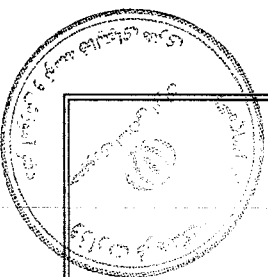


جمهوری اسلامی ایران  
وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی  
دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

# استاندارد آموزش مهارت کاربر Adobe After Effects

کد استاندارد: ۹۱-۱۵/۱۳-ف.ه  
سال تألیف: ۹۱



دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

**تعریف مهارت :**

کاربر Adobe After Effects کسی است که علاوه بر نصب و کار با محیط نرم افزار Adobe After Effects بتواند از عمده مدیریت پروژه در نرم افزار Adobe After Effects ایجاد انیمیشن های ساده یا Effect ها و Preset ها، کار با متن و لایه ها، متحرک سازی یک ارائه چند رسانه ای (Multimedia Presentation)، کار با ماسک ها، کار در محیط سه بعدی، کار با جلوه ها (Effects) و تولید و صدور خروجی بر آید.

**نام استاندارد :**

کاربر Adobe After Effects

**کد استاندارد :**

۹۱-۱۳/۱۵-ف.ه

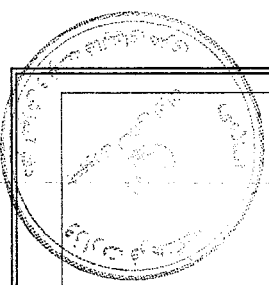
**مدت دوره آموزش :**

مدت آموزش نظری : ۳۰

مدت آموزش عملی : ۱۱۰

**مفاهیم اصطلاحات بکار برده شده در استاندارد :**

- توانایی : به مفهوم قدرت انجام کار
- آشنایی : به مفهوم دانش و اطلاعات مقدماتی
- شناسایی : به مفهوم داشتن اطلاعات کامل
- اصول : به مفهوم مبانی مطالب تئوری



**نام استاندارد :**

کاربر Adobe After Effects

**اعضاء کمیسیون :**

- شهناز علیزاده جهتی
- محمد رضا محمدی

**اعضاء کمیسیون نظارت و بررسی :**

- عبدالرضا جمالی فرد (کارشناس دفتر آموزش های فنی و حرفه ای و کار دانش)
- شهناز علیزاده جهتی (کارشناس دفتر آموزش های فنی و حرفه ای و کار دانش)

**همکاری و هماهنگی :**

حروفچینی :

نوبت چاپ :

سال انتشار :

چاپ و صحافی :

تعداد صفحه :

### شرایط هنر جو :

- حداقل تحصیلات : سوم راهنمایی
- وضعیت جسمانی : نداشتن کور رنگی
- سایر شرایط : ارائه گواهینامه طراح امور کرافکی با رایانه یا کد ۸۷-۱۷/۳-خ.۸۳

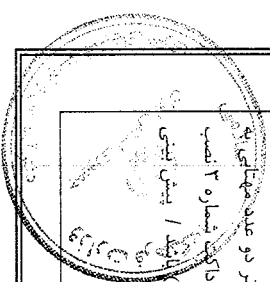
### شرایط هنر آموز و استادکار :

- میزان تحصیلات : لیسانس
- رشته تحصیلی : زیر گروه کامپیوتر
- سابقه کار : حداقل ۲ سال
- سایر شرایط : مورد تأیید دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

### شرایط محیط کارگاهی :

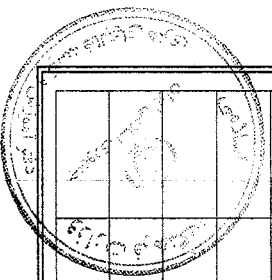
#### کارگاه کامپیوتر با شرایط زیر:

مساحت کارگاه حداقل ۹۱ متر مربع (ابعاد ۱۳ X ۷) / ابعاد میز کامپیوتر ۱۲۰X۸۰ سانتی متر - فاصله میز کامپیوتر تا دیوار ۳۰ سانتی متر - فاصله بین میزها ۵۰ تا ۷۰ سانتی متر / سیم کشی برق کارگاه به نحوی باشد که ایمنی کامل دانش آموزان تأمین گردد / مجیز به سیم اتصال زمین باشد / مجیز به تابلو برق به منظور کنترل برق دستگاهها باشد / دارای وایت برد ، سیستم خنک کننده ( کولر گازی) ، دستگاه تهویه هوا ، کف پوش باشد / رنگ کارگاه روشن و روغنی مات باشد / بالای هر میز کامپیوتر دو عدد جهتهایی باشد رنگهای آبیانی - مهتابی هر کدام به قدرت ۴۰ وات با قاب نوع انعکاسی نصب گردد / تمام محیط سایت بر روی دیوار به ارتفاع ۲۰ سانتیمتر بالای از سطح میز داکت شماره ۲ نصب گردد / تمامی کابلها در داخل Rack به Switch یا Hub متصل گردد / محل Rack و Switch یا Hub بر روی زمین کنار میز هنر آموز ( ل شکل ) باشد / پیش بینی یک خط تلفن مستقیم برای اتصال به اینترنت .

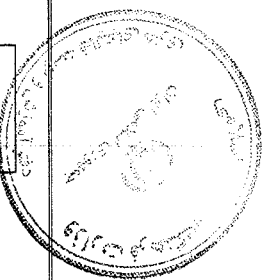


فهرست توانایی ها :

صفحه	عنوان	توانایی
۱	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار	۱
۲	توانایی کار با محیط نرم افزار Adobe After Effects	۲
۳	توانایی مدیریت پروژه در نرم افزار Adobe After Effects	۳
۴	توانایی ایجاد انیمیشن های ساده با Effect ها و Preset ها	۴
۵	توانایی کار با متن	۵
۶	توانایی کار با لایه ها	۶
۷	توانایی متحرک سازی یک ارائه چند رسانه ای (Multimedia Presentation)	۷
۸	توانایی کار با ماسک ها	۸
۹	توانایی کار در محیط سه بعدی	۹
۱۰	توانایی کار با جلوه ها (Effects)	۱۰
۱۱	توانایی تولید و صدور خروجی	۱۱

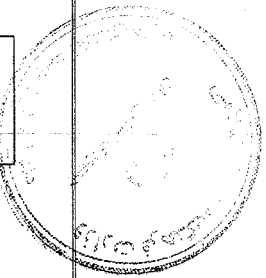


ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				ساعت	روز	
۱	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار	<p>۱-۷/۱- آشنایی با مفاهیم پیشگیری از حوادث و رعایت نکات حفاظت و بهداشت کار</p> <p>۲-۷/۱-۱ آشنایی با عوامل مؤثر در استفاده صحیح از رایانه</p> <p>۱-۷/۱-۲-۱ موقعیت مناسب مایتور و Keyboard</p> <p>۲-۷/۱-۲-۲ تنظیم صندلی</p> <p>۳-۷/۱-۲-۳ Mouse Mat از استفاده از</p> <p>۴-۷/۱-۲-۴ تشمه‌شعاع</p> <p>۵-۷/۱-۲-۵ تهویه و نور</p> <p>۳-۷/۱-۲-۳ آشنایی با ارگونومی بدن</p> <p>۱-۷/۱-۲-۱ وضعیت بدن هنگام کار</p> <p>۲-۷/۱-۲-۲ وضعیت بدن هنگام کار</p> <p>۴-۷/۱-۲-۴ آشنایی با عوامل ایجاد خستگی</p> <p>۵-۷/۱-۲-۵ آشنایی با موارد انضباطی و مقررات کارگاهی</p>	<p>۱-۷/۲-۱- بازبید از محیط کار و آموزش و رعایت نکات حفاظت و بهداشت کار طبق دستور العمل</p> <p>۲-۷/۲-۲- نشستن در هنگام کار به طور صحیح طبق دستور العمل</p> <p>۳-۷/۲-۳- جا به جا کردن مواد و قطعات در محیط کار به طور صحیح طبق دستور العمل</p>	۲	۳	- سیستم کامل رایانه



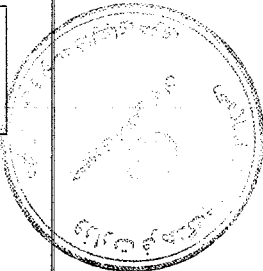
## استاندارد مهارت کاربر Adobe After Effects

نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کار گاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	رتبه
	روز	ساعت				
- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز ۷ نرم افزار Adobe After Effects	۲	۲	<p>۷/۲-۱- تحقیق و مطالعه در باره نرم افزار Adobe After Effects و کاربردهای آن</p> <p>۷/۲-۲- تحقیق و مطالعه در باره انواع فرمت فایل های خروجی After Effects</p> <p>۷/۲-۳- تحقیق و مطالعه درباره انواع فرمت فایل های که می توان به After Effects وارد کرد</p> <p>۷/۲-۴- مطالعه و بررسی اجزای یک فایل After Effects</p> <p>۷/۱-۵- تحقیق و مطالعه درباره امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار After Effects</p> <p>۷/۲-۱- نصب نرم افزار After Effects طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۷- کار با قسمت های مختلف نرم افزار After Effects طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۸- سفارشی سازی محیط برنامه Preferences طبق دستورالعمل</p>	<p>۷/۱-۱- آشنایی با نرم افزار After Effects و کاربردهای آن</p> <p>۷/۱-۲- آشنایی با انواع فرمت فایل های خروجی After Effects</p> <p>۷/۱-۳- آشنایی با انواع فرمت فایل های که می توان به After Effects وارد کرد</p> <p>۷/۱-۴- آشنایی با اجزای یک فایل After Effects</p> <p>۷/۱-۵- شناخت امکانات لازم برای نصب و کار با نرم افزار After Effects</p> <p>۷/۱-۶- شناخت اصول نصب نرم افزار After Effects</p> <p>۷/۱-۷- شناخت اصول کار با محیط نرم افزار After Effects</p> <p>۷/۱-۸- آشنایی با محیط نرم افزار</p> <p>۷/۱-۹- کار با منوها و پانل ها</p> <p>۷/۱-۱۰- کار با پنجره ها</p> <p>۷/۱-۱۱- سفارشی سازی محیط برنامه Preferences</p>	توانایی کار با محیط نرم افزار Adobe After Effects	۲

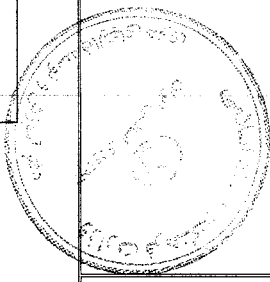


## استاندارد مهارت کاربر Adobe After Effects

ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
			روز	ساعت	
۲	توانایی مدیریت پروژه در نرم افزار Adobe After Effects	<p>۲/۱-۱- شناخت اصول ایجاد یک پروژه جدید و وارد کردن Footage</p> <p>۲/۱-۲- شناخت اصول انجام تنظیمات اولیه یک پروژه</p> <p>۲/۱-۳- شناخت اصول انجام تنظیمات مربوط به Footage ها</p> <p>۲/۱-۴- شناخت اصول ایجاد یک Composition و مرتب سازی لایه ها</p> <p>۲/۱-۵- شناخت اصول سفارشی کردن محیط کاری After Effects</p> <p>۲/۱-۶- شناخت اصول استفاده از Placeholder و proxy در پروژه های سنگین</p> <p>۲/۱-۷- شناخت اصول تنظیم ویژگی های لایه ها</p> <p>۲/۱-۸- شناخت اصول ترکیب لایه ها (Blend Mode)</p> <p>۲/۱-۹- شناخت اصول وارد کردن لایه ها از Adobe Photoshop و کار با آنها</p> <p>۲/۱-۱۰- شناخت اصول کار با پانل Time Control</p> <p>۲/۱-۱۱- شناخت اصول کار با سوییچ ها و مد ها در Timeline</p>	۲	۱۰	<p>- سیستم کامل رایانه</p> <p>- سیستم عامل ویندوز ۷</p> <p>- نرم افزار Adobe After Effects</p>



