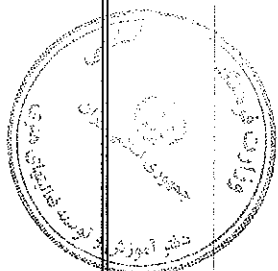


جمهوری اسلامی ایران
وزارت ارشاد و فرهنگ اسلامی
دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

استاندارد آموزش مهارت
کاربر Adobe After Effects

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



دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

نام استاندارد :

کاربر Adobe After Effects

اعضاء کمیسیون :

- شهناز علیزاده جهقی
- محمد رضا محمدی

اعضاء کمیسیون نظارت و بررسی :

- عبدالرضا جمالی فرد (کارشناس دفتر آموزش های فنی و حرفه ای و کاردانش)
- شهناز علیزاده جهقی (کارشناس دفتر آموزش های فنی و حرفه ای و کاردانش)

همکاری و هماهنگی :

حروفجینی :

نوبت چاپ :

سال انتشار :

چاپ و صحافی :

تعداد صفحه :

تعریف مهارت :

کاربر Adobe After Effects کسی است که علاوه بر نصب و کار با محیط نرم افزار Adobe After Effects بتواند از عهده مدیریت پروژه در نرم افزار Adobe After Effects، ایجاد انیمیشن های ساده با 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 بر محیط سه بعدی، کار با جلوه ها (Effects) و تولید و صدور خروجی بر آید.

مدت دوره آموزش :

مدت آموزش نظری : ۳۰

مدت آموزش عملی : ۱۱۰

کد استاندارد :

۹۱-۱۵/۱۳-ف.ه

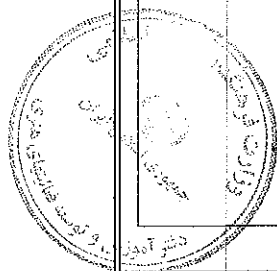
مفاهیم اصطلاحات بکار برده شده در استاندارد :

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



شرایط هنرجو :

- حداقل تحصیلات : سوم راهنمایی
- وضعیت جسمانی : نداشتن کور رنگی
- سایر شرایط : ارائه گواهینامه طراح امور گرافیکی با رایانه با کد ۸۷-۲-۱۵۰-ع.م

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 :

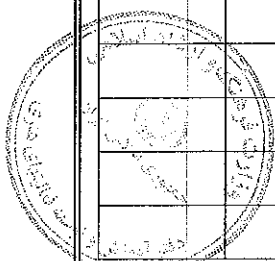
کارگاه کامپیوتر با شرایط زیر:

مساحت کارگاه حداقل ۹۱ متر مربع (ابعاد ۱۲ X ۷) / ابعاد میز کامپیوتر ۱۲۰ X ۸۰ 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 / مجهز به سیم اتصال زمین باشد / مجهز 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 مهتابی به رنگهای آفتابی - مهتابی هر کدام به قدرت ۴۰ وات با قاب نوع انعکاسی نصب گردد / تمام محیط سایت بر روی دیوار به ارتفاع ۲۰ سانتیمتر بالاتر از سطح میز داکت شماره ۳ 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 (L شکل) باشد / پیش بینی یک خط تلفن مستقیم برای اتصال به اینترنت .

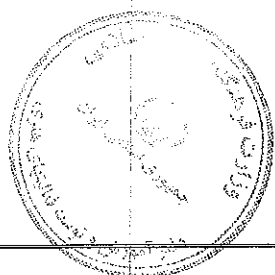
دفتر آموزش و توسعه فعالیتهای هنری

فهرست توانایی ها :

