta wytwarza mocny strumień światła i jest bardziej wydajna w porównaniu do lamp halogenowych.

Lampy HMI charakteryzuje duży pobór prądu i to, że generują znaczną ilość ciepła.

HOD (szef pionu)

HOD to skrót od Head of Department, czyli szef pionu.

Jest to najwyższy rangą członek danego pionu.

Hot Set

A Hot Set means any set that is being actively used or about to be shot/filmed.

Strict continuity must be observed and no props or set dressing can be moved, unless under the direction of the Art Department for specific reasons.

Movement Order

A Movement Order is a document that's usually created by the Locations team detailing where the Unit Base is, where specific parking is, plus a line by line route planner from Production Base to the Unit Base.

It also often shows maps, the actual filming location, and where all the different facilities such as restrooms and catering are located, as well as emergency and first aid arrangements should anything go wrong.

This is a confidential document which is often distributed alongside the callsheet.

Site Surveys/Recces

Site Surveys or Recces are scouting visits to decide whether or not shooting locations are suitable for what the script requires.

Scouting surveys, usually developed by the Location Manager, come first, often many months before Principal Photography.

The Location Department works with the Producer, Director, Production Designer and other HODs, to find the ideal place to set the story in the physical world, making sure that it's accessible, safe and affordable.

When they 'scout' (visit) the locations, they take photographs and notes, start discussions with the location owners and work out costs.

Hot Set to plan, który jest aktualnie używany do realizacji i na którym właśnie mają być realizowane zdjęcia do utworu.

Konieczne jest zachowanie ścisłej kontynuacji, dlatego nie wolno przenosić żadnych rekwizytów ani dekoracji, chyba że z określonych powodów dzieje się to na polecenie lub zawsze z udziałem pionu scenograficznego.

Informacja o sposobie dotarcia na lokację/bazę/obiekt zdjęciowy (mapa)

Jest to dokument tworzony zwykle przez zespół lokacji, podający lokalizację bazy produkcji, określony parking techniczny, obiekt zdjęciowy, a także plan trasy od bazy na plan zdjęciowy.

Często zawiera również mapy, miejsce filmowania, lokalizację różnych obiektów, takich jak toalety i catering, a także sprzęty na wypadek sytuacji awaryjnych i pierwszej pomocy, gdyby coś poszło nie tak.

Jest to poufny dokument, często dystrybuowany wraz z planem pracy.

Inspekcja lokacji / Dokumentacja lokacji

Inspekcja lokacji / Dokumentacja lokacji to wcześniejszy rekonesans i sprawdzenie lokacji/ obiektu, w celu podjęcia decyzji, czy dana lokacja jest odpowiednia na potrzeby scenariusza i technicznej realizacji zdjęć.

Przygotowany przez drugiego kierownika produkcji ds. lokacji wybór obiektu/lokacji następuje zwykle na początku, często wiele miesięcy przed zdjęciami głównymi.

Pion kierowników produkcji ds. lokacji współpracuje z producentem, reżyserem, scenografem i innymi szefami pionów, aby znaleźć idealne miejsce jako tło dla historii w fizycznym świecie, a także upewnia się, że jest ono dostępne, bezpieczne i ma rozsądną cenę.

Dokumentując lokację, robi zdjęcia i notatki, rozpoczyna rozmowy z właścicielami lokacji i szacuje koszty.

Afterwards, they present their findings and once approved, they negotiate and confirm contracts with owners and deal with permissions and practicalities.

Director's surveys come next, a few months before Principal Photography, and then the bigger Technical surveys, where Production, Creative and Technical visit all the confirmed locations to go through the planned shots and set ups.

Interactive Lighting

Interactive Lighting is a term for when light from virtual objects interacts with real-world objects, such as when the emitted light from an LED volume illuminates a physical object.

Camera

Camera

A camera is used to film Actors playing out a story.

The Director of Photography will advise on the suitability of different cameras and lenses and the choice will be made in conjunction with the Director, Producer and Line Producer.

The type and number of cameras used impacts all areas of the production, from the size of the Camera Team needed to the technical requirements of the workflow and the available budget.

Stunts

Construction Manager

Construction Managers look after the building of sets and make sure that sets look as realistic or as close to the creative vision as possible.

They interpret the drawings of the Production Designer, Art Directors and Draughtspersons and work out how to build them in ways that are safe and environmentally friendly.

Następnie przedstawia swoje ustalenia, a po zatwierdzeniu propozycji negocjuje i potwierdza umowy z właścicielami oraz zajmuje się uzyskaniem pozwoleń i kwestiami praktycznymi.

Na kilka miesięcy przed zdjęciami głównymi ma miejsce dokumentacja reżysera, a potem większe dokumentacje techniczne, w ramach których produkcja, pionierzy artystyczne i dział techniczny odwiedzają wszystkie potwierdzone lokacje.

Interactive Lighting

Interactive Lighting oznacza, że światło z obiektów wirtualnych wchodzi w interakcję z obiektami ze świata rzeczywistego, na przykład oświetla fizyczny przedmiot.

Kamera

Kamera

Kamera służy do filmowania świata przedstawionego.

Operator obrazu / Reżyser obrazu przeprowadza konsultacje w kwestii wyboru kamery i obiektywów, finalna decyzja dokonywana jest w porozumieniu z reżyserem, producentem i producentem liniowym lub kierownikiem produkcji.

Rodzaj i liczba używanych kamer ma wpływ na wszystkie obszary produkcji, od rozmiaru zespołu kamerowego po wymagania techniczne procesu pracy i dostępny budżet.

Kaskaderzy

Kierownik budowy dekoracji

Kierownik budowy dekoracji nadzoruje budowę dekoracji na planie i dba o to, aby wyglądały one jak najbardziej realistycznie lub w sposób jak najbliższy wizji kreatywnej.

Interpretuje rysunki scenografa, drugiego scenografa i rysowników oraz decyduje, jak zbudować je w sposób bezpieczny i przyjazny dla środowiska.

They hire and look after a team of Carpenters, Painters, Riggers and Plasterers, and ensure everyone knows what needs to be done and by when.

Not only do they literally build the sets, but they also dismantle or strike the sets, working out how to reuse the materials in the future.

Computer Graphics (CG) Supervisor (VFX) / Senior CG Supervisor / Senior VFX Artist

Computer Graphics (CG) Supervisors are responsible for the delivery and quality of the 3D computer-generated (CG) elements of a VFX project.

Before Production, CG Supervisors identify areas of the VFX work that need to be researched by Software Developers.

They design the VFX pipeline – which means they decide the order in which the work needs to be done – and manage the team of Technical Directors (TDs), who help decide which digital tools need to be created to streamline the pipeline.

Once Production is underway, they supervise the creation of all CG imagery and manage the Artists creating it to ensure the art is true to the vision of the Director.

Once complete, the assets are sent off to the Compositors who put the whole scene together.

Supervising Sound Editor

Supervising Sound Editors manage the team that looks after each part of the sound of a film or series.

This includes those responsible for dialogue, additional dialogue recording (ADR), sound effects, background sounds and Foley.

After picture lock, Supervising Sound Editors attend 'spotting sessions' with the Director and other Sound Editors.

Zatrudnia i nadzoruje zespół stolarzy, malarzy, tynkarzy itp., dbając o to, aby każdy wiedział, co i kiedy ma robić.

Buduje scenografie na planie zdjęciowym, lecz także go demontuje, mając na uwadze ponowne wykorzystanie materiałów w przyszłości.

Kierownik ds. grafiki komputerowej (CG) (VFX) / starszy kierownik ds. CG / starszy twórca materiałów VFX

Kierownik ds. grafiki komputerowej (CG) odpowiada za dostarczenie i jakość wygenerowanych komputerowo elementów 3D projektu VFX.

Przed rozpoczęciem produkcji Compositing Supervisor identyfikuje obszary wymagające efektów wizualnych, które muszą zostać zbadane przez programistów.

Projektuje proces VFX – czyli decyduje o kolejności, w jakiej należy wykonywać pracę – i zarządza zespołem reżyserów technicznych (TD), którzy pomagają zdecydować, jakie narzędzia cyfrowe trzeba stworzyć, aby usprawnić proces.

W trakcie produkcji nadzoruje tworzenie wszystkich obrazów CG i zarządza pracą twórców CG, aby upewnić się, że grafika jest zgodna z wizją reżysera.

Po ukończeniu pracy zasoby są wysyłane do specjalistów ds. kompozycji, którzy składają scenę w całość.

Kierownik ds. montażu dźwięku

Kierownik ds. montażu dźwięku zarządza zespołem, który czuwa nad każdą częścią dźwięku filmu lub serialu.

Do zespołu należą osoby odpowiedzialne za dialogi, postsynchrony, efekty dźwiękowe, atmosfery, dźwięki w tle i efekty dźwiękowe.

Po zamknięciu obrazu kierownik ds. montażu dźwięku uczestniczy w sesjach weryfikacji wraz z reżyserem i innymi montażystami dźwięku.

There they discuss any concepts for the overall feel of the sound (naturalistic or stylised).

In addition, they check every sound effect and line of dialogue to see if anything is missing or inaudible.

Then they'll have a hands-on role in creating the overall soundtrack.

They are responsible for the sound budget, planning any special requirements, and organising the workflow - from sound editorial, Foley recording, ADR sessions, pre-mix to the final mix.

Unit Manager

The Unit Manager supports the Location Manager by managing the Unit Base, which entails dealing with physical facilities and ensuring everything is set up correctly in readiness for the arrival of the Cast and Crew.

They deal with the practical side of day-to-day filming on location.

Post Production Supervisor (HOD)

Post Production Supervisors help a Producer achieve as much as possible in the Post Production phase within the agreed schedule and budget.

They help hire staff and vendors for the edit, image finishing and sound finishing.

Working closely with the Production Accountant, they supply accurate information for the cost reports.

Usually, they continue to work on the production until all the elements needed for the completion of the title are delivered.

In short, they represent for Post what a Line Producer represents for Production.

Production Manager

Omawia koncepcje ogólnego wrażenia dźwiękowego (naturalnego lub stylizowanego).

Ponadto sprawdza każdy efekt dźwiękowy i linię dialogu, aby zobaczyć, czy czegoś nie brakuje lub czy dialogi są słyszalne.

Następnie odgrywa praktyczną rolę w tworzeniu ścieżki dźwiękowej.

Kierownik ds. montażu dźwięku i Odpowiada za budżet realizacji dźwięku, planuje realizację pod kątem wymagań specjalnych i organizuje cały proces realizacyjny - od montażu dźwięku, nagrań efektów dźwiękowych, nagrań postsynchronów, premiksu do ostatecznego miksu.

Kierownik ekipy / Kierownik Planu

Kierownik ekipy/planu wspiera drugiego kierownika produkcji ds. lokacji, zarządzając bazą produkcji. Dbą również o obiekty/lokacje filmowe, aby wszystko było prawidłowo ustawione w gotowości na przybycie obsady i ekipy.

Zajmuje się praktyczną stroną codziennej realizacji zdjęć w lokacji.

Kierownik postprodukcji (szef pionu)

Kierownik postprodukcji pomaga producentowi osiągnąć zaplanowane cele etapu postprodukcji w ramach ustalonego harmonogramu i budżetu.

Pomaga zatrudnić personel i dostawców sprzętu montażowego, finalizacji obrazu i finalizacji dźwięku.

Ścisłe współpracując z księgowym produkcji, dostarcza dokładnych informacji do cyklicznych raportów kosztów.

Zwykle pracuje przy produkcji do momentu dostarczenia wszystkich elementów potrzebnych do czasu zakończenia dzieła.

Krótko mówiąc, jest dla postprodukcji tym, czym producent liniowy dla produkcji.

Kierownik produkcji

Production Managers, or PMs, work for the Line Producer and manage day-to-day issues, assisting with all aspects of the production from crewing up to helping oversee parts of the budget and schedule set by the Line Producer.

This role does not exist in certain territories, and in other regions it can also be referred to as Unit Production Manager (UPM).

Unit Production Manager (UPM) (HOD)

The Unit Production Manager, or UPM, is a Head of Department role with responsibilities that vary depending on the location and the size of the project.

In some regions, UPMs do the same tasks as Line Producers.

In other countries, the UPM is on location coordinating, supervising and managing the Crew and deliveries, and carrying out the shooting plan while the Line Producer is on a back-office job.

On larger productions, there may be multiple Production Managers and they normally report to the Line Producer.

Slate / Clapperboard

Slates are usually plastic boards used to identify different shots and set-ups to help Editors sync the sound and picture during Post Production.

Colourist (HOD)

Colourists work with the Director and Director of Photography to develop and set the final 'look' of a production and help to resolve any imaging-related technical issues during Post Production.

This helps ensure that the image is an accurate representation of the creative intent.

WRAP

Kierownik produkcji pracuje dla producenta lub producenta liniowego i zarządza codziennymi sprawami, pomagając we wszystkich aspektach produkcji, od zatrudniania członków ekipy po pomoc w nadzorowaniu części budżetu i harmonogramu ustalonego przez producenta liniowego.

Ta rola nie istnieje w niektórych regionach, a w innych może być również określana jako kierownik produkcji jednostki.

Kierownik produkcji jednostki (UPM) (szef pionu)

Kierownik produkcji jednostki to rola kierownika pionu, której obowiązki różnią się w zależności od miejsca realizacji i wielkości projektu.

W niektórych regionach kierownik produkcji jednostki wykonuje takie same zadania jak producent liniowy.

W innych krajach kierownik produkcji jednostki przebywa w lokacji, koordynując, nadzorując i zarządzając ekipą i dostawami oraz realizując plan zdjęciowy, podczas gdy producent liniowy pracuje w biurze produkcji.

Większe produkcje mogą mieć więcej niż jednego kierownika produkcji jednostki i zwykle podlegają oni producentowi liniowemu.

Klaps / Klapser

Klapy to zwykle plastikowe tablice używane do identyfikacji różnych ujęć i ustawień, które pomagają montażystom zsynchronizować dźwięk i obraz podczas postprodukcji.

Kolorysta (szef pionu)

Kolorysta wspólnie z reżyserem i reżyserem/operatorem obrazu opracowuje i ustala ostateczny „wygląd” produkcji oraz pomaga rozwiązywać ewentualne problemy techniczne związane z obrazem na etapie postprodukcji.

Pomaga to zagwarantować, że obraz jest dokładnym odzwierciedleniem intencji twórcy.

KONIEC ZDJĘĆ

WRAP is announced when filming finishes each day/night, as in, "that's a wrap".

The origins of wrap appear to be an abbreviation of 'wind, reel and print/process', referring to when every production was on celluloid film and needed to go to the lab to be developed.

Outline / scene-by-scene breakdown

An outline is often written prior to a screenplay or script, and details the different elements of each scene including the Cast and sometimes includes lines of dialogue.

Quality Control

Quality Control (QC) is the process of testing and checking the technical integrity of the final file assets, including video, audio, graphics and subtitles.

This process results in a QC report being created, which might include suggested technical fixes.

A QC report is normally required by the broadcaster/studio as part of the Deliverables package.

Intimacy Coordinator / Intimacy Coach

The Intimacy Coordinator works closely with Actors, the Director and Production to help choreograph scenes of an intimate nature (e.g., work that is potentially exposing).

Their role is to ensure that the creative intent of the Director and the performance of the Actors is realised in a safe, supported, comfortable and trustworthy way for the Actors.

Transport Captain

The Transport Captain is the head of the Transportation Department and oversees the facilities and vehicles required for the production.

KONIEC ZDJĘĆ jest ogłaszany na zakończenie każdego dnia zdjęciowego.

Koniec zdjęć po angielsku określa się jako „wrap”, co wydaje się pochodzić od zwijania kliszy celulooidowej, która pod koniec produkcji musiała trafić do wywołania w laboratorium.

Konspekt/ breakdown / złamanie na sceny

Konspekt jest często tworzony przed scenariuszem i szczegółowo opisuje różne elementy każdej sceny łącznie z obsadą, a czasami zawiera też dialogi.

Kontrola jakości

Kontrola jakości to proces testowania i sprawdzania poprawności technicznej plików, w tym wideo, dźwięku, grafiki i napisów.

Na koniec tego procesu powstaje raport kontroli jakości, który może zawierać sugerowane poprawki techniczne.

Raport kontroli jakości jest zwykle wymagany przez stację telewizyjną/studio jako część pakietu materiałów wyjściowych.