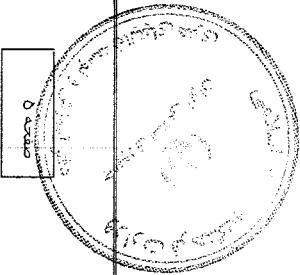
سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاہی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	تعداد
	روز	ساعت				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- سیستم گاہل رایانه</li> <li>- سیستم عامل ویندوز ۷</li> <li>- نرم افزار Adobe After Effects</li> </ul>	۶	۲	<p>۴/۲-۱- تحقیق و مطالعه درباره Transform و پارامترهای آن</p> <p>۴/۲-۲- تحقیق و مطالعه با فریم های کلیدی و انواع آنها</p> <p>۴/۲-۳- انجام عملیات با فریم های کلیدی طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۴- ساخت حلقه و تغییر سرعت انیمیشن طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۵- متحرک سازی یک Composition طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۶- تحقیق و مطالعه در باره نمودار ها (Graph) و کاربرد آنها در متحرک سازی طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۷- اعمال افکت ها روی یک لایه طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۸- اعمال یک Animation Preset طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۹- مشاهده پیش نمایش عمکرد افکت ها طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۱۰- افزودن Transparency طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۱۱- Render کردن یک Composition طبق دستورالعمل</p>	<p>۴/۱-۱- شناخت اصول متحرک سازی یک Composition</p> <p>۴/۱-۲- آشنایی با Transform و پارامترهای آن</p> <p>۴/۱-۳- آشنایی با فریم های کلیدی و انواع آنها</p> <p>۴/۱-۴- انجام عملیات با فریم های کلیدی</p> <p>۴/۱-۵- نمودار ها (Graph) و کاربرد آنها در متحرک سازی</p> <p>۴/۱-۶- شناخت اصول ساخت حلقه و تغییر سرعت انیمیشن</p> <p>۴/۱-۷- شناخت اصول اعمال افکت ها روی یک لایه</p> <p>۴/۱-۸- شناخت اصول اعمال یک Animation Preset</p> <p>۴/۱-۹- شناخت اصول مشاهده پیش نمایش عمکرد افکت ها</p> <p>۴/۱-۱۰- شناخت اصول افزودن Transparency</p> <p>۴/۱-۱۱- شناخت اصول Render کردن یک Composition (Broad cast-Quality , web)</p>	<p>توانایی ایجاد انیمیشن های ساده با Effect ها و Preset ها</p>	۴



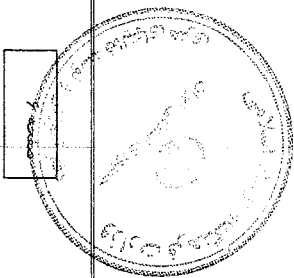
صفحه ۴



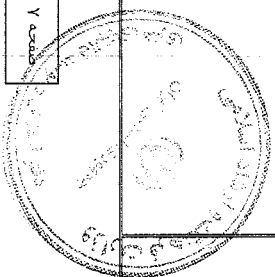
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاہی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		نرم افزار مورد نیاز	سخت افزار و سخت افزار
				تئوری	پراکسی		
۵	توانایی کار با متن	<p>۱-۱-۱-۱ شناخت اصول طراحی عنوان (Title)</p> <p>۱-۱-۲-۱ شناخت اصول ایجاد و قالب بندی متن</p> <p>۱-۱-۲-۲ شناخت اصول ایجاد Lower Third Title</p> <p>۱-۱-۲-۳ شناخت اصول متحرک سازی متن</p> <p>۱-۱-۲-۴ Text Animation Presets</p> <p>۱-۱-۲-۵ Scale Key Frames</p> <p>۱-۱-۲-۶ Parenting</p> <p>۱-۱-۲-۷ Photoshop - متن وارد شده از</p> <p>۱-۱-۲-۸ Path Animation Preset</p> <p>۱-۱-۲-۹ Type Tracking</p> <p>۱-۱-۲-۱۰ شناخت اصول متحرک سازی Text Opacity</p> <p>۱-۱-۲-۱۱ شناخت اصول یکارگیری Text Animation Group</p> <p>۱-۱-۲-۱۲ شناخت اصول پاکسازی Path Animation</p> <p>۱-۱-۲-۱۳ شناخت اصول متحرک سازی یک لایه روی یک Motion Path</p> <p>۱-۱-۲-۱۴ شناخت اصول متحرک سازی یک لایه روی یک Motion Path</p> <p>۱-۱-۲-۱۵ شناخت اصول افروندن Motion Blur</p> <p>۱-۱-۲-۱۶ شناخت اصول پاکسازی با پنجره Smoother</p> <p>۱-۱-۲-۱۷ شناخت اصول افروندن Motion Blur</p> <p>۱-۱-۲-۱۸ شناخت اصول پاکسازی با پنجره Smoother</p> <p>۱-۱-۲-۱۹ شناخت اصول متحرک سازی یک لایه روی یک Motion Path</p> <p>۱-۱-۲-۲۰ شناخت اصول افروندن Motion Blur</p> <p>۱-۱-۲-۲۱ شناخت اصول پاکسازی با پنجره Smoother</p> <p>۱-۱-۲-۲۲ شناخت اصول متحرک سازی یک لایه روی یک Motion Path</p>	<p>۱-۲-۱ طراحی عنوان طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۲ ایجاد و قالب بندی متن طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۳ ایجاد Lower third Title طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۴ متحرک سازی متن طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۵ متحرک سازی Type Tracking طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۶ متحرک سازی Text Opacity طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۷ یکارگیری Text Animation Group طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۸ پاکسازی Path Animation طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۹ متحرک سازی یک لایه روی یک Motion Path طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۱۰ مطالعه و بررسی پنجره Smoother</p> <p>۱-۲-۱۱ افروندن Motion Blur طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۲-۱۲ صدور یک فایل به Adobe Flash طبق دستورالعمل</p>	۲	۱۰	سیستم عامل ویندوز ۷ سیستم عامل کامل رایانه نرم افزار Adobe After Effects	