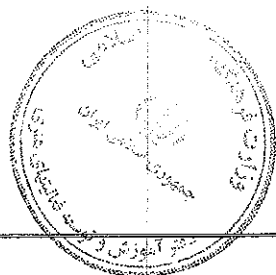
ردیف	عنوان	صفحه
۱	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار	۱
۲	توانایی کار با محیط نرم افزار Adobe After Effects	۲
۳	توانایی مدیریت پروژه در نرم افزار Adobe After Effects	۳
۴	توانایی ایجاد انیمیشن های ساده با Effect ها و Preset ها	۴
۵	توانایی کار با متن	۵
۶	توانایی کار با لایه ها	۶
۷	توانایی متحرک سازی یک ارائه چند رسانه ای (Multimedia Presentation)	۶
۸	توانایی کار با ماسک ها	۷
۹	توانایی کار در محیط سه بعدی	۸
۱۰	توانایی کار با جلوه ها (Effects)	۹
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
				روز	ساعت	
۱	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار	۱-۱-۱- آشنایی با مفاهیم پیشگیری از حوادث و رعایت نکات حفاظت و بهداشت کار ۱-۱-۲- آشنایی با عوامل مؤثر در استفاده صحیح از رایانه ۱-۱-۲-۱- موقعیت مناسب مانیتور و Keyboard ۱-۱-۲-۲- تنظیم صندلی ۱-۱-۲-۳- استفاده از Mouse Mat ۱-۱-۲-۴- تشعشعات ۱-۱-۲-۵- تهویه و نور ۱-۱-۳- آشنایی با ارگونومی بدن ۱-۱-۳-۱- وضعیت بدن هنگام کار ۱-۱-۳-۲- خستگی و عوامل ایجاد خستگی ۱-۱-۴- آشنایی با عوارض استفاده از رایانه و نحوه پیشگیری از آنها ۱-۱-۵- آشنایی با موارد انضباطی و مقررات کارگاهی	۱-۱-۲-۱- بازدید از محیط کار و آموزش و رعایت تذکرات حفاظت و بهداشت کار طبق دستور العمل ۱-۱-۲-۲- نشستن در هنگام کار به طور صحیح طبق دستورالعمل ۱-۱-۲-۳- جا به جا کردن مواد و قطعات در محیط کار به طور صحیح طبق دستور العمل	۳	۲	- سیستم کامل رایانه



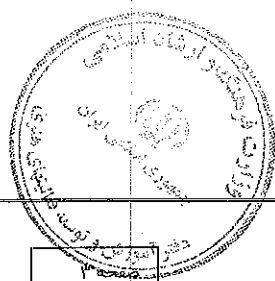
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۲	توانایی کار با محیط نرم افزار Adobe After Effects	۲/۱-۱- آشنایی با نرم افزار After Effects و کاربردهای آن ۲/۱-۲- آشنایی با انواع فرمت فایل های خروجی After Effects ۲/۱-۳-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



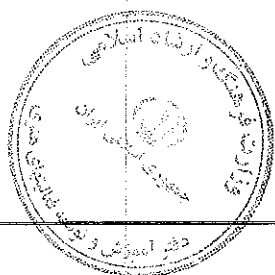
استاندارد مهارت کاربر Adobe After Effects

کد : ۹۱-۱۳/۱۵-ف.ه

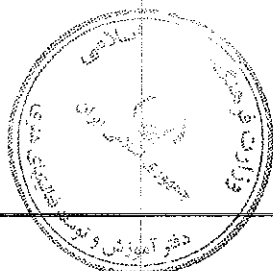
ردیف	عنوان تواناییها	دانشی ومعلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۳	توانایی مدیریت پروژه در نرم افزار Adobe After Effects	۳/۱-۱- شناخت اصول ایجاد یک پروژه جدید و وارد کردن Footage ۳/۱-۲- شناخت اصول انجام تنظیمات اولیه یک پروژه ۳/۱-۳-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