Koordinator ds. scen intymnych

Koordinator ds. scen intymnych ściśle współpracuje z aktorami, reżyserem i produkcją. Pomaga stworzyć i nadzoruje choreografię scen o charakterze intymnym (np. takich, gdzie może być widoczna nagość).

Koordinator ds. scen intymnych c Jego rolą jest zapewnienie wsparcia w realizacji sceny intymnej wg. intencji twórczej reżysera z udziałem aktorów w sposób bezpieczny, komfortowy i godny dla aktorów.

Koordinator ds. transportu

Koordinator ds. transportu jest szefem działu transportu i nadzoruje obiekty i pojazdy niezbędne do produkcji.

These can be anything from trailers for Actors to get changed in, to mobile restroom facilities (called honeywagons in some places), and trucks for equipment.

Stunt Coordinator

Stunt Coordinators devise, choreograph, plan and facilitate a production's stunts, working closely with the Director and Production to enable the idea or concept to be realised creatively and safely.

They liaise with all departments to ensure that safety, design, and artistic requirements are met.

In addition, they cast Stunt Performers and Doubles on productions.

Post Production Coordinator

Post Production Coordinators manage the administration of the department and organise paperwork, documents, and the storage of final video and audio masters as well as offline editorial materials.

They maintain good communication between the Production and Post Production facilities and make bookings for ADR (audio dialogue replacement) sessions and preview screenings.

Production Coordinator (PC) / Production Office Coordinator (POC)

Production Coordinators run the Production Office and are the right-hand people to the Line Producer and Production Manager.

When the Line Producer and Production Manager are on set, Production Coordinators are in charge of what goes on with the phones, photocopier and paperwork.

to być wszystko, od przyczep, w których przebijają się aktorzy, po toalety samojezdne i ciężarówki ze sprzętem.

Koordinator kaskaderów

Koordinator kaskaderów wymyśla i opracowuje choreografię, planuje i dba o bezpieczną realizację scen kaskaderskich podczas całej produkcji. Ścisłe współpracuje z reżyserem i pionem produkcji, aby umożliwić twórczą i bezpieczną realizację pomysłu lub koncepcji.

Współpracuje ze wszystkimi pionami, aby zapewnić spełnienie wymogów bezpieczeństwa, wymagań artystycznych i produkcji.

Ponadto obsadza w produkcjach kaskaderów i dublerów aktorów.

Koordinator postprodukcji

Koordinator postprodukcji zajmuje się administracją pionu i organizuje dokumentację oraz przechowywanie ostatecznych masterów wideo i audio, a także materiałów montażowych offline.

Utrzymuje dobrą komunikację i niezbędny przepływ informacji między produkcją i studiami postprodukcyjnymi. Dokonuje rezerwacji na potrzeby postsynchronów i projekcji przedpremierowych.

Koordinator produkcji (PC) / koordinator biura produkcji (POC)

Koordinator produkcji jest prawą ręką producenta liniowego oraz kierownika produkcji.

Kiedy producent liniowy i kierownik produkcji są na planie, koordinator produkcji odpowiada za telefony, kserokopiarkę i dokumentację. W Polsce koordinatorzy produkcji są obecni podczas realizacji zdjęć.

Starting work during Pre-production, they set up the Production Office by organising equipment, supplies and staff.

They coordinate travel, accommodations, work permits and visas for Cast and Crew.

In addition, they distribute shooting schedules, Crew and Cast Lists, scripts and script revisions.

During Production, they are responsible for preparing, updating and distributing Crew Lists, daily progress reports, and script changes.

They let the Transport Captain know what is needed and organise couriers and shipping companies.

As the shoot draws to an end, Production Coordinators help the Production Manager to 'wrap' the production by closing accounts with suppliers, returning surplus stock, and tying up all loose ends.

VFX Production Coordinator

VFX Production Coordinators help ensure VFX projects run smoothly.

Working under the Production Manager or Producer, they help to arrange the day-to-day running of the team and make sure everyone has the information they need to work effectively.

They organise the movement of the assets through the VFX pipeline, distributing the assets and artwork needed to the relevant departments.

Relaying Supervisor or client briefs to Artists and feedback to the relevant teams about the progress of the work, they keep Production databases updated with the current status of shots.

Rozpoczynając pracę na etapie preprodukcji, organizuje biuro produkcji, sprzęt, materiały. W zależności od zakresu obowiązków wg. wcześniejszych ustaleń z kierownikiem produkcji koordynuje pracę poszczególnych pionów ekipy filmowej.

Koordynuje podróże, zakwaterowanie, pozwolenia na pracę i wizeny dla obsady i ekipy.

Ponadto rozsyła harmonogramy zdjęć, wykazy członków ekipy i obsady, scenariusz i kolejne wersje scenariusza.

Podczas produkcji odpowiada za przygotowywanie, aktualizowanie i dystrybucję listy członków ekipy, codziennych raportów z postępów i zmian scenariusza.

Koordynator produkcji (PC) / koordynator biura produkcji (POC) informuje koordynatora transportu, o bieżących zapotrzebowaniach, organizuje kurierów i firmy spedycyjne.

Gdy zdjęcia dobiegają końca, koordynator produkcji pomaga kierownikowi produkcji zamknąć etap produkcji, rozliczając poszczególne pionki, rachunki firm współpracujących, zwracając nadwyżki zapasów. Ostatecznie pomaga w zamknięciu formalnym okresu zdjęciowego.

Koordynator produkcji VFX

Koordynator produkcji VFX pomaga zapewnić płynną realizację projektów VFX.

Pracując pod nadzorem kierownika produkcji lub producenta, pomaga organizować pracę zespołu i dba o to, aby każdy posiadał informacje i narzędzia potrzebne do efektywnej pracy.

Dbą o przepływ informacji i plików w procesie postprodukcji VFX, rozdzielając i przesyłając je do odpowiednich działów.

Przekazuje briefy od kierownika lub klienta grafikom wraz z informacjami zwrotnymi na temat postępu prac. Aktualizuje bazy danych produkcji o aktualny status ujęć i prac.

And they take detailed notes in meetings as well as schedule meetings.

It's their job to help keep everyone on target so the project is finished on time and on budget.

Grade / Grading

Grading is the final Post Production process where the the image can be adjusted to be technically correct and manipulated to align with creative intent.

The work is executed by a Colourist, as directed by the Lead Creatives on the production.

This work can include picture matching between shots acquired on different days of production, fixing overexposed images or applying creative "looks" such as day for night.

Costume Designer (HOD)

Costume is at the core of content creation.

It is not only about contributing to the look; having the right outfit helps Actors feel emotionally connected to the character they are playing by wearing the character's clothes.

Costume Designers design, create and hire the costumes for the Cast.

During Pre-production, they work with Directors, Producers, Writers, the Production Designer and Hair and Make-Up Designer to contribute to the look and storytelling of the production by researching, sketching, and drawing mood boards of characters and clothes to communicate the style they recommend.

Robi szczegółowe notatki na spotkaniach, a także planuje terminy spotkań.

Jego zadanie polega na pomocy wszystkim w osiągnięciu celu, jakim jest ukończenie projektu w terminie i w ramach budżetu.

Korekcja / Kolorkorekcja

Korekcja to końcowy proces postprodukcji, którego celem jest zapewnienie poprawności technicznej obrazu i dokonanie odpowiednich zmian, tak aby efekt końcowy był zgodny z zamierzeniami twórców.

Jest to czynność wykonywana przez kolorystę zgodnie ze wskazówkami głównych kreatywnych członków produkcji.

Praca ta może obejmować dopasowanie koloru i odcieni obrazu między ujęciami wykonanymi w różnych dniach i porach okresu zdjęciowego. Jest to również między innymi poprawianie prześwietlonych obrazów lub stosowanie kreatywnych metod, takich jak „dzień w nocy”.

Kostiumograf (szef pionu)

Kostiumograf to osoba odpowiedzialna za kreację koncepcji wizualnej kostiumów.

Ma wkład nie tylko w sam wygląd postaci. Odpowiedni strój pomaga aktorom poczuć emocjonalną więź z odgrywaną postacią.

Kostiumograf projektuje, tworzy i wynajmuje kostiumy dla obsady.

Na etapie preprodukcji wspólnie z reżyserem, producentem, scenarzystą, scenografem oraz charakterizatorem pracuje nad wyglądem i narracją produkcji, badając temat, szkicując i tworząc mood boardy postaci i ubrań, aby pokazać rekomendowany przez siebie styl.

They then break down the script, working out what they need to create or hire and who to recruit for their team, and organise a schedule of purchases and ensure the costumes are created on time for fittings.

With the help of the team, they schedule fittings and take photographs so the Producer and Director can sign off on their designs.

Once shooting starts, they are on set whenever there are new Actors or new looks.

Costume

Accounting

Accounts Clerk / Accounting Clerk / Cashier

Accounts Clerks, also known as Accounting Clerks or Cashiers, help Assistant Accountants and Production Accountants keep accurate records of how the money on a production is spent.

They are generally responsible for administrative tasks and, depending on the region, they may also manage the purchase order log, reconcile petty cash floats and/or P-cards, process payroll for Background Performers, and perform other ad hoc tasks.

Production Buyer

Production Buyers can exist in different departments, where they shop for the props, costumes, set decorations, and more.

Working closely with Set Decorators, they source everything from barbed wire to machetes to telephone kiosks and hotel luggage trollies - anything that's needed for the action and look of a set.

Much like other departments, the Buyers mark up (take notes on) the script to make lists of everything that's needed.

After this list has been checked with the Set Decorator, Buyers go to prop houses and book them.

Następnie na podstawie „złamania” / breakdown'u scenariusza decyduje, co trzeba stworzyć lub wynająć i kogo zrekrutować do zespołu, a także organizuje harmonogram zakupów i dba o to, aby kostiumy były tworzone terminowo do przymiarek.

Z pomocą zespołu planuje przymiarki i robi zdjęcia, aby producent i reżyser mogli zatwierdzić projekty.

Po rozpoczęciu zdjęć jest na planie zawsze wtedy, gdy pojawiają się nowi aktorzy lub nowe charakteryzacje.

Kostiumy

Księgowość

Księgowy / kasjer

Księgowy pomaga asystentom księgowych i księgowym produkcji w dokładnym księgowaniu pieniędzy wydawanych na produkcję.

Wykonuje zadania administracyjne i, w zależności od regionu, może również zarządzać dziennikiem zamówień, uzgadniać drobne przepływy pieniężne i/ lub karty przedpłacone, przetwarzać płace statystów i wykonywać inne zadania zlecone ad hoc.

Kupiec produkcji

Rola kupca produkcji może być niezbędna w różnych pionach, w których kupowane są rekwizyty, kostiumy, dekoracje itp.

Ścisłe współpracuje on ze scenografem planu, pozyskując wszystko, od drutu kolczastego, przez maczety, po budki telefoniczne i hotelowe wózki bagażowe - jednym słowem wszystko, co jest potrzebne do akcji i zapewnienia odpowiedniego wyglądu planu.

Podobnie jak inne piony, kupiec oznacza scenariusz, aby sporządzić listę wszystkiego, co jest potrzebne.

Kupiec produkcji i rezerwuje odpowiednie przedmioty.

Then they write a detailed schedule of the props with the Props Master to confirm return dates in order to minimise costs.

They produce weekly budgets for the Production Accountant so that all spending can be closely monitored.

The Buyers are also responsible for the Art Department petty cash, which must be carefully monitored and reconciled at the end of each production.

Breaking down a script

Breaking down a script means going through each scene in a script and working out which 'elements' are required to create the scene.

'Elements' are the 'ingredients' needed to bring the story to life such as:

Cast, locations, set design, props, make-up requirements, costume, SFX, VFX, etc. Directors do this to ensure that they can work out their filming requirements per scene.

1st ADs do this to identify what is required from a schedule perspective.

All departments break down the scripts in Prep so that they can ensure they deliver what is required for each scene.

Deal Memo

Deal Memos are sent to workers by some productions.

They include all the basic terms of their engagement - hours, rate, holiday pay rate, prep, wrap hours, etc. - to the extent known at the time of engagement.

Crew List

Następnie wspólnie z rekwizytorem pisze szczegółowy harmonogram rekwizytów, aby potwierdzić terminy zwrotów w celu zminimalizowania kosztów.

Tworzy tygodniowe budżety dla księgowego produkcji, aby umożliwić dokładne monitorowanie wszystkich wydatków.

Kupiec odpowiada również za gotówkę pionu scenograficznego, która musi być dokładnie monitorowana i rozliczana na koniec każdej produkcji.

Łamanie scenariusza

Łamanie scenariusza polega na przejściu przez każdą scenę w scenariuszu i ustalenie, jakie „elementy” są niezbędne do jej stworzenia.

„Elementy” to składniki niezbędne, by tchnąć życie w historię, takie jak:

obsada, lokacje, scenografia, rekwizyty, wymagania dotyczące charakteryzacji, kostiumy, SFX, VFX itp. Reżyser omawia „złamany” / breakdown scenariusz/a, aby dookreślić swoje wymagania dotyczące realizacji każdej ze scen.

Drugi reżyser robi to, aby określić, co jest wymagane z perspektywy harmonogramu.

Wszystkie piony łamią scenariusz na etapie preprodukcji, by mieć pewność, że dostarczą to, co jest wymagane dla każdej sceny.

List intencyjny

Niektóre produkcje wysyłają do pracowników listy intencyjne.

Zawierają one wszystkie najważniejsze warunki zatrudnienia - godziny, stawkę, stawkę wynagrodzenia za dni wolne od pracy, godziny przygotowawcze, zakończenie produkcji itp. - w zakresie znanym w momencie zatrudnienia.

Lista członków ekipy

A Crew list is a document that identifies all the members of each department throughout the production and lists their contact details - subject to data protection.

It is a highly sensitive and confidential document.

Locations

Deliverables

Deliverables is an over-arching term referring to what is needed at the end of Post Production in order for the content to be distributed and displayed.

It includes the different formats plus all the accompanying sound files and paperwork to prove that you have the rights to make the content.

For example, Cast contracts, location agreements, proof of authorship, music licences and more would be delivered.

Dailies / rushes

Dailies or rushes are proxies for the material that has been filmed on each particular day and placed onto a viewing platform so that the Director, Producers and DoP can watch the following day.

Boom Operator / 1st Assistant Sound

Boom Operators work in partnership with the Sound Mixer/Recordist and are responsible for operating booms as well as placing radio or clip microphones to capture the best quality dialogue and sound effects.

They also work closely with the Camera Department to ensure that their microphone placement is not visible on camera.

Lavalier

A Lavalier is a small microphone which can be attached to an Actor's wardrobe to record dialogue.

Lista członków ekipy to dokument zawierający wszystkich członków każdego pionu całej produkcji wraz z ich danymi kontaktowymi - z zastrzeżeniem ochrony danych.

Jest to bardzo wrażliwy i poufny dokument.

Lokacje

Materiały wyjściowe

Materiały wyjściowe (ostateczna wersja filmu / serialu) to ogólne pojęcie opisujące wszystkie materiały wymagane po zakończeniu postprodukcji, aby możliwa była dystrybucja i wyświetlanie dzieła audiowizualnego.

Materiały te obejmują różne formaty oraz wszystkie towarzyszące pliki dźwiękowe oraz dokumentację potwierdzającą nabyte prawa do tworzenia treści.

Do materiałów wyjściowych należą np. również umowy z obsadą, umowy dotyczące lokacji, dowody autorstwa, licencje muzyki itp.

Materiały z dnia zdjęciowego

Materiały z dnia zdjęciowego to materiały nakręcone danego dnia i umieszczone na platformie umożliwiającej reżyserowi, producentowi i operatorowi ich obejrzenie następnego dnia.

Mikrofoniarz / asystent ds. dźwięku

Mikrofoniarz współpracuje z reżyserem dźwięku na planie i odpowiada za obsługę mikrofonów na wysięgniku, a także umieszczanie mikrofonów bezprzewodowych/przypinanych w taki sposób, aby zarejestrować dialogi i efekty dźwiękowe jak najlepszej jakości.

W ścisłej współpracy z pionem operatorskim dba o to, aby mikrofony nie były widoczne w kadrze.

Mikroport

Mikroport to mały mikrofon, który można przyczepić do ubrania aktora, aby nagrywać dialogi.

Gaffer (HOD of Lighting team but still defers to DoP)

Gaffers work closely with the Director of Photography (DoP) to bring to life the overall look of a project by creating and controlling light.