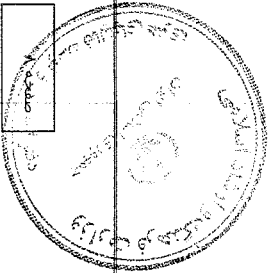
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاہی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		نرم افزار مورد نیاز	سخت افزار و سخت افزار مورد نیاز
				نظری	عملی		
۶	توانایی کار با لایه ها	<p>۶-۱-۱- آشنایی با Shape Layer و کاربرد آن</p> <p>۶-۱-۲- شناخت اصول افزودن یک Shape Layer (Shapes)</p> <p>۶-۱-۳- شناخت اصول ایجاد اشکال (Shapes)</p> <p>۶-۱-۴- شناخت اصول پیوند دادن لایه های صوتی و ویدیویی</p> <p>۶-۱-۵- شناخت اصول اعمال افکت کارتونی</p> <p>۶-۱-۶- شناخت اصول افزودن نوار عنوان Puppet Pin با ابزار</p> <p>۶-۱-۷- آشنایی با ابزار Puppet Pin</p>	<p>۶-۱-۱- تحقیق و مطالعه درباره Shape Layer و کاربرد آن</p> <p>۶-۱-۲- افزودن یک Shape Layer طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱-۳- ایجاد اشکال طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱-۴- پیوند دادن لایه های صوتی و ویدیویی طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱-۵- اعمال افکت کارتونی طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱-۶- افزودن نوار عنوان طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱-۷- مطالعه و بررسی ابزار Puppet Pin</p>	۱	۵	Adobe After Effects ۷	سیستم کامل راننده سیستم عامل ویندوز ۷
۷	توانایی متحرک سازی یک ارائه چند رسانه ای (Multimedia Presentation)	<p>۷-۱-۱- آشنایی با نقاط انکر لایه (Layer Anchor Points)</p> <p>۷-۱-۲- شناخت اصول تنظیم نقاط انکر لایه</p> <p>۷-۱-۳- شناخت اصول قاب بندی یک Motion Path</p> <p>۷-۱-۴- شناخت اصول اعمال افکت ها</p> <p>۷-۱-۵- شناخت اصول ساخت یک Slide Show متحرک</p> <p>۷-۱-۶- شناخت اصول افزودن ترک صوتی</p> <p>۷-۱-۷- شناخت اصول تنظیم سطوح صدا</p>	<p>۷-۱-۱- تحقیق و مطالعه درباره نقاط انکر لایه</p> <p>۷-۱-۲- تنظیم نقاط انکر لایه طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱-۳- قاب بندی یک Motion Path طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱-۴- اعمال افکت ها طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱-۵- ساخت Slide Show متحرک طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱-۶- افزودن ترک صوتی طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱-۷- تنظیم سطوح صدا طبق دستورالعمل</p>	۲	۶		