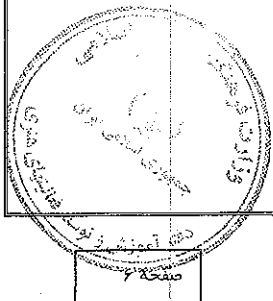
ردیف	عنوان تواناییها	دانش ومعلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۲	توانایی ایجاد انیمیشن های ساده با Effect ها و Preset ها	۴/۱-۱- شناخت اصول متحرک سازی یک Composition ۴/۱-۱-۱- آشنایی با Transform و پارامترهای آن ۴/۱-۱-۲- آشنایی با فریم های کلیدی و انواع آنها ۴/۱-۱-۳- انجام عملیات با فریم های کلیدی ۴/۱-۱-۴- نمودار ها (Graph) و کاربرد آنها در متحرک سازی ۴/۱-۱-۵- شناخت اصول ساخت حلقه وتغییر سرعت انیمیشن ۴/۱-۲- شناخت اصول اعمال افکت ها روی یک لایه ۴/۱-۳- شناخت اصول اعمال یک Animation Preset ۴/۱-۴- شناخت اصول مشاهده پیش نمایش عملکرد افکت ها ۴/۱-۵- شناخت اصول افزودن Transparency ۴/۱-۶- شناخت اصول Render کردن یک Composition (Broad cast-Quality , web)	۴/۲-۱- تحقیق و مطالعه درباره Transform و پارامترهای آن ۴/۲-۲- تحقیق و مطالعه با فریم های کلیدی و انواع آنها ۴/۲-۳- انجام عملیات با فریم های کلیدی طبق دستورالعمل ۴/۲-۴- ساخت حلقه وتغییر سرعت انیمیشن طبق دستورالعمل ۴/۲-۵- متحرک سازی یک Composition طبق دستورالعمل ۴/۲-۶- تحقیق و مطالعه در باره نمودار ها (Graph) و کاربرد آنها در متحرک سازی طبق دستورالعمل ۴/۲-۷- اعمال افکت ها روی یک لایه طبق دستورالعمل ۴/۲-۸- اعمال یک Animation Preset طبق دستورالعمل ۴/۲-۹- مشاهده پیش نمایش عملکرد افکت ها طبق دستورالعمل ۴/۲-۱۰- افزودن Transparency طبق دستورالعمل ۴/۲-۱۱- Render کردن یک Composition طبق دستورالعمل	۲	۶	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز ۷ - نرم افزار Adobe After Effects



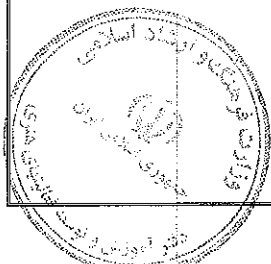
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				نظری	تجربی	
۵	توانایی کار با متن	۵/۱-۱- شناخت اصول طراحی عنوان (Title) ۵/۱-۲- شناخت اصول ایجاد و قالب بندی متن ۵/۱-۳- شناخت اصول ایجاد Lower Third Title ۵/۱-۴- شناخت اصول متحرک سازی متن ۵/۱-۴-۱- Text Animation Presets ۵/۱-۴-۲- Scale Key Frames ۵/۱-۴-۳- Parenting ۵/۱-۴-۴- متون وارد شده از Photoshop ۵/۱-۴-۵- Path Animation Preset ۵/۱-۵- شناخت اصول متحرک سازی Type Tracking ۵/۱-۶- شناخت اصول متحرک سازی Text Opacity ۵/۱-۷- شناخت اصول بکارگیری Text Animation Group ۵/۱-۸- شناخت اصول پاکسازی Path Animation ۵/۱-۹- شناخت اصول متحرک سازی یک لایه روی یک Motion Path ۵/۱-۱۰- آشنایی با پنجره Smoother ۵/۱-۱۱- شناخت اصول افزودن Motion Blur ۵/۱-۱۲- شناخت اصول صدور یک فایل به Adobe Flash	۵/۲-۱- طراحی عنوان طبق دستورالعمل ۵/۲-۲- ایجاد و قالب بندی متن طبق دستورالعمل ۵/۲-۳- ایجاد Lower third Title طبق دستورالعمل ۵/۲-۴- متحرک سازی متن طبق دستورالعمل ۵/۲-۵- متحرک سازی Type Tracking طبق دستورالعمل ۵/۲-۶- متحرک سازی Text Opacity طبق دستورالعمل ۵/۲-۷- بکارگیری Text Animation Group طبق دستورالعمل ۵/۲-۸- پاکسازی Path Animation طبق دستورالعمل ۵/۲-۹- متحرک سازی یک لایه روی یک Motion Path طبق دستورالعمل ۵/۲-۱۰- مطالعه و بررسی پنجره Smoother ۵/۲-۱۱- افزودن Motion Blur طبق دستورالعمل ۵/۲-۱۲- صدور یک فایل به Adobe Flash طبق دستورالعمل	۲	۱۰	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز ۷ - نرم افزار Adobe After Effects