They are the Head Electrician on set, working with the DoP to understand the desired light effects and figure out how to achieve them.

By going on reces to see how the lighting will work on location, they draw up a list of the kit that will be needed to achieve the artistic vision.

During filming, they work out the positioning of the lights and the fastest way to change the lighting set-ups between shots.

Gaffers mediate between the DoP and the rest of the Lighting Crew, and are also responsible for safety and the need to comply with the law.

Modelling Artist (VFX) / CG Modeller / Character Artist / Modeller / 3D Artist

Modelling Artists create any kind of 3D asset on a computer (from human characters to animals, vehicles, weapons, buildings, plants, etc.).

They first develop a 'wireframe', commonly referred to as a 'mesh', of the object and from that they are able to sculpt the model of the object to closely resemble what's intended.

They use digital tools, such as sculpting brushes, and a physical graphics pen and tablet.

If a Modelling Artist specialises in creating a specific type of 3D model, characters for instance, then they may refer to themselves as a Character Artist.

In this case, they will likely create both the models and textures for characters.

Mistrz oświetlenia (szef zespołu oświetleniowego, ale podlega operatorowi obrazu)

Mistrz oświetlenia ściśle współpracuje z operatorem obrazu. Wedle jego wskazówek zajmuje się ustawieniem oświetlenia i jego sterowaniem.

Główny elektryk na planie, który wedle wskazań operatora obrazu stara się zrozumieć pożądane przez niego efekty oświetleniowe i wymyśla, jak je osiągnąć.

W ramach dokumentacji technicznej patrzy, jak wygląda lub będzie wyglądać oświetlenie w/na lokacji i sporządza listę sprzętu niezbędnego do realizacji wizji artystycznej.

Podczas realizacji zdjęć decyduje o rozmieszczeniu lamp i o najszybszym możliwym sposobie zmiany ich ustawień między ujęciami.

Mistrz oświetlenia jest pośrednikiem między operatorem obrazu a resztą ekipy oświetleniowej, a także odpowiada za bezpieczeństwo i przestrzeganie prawa.

Modelarz (VFX) / modelarz CG / grafik postaci / modelarz / grafik 3D

Modelarz tworzy wszelkiego rodzaju zasoby 3D na komputerze (od postaci ludzkich po zwierzęta, pojazdy, broń, budynki, rośliny itp.).

Najpierw tworzy „szkielet” (siatkę) obiektu, a na jego podstawie może powstać model obiektu bardzo bliski zamierzonemu efektowi.

W tym celu używa specjalistycznych programów cyfrowych oraz dostępnych w nich narzędzi do rzeźbienia za pomocą komputera lub tabletu z rysikiem.

Jeśli modelarz specjalizuje się w tworzeniu określonego typu modeli 3D, na przykład postaci, może nazywać siebie grafikiem postaci.

W takim przypadku prawdopodobnie tworzy zarówno modele, jak i tekstury postaci.

Editorial

Editorial usually refers to the Editing Department or Cutting Rooms, but it sometimes, also, has a broader meaning and can describe the entire Post Production process.

The term can be used to as a reference to the Script Department (for example in long running drama series).

Editor (HOD)

The Editor puts together (cuts) the picture and sound as they come in from the digital lab.

Visual narratives tend not to be shot in the order in which the story unfolds, so Editors might be working on scenes from the end of the film before the beginning.

Their job is to take scenes in non-story order and edit them bit by bit into a whole final narration.

In Pre-production, Editors work closely with the Director to decide how to make the most of the script.

Once filming starts, they look at the rushes each day, checking technical standards and building the emerging sense of story and performances by editing them into a series of scenes.

By the time the production wraps, Editors will have spent hours reworking scenes and cutting them together to create a rough assembly of the content.

During Post Production, the Editor and Director will work closely to refine the edit into a Director's cut, which must be approved by Producers and the studio until they achieve picture lock (known as final cut).

Music Editor

Montaż

Montaż odnosi się zwykle do pionu montażowego lub montażowni, czasami jednak ma też szersze znaczenie i może opisywać cały proces postprodukcji.

Termin ten może być używany jako odniesienie do pionu scenariusza (na przykład w długich serialach dramatycznych).

Montażysta (szef pionu)

Montażysta montuje obraz i dźwięk otrzymywany z laboratorium cyfrowego lub studia postprodukcyjnego

Sceny i poszczególne ujęcia nie są kręcone w kolejności chronologicznej, dlatego zdarza się, że montażysta pracuje najpierw nad scenami z końca filmu, a potem nad scenami początkowymi.

Jego zadaniem jest montaż scen w kolejności niezależnej od fabuły tak, aby stworzyć całą ostateczną historię.

Na etapie preprodukcji montażysta w porozumieniu z reżyserem decyduje, jak najlepiej zrealizować sceny zawarte w scenariuszu.

Podczas realizacji zdjęć, montażysta na bieżąco przegląda materiały z każdego dnia zdjęciowego, sprawdzając czy spełniają one standardy techniczne. Wstępnie montuje materiał w celu sprawdzenia oraz oceny ciągłości montażowej i przyczynowo-skutkowej.

Do momentu zakończenia produkcji montażysta spędza wiele godzin na przemontowywaniu scen i składaniu poszczególnych ujęć w całość.

Podczas postprodukcji montażysta i reżyser ściśle współpracują przy montażu i tworzeniu wersji reżyserskiej, która następnie musi zostać zatwierdzona przez producenta / podmiot zamawiający, aby uzyskać zamknięcie obrazu (wersję ostateczną obrazu).

Montażysta muzyki

Music Editors intensify the emotional impact of a film by creating the soundtrack.

They contribute mood, atmosphere, and the occasional catchy theme tune.

They usually start work while the film is being edited.

They work with the Director to decide on the purpose of the music, find a style to suit the story, and mark the points in the film where music is required (spotting).

Then they develop the temp (temporary) score.

Music Editors then work closely with a Composer, who is usually appointed by the Director, and who composes the music using the temp score as a template.

The temp score is also used by the Editors to achieve the right tempo with the cut.

Music Editors often act as a bridge between the Sound and Picture teams.

They attend all recording sessions, helping with any revisions, and design a 'click track' which is used to help the Musicians achieve synchronisation with the movie.

Working with a specialist Music Mixer, they create different mixes, lay down the tracks and fit them exactly to the picture, ready for the final mix or dub.

VFX Editor

VFX Editors work as the link between the Production team, which shoots the live-action footage, and the VFX studio that does the visual effects.

Those that are employed by the production work on set while the live-action footage is being shot, checking that everything is being captured in a way that makes it possible for the VFX to be created and integrated effectively.

Montażysta muzyki uwydatnia emocjonalny wydźwięk filmu, tworząc ścieżkę dźwiękową.

Tworzy nastrój, atmosferę i chwytliwy motyw muzyczny.

Zwykle zaczyna pracę w trakcie montażu filmu.

Wspólnie z reżyserem decyduje o celu muzyki, znajduje styl pasujący do opowieści i zaznacza obszary/punkty w filmie, w których niezbędna jest muzyka (spotting).

Następnie opracowuje wstępną ścieżkę dźwiękową.

Montażysta muzyki ściśle współpracuje z kompozytorem, który przeważnie jest wyznaczany przez reżysera i który komponuje muzykę na podstawie wstępnej ścieżki dźwiękowej.

Wstępna ścieżka dźwiękowa jest również używana przez montażystów w celu osiągnięcia odpowiedniego tempa montowanej układki.

Montażysta muzyki często stanowi ogniwo pośrednie między zespołem ds. dźwięku i zespołem ds. obrazu.

Uczestniczy we wszystkich sesjach nagraniowych, pomaga w ewentualnych kontrolach i projektuje ścieżkę z sygnałami pozwalającymi muzykom zsynchronizować się z filmem.

Współpracując z osobą zajmującą się miksem muzyki, tworzy różne miksy, układa utwory i dokładnie dopasowuje je do obrazu, aby przygotować je do końcowego miksu lub dubbingu.

Montażysta VFX

Montażysta VFX jest łącznikiem między zespołem produkcyjnym, który realizuje materiał podczas zdjęć, a studiem VFX, które tworzy efekty wizualne.

Montażysta VFX zatrudniony przez produkcję pracuje na planie podczas realizacji zdjęć, sprawdzając, czy wszystko jest przechwytywane w sposób umożliwiający efektywne tworzenie i integrowanie efektów wizualnych.

They keep track of the Director's notes and make sure that they know about any changes that will affect the way the VFX need to be created.

In addition, they bring drafts of the VFX shots together so that the Director can see how they will look and ensure that they are in keeping with what was signed off in previsualisation.

In-house VFX Editors are responsible for ensuring that the VFX Artists at the external studio have everything that they need to create their work.

As shots and versions are approved, the VFX Editor incorporates them into the current cut (edit) and oversees the passing of work back to the team that is editing the project.

Optioned

Optioned means buying exclusive rights to something like stories, scripts, and screenplays within a particular time period.

The buyer gains the rights to develop or shop the script/idea around.

Then, the buyer still needs to purchase the right to produce the project.

An option agreement normally includes a provision that outlines the terms of the purchase.

Day for night

Day for night is when you film a night-time scene during the day and use the lighting skills of the Director of Photography and team as well as colour grading to make it appear as if it's night-time.

NG

NG is used as an abbreviation of 'no good' - as in, "the sound is NG for this take".

This involves helping with sourcing and buying materials, as well as building, painting, and finishing props.

Śledzi uwagi reżysera i jest na bieżąco informowany o wszystkich zmianach, które mogą wpłynąć na sposób tworzenia efektów wizualnych.

Dodatkowo roboczo montuje ujęcia VFX, tak aby mógł je zobaczyć reżyser i miał pewność, że są zrealizowane zgodnie z tym, co zostało zatwierdzone podczas przewizualizacji.

Montażysty VFX pracujący w studiu VFX odpowiadają za zapewnienie twórcom VFX wszystkiego, co potrzebne do wykonania ich pracy.

Po zatwierdzeniu ujęć i wersji roboczych montażysta VFX łączy je z bieżącą wersją montażową i nadzoruje przekazanie pracy z powrotem do montażysty projektu.

Nabycie praw w określonym czasie / Opcja

Chodzi tu o nabycie wyłącznych praw np. do historii lub scenariusza w określonym czasie.

Nabywca uzyskuje prawa do rozwoju projektu lub sprzedania scenariusza lub pomysłu.

Następnie nabywca musi jeszcze wykupić pełne prawo do realizacji projektu.

Umowa opcji zawiera zwykle postanowienie określające warunki zakupu.

Nagranie nocnych scen w ciągu dnia (ang. Day for night)

Nagranie typu „Day for night” to sytuacja, w której scena nocna kręcona jest w ciągu dnia dzięki wykorzystaniu umiejętności oświetleniowych operatora obrazu i zespołu, a także korekcji barwnej.

NG

NG to skrót od „no good” - czyli „nie nadaje się, np. „dźwięk nie nadaje się do tego ujęcia”.

Obejmuje to pomoc w pozyskiwaniu i kupowaniu materiałów, a także budowaniu, malowaniu i wykańczaniu rekwizytów.

Risk Assessment

A Risk Assessment is a document identifying the possible health and safety risks and hazards on a production, and can also pertain to a location, specific filming activity, or shoot day.

The form is an assessment of whether there are high-, medium- or low-risk activities and identifies what measures must be put in place to reduce the risk level [control measures] if deemed high or medium risk.

Risk Assessments are distributed to Cast and Crew, and it's important to read them as filming can be a hazardous activity and we all have a duty to work as safely as possible.

Bounce

Bounce is a term used in lighting where light is 'bounced' from the original source using a reflector or a board to spread and soften the light on the subject.

Generator Operator

Generator Operators load and transport generators, ensuring that they are fully operational and meet the specifications of the production.

They are Qualified Electricians, and some have HGV licences so they can drive the truck for the generator.

Once it's set up, they usually work as Practical Lighting Electricians.

Camera Operator

Camera Operators physically handle the camera during filming and attend to the composition of the pictures in order to realise the creative vision of the Director and Director of Photography.

Ocena ryzyka

Ocena ryzyka to dokument identyfikujący potencjalne zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa podczas produkcji i konkretnych dni zdjęciowych. Może on dotyczyć lokacji, określonej czynności podczas realizacji zdjęć, sceny lub całego dnia zdjęciowego.

Twórca dokumentu ocenia, czy istnieją działania wysokiego, średniego lub niskiego ryzyka i określa, jakie środki należy podjąć, aby zmniejszyć ryzyko (środki zapobiegawcze), jeśli jego poziom zostanie uznany za wysoki lub średni.

Dokumenty oceny ryzyka są przekazywane członkom obsady i ekipy, którzy przed wejściem na plan zdjęciowy muszą się z nimi zapoznać. Praca na planie zdjęciowym może być niebezpieczna, dlatego wszyscy członkowie ekipy mają obowiązek zachować podczas pracy skupienie i dbać o bezpieczeństwo swoje i innych.

Odbicie

Odbicie to termin używany w oświetleniu, który oznacza odbijanie światła z jego pierwotnego źródła za pomocą blendy lub panelu w celu rozproszenia i zmiękczenia światła na obiekcie.

Operator agregatu

Ładuje i transportuje agregaty, dbając o to, aby były one w pełni sprawne i spełniały wymagania produkcji.

To wykwalifikowany elektryk, który często posiada prawo jazdy na samochody ciężarowe i prowadzi ciężarówkę z agregatami.

Po rozstawieniu agregatów zwykle pełni rolę elektryka bazy.

Operator kamery

Operator kamery fizycznie obsługuje kamerę podczas filmowania i dba o kompozycję ujęć w taki sposób, aby zrealizować twórczą wizję reżysera i reżysera/ operatora obrazu.

Many Camera Operators will develop additional skills with other recording technology such as Steadicam and aerial or underwater devices.

This helps them to get a larger variety of jobs.

Lighting

Lighting describes the process by which light is generated and/or manipulated in order to achieve a technically correct and creatively desirable 'look' on camera.

Key Light

The Key Light, when lighting a set, is the main (and strongest) light source.

Fill / Fill light

Fill lights are lights used on set to enhance or soften the shadows created by the key light.

They add an extra dimension to the look.

Lighting Artist (VFX) / Lighter / Lighting TD

Lighting Artists enable depth and realism to be added to a computer-generated (CG) scene through lighting, just as a DoP does in a live-action sequence.

Using reference photos taken on set or location, they match the illumination of virtual 3D objects to the look of the on-set production and cinematography.

The role of the Lighting Artist varies depending on the size of the VFX studio.

Wielu operatorów kamer posiada również dodatkowe umiejętności w zakresie innych technologii nagrywania, takich jak steadicam lub ujęcia z powietrza (ujęcia dronowe) lub podwodne.

Dzięki temu są bardziej wszechstronni.

Oświetlenie

Oświetlenie to proces wytwarzania światła i/lub manipulowania nim w celu uzyskania poprawnego technicznie i twórczego wyglądu obrazu w kamerze.

Oświetlenie główne

Oświetlenie główne to najmocniejsze źródło światła na planie

Oświetlenie zmniejszające kontrast / Światło wypełniające

Oświetlenie zmniejszające kontrast jest używane na planie w celu wzmocnienia lub złagodzenia cieni tworzonych przez oświetlenie główne.

Dodaje ogólnej atmosferze programu dodatkowy wymiar.

Oświetleniowiec (VFX) / reżyser techniczny ds. oświetlenia

Oświetleniowiec umożliwia dodanie głębi i realizmu scenom wygenerowanym komputerowo (CG) za pomocą oświetlenia, tak jak robi to operator obrazu w scenie aktorskiej.

Wykorzystując zdjęcia referencyjne wykonane na planie lub w lokacji, dopasowuje oświetlenie wirtualnych obiektów 3D do produkcji na planie.

Rola oświetleniowca różni się w zależności od wielkości studia VFX.

In larger studios, Lighting Artists light the shots while a Lighting Technical Director works with the Pipeline TD to overcome the technical challenges and create the software tools that the Lighting Artist needs.

In other studios, those two roles are combined, so the Lighting Artist needs considerable technical skills as well as artistic ones.

Squibs

Squibs are explosive packets that can be used on set or hidden in an Actor's costume to give the impression that a bullet has hit its desired target.

They are activated by a cue.

Electrical / Lighting

Callsheet

The callsheet details the who, what, where and when for each shoot day, and as such is the 'go to' form for the entire Cast and Crew.