نوع آزمون	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	توانایی کار با ماسک‌ها
	ساعت	روز				
سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	۱۳	۳	<p>۸-۲-۱ تحقیق و مطالعه درباره ماسک در After Effects و کاربرد آن</p> <p>۸-۲-۲ مطالعه و بررسی Transparency در محیط After Effects</p> <p>۸-۲-۳ تحقیق و مطالعه درباره کانال های آلفا، مات ها و کلید گذاری</p> <p>۸-۲-۴ وارد کردن ماسک ها از Photoshop طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۵ متحرک سازی ماسک ها طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۶ ایجاد ماسک با استفاده از ابزار Pen طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۷ ویرایش یک ماسک طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۸ محو کردن لبه های ماسک طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۹ جاگذاری محتوا در ماسک طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۱۰ مشاهده و بررسی پنجره Mask Interpolation</p> <p>۸-۲-۱۱ مطالعه و تحقیق درباره مفهوم Vignette</p> <p>۸-۲-۱۲ ایجاد Vignette طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۱۳ تنظیم رنگ طبق دستورالعمل</p> <p>۸-۲-۱۴ ماسک کردن ویدئو با استفاده از افکت برابری طبق دستورالعمل</p>	<p>۸-۱-۱ آشنایی با ماسک در After Effects و کاربرد آن</p> <p>۸-۱-۲ آشنایی با Transparency در محیط After Effects</p> <p>۸-۱-۳ آشنایی با کانال های آلفا، مات ها و کلید گذاری</p> <p>۸-۱-۴ شناخت اصول وارد کردن ماسک ها از Photoshop</p> <p>۸-۱-۵ شناخت اصول متحرک سازی ماسک ها</p> <p>۸-۱-۶ شناخت اصول ایجاد ماسک با استفاده از ابزار Pen</p> <p>۸-۱-۷ شناخت اصول ویرایش یک ماسک</p> <p>۸-۱-۸ شناخت اصول محو کردن لبه های ماسک</p> <p>۸-۱-۹ شناخت اصول جاگذاری محتوا در ماسک</p> <p>۸-۱-۱۰ آشنایی با پنجره Mask Interpolation</p> <p>۸-۱-۱۱ آشنایی با مفهوم Vignette</p> <p>۸-۱-۱۲ شناخت اصول ایجاد Vignette</p> <p>۸-۱-۱۳ شناخت اصول تنظیم رنگ</p> <p>۸-۱-۱۴ شناخت اصول ماسک کردن ویدئو با استفاده از افکت برابری</p>	توانایی کار با ماسک‌ها	۸

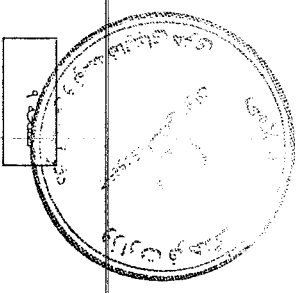


ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاہی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				تئوری	پراکسی	
۹	توانایی کار در محیط سه بعدی	<p>۹-۱-۱- شناخت اصول ایجاد یک شی سه بعدی</p> <p>۹-۱-۲- شناخت اصول ایجاد یک متن سه بعدی</p> <p>۹-۱-۳- شناخت اصول کار با شی Null</p> <p>۹-۱-۴- شناخت اصول متحرک سازی یک شی سه بعدی</p> <p>۹-۱-۵- شناخت اصول افزودن پارنتاب به شی های سه بعدی</p> <p>۹-۱-۶- شناخت اصول انزودن و متحرک سازی در ریبین</p> <p>۹-۱-۷- شناخت اصول یکارگیری نورهای سه بعدی</p> <p>۹-۱-۸- شناخت اصول سه بعدی کردن فایل های فتوشاپ در افتر افکت</p> <p>۹-۱-۹- شناخت اصول سه بعدی سازی در فتوشاپ و استفاده از آن در افتر افکت</p> <p>۹-۱-۱۰- شناخت اصول افزودن افکت ها Motion Blur</p> <p>۹-۱-۱۱- شناخت اصول افزودن Motion Blur طبق دستورالعمل</p>	<p>۹-۱-۲-۱- ایجاد یک شی سه بعدی طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۲- ایجاد یک متن سه بعدی طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۳- کار با شی Null طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۴- متحرک سازی یک شی سه بعدی طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۵- افزودن پارنتاب به شی های سه بعدی طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۶- افزودن و متحرک سازی در ریبین طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۷- یکارگیری نورهای سه بعدی طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۸- سه بعدی کردن فایل های فتوشاپ در افتر افکت طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۹- سه بعدی سازی در فتوشاپ و استفاده از آن در افتر افکت طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۱۰- افزودن افکت ها طبق دستورالعمل</p> <p>۹-۱-۲-۱۱- افزودن Motion Blur طبق دستورالعمل</p>	۱۸	۳	سیستم کامل رایانه سیستم عامل ویندوز ۷ نرم افزار Adobe After Effects