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



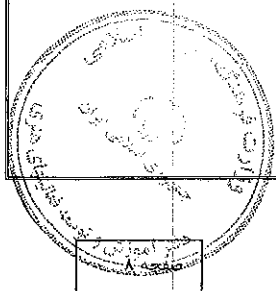
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۸	توانایی کار با ماسک ها	۸/۱-۱- آشنایی با ماسک در After Effects و کاربرد آن ۸/۱-۲- آشنایی با Transparency در محیط After Effects ۸/۱-۳- آشنایی با کاتال های آلفا، مات ها و کلید گذاری ۸/۱-۴- شناخت اصول وارد کردن ماسک ها از Photoshop ۸/۱-۵- شناخت اصول متحرک سازی ماسک ها ۸/۱-۶- شناخت اصول ایجاد ماسک با استفاده از ابزار Pen ۸/۱-۷- شناخت اصول ویرایش یک ماسک ۸/۱-۸- شناخت اصول محو کردن لبه های ماسک ۸/۱-۹- شناخت اصول جاگذاری محتوا در ماسک ۸/۱-۱۰- آشنایی با پنجره Mask Interplotion ۸/۱-۱۱- آشنایی با مفهوم Vignette ۸/۱-۱۲- شناخت اصول ایجاد Vignette ۸/۱-۱۳- شناخت اصول تنظیم رنگ ۸/۱-۱۴- شناخت اصول ماسک کردن ویدیو با استفاده از اشکال برداری	۸/۲-۱- تحقیق و مطالعه درباره ماسک در After Effects و کاربرد آن ۸/۲-۲- مطالعه و بررسی Transparency در محیط After Effects ۸/۲-۳- تحقیق و مطالعه درباره کاتال های آلفا، مات ها و کلید گذاری ۸/۲-۴- وارد کردن ماسک ها از Photoshop طبق دستورالعمل ۸/۲-۵- متحرک سازی ماسک ها طبق دستورالعمل ۸/۲-۶- ایجاد ماسک با استفاده از ابزار Pen طبق دستورالعمل ۸/۲-۷- ویرایش یک ماسک طبق دستورالعمل ۸/۲-۸- محو کردن لبه های ماسک طبق دستورالعمل ۸/۲-۹- جاگذاری محتوا در ماسک طبق دستورالعمل ۸/۲-۱۰- مشاهده و بررسی پنجره Mask Interplotion ۸/۲-۱۱- مطالعه و تحقیق درباره مفهوم Vignette ۸/۲-۱۲- ایجاد Vignette طبق دستورالعمل ۸/۲-۱۳- تنظیم رنگ طبق دستورالعمل ۸/۲-۱۴- ماسک کردن ویدیو با استفاده از اشکال برداری طبق دستورالعمل	۳	۱۳	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویدئوز ۷ - نرم افزار Adobe After Effects



استاندارد مهارت کاربر Adobe After Effects

کد : ۹۱-۱۳/۱۵-ف.ه

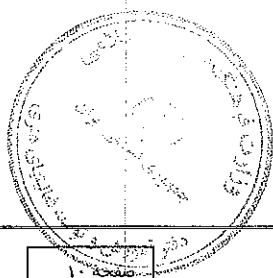
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۹	توانایی کار در محیط سه بعدی	۹/۱-۱- شناخت اصول ایجاد یک شی سه بعدی ۹/۱-۲- شناخت اصول ایجاد یک متن سه بعدی ۹/۱-۳- شناخت اصول کار با شی Null ۹/۱-۴- شناخت اصول متحرک سازی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