It comprehensively details on a daily basis what is going to be shot, which Cast are needed, where the Crew are supposed to be, what time the day is supposed to begin and end, plus additional requirements needed.

It is based on the overall production shooting schedule, which is usually created by the 1st AD on scheduling software and checked by Line Producer or PM.

Often it's sent out electronically towards the end of each filming day for the next day's work.

As there is a lot of sensitive data on a callsheet, secure rollout and disposal of this document is critical.

Video Village

W większych studiach oświetleniowcy oświetlają ujęcia, podczas gdy reżyser techniczny ds. oświetlenia współpracuje z reżyserem technicznym ds. procesu pracy nad przewyciężeniem wyzwań technicznych i stworzeniem narzędzi programowych, których potrzebuje oświetleniowiec.

W innych studiach te dwie role są łączone, a więc oświetleniowiec musi mieć nie tylko nie lada umiejętności techniczne, ale i artystyczne.

Petardy

Petardy to ładunki wybuchowe, których można użyć na planie lub schować w kostiumie aktora, aby sprawiać wrażenie, że kula trafiła w zamierzony cel.

Są one aktywowane na sygnał.

Pion Światła /Mistrz Oświetlenia i Oświetlacze

Plan pracy

Plan pracy określa szczegółowo, kto czym się zajmuje, gdzie i kiedy, podczas każdego dnia zdjęciowego, jest więc podstawowym planem prac dla całej obsady i ekipy.

Szczegółowo opisuje, co będzie realizowane, którzy aktorzy są potrzebni, gdzie ma się znajdować ekipa, o której godzinie ma się zacząć i skończyć dzień zdjęciowy, a także określa ewentualne dodatkowe środki inscenizacyjne.

Opiera się na ogólnym harmonogramie zdjęć produkcji (kalendarzówce), tworzonym zwykle przez drugiego reżysera w oprogramowaniu do harmonogramów i sprawdzanym przez producenta liniowego lub kierownika produkcji.

Często jest rozsyłany w formie elektronicznej pod koniec każdego dnia zdjęciowego i opisuje następny dzień pracy.

Plan pracy f Ponieważ plan pracy zawiera wiele poufnych danych, kluczowe znaczenie ma bezpieczne rozpowszechnianie i usuwanie tego dokumentu.

Podglądy

The Video Village is the physical area where monitors and chairs are placed for the Director, Producer, and DoP to watch the shots.

Different departments have additional monitors to watch playback, such as the Continuity, Costume, Make-Up, and Art teams.

Dressing Props

Dressing Props is a term for the role that dresses props onto sets to the specific shot requirements.

They work with the direction of the Art Department and the Props Master.

Post Production

Post Production, also called Post, is both a department and an overarching term to describe the process of turning what is recorded during Principal Photography into a beautiful piece of visual and aural storytelling.

Post Production

This phase doesn't start at the end, but is planned carefully during the Prep period.

It is a collaborative process that can take anywhere from several months to a year, or more, depending on the scope and budget of a project.

The process can include some, or all, of the following tasks:

Editing, Sound Editing, Music, Visual Effects, Colour Correction, Graphics & Titles, Sound Mixing and Trailer creation.

Post is a large department that is usually managed by the Post Supervisor.

Podglądy to przestrzeń na planie z monitorami i krzesłami, gdzie reżyser, producent i operator mogą oglądać ujęcia.

Różne piony, np. Script, kostiumy, charakteryzacja i scenografia, mają dodatkowe monitory do podglądu realizowanej sceny.

Pomocnik rekwizytora

Pomocnik rekwizytora umieszcza rekwizyty na planie zgodnie z potrzebami konkretnego ujęcia.

Pracuje pod kierownictwem pionu scenograficznego i rekwizytora.

Postprodukcja

Postprodukcja jest określeniem końcowego etapu prac nad realizacją dzieła. Tzw. „okres postprodukcji” polega na edycji materiału zrealizowanego podczas zdjęć, w taki sposób, aby ostatecznie uzyskać założony efekt końcowy dzieła – gotowy do dystrybucji materiał audiowizualny. Pod pojęciem pionu postprodukcji można rozumieć wszystkich członków ekipy filmowej pracujących nad edycją materiału zrealizowanego podczas okresu zdjęciowego.

Postprodukcja

Etap postprodukcji nie rozpoczyna się na końcu całościowego etapu produkcji. Jest on starannie planowany w okresie preprodukcji i wdrażany jeszcze podczas realizacji zdjęć.

Jest to proces oparty na wzajemnej współpracy, który może trwać od kilku miesięcy do roku lub dłużej, w zależności od rozmiaru i budżetu projektu.

Może obejmować niektóre lub wszystkie z następujących zadań:

Montaż, montaż dźwięku, muzyka, efekty wizualne, korekcja barwna, grafika i tytuły, miksowanie dźwięku i tworzenie zwiastunów.

Postprodukcja to duży pion, którym zwykle zarządza koordynator postprodukcji.

ADR (Automated Dialogue Replacement) / Looping	Postsynchrony, podkładanie dialogów
ADR is the process of re-recording and replacing sections of dialogue by Actors during Post Production for technical or creative purposes.	Postsynchrony to proces ponownego nagrywania fragmentów dialogów przez aktorów podczas postprodukcji z powodów technicznych lub kreatywnych.
POV	POV
POV is short for 'Point of View' - a POV shot is taken from the angle of a character to show from their perspective what they would see.	POV to skrót od „Point of View” - ujęcie POV jest robione z perspektywy postaci, aby pokazać odbiorcom z jej perspektywy to, co by zobaczyła.
Clearance	Pozyskiwanie praw / Czyszczenie praw
Clearance means getting the official permissions for anything seen or heard within the picture.	Pozyskiwanie praw oznacza uzyskanie oficjalnych pozwoleń na wszystko, co można zobaczyć lub usłyszeć na ekranie.
This could be story rights, art work, music, locations, names, addresses, people and more.	Mogą to być prawa do historii, grafiki, muzyki, lokalizacji, nazwisk, adresów, osób i innych.
If something is 'cleared' then we have sought and been granted the permission of the copyright holder and/ or necessary party (person/company) to include that resource onscreen.	Pozyskanie praw oznacza udzielenie przez właściciela praw autorskich i/lub wymaganą stronę (osobę lub firmę) zgody na pokazanie danego zasobu w programie.
Practical	Praktyczny
Practical can refer to anything on set that is in vision and needs to work, such as lights or a computer.	Przymiotnik „praktyczny” może odnosić się do wszystkiego na planie, co jest w zasięgu wzroku i musi działać, na przykład oświetlenia lub komputera.
Additionally it can refer to a set (meaning a real life location is being used) rather than a specially constructed set (or a build).	Dodatkowo może odnosić się do planu (wtedy oznacza, że używana jest rzeczywista lokacja, a nie specjalnie zbudowany plan).
Pre-production	Preprodukcja
Pre-production / Prep	Preprodukcja
Pre-production is the period of time that everyone (Director, Producers, Crew, Cast) is planning and figuring out how to bring the written word of the script to life.	Preprodukcja to okres, w którym wszyscy (reżyser, producenci, ekipa, obsada) planują i zastanawiają się, w jaki sposób zrealizować scenariusz.
Sizzle reels	Prezentacja audiowizualna

A sizzle reel is a promotional video used in a pitch to entice a potential investor/buyer and to ensure that they understand the tone/mood/genre of the concept.

It may include footage shot especially for a pitch or material from existing films and TV shows to show the creative intent of the Writers/Directors/Producers.

Pitch / Pitching

The Pitch is usually a 'sales' presentation by the Creator and/or Writer to interested investors/funders and/or distributors to entice them to buy the 'idea'/story/script.

Various material is used to entice the buyer such as sizzle reels, look books, treatments (which summarise the story in detail) and pitch decks (onscreen presentation of accompanying visuals to engage the viewer in the world of the story).

Producer

Producer

The Producer is the financial, practical and creative heart of a film or TV drama as well as the overall decision maker and driving force in getting a particular story made.

Producers will come up with story ideas and hire Writers to help create, develop, and bring a story to screen, or they can secure rights to scripts.

This is known as 'optioning' a script.

Development Producer

Development Producers find stories and scripts and get them into good enough shape to be commissioned.

Prezentacja audiowizualna to film promocyjny, który ma zachęcić potencjalnego inwestora/kupującego i pokazać mu ton/nastrój/gatunek koncepcji.

Może to być materiał nagrany specjalnie na potrzeby prezentacji lub materiał z istniejących już filmów i seriali, który ma pokazać twórcze intencje scenarzysty/reżysera/producenta.

Prezentacja projektu dla inwestorów („pitching”)

Jest to prezentacja, zwykle o charakterze sprzedażowym, twórcy i/lub scenarzysty skierowana do zainteresowanych inwestorów/sponsorów i/lub dystrybutorów, która ma na celu zachęcenie ich do zakupu lub inwestycji w pomysł/historię/scenariusz.

Aby zachęcić kupującego, stosuje się różne materiały, takie jak prezentacje audiowizualne, katalogi, szczegółowe podsumowania historii i prezentacje odpowiednich elementów wizualnych na ekranie tzw. moodboardy, które mają zaangażować odbiorców w świat opowieści.

Producent

Producent

Producent jest osobą nadzorującą aspekty finansowe, praktyczne i kreatywne filmu lub serialu telewizyjnego, a także główną osobą decyzyjną i siłą napędową w tworzeniu utworu audiowizualnego.

Producent szuka, wybiera i prezentuje pomysły na film lub serial. Następnie zatrudnia scenarzystów do współpracy w tworzeniu scenariusza, rozwijaniu a następnie przenoszeniu wizji na ekran. Może również pozyskać prawa do istniejącego już scenariusza.

Producent może również nabyć „opcje” praw do scenariusza.

Producent ds. rozwoju projektu

Producent ds. rozwoju znajduje historie i scenariusze i nadaje im na tyle dobry kształt i kierunek, by ktoś chciał je zamówić i zrealizować.

They read screenplays, analyse their strengths and weaknesses, and assess if they have potential and will appeal to audiences.

In addition, they ask the Scriptwriter to rewrite accordingly.

Their responsibilities vary depending on the type of organisation they work for, but they are always on the lookout for new projects and writing talent.

In some regions, this will be a separate role or may be carried out by the Producer.

From the start to the very end of the process, they oversee and are responsible for all aspects of the production.

This includes sourcing financing from investors, studios, and distributors; hiring Directors and the Creative team; and signing off on edited versions of shows.

In addition, they will be involved in Writers' rooms giving notes on episodes.

In their role, they have legal responsibilities for the health and safety of the Cast and Crew on set, and are responsible for the delivery of a completed title at the end of the Production process.

Line Producer

Line Producers are at the heart of a production.

Typically, they're the most senior member of the Production team, second only to the Producers.

The overall responsibility of the Line Producer is to ensure that the project is done on schedule and on budget.

They work closely with HODs, the Director and the Producer to balance the needs of the departments in order to realise the creative vision and stay on budget.

Czyta scenariusze, analizuje ich mocne i słabe strony, ocenia, czy mają potencjał i spodobają się widzom.

Oprócz tego prosi scenarzystę o dokonanie odpowiednich zmian.

Obowiązki producenta ds. rozwoju projektu różnią się w zależności od rodzaju organizacji, dla której pracuje, ale jego zadanie zawsze polega na szukaniu nowych projektów i scenarzystów.

W niektórych regionach jest to oddzielna rola, ale może ją również pełnić producent.

Od początku do końca procesu nadzoruje i odpowiada za wszystkie aspekty produkcji.

Obejmują one pozyskiwanie finansowania od inwestorów, studiów i dystrybutorów, zatrudnienie reżyserów i zespołu kreatywnego oraz ostateczne zatwierdzanie zmontowanych wersji utworów audiowizualnych.

Producent g Ponadto uczestniczy w pracach scenarzystów, dodając uwagi do formy i treści scenariusza.

Prawnie ponosi odpowiedzialność za zdrowie i bezpieczeństwo obsady i ekipy na planie oraz za dostarczenie ukończonego dzieła na koniec procesu produkcji.

Producent liniowy

Producent liniowy znajduje się w sercu produkcji.

Zazwyczaj jest to najwyższy rangą członek zespołu produkcyjnego, podlegający jedynie producentowi.

Ogólnym obowiązkiem producenta liniowego jest zapewnienie realizacji projektu zgodnie z harmonogramem i budżetem.

Ścisłe współpracuje on z szefami pionów oraz reżyserem i producentem, aby wyważyć potrzeby pionów i zrealizować kreatywną wizję, jednocześnie mieszcząc się w budżecie.

Day-to-day responsibilities include hiring the Crew, making sure the filming is done safely, and approving all contracts for Crew and things (locations, equipment, caterers, etc.).

During Production, Line Producers work with the Production Accountants to keep track of the budget.

They understand the artistry of filmmaking, foresee pitfalls as well as disasters, and deal with the unexpected, always helping to find creative solutions.

At the end of the shoot, they oversee the wrap, or winding down, of the production and hand over the finishing of the title to the Post Supervisor.

Deliverables Producer

When a film or TV title is produced, it has to be made in a variety of different formats.

The DCP is the Digital Cinema Package – the files containing the content to be digitally projected for cinemas/screening rooms.

In some countries, the Deliverables Producer oversees that process, working with the Post Production Supervisor to develop the schedule and oversee what additional material will be included in the delivery, such as bits of footage that weren't used for the final production.

They make sure that the assets are tested and delivered within the agreed budget and timeline.

VFX Producer

VFX Producers manage the whole process of creating the VFX, collaborating closely with the Producers, Directors, and Editors to ensure a successful project.

They make sure that the Producer or Director is happy with what the VFX vendor makes.

Jego codzienne obowiązki obejmują zatrudnianie członków ekipy, dbanie o bezpieczny przebieg realizacji zdjęć oraz zatwierdzanie wszystkich umów dotyczących członków ekipy i kwestii takich jak lokacja, sprzęt, catering itp.

Podczas produkcji producent liniowy współpracuje z księgowością i administratorem produkcji, aby śledzić wykorzystanie budżetu.

Rozumie sztukę niezbędną do kręcenia filmów, przewiduje pułapki i ewentualne problemy, potrafi reagować na nieoczekiwane zdarzenia, zawsze pomagając znaleźć kreatywne rozwiązania.

Pod koniec zdjęć nadzoruje zakończenie produkcji i przekazuje utwór audiowizualny do finalizacji kierownikowi postprodukcji.

Producent materiałów wyjściowych

Produkowany film lub program telewizyjny musi być wykonany w wielu różnych formatach.

DCP, czyli Digital Cinema Package to pliki zawierające treści przeznaczone do cyfrowej projekcji w kinach/salach do projekcji.

W niektórych krajach proces ten nadzoruje producent materiałów wyjściowych, wspólnie z kierownikiem postprodukcji opracowując harmonogram i sprawdzając, jakie dodatkowe materiały (np. fragmenty materiału filmowego, które nie zostały wykorzystane w ostatecznej produkcji) zostaną dostarczone.

Producent materiałów wyjściowych dba o to, aby materiały zostały przetestowane i dostarczone w ramach uzgodnionego budżetu i harmonogramu.

Producent VFX

Producent VFX zarządza całym procesem tworzenia efektów wizualnych w ścisłej współpracy z producentem, reżyserem i montażystami, aby zapewnić zamierzone cele projektu.

Dbą o to, aby producent lub reżyser był zadowolony z efektów pracy Studia VFX.

The VFX vendor writes the bid and does the actual work to create the VFX, overseeing all of the Artists.

VFX Producers approve bids, hire the VFX vendors, set the schedules for their work, and manage the budget.

Executive Producer / Showrunner

There is not one definition for the role of Executive Producer as it varies widely depending on the region and type of project.

The Executive Producer can be instrumental in the creative vision, can be the financier of the project, and/or can be the head of a production company.

In some places, they are in charge of the overall creative vision.

In scripted series, sometimes this role is called 'Showrunner' - where they're the leader of the whole series overseeing its journey from script to screen.

Mostly, Executive Producers acquire screenplays for development.

They pitch ideas to the Commissioners and studios and deal with the legal, financial, and marketing aspects of the series.

They are the spokesperson for the production and have the final say.

The extent to which they're involved in the production itself varies.

Sometimes they play a role in scripting, casting, and crewing.

Other times those tasks are left to the Producer, Line Producer, and Casting Director.

Production

Studio VFX/Wykonawca efektów VFX sporządza i składa ofertę i zajmuje się tworzeniem efektów wizualnych, nadzorując wszystkich grafików.