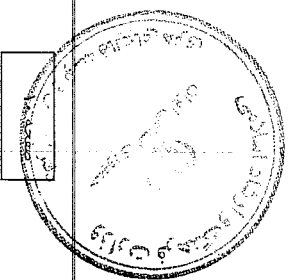


صفحه ۳

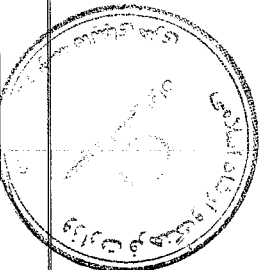
ردیف	عنوان تواناییها (Effects)	دانش و معلومات مورد نیاز	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
			روز	ساعت	
۱۰	توانایی کار با جلوه‌ها (Effects)	<p>۱-۱/۱-۱ شناخت اصول یکارگیری جلوه های تصحیح رنگ (التوناز)</p> <p>۱-۱/۱-۱-۱ contras &amp; Brightnes</p> <p>۱-۱/۱-۱-۲ Color Balance</p> <p>۱-۱/۱-۱-۳ Hue saturation</p> <p>۱-۱/۱-۱-۴ Change to color</p> <p>۱-۱/۱-۱-۵ Level</p> <p>۱-۱/۱-۱-۶ Curves</p> <p>۱-۱/۱-۱-۷ Tritone</p> <p>۱-۱/۱-۲-۱ شناخت اصول یکارگیری جلوه های کروماکی</p> <p>۱-۱/۱-۲-۱ Color key</p> <p>۱-۱/۱-۲-۲ Keylight</p> <p>۱-۱/۱-۲-۳ شناخت اصول یکارگیری جلوه های شبیه سازی</p> <p>۱-۱/۱-۲-۱ CC Snow</p> <p>۱-۱/۱-۲-۲ CC Rain</p> <p>۱-۱/۱-۲-۳ Foam</p> <p>۱-۱/۱-۲-۴ CC mr.mercury</p> <p>۱-۱/۱-۲-۵ Shatter</p> <p>۱-۱/۱-۴-۱ شناخت اصول یکارگیری افکت های صوتی (Audio Effects)</p> <p>۱-۱/۱-۴-۱ Backwards</p> <p>۱-۱/۱-۴-۲ Bass&amp;treble</p> <p>۱-۱/۱-۴-۳ Delay</p> <p>۱-۱/۱-۴-۴ Flange&amp;chorus</p> <p>۱-۱/۱-۴-۵ Reverb</p>	۱۸	۳	سیستم عامل ویندوز ۷ نرم افزار Adobe After Effects
		<p>عملیات کارگاہی یا آزمائشگاہی</p> <p>۱-۱/۲-۱ یکارگیری جلوه های تصحیح رنگ طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱/۲-۲ یکارگیری جلوه های کروماکی طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱/۲-۳ یکارگیری جلوه های شبیه سازی طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱/۲-۴ یکارگیری افکت های صوتی طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱/۲-۵ مشاهده و بررسی افکت های پیرکاربرد</p> <p>۱-۱/۲-۶ نصب Plugin ها و Preset ها طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱/۲-۷ ذخیره Preset و اعمال آن بر روی Footage طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱/۲-۸ نمایش Preset بر پنجره brows طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱/۲-۹ اعمال preset بر روی بخش خاصی از Footage طبق دستورالعمل</p>			