استاندارد مهارت کاربر Adobe After Effects

کد: ۹۱-۱۳/۱۵-ف.ه

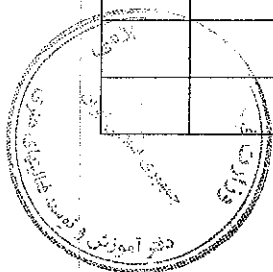
ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
	ادامه توانایی ۱۰	۱۰/۱-۵- آشنایی با افکت های پرکاربرد fast - Lens flare-Grid- CC Spotlight- CC light Sweep- CC Light ray) - Audio Wave form-Fractical Noise- Linear Wipe - Drop Shadow- Blur mosaic - Glow-ramp - Stroke - Fill (...) ۱۰/۱-۶- شناخت اصول نصب Plugin ها و Preset ها ۱۰/۱-۷- شناخت اصول ذخیره Preset و اعمال آن بر روی Footage ۱۰/۱-۸- شناخت اصول نمایش preset در پنجره brows ۱۰/۱-۹- شناخت اصول اعمال preset بر روی بخش خاصی از Footage				- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز ۷ - نرم افزار Adobe After Effects



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				تئوری	پراک	
۱۱	توانایی تولید و صدور خروجی	۱-۱۱/۱-۱ آشنایی با مفهوم فشرده سازی صدا و ویدیو ۲-۱۱/۱-۲ شناخت اصول انجام تست های لازم برای Render و فایل خروجی ۳-۱۱/۱-۳ شناخت اصول ایجاد Template های لازم برای فرایند Render کردن ۴-۱۱/۱-۴ شناخت اصول Render کردن و صدور انواع فایل خروجی و تنظیمات آنها ۱-۱۱/۱-۴-۱ صدا ۲-۱۱/۱-۴-۲ تصویر ۳-۱۱/۱-۴-۳ فیلم ۴-۱۱/۱-۴-۴ Pdf ۵-۱۱/۱-۴-۵ فایل های مختلف Flash ۶-۱۱/۱-۴-۶ موبایل ۷-۱۱/۱-۴-۷ premiere ۵-۱۱/۱-۵ شناخت اصول کار با Render Queue و دستور Make Movie ۶-۱۱/۱-۶ آشنایی با دستور save frame as و نحوه گرفتن خروجی های تصویری ۷-۱۱/۱-۷ شناخت اصول ذخیره پروژه به صورت XML و با فرمت AEPX ۸-۱۱/۱-۸ شناخت اصول انجام یک پروژه	۱-۱۱/۲-۱ مطالعه و تحقیق درباره فشرده سازی صدا و ویدیو ۲-۱۱/۲-۲ انجام تست های لازم برای Render و فایل خروجی طبق دستورالعمل ۳-۱۱/۲-۳ ایجاد Template های لازم برای فرایند Render کردن طبق دستورالعمل ۴-۱۱/۲-۴ Render کردن و صدور انواع فایل خروجی و تنظیمات آنها طبق دستورالعمل ۵-۱۱/۲-۵ کار با Render Queue و دستور Make Movie طبق دستورالعمل ۶-۱۱/۲-۶ مطالعه و بررسی دستور save frame as و نحوه گرفتن خروجی های تصویری ۷-۱۱/۲-۷ ذخیره پروژه به صورت XML و با فرمت AEPX طبق دستورالعمل ۸-۱۱/۲-۸ انجام یک پروژه کامل با رعایت کلیه اصول و قواعد طبق دستورالعمل	۵	۲۰	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز ۷ - نرم افزار Adobe After Effects



تجهیزات کارگاهی و آزمایشگاهی مورد نیاز:

[illegible]

فهرست نرم افزار و منابع کمک آموزشی:

[illegible][illegible]