Producent VFX zatwierdza ofertę, zatrudnia Studio VFX/ wykonawcę efektów VFX, ustala harmonogram pracy i zarządza budżetem.

Producent wykonawczy / showrunner

Nie ma jednej definicji roli producenta wykonawczego, ponieważ jego obowiązki znacząco różnią się w zależności od regionu i rodzaju projektu.

Producent wykonawczy może odgrywać kluczową rolę w tworzeniu kreatywnej wizji, może zajmować się finansowaniem projektu lub może być szefem firmy produkcyjnej.

Czasami odpowiada za ogólną wizję kreatywną.

W serialach fabularnych ta rola nosi czasem nazwę „showrunnera” - który jest liderem całego serialu, który nadzoruje jego produkcję od scenariusza do ostatecznej wersji dzieła wyświetlanej na ekranie.

Producent wykonawczy przeważnie poszukuje i nabywa prawa do scenariuszy, aby rozpocząć ich development.

Przedstawia pomysły wytwórniom/nadawcom/ instytucjom finansującym oraz zajmuje się prawnymi, finansowymi oraz marketingowymi aspektami produkcji.

Jest także reprezentantem produkcji i do niego należy ostatnie słowo.

Stopień jego zaangażowania w samą produkcję jest różny.

Czasami bierze udział w pisaniu scenariusza, castingu i doborze członków ekipy.

Innym razem zadania te wykonuje producent, producent liniowy i reżyser obsady.

Produkcja

Virtual Production

Virtual Production

Virtual Production is an umbrella term for techniques that allow filmmakers the ability to interact with the digital process in the same way they normally interact with live action.

With this approach, Digital Artists produce digital worlds using gaming engines that can render graphics in real time.

These graphics are developed in advance so they can be displayed on a large LED screen on set, allowing everyone to see the VFX elements with their own eyes and film them through the camera.

Crossing / Crossing the lens

Wherever possible, do not walk in front of a camera and lens that is set up for shooting.

If unavoidable, it is customary to announce 'crossing'.

Performance Capture

Performance capture is an advanced form of motion capture that includes faces, hands, and subtle expressions.

This can be captured via reflective trackers, IMUs or video-based solutions and processed via computer software to animate or augment a person's performance or to drive a fantastical creature.

Crossing the line / 180-Degree Rule / Split Looks

Crossing the line describes a best practice followed by Directors and Directors of Photography when shooting a scene, wherein they position their camera set-ups within a certain geometrically defined area to avoid disorienting the viewer once the different shots are cut together in the edit.

Produkcja wirtualna

Produkcja wirtualna

Produkcja wirtualna to ogólny termin określający techniki, które umożliwiają ekipie interakcję z procesem cyfrowym w taki sam sposób, w jaki normalnie postępują z akcją na żywo.

W ten sposób graficy tworzą cyfrowe światy za pomocą wysoce wydajnego sprzętu, który potrafi renderować grafikę w czasie rzeczywistym.

Grafika ta jest tworzona z wyprzedzeniem, tak aby można było ją wyświetlać na podglądzie na planie w czasie rzeczywistym. Dzięki temu, każdy z twórców może zobaczyć efekty VFX i korygować ruchy kamery.

Przechodzenie przed obiektywem

W miarę możliwości nie należy przechodzić przed obiektywem kamery przygotowanej do nagrywania.

Jeśli jest to nieuniknione, zwyczajowo mówi się „przechodzę”.

Przechwycenie ruchu

Przechwycenie ruchu dotyczy ruchów twarzy, dłoni i subtelnej mimiki.

Ruch może być przechwycony za pomocą odbłaskowych trackerów, IMU lub rozwiązań opartych na wideo i przetwarzany przy użyciu oprogramowania komputerowego w celu animowania lub podkreślenia gry aktorskiej bądź poruszania wymyślnym stworzeniem.

Przekraczanie linii / zasada 180 stopni / Split looks

Przekraczanie linii to dobra praktyka stosowana przez reżyserów i operatorów zdjęć podczas kręcenia sceny, polegająca na tym, że ustawiają oni kamerę w określonym, geometrycznie zdefiniowanym obszarze, aby uniknąć dezorientowania widza przy montażu różnych ujęć.

Note that sometimes this rule is purposefully broken by the Creative team in order to intentionally create a psychologically disruptive effect on the audience.

Jib Arm

A Jib Arm is a device (usually a counterweighted long arm) that is used to mount a camera on and enable it to 'float' over the action.

Sometimes jibs are mounted on a camera dolly.

Wrap Report / Progress Report

The Wrap Report is a highly important document generated daily by the Production team based on what was planned versus what actually happened.

These reports tend to be created on all scripted series and are usually distributed to Producers, the Line Producer, UPMs, Executives at the studio, and Accountants.

In the document, all of the Actors calltimes are detailed as well as additional equipment/people hired in for the day.

These documents are mostly created in an Excel spreadsheet so that the data can be tracked and analysed for efficiencies or issues.

The production's Finance team will always use it to refer back to for any additional costs.

If it's a long-running series, it can be advantageous to refer back to the previous season's progress reports to see how the shoots worked, how many locations were utilised, and so on.

Recce is short for reconnaissance and reconnaitre.

Breakaway

Czasami zespół kreatywny celowo łamie tę zasadę, aby wywołać u publiczności psychologiczny efekt zakłócenia.

Ramię

Ramię to urządzenie (zwykle długa konstrukcja ramienia z przeciwwagą), które służy do zamontowania kamery i umożliwienia jej „unoszenia się” podczas realizacji sceny.

Czasami ramię jest montowane na wózku kamerowym/kranie.

Raport Kierownika Planu

Raport Kierownika Planu to bardzo ważny dokument generowany codziennie przez zespół produkcyjny/Kierownika Planu. Stanowi on zestawienie tego, co było zaplanowane, z tym, co faktycznie zostało wykonane.

Raporty te są zwykle tworzone dla wszystkich produkcji i przekazywane producentom, producentowi liniowemu, kierownictwu studia i księgowym.

W dokumencie wyszczególnione są wszystkie godziny dyspozycji/pracy aktorów oraz dodatkowy sprzęt/osoby zatrudnione na dany dzień zdjęciowy.

Dokument najczęściej jest tworzony w arkuszu Excela, dzięki czemu dane mogą być śledzone i analizowane pod kątem wydajności lub problemów.

Zespół finansowo-księgowy produkcji używa go zawsze, gdy trzeba przeanalizować ewentualne dodatkowo poniesione koszty.

W przypadku serialu wieloodcinkowego może być korzystne odwołanie się do raportów z poprzedniego sezonu, aby zobaczyć, ile trwały zdjęcia, ile lokacji było wykorzystywanych itp.

Recce to skrót od słów reconnaissance i reconnaitre – rekonesans i rozpoznanie.

Rekwizyt butaforski

Breakaway is a term referring to any prop or set piece that can easily be broken without causing harm (i.e., breakaway sugar glass bottles).

Commonly used in scenes with stunts.

Rekwizyt butaforski to każdy rekwizyt lub element planu, który można bez problemu uszkodzić lub zniszczyć, nie powodując obrażeń (np. butelki ze szkła teatralnego).

Takie rekwizyty są powszechnie używane w scenach kaskaderskich.

Render

Rendering is a digital process where the data that has been used to build an image in either a 2D or 3D space via a computer program, is then converted and output to a digital image file.

This data is often converted back to its source material and into the final picture at (usually) its highest definition.

Director

Directors are the creative leads of a production, holding the creative vision throughout the whole process, from Pre-production through to the final Post Production.

It is the job of a Director to imagine the script in a visual form.

They are employed by the Executive Producer or Producer, who is ultimately in charge of a production.

They not only work with the Actors to get the best performance possible, but they also ensure that all technical aspects are in place to get a great scene filmed.

Director of Photography (DoP / DP) / Cinematographer

DoPs are responsible for the photographic heart of a production.

They read the screenplay and work closely with the Director to agree on the look and feel of a project.

Then they create that look through lighting, framing and camera movement, and determine what they will need in terms of equipment and Crew to achieve this.

Renderowanie

Renderowanie to cyfrowy proces konwersji danych użytych do budowania obrazu w przestrzeni 2D lub 3D za pomocą programu komputerowego, w wyniku którego generowany jest plik obrazu cyfrowego.

Dane te są często konwertowane z powrotem do materiału źródłowego i do ostatecznego obrazu w (przeważnie) najwyższej możliwej rozdzielczości.

Reżyser

Reżyser jest szefem kreatywnym produkcji, który przez cały proces - od preprodukcji po ostateczną postprodukcję - realizuje kreatywną wizję.

Zadaniem reżysera jest wyobrażenie sobie scenariusza w formie wizualnej.

Zatrudnia go producent wykonawczy lub producent, który ostatecznie odpowiada za produkcję.

Reżyser nie tylko współpracuje z aktorami, by jak najlepiej odegrali swoje role, ale także dba o to, aby określić i doprecyzować zapotrzebowania techniczne niezbędne do nakręcenia sceny.

Reżyser obrazu / operator filmowy

Reżyser obrazu odpowiada za zdjęciowe serce produkcji.

Czyta scenariusz i w ścisłej współpracy z reżyserem uzgadnia wygląd i atmosferę projektu.

Następnie tworzy obraz i atmosferę za pomocą oświetlenia, kadrowania i ruchów kamery oraz określa, jaki sprzęt i ekipa będą niezbędne, by to osiągnąć.

Casting Director

Casting Directors help Producers and Directors find the Actors to bring the characters in a film or TV drama to life.

They organise auditions and look at headshots, demos, and reels, and present a selection of candidates to the Producer and Director.

The Casting Director's job also involves negotiating contracts so that the Production team can draw up the actual paperwork with the Actor's Agent.

Creature Technical Director (TD) / Character TD / Creature Effects (FX) TD / Groom TD (VFX)

Creature TDs build the software that enables Artists to create believable fur, feathers, and skin on their creatures.

They develop and program the digital tools for all the Artists who work on digital dinosaurs, animals, or magnificent beasts, helping them to be as efficient as possible.

Then they work with Pipeline TDs to incorporate the tools into a VFX production pipeline.

The scope of the Creature TD role varies depending on the size of the studio, and in some places the role includes rigging, which involves creating systems of skeletons and muscles which are then used by an Animator as the basis for the creature's movements.

The goal is to make sure the effects look convincing and blend seamlessly with the other VFX and live-action components of the film or TV programme.

Effects Technical Director (FX TD) (VFX)

Effects Technical Directors (FX TDs) create effects like explosions, billowing smoke, and rushing water for the VFX Artists to use.

Reżyser obsady

Reżyser obsady pomaga producentowi i reżyserowi znaleźć aktorów, którzy wcielą się postacie w filmie lub serialu telewizyjnym.

Organizuje przesłuchania, przegląda portfolio aktorskie i dema, a następnie przedstawia producentowi i reżyserowi wybór kandydatów.

Praca reżysera obsady obejmuje również negocjowanie umów, tak aby zespół produkcji mógł sporządzić umowę wraz z agentem aktora.

Reżyser techniczny (TD) ds. kreacji / reżyser techniczny ds. postaci / reżyser techniczny ds. efektów stworzeń (FX)

Reżyser techniczny ds. kreacji tworzy oprogramowanie, które umożliwia artystom tworzenie wiarygodnego futra, piór i skóry na modelach/postaciach.

Opracowuje i programuje narzędzia cyfrowe dla wszystkich artystów, którzy pracują nad cyfrowymi dinozaurami, zwierzętami lub wspaniałymi bestiami, pomagając im osiągnąć maksymalną wydajność.

Następnie włączaj te narzędzia do procesu produkcji VFX.

Zakres obowiązków reżysera technicznego ds. kreacji różni się w zależności od wielkości studia, a w niektórych miejscach rola ta obejmuje także tworzenie szkieletów i mięśni (tzw. rigging) używanych następnie przez animatora jako podstawę ruchów stworzenia.

Celem jest uzyskanie przekonujących efektów, które płynnie wpasują się w inne elementy VFX oraz elementy nagranej gry aktorskiej w filmie lub programie telewizyjnym.

Reżyser techniczny ds. efektów (FX TD) (VFX)

Reżyser techniczny ds. efektów (FX TD) tworzy fizyczne efekty specjalne takie jak eksplozje, kłęby dymu czy rwąca woda, których następnie mogą użyć graficy VFX.

They not only write the computer language scripts that generate the effects, but they also build and test software tools for the VFX Artists to use and then incorporate them into a VFX Studio's production pipeline.

By staying up to date with the latest research and techniques, they push software technological boundaries to find ways to make the Director's creative vision a reality onscreen.

This helps make sure that the effects blend in seamlessly with the other VFX and live-action components of a production.

Pipeline Technical Director (TD) / Pipeline Technician (VFX)

Pipeline TDs understand and facilitate the needs of VFX Artists and make sure a VFX project runs smoothly by identifying and fixing problems as they arise.

They ensure that each VFX Department has the software tools to complete their part of the project to the best standard possible.

Working closely with Research and Development teams who design and test new software, TDs write or modify code in order to solve issues.

Rigging Technical Director (TD) (VFX)

Rigging Technical Directors create digital skeletons, joints, and muscles for 3D CG models.

They program these 'rigs' or puppets so that they move in a realistic way.

This underlying skeleton is then used by Animators as the basis for the character's movements.

They typically receive a 3D CG model in a static pose, drawn by a Modeller, but may also receive facial shapes and expressions of the characters.

Nie tylko programuje efekty komputerowo, ale także wdraża i testuje oprogramowanie dla grafików VFX, a następnie przekazuje je do studia produkcji VFX.

Śledzi najnowsze badania i nowinki technologiczne, testuje je aby znaleźć najlepszy sposób na urzeczywistnienie twórczej wizji reżysera na ekranie.

W ten sposób umożliwia płynne łączenie efektów z innymi elementami VFX i grą aktorską.

Reżyser techniczny ds. procesu (TD) / Pipeline Technical Director (TD) / Pipeline Technician (VFX)

Reżyser techniczny ds. procesu rozumie i umożliwia realizację potrzeb twórców VFX oraz dba o to, aby projekt VFX przebiegał płynnie, identyfikując i usuwając problemy w miarę, jak się pojawiają.

Dbą o to, aby każdy dział VFX miał do dyspozycji oprogramowanie do wykonania swojej części projektu w możliwie najlepszym standardzie.

Współpracując blisko z zespołami badania i rozwoju, które projektują i testują nowe oprogramowanie, reżyser techniczny programuje lub modyfikuje kod w celu usunięcia problemów.

Reżyser techniczny ds. rigów (TD) (VFX)

Reżyser techniczny ds. rigów tworzy cyfrowe szkielety, stawy i mięśnie do modeli 3D CG.

Programuje je tak, aby poruszały się w realistyczny sposób.

Taki podstawowy szkielet jest następnie używany przez animatorów jako baza do ruchów postaci.

Zwykle otrzymuje narysowany przez modelarza model CG 3D w statycznej pozycji, ale może również otrzymać kształty twarzy i mimikę postaci.

Then the Rigging TD works out how the bones and muscles move when the character runs or smiles and how the surfaces deform during this movement.

Animators test these rigs and then give feedback to Rigging TDs, who will complete any requested fixes and the process will continue until both parties are happy with the rigged models (the 3D puppets).

Directors

Riggers

Riggers

Riggers often set up and dismantle the scaffolding, cables and rigs where the lighting, camera and other technical equipment can be hung or set up.

Requirements, training, tasks, and qualifications can differ in each country

RX

RX is an abbreviation of 'recording'.

Script

Script

The script is the blueprint that shapes every aspect of a production.

It's the written text/narrative of a story with spoken dialogue and (often) stage direction, and details of the scene/setting (like interior/exterior, day/night).

Throughout Development and Pre-production, there will be different drafts of the script, culminating in the 'shooting script' or 'shooting draft.'

It is common to amend scenes after the shooting script has been distributed.

[See amends/revisions]

Następnie sprawdza, jak poruszają się kości i mięśnie, gdy postać biegnie lub się uśmiecha, oraz jak zmienia się kształt podłoża podczas tego ruchu.

Animatorzy testują te szkielety, a następnie przekazują informacje reżyserowi technicznemu ds. rigów, który dokonuje wymaganych poprawek. Proces jest kontynuowany, dopóki obie strony nie są zadowolone z gotowych modeli 3D.