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	تعداد
	روز	ساعت				
- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز ۷ - نرم افزار Adobe After Effects				۰-۱/۸-۱ شناسایی با افکت های پرکاربرد ۱-۱/۸-۲ CC Light Sweep- CC Light ray ۲-۱/۸-۳ Drop Shadow- Blur ۳-۱/۸-۴ Linear Wipe - Stroke- Fill ۴-۱/۸-۵ Glow+ramp - Plugin نصب Preset ها ۵-۱/۸-۶ شناخت اصول تغییر Preset و اعمال آن بر روی Footage ۶-۱/۸-۷ شناخت اصول نمایش preset در پنجره brows ۷-۱/۸-۸ preset بر روی بخش خاصی از Footage	۱۰ انامه توانایی	



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				تئوری	پراکسی	
۱۱	توانایی تولید و صدور خروجی	<p>۱-۱۱/۱-۱ آشنایی با مفهوم قشرده سازی صدا و ویدئو</p> <p>۲-۱۱/۱-۲ شناخت اصول انجام تست های لازم برای Render و فایل خروجی</p> <p>۳-۱۱/۱-۳ شناخت اصول ایجاد Template های لازم برای فرایند Render کردن</p> <p>۴-۱۱/۱-۴ شناخت اصول Render کردن و صدور انواع فایل خروجی و تنظیمات آنها</p> <p>۱-۱۱/۱-۴-۱ صدا</p> <p>۲-۱۱/۱-۴-۲ تصویر</p> <p>۳-۱۱/۱-۴-۳ فیلم</p> <p>۴-۱۱/۱-۴-۴ Pdf</p> <p>۵-۱۱/۱-۴-۵ Flash مختلف</p> <p>۱-۱۱/۱-۴-۱ فایل های مختلف Flash</p> <p>۲-۱۱/۱-۴-۲ موبایل</p> <p>۳-۱۱/۱-۴-۳ premiere</p> <p>۴-۱۱/۱-۴-۴ برای Make Movie</p> <p>۵-۱۱/۱-۴-۵ شناخت اصول کار با Render Queue و دستور Make Movie</p> <p>۱-۱۱/۱-۴-۱ آشنایی با دستور save frame as نحوه گرفتن های تصویری</p> <p>۲-۱۱/۱-۴-۲ شناخت اصول نحوه پروژه به صورت XML و با فرمت AEPX</p> <p>۳-۱۱/۱-۴-۳ شناخت اصول نحوه پروژه به صورت XML و با فرمت AEPX</p> <p>۴-۱۱/۱-۴-۴ شناخت اصول انجام یک پروژه</p>	<p>۱-۱۱/۲-۱ مطالعه و تحقیق درباره قشرده سازی صدا و ویدئو</p> <p>۲-۱۱/۲-۲ انجام تست های لازم برای Render و فایل خروجی طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۱۱/۲-۳ ایجاد Template های لازم برای فرایند Render کردن طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۱/۲-۴ Render کردن و صدور انواع فایل خروجی و تنظیمات آنها طبق دستورالعمل</p> <p>۵-۱۱/۲-۵ کار با Render Queue و دستور Make Movie طبق دستورالعمل</p> <p>۱-۱۱/۲-۱ مطالعه و بررسی دستور save frame as نحوه گرفتن خروجی های تصویری</p> <p>۲-۱۱/۲-۲ نحوه پروژه به صورت XML و با فرمت AEPX طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۱۱/۲-۳ انجام یک پروژه کامل با رعایت کلیه اصول و قواعد طبق دستورالعمل</p>	۲۰	۵	سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز ۷ - نرم افزار Adobe After Effects







تجهيزات کارگاهی و آزمایشگاهی مورد نیاز :

تعداد	حد اقل مشخصات	عنوان	توضیح
۱	CPU ۳ GHz (Intel or AMD), RAM ۴ GB, H.D.D ۳۲. GB, DVD-writer, VGA ۱ MB, Mouse Buttons, Keyboard, Monitor ۱۷", Mouse Mat, Modem, Lan card	کامپیوتر	
۲	با ابعاد ۸۰×۱۲۰ و روکش مخصوص	میز کامپیوتر	
۳	بدون چرخ ، گردان ، دسته دار	صندلی	
۴		Headset	
۵	CD حاوی فایل های تصویری و ویدیویی	منابع تصویری و ویدیویی	

