

معاونت پژوهش، برنامه‌ریزی و سنجش مهارت

دفتر پژوهش، طرح و برنامه‌ریزی درسی

# استاندارد آموزش شغل

## رایانه کار تدوین فیلم و صدا با SSP

گروه شغلی

فناوری اطلاعات

کد ملی آموزش شغل

۲	۱	۶	۶	۴	۰	۵	۳	۰	۷	۷	۰	۰	۰	۱
ISCO-۰۸				سطح مهارت	شناسه گروه	شناسه شغل			شناسه شایستگی		نسخه			

تاریخ تدوین استاندارد: ۸۲/۲/۱



### تعریف مفاهیم سطوح یادگیری

آشنایی: به مفهوم داشتن اطلاعات مقدماتی/شناسایی: به مفهوم داشتن اطلاعات کامل/اصول: به مفهوم میانی مطالب نظری/ توانایی: به مفهوم قدرت انجام کار

### مشخصات عمومی شغل:

رایانه کار تدوین فیلم و صدا با SSP کسی است که علاوه بر داشتن مهارت کارور عمومی رایانه شخصی بتواند از عهده بکارگیری Snagit برای تهیه انواع، ویرایش صدا با Sound Forge، ایجاد فایل‌های صدای Real، ضبط و تنظیمات و پردازش و ترکیب صدا، کار با Premiere برای تدوین تصاویر برآید

### ویژگی های کارآموزورودی:

حداقل میزان تحصیلات: پایان دوره راهنمایی

حداقل توانایی جسمی: نداشتن کوری رنگ و کم شنوایی

مهارت های پیش نیاز این استاندارد: کارور عمومی رایانه شخصی -

### طول دوره آموزشی :

طول دوره آموزش : ۱۸۴ ساعت

- زمان آموزش نظری : ۵۲ ساعت

- زمان آموزش عملی : ۱۳۲ ساعت

- زمان کارآموزی در محیط کار : ساعت

- زمان اجرای پروژه : ساعت

- زمان سنجش مهارت : ساعت

### روش ارزیابی مهارت کارآموز:

۱- امتیاز سنجش نظری(دانش فنی): ۲۵٪

۲- امتیاز سنجش عملی : ۷۵٪

۱-۲- امتیاز سنجش مشاهده ای: ۱۰٪

۲-۲- امتیاز سنجش نتایج کار عملی: ۶۵٪

### ویژگیهای نیروی آموزشی:

حداقل سطح تحصیلات: لیسانس مرتبط



فهرست توانایی های شغل

ردیف	عنوان توانایی
۱	توانایی درک فیلمنامه و نصب نرم افزار Snagit
۲	توانایی کار با Wizard نرم افزار Snagit (Quick Start Wizard)
۳	توانایی گرفتن Capture به صورت Video
۴	توانایی گرفتن Capture به صورت Image
۵	توانایی گرفتن Capture به صورت Text
۶	توانایی درک مفاهیم اولیه صوت
۷	توانایی کار با محیط نرم افزار Sound Forge
۸	توانایی انجام ویرایش ساده
۹	توانایی انجام ویرایش پیشرفته
۱۰	توانایی کار با فایل های AVI
۱۱	توانایی ویرایش فرمت های صدا
۱۲	توانایی ایجاد فایل های صدای Real
۱۳	توانایی ضبط صدا (Recording)
۱۴	توانایی کار با توابع پردازش صدا
۱۵	توانایی پردازش صدا
۱۶	توانایی کار با Regions List, Play List
۱۷	توانایی کار با Batch
۱۸	توانایی استفاده از تحلیلات طیف
۱۹	توانایی بهینه سازی در Sound Forge
۲۰	توانایی کار با برنامه Premiere
۲۱	توانایی ترکیب صدا
۲۲	توانایی استفاده از افکت ها، شفافیت، حرکت
۲۳	توانایی ایجاد یک پروژه جدید
۲۴	توانایی وارد کردن کلیپ های اصلی
۲۵	توانایی تدوین برنامه های ویدیویی