Reżyserzy

Rigger

Rigger

Riggerzy często ustawiają i demontują rusztowania, kable i platformy, na których zawieszane lub ustawiane jest oświetlenie, kamery i inny sprzęt techniczny.

Wymagania, szkolenia, zadania i kwalifikacje mogą się różnić w poszczególnych krajach.

RX

RX to skrót od „recording”, czyli nagrywania.

Scenariusz

Scenariusz

Scenariusz to dokument, który decyduje o kształcie każdego aspektu i etapu produkcji.

Jest to spisany tekst z narracją w czasie rzeczywistym, jest opowieścią z dialogami i często już uwzględnioną reżyserią sceniczną oraz spisanyymi szczegółami sceny (np. opisem wnętrza/zewnętrzna, dnia/nocy).

W fazie developmentu i preprodukcji tworzone są różne wersje robocze scenariusza, których kulminacją jest finalna wersja scenariusza.

Po rozestaniu finalnego scenariusza powszechne jest jeszcze nanoszenie poprawek do poszczególnych scen.

[Patrz poprawki / zmiany]

Writer / Screenwriter

Screenwriters write and develop screenplays for Film or TV projects.

They do this either based on an original idea, by adapting an existing story into a screenplay, or by joining an existing project (TV).

Screenwriters prepare their script in a way that enables readers to envisage the setting, the emotion and the way it will work on screen.

Collaborating with Producers, Directors and Actors to draft and redraft their script, they're often working to tight deadlines.

In film, usually, Screenwriters develop multiple drafts of a screenplay, with the amended and 'best' draft being known as 'the polish'.

This is the version that gets pitched to a Producer or studio.

Alternatively, a Screenwriter may be commissioned by a Producer or studio to create a screenplay.

Production Designer (HOD)

Production Designers help create the visual world in which the story is set, such as a Victorian orphanage, a Caribbean cruise ship, or another planet, for example.

They work with all the other visual departments such as Costume, Lighting, Visual and Special Effects, and Graphic Design, and like other departments they start with the script.

Researching and collaborating with the Director, Director of Photography, Location Manager, and other Heads of Department, they imagine the screenplay visually by drawing sketches showing mood, atmosphere, lighting, composition, colour and texture, which are given to the Art Director to develop.

Scenarzysta pisze i opracowuje scenariusze do projektów filmowych lub telewizyjnych.

Robi to w oparciu o oryginalny pomysł, adaptując na scenariusz istniejącą historię lub dołączając do istniejącego projektu (TV).

Scenarzysta przygotowuje scenariusz w taki sposób, aby odbiorcy mogli sobie wyobrazić scenerię, emocje i to, jak całość będzie wyglądała na ekranie.

Scenarzysta f Opracowuje i zmienia scenariusz. Często musi dostosować się do napiętych terminów.

W filmie scenarzyści tworzą zwykle wiele wersji roboczych scenariusza, przy czym poprawiona, „najlepsza” wersja jest nazywana „the polish”, czyli „wypolerowana”. W Polsce - ostateczna wersja scenariusza

Jest to wersja, która trafia do producenta lub studia.

Scenarzysta może też otrzymać od producenta lub studia zlecenie napisania scenariusza.

Scenograf (szef pionu)

Scenograf pomaga stworzyć świat wizualny przedstawiony w utworze. Na przykład wiktoriański sierociniec, karaibski statek wycieczkowy lub inną planetę.

Współpracuje ze wszystkimi innymi pionami wizualnymi, takimi jak kostiumy, oświetlenie, efekty wizualne i specjalne oraz grafika i podobnie jak inne piony, zaczyna pracę od scenariusza.

Prowadząc badania i współpracując z reżyserem, operatorem obrazu, drugim kierownikiem produkcji ds. obiektów i szefami innych pionów, wyobraża sobie scenariusz wizualnie, rysując szkice przedstawiające nastrój, atmosferę, oświetlenie, kompozycję, kolory i faktury, a następnie przekazuje do rozwinięcia drugiemu scenografowi.

Then they work with other Art Department members to draw up a budget, prioritise the work schedule, and allocate the management of finances to team members performing different tasks.

Set Decorator

Set Decorators create the background where the action is played out onscreen, adding mood and visual interest as the drama unfolds.

While Prop Masters deal with the placing of objects an Actor holds, Set Decorators are concerned with the walls, floors, vehicles and furniture.

As an example, for a bedroom this would be the furniture, artwork, books, bedding, lighting fixtures, etc. Before shooting begins, Set Decorators work with the Director, Art Director, Props Master and Production Buyers to go through the script and work out what sets are needed.

Then they buy or rent the items.

The day before shooting, Set Decorators arrive early to begin dressing the set.

After the Director and Director of Photography have checked it, the Set Decorators move on to the next scene.

Once a scene has been shot, they are responsible for striking (taking apart) each set.

Art

Script Supervisor / Continuity

Script Supervisors help ensure continuity, as scripted Film and TV content is usually shot entirely out of sequence in order to best utilise the time of the Cast and the practicalities of the location.

Później wspólnie z innymi członkami pionu scenograficznego opracowuje budżet, ustala priorytety w harmonogramie prac i przydziela zarządzanie finansami członkom zespołu wykonującym różne zadania.

Scenograf planowy

Scenograf planowy tworzy i jest odpowiedzialny za tło, na którym rozgrywa się akcja na ekranie. Dbą o nastrój w taki sposób, aby wciągnąć widza wizualnie wraz z rozwojem akcji.

Podczas gdy rekwizytor zajmuje się rozmieszczeniem przedmiotów używanych przez aktorów, scenograf planu zajmuje się ich otoczeniem - ścianami, podłogami, pojazdami i meblami.

Na przykład w sypialni będą to meble, dzieła sztuki, książki, pościel, lampy itp. Przed rozpoczęciem zdjęć scenografowie planu wspólnie z reżyserem, drugim scenografem, rekwizytorem przeglądają scenariusz i określają, jakie plany zdjęciowe będą potrzebne.

Następnie kupują lub wypożyczają rekwizyty.

Dzień przed zdjęciami scenograf planu przybywa wcześniej, aby zacząć przygotowywać plan.

Po sprawdzeniu i akceptacji przez reżysera i operatora obrazu scenograf planu przechodzi do następnej sceny.

Po realizacji sceny odpowiada za rozmontowanie każdego planu. (odpowiada za degaż scenografii)

Scenografia

Script

Script pomaga zapewnić ciągłość i zachować kontynuację podczas realizacji zdjęć. W związku z tym, że filmy fabularne i seriale nie są kręcone w kolejności chronologicznej (zgodnej z rozwojem fabuły). Script dba o to, aby każda z zaplanowanych scen została zrealizowana i aby wykorzystać w pełni dostępność obsady i praktyczne aspekty lokacji.

It's the job of the Script Supervisor to check that each scene can be edited so it will make sense in the end.

During Pre-production, Script Supervisors prepare a continuity breakdown document that analyses the script in terms of Cast, actions, wardrobe and props during scenes and shooting days.

They also time the script.

Once shooting starts, they closely monitor what's happening to check that no dialogue is overlooked and that the actions and eyelines of the Actors match.

While keeping detailed written and photographic records of dialogue, action, costumes and props, all camera and lens details are noted along with the slate and scene number.

They keep a progress report of each day's filming, which is shared with Production and the Visual Effects (VFX) Supervisor if VFX shots are involved.

These records are invaluable as they mean that Directors and Editors can find what's been shot and what the options are for each scene.

The documents help ensure consistency when different takes are edited together.

Continuity

Production Secretary

Production Secretaries work directly to the requirements of the Production Coordinator (PC/ POC) and then the PM (Production Manager), doing all relevant administrative work required across the production - including typing and distributing information, especially callsheets.

SFX

Zadaniem Scriptu jest sprawdzanie, czy każdą ze zrealizowanych scen można zmontować tak, aby ostatecznie miała sens przyczynowo skutkowy i logiczny.

Na etapie preprodukcji Script przygotowuje dokument łamania scenariusza (breakdown) pod kątem kontynuacji, który analizuje scenariusz pod względem obsady, akcji, kostiumów i rekwizytów podczas realizacji scen i dni zdjęciowych.

Oszacowuje też czas ekranowy każdej sceny.

Podczas realizacji zdjęć uważnie obserwuje każde ujęcie i akcję, aby wiedzieć, czy żaden dialog nie został przeoczony i czy ustawienie aktorów i ich spojrzenia pasują do siebie w kontekście późniejszego montażu sceny.

Zachowuje szczegółową dokumentację - pisemną i fotograficzną dialogów, akcji, kostiumów i rekwizytów oraz wszystkie szczegóły dotyczące kamer i obiektywów wraz z kłapsem i numerem sceny.

Prowadzi raport postępów (Script Report) każdego dnia zdjęciowego, który udostępnia kierownikowi produkcji i kierownikowi ds. efektów wizualnych (VFX), jeśli podczas realizacji pojawiają się ujęcia VFX.

Raporty są bardzo istotne, ponieważ dzięki nim reżyser i montażysta mogą odnaleźć nagrany materiał i dostępne duple dla każdej sceny.

Raport pomaga zapewnić spójność i kontynuację podczas montażu różnych ujęć.

Sekretarka Planu / Script

Sekretarz produkcji

Sekretarz produkcji pracuje bezpośrednio zgodnie z wymaganiami koordynatora produkcji, a w drugiej kolejności kierownika produkcji, wykonując wszystkie istotne prace administracyjne niezbędne podczas produkcji - w tym spisywanie i dystrybucję informacji, zwłaszcza planów pracy.

SFX/ efekty fizyczne / efekty specjalne na planie

Simulcam

Simulcam is the live compositing of virtual elements with live-action.

It's used for previewing virtual characters and environments during live-action cinematography.

This technology integrates virtual elements into a physical environment.

Simulcam

Simulcam to komponowanie na żywo elementów wirtualnych z grą aktorską.

Służy do podglądu wirtualnych postaci i środowisk podczas nagrywania zdjęć efektowych.

Technologia ta integruje elementy wirtualne ze środowiskiem fizycznym.

Stripboard

Stripboard is usually the document that contains the 'strips' for each scene in the schedule and is normally organised in shooting order and broken up by shoot day and location.

Sometimes referred to as one-liner, it denotes 'elements' for a specific scene, usually Cast, day/night, scene description, scene number, number of Background Artists, etc. What information appears on each strip can vary slightly depending on the need for each title.

Skrócony harmonogram zdjęć („stripboard”)

Skrócony harmonogram zdjęć to przeważnie dokument zawierający tzw. paski/kolumny dla każdej sceny w harmonogramie. Są one przeważnie uporządkowane w kolejności kręcenia i podzielone na dni zdjęciowe i lokacje.

Czasami określany jako „one-liner”, wskazuje niezbędne „elementy” danej sceny, np. obsadę, dzień/noc, opis sceny, numer sceny, liczbę statystów itp. Informacje pojawiające się w każdym wierszu mogą się nieznacznie różnić w zależności od potrzeb produkcji filmu/serialu.

Apple box

Apple boxes are usually lightweight stackable wooden boxes of varying sizes used for a myriad of purposes, including raising the height of furniture, camera tripods, Actors in shot, and more.

The possibilities are endless!

Hair and Make-Up Artist

Hair and Make-Up Artists are usually two separate roles.

The Hair Specialists wash, cut, blow-dry, style, and set hair; apply products using specialised techniques to create specific designs; set and dress wigs and hairpieces; and work with facial hair and false pieces, such as beards and moustaches.

Skrzynka Apple box / Skrzynka grip

b Skrzynki Apple box to lekkie drewniane skrzynki o różnych rozmiarach, które można ustawiać jedna na drugiej i używać do bardzo wielu celów, w tym do podwyższania mebli, statywów do kamer, aktorów w ujęciu i nie tylko.

Możliwości są nieskończone!

Specjalista ds. fryzur i charakteryzacji

Specjalista ds. fryzur i specjalista ds. charakteryzacji to zwykle dwie odrębne role.

ds. fryzur zajmuje się myciem, stryżeniem, suszeniem, układaniem i utrwalaniem włosów. Nakłada produkty przy użyciu specjalistycznych technik, aby stworzyć zaplanowane wcześniej fryzury. Nakłada i stylizuje peruki i treski, pracuje z zarostem oraz z niektórymi efektami fizycznymi np. sztucznymi brodami i wąsami.

The Make-Up Artists may apply special effects make-up such as grazes, cuts and bruises, and bald caps.

Hair and Make-Up Artists usually accompany Performers on set and stand by during scenes to touch up make-up and hair as well as to ensure continuity is maintained.

On many productions this is one combined role.

Compositor / Compositing Artist / Finishing Artist / Visual Effects (VFX) Artist

Compositors create the final image of a frame, shot, or VFX sequence.

They take all the different digital materials used [assets] - such as computer-generated (CG) images, live-action footage, and matte paintings - and combine them so that they appear as one cohesive image and shot.

Compositors consider visual aspects of a scene such as lighting.

They sometimes relight in order to improve the look of the image and do 'chroma keying' (also just called keying) - where they select a specific part of an image that has a distinct lighting or colour and extract it to be used elsewhere.

This method is commonly used with 'green screen' or 'blue screen' footage, where a subject has been shot in front of a green or blue background in order to be able to place the subject in a different setting or environment later in Post Production.

This is so that the Director and Editors have options when 'cutting' the story together in Post Production.

Layout Artist (VFX) / Layout TD

Layout Artists determine the position of the virtual camera and block the characters for computer-generated (CG) image shots of a VFX sequence.

Specjalista ds. charakteryzacji może wykonywać makijaż z efektami specjalnymi, takimi jak otarcia, skaleczenia czy siniaki.

Specjaliści ds. fryzur i specjaliści ds. charakteryzacji zwykle towarzyszą wykonawcom na planie i poprawiają charakteryzację lub fryzurę podczas realizacji zdjęć, a także dbają o zachowanie ciągłości pomiędzy ujęciami.

W wielu produkcjach te dwie role pełni jedna osoba.

Specjalista ds. kompozycji / twórca efektów wizualnych (VFX)

Specjalista ds. kompozycji tworzy ostateczny obraz klatki, ujęcia lub sekwencji efektów wizualnych.

Łączy wszystkie użyte materiały cyfrowe (zasoby) - takie jak obrazy generowane komputerowo (CG), nagrania gry aktorskiej i matte paintings - tak aby wyglądały jak jeden spójny obraz i ujęcie.

Bierze przy tym pod uwagę aspekty wizualne sceny, takie jak oświetlenie.

Czasami zmienia oświetlenie, aby poprawić wygląd obrazu i stosuje technikę „chroma key” - np. wybiera określoną część obrazu, która ma charakterystyczne oświetlenie lub kolor, i wyodrębnia ją, by wykorzystać w innym miejscu.

Specjalista ds. kompozycji / twórca efektów wizualnych (VFX) f Ta metoda jest powszechnie stosowana w przypadku filmowania obiektów na zielonym lub niebieskim tle, aby móc później umieścić je w innym miejscu lub otoczeniu na etapie postprodukcji.

Dzięki temu reżyser i montażyści mają opcje do wyboru podczas montażu całej historii na etapie postprodukcji.

Specjalista ds. układu (VFX) / reżyser techniczny ds. układu

Specjalista ds. układu określa pozycję kamery wirtualnej i blokuje postacie na potrzeby generowanych komputerowo ujęć sekwencji VFX.

They consider a shot's framing, composition, camera angle, camera lens/focal length, camera path and movement, as well as the rough lighting of each key scene.

Keeping a consistent scale of the elements within the frame, the Layout Artists' work enables other VFX Artists to have a basis for shot construction later in the VFX production pipeline.

On larger-scale projects such as major feature films, Layout Artists will produce several versions of virtual camera shots of a scene, as well as its composition.

Background Actor / Background Artist / NSE (Non-Speaking Extra)

Background Artists are used in scenes to make them more realistic - e.g., other diners in a restaurant or passers-by on a street.

Mostly they are non-speaking roles that are dressed into a shot by the AD team.

The term 'Extras' can be demeaning and outdated in some regions.

Rates

Rates is a commonly used word to mean salary/wages, but it can be based on an hourly, daily, or weekly sum or even a flat rate depending on your role, your region, and the project.

Sound Trainee

A Sound Trainee works with all members of the Sound team assisting them with the technical execution of their jobs in order to gain experience while helping to improve the department's efficiency.

Hair and Make-Up Trainee

The role of Hair and Make-Up Trainees varies according to the production.

Bierze pod uwagę kadrowanie ujęcia, kompozycję, kąt kamery, obiektyw/ogniskową, ścieżkę i ruch kamery, a także zgrubne oświetlenie każdej kluczowej sceny.

Dzięki zachowaniu spójnej skali elementów w kadrze praca specjalisty ds. układu daje innym twórcom VFX podstawę do tworzenia ujęć w dalszej części procesu produkcji VFX.

W przypadku projektów na większą skalę, takich jak duże filmy fabularne, specjalista ds. układu tworzy kilka wersji ujęć sceny z kamery wirtualnej, a także jej kompozycję.

Statysta

Statyści są wykorzystywani, aby dodać scenom realizmu - grają np. innych gości w restauracji lub przechodniów na ulicy.

W większości są to role bez tekstu mówionego, ustawiane w ujęciu przez zespół asystentów reżysera.

przez zespół asystentów reżysera.

Stawki

Stawki to powszechne słowo oznaczające wynagrodzenie. Mogą one oznaczać stawkę godzinową, dzienną lub tygodniową, a nawet stawkę ryczałtową, w zależności od stanowiska, regionu i projektu.

Stażysta pionu dźwiękowego

Stażysta pionu dźwiękowego współpracuje ze wszystkimi członkami pionu dźwięku, pomagając im w technicznym wykonywaniu ich zadań, w celu zdobycia doświadczenia i jednoczesnej poprawy efektywności działu.

Stażysta w pionie charakteryzatorskim

Rola stażysty różni się w zależności od produkcji.

Most start the day reading the callsheet and putting together kit bags depending on what's needed.

Those might include anything from towels to hair dryers if there's a water scene, or hot flannels for de-rigging at the end of the day.

Hair and Make-Up Trainees learn by watching more experienced staff and might get to do basic hair and make-up for crowd scenes.

They may even be responsible for some minor characters and stunt doubles, working under supervision.

They wash brushes, keep the truck tidy, make sure the towels are clean, and are trained in health, safety, and hygiene.

Hair and Make-Up Trainees are also responsible for updating notes and taking photographs, which is essential to maintain the continuity of the characters during Production.

Costume Trainee

Costume Trainees are at the ready with a needle, a cup of tea, an iron, and a notepad.

Their tasks vary depending on the scale of the production, but they might do research for the Costume Designer or work with a Costume Assistant to detail requirements, photograph garments, and note changes in the continuity book.

They may help with setting up workrooms, ordering supplies, pattern cutting, ageing and distressing costumes, doing crowd fittings, or packing costumes for overseas shipment to other locations or units.

During the shoot, they make sure the outfits are ready for the Actors and help the Standbys by making simple alterations.

Większość zaczyna dzień od czytania planu pracy i kompletowania toreb charakteryzatorskich z niezbędnymi akcesoriami i kosmetykami.

d Może się w nich znaleźć wszystko, od ręczników po suszarki do włosów, jeśli scena jest odgrywana w wodzie.

Stażyści w pionie charakteryzatorskim uczą się, obserwując bardziej doświadczonych pracowników i mogą robić podstawowe fryzury oraz charakteryzację do scen z udziałem statystów.

Mogą nawet odpowiadać za pomniejszych postaci i kaskaderów, pracując pod nadzorem charakteryzatora.

g Myją pędzle, utrzymują porządek w pojeździe, dbają o czystość ręczników i są przeszkoleni w zakresie BHP.

Mogą również odpowiadać za aktualizację notatek i robienie zdjęć w celu zachowania ciągłości postaci podczas całej produkcji.

Stażysta w pionie kostiumograficznym

Stażyści w pionie kostiumograficznym pomagają naprawiać kostiumy, prasują i robią notatki.

Ich zadania różnią się w zależności od skali produkcji, ale może do nich należeć zbieranie informacji dla kostiumografa lub doprecyzowywanie wymagań wraz z drugim kostiumografem, robienie zdjęć ubrań i notowanie zmian w księdze ciągłości.

Może pomagać w organizowaniu pracowni, zamawianiu materiałów, wycinaniu wykrojów, postarzeniu i wykonywaniu efektów zniszczenia na kostiumach, przymiarkach dla statystów lub pakowaniu kostiumów w celu wysyłki za granicę do innych lokacji lub ekip.

Podczas kręcenia zdjęć dba o to, aby stroje były gotowe dla aktorów i pomaga dyżurnym, dokonując prostych przeróbek.

They might be asked to collect garments and supplies, clean and iron them, or do returns for the Designer.

Może być proszony o zebranie ubrań i materiałów, wyczyszczenie ich i wyprasowanie lub przyniesienie ich do kostiumografa.

Steadicam

A Steadicam is a body harness that mechanically isolates the camera from the Operator's movement, allowing for a smooth shot even when the Operator moves over an irregular surface.

Steadicam

Steadicam to kamizelka/uprzęż, która mechanicznie izoluje kamerę od ruchu ciała operatora, umożliwiając płynne ujęcie nawet wtedy, gdy operator porusza się po nierównej powierzchni.

Cut

'Cut' is usually stated by the Director at the end of a scene.

Stop

Reżyser zwykle mówi „Stop” na końcu sceny.

Although the 1st AD utters other directions to Cast and Crew, the Director often signals the beginning ('Action') and end of a take.

Inne sygnały dla obsady i ekipy daje drugi reżyser, ale to reżyser często sygnalizuje początek ujęcia („Akcja”) i jego koniec („Stop”).

It is seen as courtesy for no one else to call this.

Nikt inny nie używa tych haseł przez szacunek dla reżysera.

Sometimes the Director will instead say 'end slate' meaning the scene is 'slated' prior to cutting.

Czasami reżyser zamiast tego powie „plansza końcowa”, co oznacza, że scena jest „zaplanowana” przed cięciem.

[See slating.]

[Patrz Klaps].

VFX Supervisor

Supervisor VFX

VFX Supervisors are in charge of the whole VFX project.

Supervisor VFX odpowiada za cały projekt VFX.

They manage the VFX pipeline, and have ultimate responsibility for all of the VFX elements produced for a project.

Zarządza procesem pracy nad efektami wizualnymi i odpowiada za wszystkie elementy VFX wyprodukowane na potrzeby projektu.

Starting from the early stages of Pre-production, they are the main point of liaison between a VFX vendor and the Director or Producer.

Począwszy od wczesnych etapów preprodukcji jest głównym punktem łączącym dostawcę VFX z reżyserem lub producentem.

Together, they decide what VFX are needed for every shot of the production.

Wspólnie z nimi decyduje, jakie efekty wizualne są potrzebne do każdego ujęcia produkcji.

VFX Supervisors then work with the VFX vendors on prototype materials to present, which can include concept art and 3D computer-generated (CG) images.

These prototype materials help to inform the style of the VFX in the production.

Present for shooting, VFX Supervisors see if the shots are satisfactory and ready for the VFX elements as vendors prefer if shots are 'locked' (edited and okayed) ready to have VFX elements added to them.

That means they can start working on the VFX while the rest of the film is being shot.

During Post Production, they oversee the quality of all work produced and make sure that it is in line with the vision of the Director or Producer.

Head of Production

Head of Production is a role which exists in some production companies and studios in different regions around the world.

It is an overarching role that can encompass the entire life cycle of a project through Post Production, usually looking after multiple productions.

Liaising directly with Showrunners, Producers, Line Producers and sometimes Directors on a regular basis, they are responsible for overseeing the overall budget and production plan for a production.

They may create or manage speculative budgets and schedules for shows in development.

Digital Imaging Technician (DIT)

Supervisor VFX współpracuje z dostawcami VFX nad prototypami materiałów do przedstawienia producentowi lub reżyserowi. Mogą do nich należeć grafiki koncepcyjne i obrazy 3D wygenerowane komputerowo.

Materiały prototypowe pomagają określić styl efektów wizualnych w produkcji.

Supervisor VFX jest obecny podczas realizacji zdjęć i sprawdza, czy ujęcia są odpowiednio zrealizowane pod kątem obróbki i dodania efektów wizualnych. Studia VFX/Wykonawcy VFX preferują ujęcia wcześniej zmontowane i zatwierdzone, gotowe do dodania elementów VFX.

W ten sposób mogą rozpocząć pracę nad efektami wizualnymi, jeszcze w momencie realizacji zdjęć do filmu.

Supervisor VFX w okresie postprodukcji czuwa nad jakością wszystkich wytworzonych efektów, dbając o to, aby były one zgodne z wizją reżysera i producenta.

Szef produkcji

Szef produkcji to rola istniejąca w niektórych firmach produkcyjnych i studiach w różnych regionach świata.

Jest to nadrzędna rola, która może obejmować cały cykl życia projektu aż do etapu postprodukcji. Zazwyczaj szef produkcji zajmuje się kilkoma produkcjami.

Współpracując bezpośrednio z showrunnerami, producentami, producentami liniowymi, a czasem reżyserami, odpowiada za nadzorowanie ogólnego budżetu i planu produkcji.

Może tworzyć lub zarządzać kosztorysami i harmonogramami programów na etapie developmentu.

Technik ds. obrazów cyfrowych (DIT)

DIT is a key role in setting up, overseeing, and communicating the overall image pipeline between the set and Post Production and VFX Departments, working closely with the Director of Photography, Camera Assistants and Gaffer.

They are subject matter experts for colour and image pipelines, digital cameras, imaging capture, metadata, and data management.

On-set DITs should be capable of live colour correction, exposure checks, live Quality Control and establishing an accurate and consistent viewing experience.

They have working knowledge of the set-up, maintenance and troubleshooting of digital cameras.

Data Capture Technician / Data Capture Technical Director (TD) / On-set Coordinator (VFX)

Data Capture Technical Directors (TDs) go onto the production set to collect or capture information about the live-action footage that the teams in the VFX studio need to add the visual effects.

To do this they take photographs of the set and the camera positions and 'capture data' about the type of lens being used, its focal length, filters, focus, and colour temperature.

In addition, they record the camera height, camera mount, and distance between the camera and Actor, and other details, sometimes using a 'total station', which electronically measures horizontal and vertical angles and distances.

And they take photos of surfaces, so that the textures can be recreated digitally later on.

All of this information is necessary so that the exact scene in the live action can be recreated digitally and the VFX can be incorporated in a believable way.

DIT odgrywa kluczową rolę w przygotowaniu, nadzorowaniu i komunikowaniu ogólnego procesu tworzenia obrazu między planem a działami postprodukcji i efektów wizualnych, ściśle współpracując z operatorem obrazu, asystentami operatora kamery i mistrzem oświetlenia.

Jest ekspertem merytorycznym w zakresie procesów związanych z kolorem i obrazem, kamer cyfrowych, przechwytywania obrazu, metadanych i zarządzania danymi.

DIT na planie powinien być w stanie dokonywać bieżącej korekcji kolorów, kontroli ekspozycji, bieżącej kontroli jakości oraz dbać o dokładne i spójne wrażenia wizualne.

Posiada praktyczną wiedzę na temat konfiguracji, konserwacji i rozwiązywania problemów z kamerami cyfrowymi.

Technik ds. rejestrowania danych / reżyser techniczny ds. rejestrowania danych (TD) / koordynator VFX na planie

Technik ds. rejestrowania danych przybywa na plan produkcji, aby zebrać lub zapisać informacje o nakręconych materiałach, które zespół w studio VFX musi dodać do efektów wizualnych.

W tym celu robi zdjęcia planu i pozycji kamery oraz „rejestruje dane” takie jak typ używanego obiektywu, jego ogniskowa, filtry, ostrość i temperatura barwowa.

Ponadto zapisuje wysokość kamery, mocowanie kamery i odległość między kamerą a aktorem oraz inne szczegóły, czasami za pomocą tachimetru, czyli urządzenia mierzącego elektronicznie poziome i pionowe kąty oraz odległości.

Robi też zdjęcia powierzchni, aby później można było cyfrowo odtworzyć tekstury.

Wszystkie te informacje są niezbędne do dokładnego cyfrowego odtworzenia gry aktorskiej połączenia z nią efektów wizualnych w wiarygodny sposób.

They upload, log and back up all the data, before sending it on to the relevant members of the VFX team on a daily basis.

In VFX, Data Capture Technicians can also be known as Data Wranglers.

Lighting Technician / Electrician / Spark

Lighting Technicians set up lighting equipment, carry out tests, position lights, and manage all light bulbs and traces or filters fitted over lights to create effects.

They work to the instructions of the Gaffer and Best Boy.

Texture Artist / Texture Painter / Visual Effects (VFX) Artist / 3D Modelling and Texture Artist

Texture Artists make surfaces look realistic on computer-generated (CG) 3D models, such as scales on a crocodile's skin, reflections on car doors, skid marks on roads, and creases in trousers.

To do this, they start with a 3D model created by a Modelling Artist and paint the details onto the surface of the models until they look like a photograph.

Texture Artists sometimes create textures from scratch, working from a library of stock textures or photographs from the live-action footage of the title they are making.

This is done in order to digitally project them onto a 3D model as a basis for the texture.

Once a Texture Artist is happy with the textured surface they created, they can 'bake' (copy using a VFX program's 'baking tool') the texture from one surface so that it can be used elsewhere as well.

Honeywagon

Codziennie przesyła, zapisuje w dzienniku i wykonuje kopie zapasowe wszystkich danych, a następnie wysyła je do odpowiednich członków zespołu VFX.

W dziedzinie VFX technicy ds. rejestrowania danych są również nazywani menedżerami danych (ang. data wrangler).

Technik oświetleniowy / elektryk

Technik oświetleniowy ustawia sprzęt oświetleniowy, przeprowadza testy, ustawia lampy i zarządza wszystkimi filtrami montowanymi na lampach w celu uzyskania efektów oraz dba o sprzęt wykorzystywany podczas ujęć.

Technik oświetleniowy / elektryk c Wykonuje polecenia mistrza oświetlenia i/lub Best Boya.

Texture Artist / Texture Painter / Visual Effects (VFX) Artist / 3D Modelling and Texture Artist

Texture Artist pracuje nad tym, aby powierzchnie generowanych komputerowo modeli 3D, takich jak łuski na skórze krokodyla, odbicia w drzwiach samochodów, ślady po poślizgu na drogach i zagniecenia spodni wyglądały realistycznie.

W tym celu zaczyna od modelu 3D stworzonego przez modelarza i maluje szczegóły na jego powierzchni, aż będą wyglądać jak zdjęcie.

Texture Artist czasem tworzy tekstury od zera, korzystając z biblioteki gotowych tekstur, materiałów lub stop klatki z materiału nagranych podczas realizacji zdjęć.

Ma to na celu cyfrowe odtworzenie ich w modelu 3D i stworzenie podstawy dla tekstury.

Gdy Texture Artist jest zadowolony z tekstury lub powierzchni, może za pomocą specjalnego narzędzia w programie do specjalnych efektów wizualnych „zafiksować/zapisać” teksturę jednej powierzchni, aby można było jej używać również w innym miejscu.

Toaleta samojezdna

Honeywagon is one name for portable restroom facilities very commonly used at Base Camp and on location.

Transport

Jest to przenośna toaleta używana na bazie produkcji i w lokacji.

Transport

Treatment

A Treatment is a document usually used in the pitching processes to help sell a script or story idea to a potential buyer, investor, or funder.

Treatment

Treatment to dokument zwykle używany w procesach prezentowania pomysłu, aby pomóc sprzedać scenariusz lub pomysł na historię potencjalnemu nabywcy, inwestorowi lub instytucjom finansującym.

It not only provides a synopsis of the plot and a breakdown of the characters, but it is written to help the reader understand the creative intent behind a project or the overall storytelling vision for the material from the Writer, Director, and/or Producer.

Zawiera nie tylko streszczenie fabuły i charakterystykę postaci, ale ma też pomóc czytelnikowi zrozumieć intencje twórcze stojące za projektem lub ogólną wizję historii w materiale od scenarzysty, reżysera i/lub producenta.

3rd Assistant Director (3rd AD) / 2nd 2nd AD

Trzeci asystent reżysera / Asystent reżysera planowy

Thirds (3rd ADs) are the 1st AD's right-hand person on set and are sometimes referred to as 2nd 2nd AD.

Trzeci asystent reżysera jest prawą ręką pierwszego asystenta reżysera na planie.

They are responsible for coordinating Background Artists, preparing and cueing them, and at times directing them during background action.

Odpowiada za przygotowanie i koordynację statystów, sygnały dla nich, a czasami kierowanie nimi podczas ujęć z ich udziałem.