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

نام شغل: رایانه کار تدوین فیلم و صدا با SSP

### فهرست توانایی های شغل

ردیف	عنوان توانایی
۲۶	توانایی به کار بردن ترانزیشن ها برای برقراری ارتباط بین کلیپ ها
۲۷	توانایی افزودن صدا و کاربرد فیلترهای صوتی
۲۸	توانایی ساختن عنوان ها (title)
۲۹	توانایی برهم نهادن و ترکیب تصاویر
۳۰	توانایی حرکت دادن یک کلیپ Motion
۳۱	توانایی به کار بردن افکتها
۳۲	توانایی تولید برنامه ویدیویی نهایی



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۳	۱	۲	<p><b>توانایی درک فیلمنامه و نصب نرم افزار Snagit</b></p> <p>۱-۱ آشنایی با فیلمنامه و مفهوم آن</p> <p>۱-۲ آشنایی با دیالوگ</p> <p>۱-۳ آشنایی با کاربرد نرم افزار Snagit</p> <p>۱-۴ شناسایی اصول نصب نرم افزار Snagit</p> <p>۱-۵ آشنایی با Video Capture</p> <p>۱-۶ آشنایی با Text Capture</p> <p>۱-۷ آشنایی با image Capture</p>	
۲/۵	۲	۰/۵	<p><b>توانایی کار با Wizard نرم افزار Snagit (Quick Start Wizard)</b></p> <p>۲-۱ شناسایی تنظیمات صفحه Select Input</p> <p>۲-۲ شناسایی تنظیمات صفحه Select Output</p> <p>۲-۳ شناسایی تنظیمات صفحه Hot Key</p> <p>۲-۴ شناسایی تنظیمات صفحه Preview Window</p>	
۴	۳	۱	<p><b>توانایی گرفتن Capture به صورت Video</b></p> <p>۳-۱ شناسایی اصول کار با گزینه های Input menu</p> <p>- گزینه Screen</p> <p>- گزینه Window</p> <p>- گزینه Active Window</p> <p>- گزینه Region</p> <p>- گزینه Fixed Region</p> <p>- گزینه Include Cursor</p> <p>- گزینه Record Audio</p> <p>- گزینه Properties</p> <p>۳-۲ شناسایی اصول کار با گزینه های Output menu</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- گزینه File</li> <li>- گزینه Send mail</li> <li>- گزینه Catalog</li> <li>- گزینه Wed</li> <li>- گزینه Preview Window</li> <li>- گزینه Multiple Outputs</li> <li>- گزینه Properties</li> <li>شناسایی اصول کار با گزینه های Option menu</li> <li>- گزینه Program Preferences</li> <li>- دکمه Capture یا عمل کننده</li> <li>- کلیدهای کنترل کننده هنگام گرفتن Capture</li> <li>- تغییر دادن کلیدهای عمل کننده و کنترل کننده</li> <li>- گزینه Video Preferences</li> <li>- گزینه Compact View</li> <li>- گزینه Normal View</li> <li>- گزینه Profile View</li> </ul>	۳-۳
۴/۵	۳/۵	۱	<p><b>توانایی گرفتن Capture به صورت Image</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>شناسایی اصول کار با گزینه های Inputmenu</li> <li>- گزینه Object</li> <li>- گزینه Menu</li> <li>- گزینه Shapes</li> <li>شناسایی اصول کار با گزینه های Output menu</li> <li>- گزینه Printer</li> <li>- گزینه Clipboard</li> </ul>	<p>۴</p> <p>۴-۱</p> <p>۴-۲</p>



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>- گزینه Studio</p> <p>شناسایی اصول کار با گزینه های Filter menu ۴-۳</p> <p>- گزینه Color Conversion</p> <p>- گزینه Color Substituion</p> <p>- گزینه Image Scaling</p> <p>- گزینه Image Resulation</p> <p>- گزینه Border</p> <p>- گزینه Watemark</p> <p>- گزینه Trim</p> <p>شناسایی اصول کار با گزینه های Option menu ۴-۴</p> <p>- گزینه Timer setup</p>	
۲/۵	۲	۰/۵	<p><b>توانایی گرفتن Capture به صورت Text</b> ۵</p> <p>شناسایی اصول کار با گزینه های Input menu ۵-۱</p> <p>- گزینه Advanced</p> <p>- گزینه Auto Scroll</p> <p>شناسایی اصول کار با گزینه های Filter menu ۵-۲</p> <p>- گزینه Layout</p> <p>- گزینه Set font</p> <p>- گزینه Wordwrap</p> <p>- گزینه Annotation</p>	
۲	۱	۱	<p><b>توانایی درک مفاهیم اولیه صوت</b> ۶</p> <p>۶-۱ آشنایی با تعریف امواج صدا</p> <p>۶-۲ شناسایی زیر و بم صدای بلند</p> <p>۶-۳ شناسایی ارتعاش صدا (دایره زنگی)</p> <p>۶-۴ شناسایی ضبط آناگوج و بارنواخت</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>۶-۵ شناسایی اصول ضبط دیجیتال صدا</p> <p>۶-۶ آشنایی با Pc Speaker و انواع آن</p> <p>۶-۷ آشنایی با سرعت نمونه برداری صدا</p> <p>۶-۸ آشنایی با مزیت‌های ویرایش دیجیتالی</p> <p>۶-۹ شناسایی Digital Levels</p>	
۴/۵	۳/۵	۱	<p><b>۷ توانایی کار با محیط نرم افزار Sound Forge</b></p> <p>۷-۱ آشنایی با نرم افزار Sound Forge</p> <p>۷-۲ شناسایی اصول نصب نرم افزار Sound Forge</p> <p>۷-۳ آشنایی با بنیان های صفحه اصلی</p> <p>۷-۴ شناسایی اصول کار با ماوس</p> <p>Double Clicking - Clicking Pointing - Toggle Clicking - Triple Clicking - Control Clicking - Shift Clicking - Slow Dragging - Dragging -</p> <p>۷-۵ شناسایی صفحه اصلی</p> <p>- نوار عنوان برنامه</p> <p>- پنجره Data</p> <p>- نوار منو</p> <p>- نوار وضعیت</p> <p>- فضای کاری</p> <p>۷-۶ شناسایی اصول کار با پنجره Data</p> <p>Level Ruler - Title Bar - TimeRuler - Ruler Tags - Play bar - Edit Tool Selector - Selection Status Fields -</p>	





زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>Wave Form Display -                      Overview, Position Scroll Bar -                      Timezoom Resolution -                      Timezoom In/out -                      Levelzoom In/out -                      Maximize Width -                      OLE Drag Souce-                      - باز کردن فایل‌های موجود صدا                      - Play کردن یک فایل و یا یک قطعه صدا                      - استفاده از ابزارهای - Rec-Stop-Play-Goto Start - Pause-                      - Forward - Goto end - Play All- Rewind                      - ایجاد یک پنجره جدید                      - فعال کردن پنجره ها                      - کپی کردن اطلاعات در یک فایل                      - ذخیره کردن یک فایل                      - آشنایی با Tooltips</p>	<p>۷-۷                      ۷-۸</p>
۴	۳	۱	<p><b>توانایی انجام ویرایش ساده</b>                      شناسایی ویرایش عمومی در عمل                      - کار با گزینه‌های Cut, Copy, Delete, Trim/Crop, Paste, mix, Crossfade                      - ساختن یک Selection                      شناسایی اصول Trim صدا                      شناسایی اصول مخلوط کردن صدا (Mixing)                      شناسایی Status Formats                      - انتخاب یک فرمت وضعیت</p>	<p>۸                      ۸-۱                      ۸-۲                      ۸-۳                      ۸-۴</p>