They may have to keep members of the public out of the shot or off the set and liaise with the Location Manager regarding security and filming.

Czasami musi zadbać o to, aby osoby postronne nie wchodziły na plan lub w ujęcie i współpracuje z drugim kierownikiem produkcji ds. obiektów w kwestiach bezpieczeństwa i filmowania.

In addition, they oversee the work of the Floor Runner, Crowd AD and Set PA.

Ponadto nadzoruje pracę gońca, koordynatora ds. statystów i asystenta planu.

Turnaround / Turning Around / Moving On

Turnaround / turning around / moving on - przerwa między dniami pracy

Turnaround usually refers to the overnight break after filming ends and starts again.

Jest to przerwa między zakończeniem dnia zdjęciowego i jego ponownym rozpoczęciem.

Most places are governed by country and state laws and/or union regulations regarding minimum number of hours between when you wrap (stop work) and start work again.

większości miejsc obowiązują przepisy krajowe lub związkowe dotyczące minimalnej liczby godzin między zakończeniem pracy jednego dnia a ponownym rozpoczęciem następnego dnia.

There are also two other meanings for this word.

Istnieją również dwa inne znaczenia słowa „turnaround”.

Turnaround can be announced by the 1st AD on set, denoting that the camera position is going to look the other way so there may need to be lighting and set adjustments.

The term can also mean if a studio abandons a project and they give it back to the original creators.

Boom

In this context it is used to describe both the physical pole and the microphone which is attached and generally held above Actors to follow them and pick up their dialogue without appearing in the shot.

A boom is an extendable arm on which a microphone can be mounted.

Handheld

Handheld alludes to a particular style of shooting, wherein the camera is not placed on a tripod or dolly but is physically carried by the Operator.

The resulting camera work can have more shake and purposeful imperfections, which can help dramatic moments feel more 'real' or 'edgy'.

Take

A take is one shot as recorded continuously.

It's common to shoot more than one take of any shot or set-up.

The Director will announce when they are satisfied and happy to move onto the next set-up.

Assembly

The Assembly is the Editor's first cut of the project.

It consists of all the usable footage arranged into a chronological sequence that corresponds to the script.

Jedno może zostać ogłoszone przez drugiego reżysera na planie i oznacza zwrot kamery w inną stronę, co może wymagać dostosowania oświetlenia i planu.

Drugie to porzucenie projektu przez studio i zwrócenie go pierwotnym twórcom.

Tyczka

Słowo to oznacza zarówno tyczkę, jak i sam mikrofon, który jest przymocowany do tyczki i trzymany nad aktorami, podążając za nimi i rejestrując ich dialog bez pojawiania się w ujęciu.

to teleskopowe ramię, na którym montowany jest mikrofon.

Ujęcie „z ręki”

Ujęcie „z ręki” odnosi się do określonego stylu filmowania, w którym kamera nie znajduje się na statywie lub wózku, lecz pozostaje w rękach operatora.

Powstałe zdjęcia mogą mieć więcej drgań i celowych niedoskonałości, dzięki czemu dramatyczne chwile będą bardziej „prawdziwe”.

Ujęcie

Ujęcie to jedno ciągłe nagranie.

Często zdarza się, że kręci się więcej niż jedno ujęcie danej sceny lub ustawienia.

Ujęcie d Reżyser mówi, kiedy jest usatysfakcjonowany z efektu i może przejść do następnego ustawienia.

Układka

Pierwsza układka jest pierwszą wersją filmu przygotowaną przez montażystę.

Składa się ze wszystkich materiałów, których można było użyć, ułożonych w chronologiczną sekwencję odpowiadającą scenariuszowi.

Usually the Editor creates the Assembly while the shoot is still in progress, as footage is normally delivered to them shortly after it has been shot.

Craft Services / Crafty

Craft Services are often found on larger productions and are a rolling catering facility/refreshment station that includes drinks, snacks, fruit, and other items.

This is separate from the specific catering facility.

VFX

Visual Effects (VFX) is anything that is created, changed or removed digitally in a live-action shot.

There are multiple techniques utilised, from integrating live-action footage and CGI (computer-generated imagery), to creating 2D or 3D assets, to fully CG shots with no live-action elements.

This technology is fast-moving and there are multiple people involved in the process from Pre-production through to Post.

VFX

'On the Day'

On the Day is used to mean the point we actually shoot whatever it is that is being discussed.

E.g., you could be discussing the next scheduled scene you are due to film that day, which might confusingly, still be referred to as 'on the day'!

Visualisation

Visualisation is using 3D VFX assets to visualise and plan a task.

Zwykle montażysta tworzy układkę, jeszcze podczas zdjęć, ponieważ otrzymuje materiał filmowy krótko po jego nakręceniu.

Usługi cateringowe

Usługi cateringowe są często spotykane przy większych produkcjach. Jest to ruchomy punkt cateringowy z napojami, przekąskami, owocami i innymi produktami.

Jest to punkt niezależny od obiektu gastronomicznego.

VFX (efekty wizualne)

Efekty wizualne (VFX) to wszystko, co jest tworzone, zmieniane lub usuwane cyfrowo w zrealizowanym na planie materiale filmowym.

Stosowanych jest wiele technik, od integracji zrealizowanego materiału i CGI (obrazów wygenerowanych komputerowo), przez tworzenie zasobów 2D lub 3D, po ujęcia wygenerowane w całości komputerowo bez elementów gry aktorskiej.

Technologia ta szybko się zmienia, a w cały proces tworzenia efektów od okresu preprodukcji do postprodukcji zaangażowanych jest wiele osób.

VFX /efekty wizualne

W dniu zdjęć („on the day”)

W dniu zdjęć, czyli w dniu, w którym faktycznie kręcone będzie to, co aktualnie jest przedmiotem dyskusji.

Przykładowo podczas omawiania następnej sceny zaplanowanej na ten sam dzień, i nadal określać ją jako „w dniu zdjęć”, co jest trochę mylące.

Wizualizacja

Wizualizacja to wykorzystanie zasobów VFX 3D do wizualizacji i planowania zadania.

Pitchvis - The visualisation of a script or sequence prior to production, used to get investors and studios onboard by demonstrating a concept before it's greenlit.

Previs - The process in Pre-production of visually mapping out scenes before Principal Photography.

Postvis - The process of visualising and reconceptualising the visual effects of a film, after the live-action elements have been shot.

Stuntvis - A form of techvis which uses 3D assets and physical simulation to plan live-action stunts.

Also called Action design.

All the above can be done with realtime technologies, via computer, virtual camera or VR Headset.

World Capture

World Capture is the scanning of real sets or locations to turn into digital assets.

Dolly

Dollies are wheeled carts - often with hydraulic engineering - which the camera sits on to enable tracking shots.

Some dollies have a seat for the Camera Operator to work from, others are more lightweight pieces of kit, not dissimilar from a skateboard.

Usually they are pushed along rails or tracks that are laid on solid floors and are carefully balanced and rigged by the Camera team.

Grip

Grip

Pitchvis/ Moodreel - wizualizacja scenariusza lub sekwencji przed rozpoczęciem produkcji, wykorzystywana do pozyskania wsparcia inwestorów i studia. Przedstawia koncepcję, zanim produkcja otrzyma zielone światło.

Previs - proces w fazie preprodukcji polegający na wizualnym mapowaniu scen przed rozpoczęciem zdjęć.

Postvis - proces wizualizacji i zmiana koncepcji efektów wizualnych filmu po zrealizowaniu zdjęć z udziałem aktorów.

Stuntvis - forma wizualizacji technicznej, która wykorzystuje zasoby 3D i symulację fizyczną do planowania scen kaskaderskich.

Nazywana również „action design”.

Wszystkie powyższe wizualizacje można wykonać za pomocą technologii czasu rzeczywistego, za pomocą komputera, kamery wirtualnej lub zestawu VR.

World Capture

Technika World Capture to skanowanie prawdziwych planów lub lokacji w celu przekształcenia ich w cyfrowe modele/pokoje.

Wózek

Wózki, często wyposażone w układ hydrauliczny, służą do zamocowania kamery, aby umożliwić płynne śledzenie ujęć.

Niektóre wózki mają siedzenie dla operatora kamery, inne, znacznie lżejsze, mogą nawet przypominać deskorolkę.

Zwykle są prowadzone po szynach lub torach ułożonych na utwardzonych podłożach i są starannie wypoziomowane i zabezpieczone przez pion kamerowy.

Wózkarz

Wózkarz

The Grip role and its responsibilities differ throughout the world, but usually the Grip works to physically move the cameras, tracks, cranes and other equipment to enable the Camera Operator to create the framing and artistry of the physical shots.

Barn doors

Barn doors are metal flaps that are attached to the front of lights to help direct and shape the light beam.

Aspect Ratio

Aspect Ratio is a term used to describe the size and shape of the image we see on screen based on how it was filmed.

The numbers (eg 4:3) refer to the length and width of the overall image and the ratio between the two.

Anything that doesn't exist in real life, or is dangerous or impossible to film practically, can be created using VFX if there's a budget.

Tax incentives

Tax incentives are meant to make it financially advantageous to film in a particular region or country.

Usually, certain criteria will have to be met by the production company to qualify for the tax incentive, such as employing a certain percentage of Crew locally, or hitting a threshold of spend in the area.

There are many different ways this can be referred to.

Some examples include tax rebate, tax relief, cash rebate, tax shelter and more.

Picture Lock

Rola i obowiązki wózkarza są różne na całym świecie, ale przeważnie zajmuje się on fizycznym ruchem kamery po torach, szynach, za pomocą dźwigów i innego sprzętu, aby umożliwić operatorowi kamery realizację zdjęć i artystyczne kadrowanie ujęć.

Wrota

Wrota to metalowe klapy przymocowane z przodu lamp, które pomagają kierować i kształtować strumień światła.

Współczynnik proporcji obrazu

Współczynnik proporcji obrazu opisuje rozmiar i kształt obrazu, który widzimy na ekranie, w oparciu o sposób jego sfilmowania.

Wartości (np. 4:3) to długość i szerokość całego obrazu oraz proporcje między nimi.

Wszystko, co nie istnieje w rzeczywistości, jest niebezpieczne lub niemożliwe do sfilmowania w praktyce, można stworzyć za pomocą VFX, o ile pozwala na to budżet.

Zachęty podatkowe

Zachęty podatkowe mają sprawić, że filmowanie w określonym regionie lub kraju jest atrakcyjne finansowo dla producentów.

Zwykle firma produkcyjna musi spełnić określone kryteria, aby zakwalifikować się do programu zachęt podatkowych. Może to być np. zatrudnienie określonego procentu ekipy na miejscu lub przekroczenie progu wydatków na danym terenie kraju.

Zachęty mogą mieć różną postać.

Może to być zwrot podatku, ulga podatkowa, zwrot gotówki, zmniejszenie zobowiązań podatkowych itp.

Zamknięcie obrazu

Picture Lock refers to the point within the Post Production process where the Lead Creatives and Studio are finished with the edit, all feedback has been actioned, and no further picture changes are planned.

After picture lock, other Post finishing processes that enhance the visuals and sound such as Grading and Sound Mixing can begin.

Closed set

A closed set refers to filming when the number of Crew and Personnel allowed on set are restricted to the absolute essentials – perhaps because the scene is extremely intimate.

Principal Photography

Principal Photography refers to the actual shooting/ filming period with the main Cast and Crew.

Sometimes there are multiple units shooting simultaneously on a shoot day, such as a 2nd unit, splinter unit, or a VFX unit.

Greenlight

Greenlight usually refers to when the studio approves of moving forward with the project.

You can sometimes be in Pre-production before you have the 'official' greenlight.

Revisions / Amends

Revisions are the distributed pages of revised scripts.

Revisions are usually identified by different colours both written on the script and on actual pages (if printed), and there is an 'industry standard' order and set of colours:

White (unrevised), Blue (1st set of revisions), Pink (2nd set), Yellow (3rd set), Green (4th set), and more.

Zamknięcie obrazu to moment w procesie postprodukcji, w którym producenci kreatywni i studio kończą montaż. To moment, w którym wszystkie uwagi i informacje zwrotne zostały zastosowane i nie są planowane żadne dalsze ingerencje w montaż obrazu.

Po zamknięciu obrazu mogą rozpocząć się pozostałe procesy postprodukcji poprawiające efekty wizualne i dźwiękowe, takie jak korekcja i miksowanie dźwięku.

Zamknięty plan

Zamknięty plan oznacza, że liczba członków ekipy i personelu, którzy mogą przebywać na planie, jest ograniczona do absolutnie niezbędnego minimum - na przykład ze względu na bardzo intymną scenę.

Zdjęcia główne / Zdjęcia / Okres zdjęciowy

Zdjęcia główne / zdjęcia to okres faktycznego filmowania z główną obsadą i ekipą.

Czasami w dniu zdjęć jednocześnie nagrywa zdjęcia kilka ekip (Unitów), na przykład druga ekipa lub ekipa VFX.

Zielone światło

Zielone światło daje studio, zatwierdzając dotychczasową realizację projektu.

Czasami projekt może znajdować się w fazie preprodukcji, zanim dostanie oficjalne zielone światło do dalszych działań produkcyjnych.

Zmiany / poprawki

Są to strony poprawionego scenariusza rozsyłane do ekipy filmu.

Zmiany są zwykle oznaczone różnymi kolorami, mogą być napisane na scenariuszu, jak i na samych stronach (jeśli są wydrukowane), a porządek i kolory są określone przez standard branżowy:

Biały (brak zmian), niebieski (1. zestaw zmian), różowy (2. zestaw zmian), żółty (3. zestaw zmian), zielony (4. zestaw zmian) itd.

Some production companies might stick to their own particular colour scheme.

On the callsheet you will see the particular colours referenced – e.g., ‘Scene 02A, Green’ – to ensure everyone is working off the correct scene revision.

Revised scripts come with a Memo showing what has changed from the previous version.

They’re also marked with stars – ** – that show where the changes occurred.

This colour scheme is carried throughout revisions of other documents such as schedules and callsheets.

Mark and Mark it

A Mark is usually denoted by tape or a physical object placed on the ground after a scene has been blocked and rehearsed.

It identifies key positions for Cast and/or the camera.

Marks will also be used to show continuity positions for set dressing – e.g., furniture on set that may have to be moved whilst filming and then replaced in its continuity position.

‘Mark it’ is a phrase addressed to the Second Assistant Camera, or 2nd AC (also sometimes known as the Loader or Clapper) who will use a clapperboard to denote the different shots and set-ups, and ensure synchronisation of camera and sound which are recorded separately.

De-rig

De-rig means packing down and clearing away equipment used for filming.

Niektóre firmy produkcyjne stosują swój własny schemat kolorów.

W planie pracy znajdują się odniesienia do konkretnych kolorów – np. „Scena 02A, zielony” – których zadaniem jest zagwarantowanie, że wszyscy pracują z prawidłową wersją sceny.

Do poprawionych scenariuszy dołączona jest notatka przedstawiająca zmiany w stosunku do poprzedniej wersji.

Zmiany są również oznaczone gwiazdkami (**) – które wskazują, gdzie dokonano zmian.

Ten schemat kolorów jest stosowany podczas sprawdzania innych dokumentów, takich jak harmonogramy i plany pracy.

Znaczniki

Znacznik jest zwykle wykonywany taśmą lub fizycznym przedmiotem umieszczonym na ziemi po zablokowaniu i przećwiczeniu sceny.

Określa najważniejsze pozycje członków obsady i/lub kamery.

Znaczniki stosowane są również do pokazania pozycji ciągłości podczas przygotowania planu – np. mebli na planie, które mogą wymagać przesunięcia podczas realizacji zdjęć, a następnie ponownego ustawienia w pozycji kontynuacyjnej.

„Zaznacz” to hasło skierowane do kłapsera i sekretarza planu (Script), do oznaczenia różnych ujęć i ustawień oraz zapewnia ono synchronizację obrazu i dźwięku, które są nagrywane oddzielnie.

Zwijka

Zwijka oznacza pakowanie i zebranie sprzętu, który był używany do filmowania.

Wydawca:

Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych (KIPA)

ul. Chełmska 21, bud. 28c

00-724 Warszawa

www.kipa.pl



KRAJOWA IZBA PRODUCENTÓW
AUDIOWIZUALNYCH

Słowniczek zrealizowano w ramach projektu „Nakręć się na przyszłość” finansowanego przez Netflix.

Warszawa 2023. Wszelkie prawa zastrzeżone.