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>- کار با گزینه های Seconds, Time, Samples Absolute Frames - Time &amp; Frames- Measures &amp; Beats/ SMPTE Drop, SMPTE Non-Drope, SMPTE Filem Sync. SMPTE EBU شناسایی اصول پیکره بندی فریمها و مقیاس ضرب موسیقی - بزرگ نمایی و Zoom - کار با خط کش زمان و Zoom - همتراز با خط کش Zoom کردن - استفاده از گزینه های Zoom selection, Zoom out - کار با ابزار Modify (بزرگ نمایی)</p>	۸-۵
۷	۵	۲	<p><b>توانایی انجام ویرایش پیشرفته</b> شناسایی اصول کار با Goto ۹-۱ شناسایی اصول ساختن یک Selection و مرتب کردن دیالوگ منتخب ۹-۲ شناسایی اصول تنظیم کردن نقاط منتخب ۹-۳ - امتداد دادن یک Selection با ماوس - جفت کردن یک Selection در محل شروع تقاطع ها - انتخاب کردن و برگرداندن یک انتخاب بوسیله Keyboard شناسایی اصول کار با Overview ۹-۴ - هدایت پایدار و بازنواخت Audio Event - شناسایی اصول استفاده از نظاره گرها ۹-۵ شناسایی اصول عملکرد کشیدن و رها کردن ۹-۶ - کار با Drag and Drop, Cross Fading - ایجاد یک پنجره جدید - Snap to Event در</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>۹-۷ شناسایی اصول ترکیب کردن پیشرفته صدا</p> <p>۹-۸ شناسایی اصول ویرایش فایل‌های Stereo</p> <p>- گزینش های اتصال کانال</p> <p>- پیش نمایش کانالها</p> <p>- ویرایش تک کانال</p>	
۳	۲	۱	<p><b>توانایی کار با فایل‌های AVI</b></p> <p>۱۰-۱ شناسایی اصول بازکردن یک فایل AVI</p> <p>۱۰-۲ شناسایی ماهیت AVI</p> <p>- نوار فیلم</p> <p>- پیش نمایش فیلم</p> <p>۱۰-۳ شناسایی اصول ضمیمه کردن یک فیلم AVI به یک فایل صدا</p> <p>۱۰-۴ شناسایی اصول ذخیره کردن یک فایل AVI به همراه صدای ضمیمه شده</p> <p>۱۰-۵ شناسایی فشرده کردن یک فایل AVI به همراه صدای ضمیمه شده</p> <p>۱۰-۶ شناسایی الگوریتم های فشرده سازی</p> <p>۱۰-۷ شناسایی اصول ویرایش صدا در فایل‌های AVI</p> <p>- استفاده از Play List برای ویرایش</p> <p>- ایجاد یک فایل جدید AVI از Play List</p>	
۳	۲	۱	<p><b>توانایی ویرایش فرمت‌های صدا</b></p> <p>۱۱-۱ شناسایی اصول تغییر فرمت‌های صدا</p> <p>- تبدیل صدای منو به استریو و بالعکس</p> <p>- کانال چپ - راست - دوکاناله</p> <p>- کانال چپ - راست - ترکیب کانالها</p> <p>- مبدل کانال</p> <p>۱۱-۲ شناسایی اصول تبدیل فایل‌های صدا از ۱۶ بیت به ۸ بیت</p> <p>۱۱-۳ شناسایی اصول جای دادن اطلاعات خلاصه شده در فایل‌های Avi- Wav</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- خلاصه اطلاعات</li> <li>- توسعه خلاصه اطلاعات</li> <li>- اطلاعات اضافی جاسازی شده</li> </ul>	
۳	۲	۱	<p><b>توانایی ایجاد فایل‌های صدای Real</b></p> <p>۱۲-۱ شناسایی اصول آماده کردن یک فایل صدا برای رمزگذاری به شکل صدای Real</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- طبیعی کردن صدا</li> <li>- فشرده کردن</li> <li>- ذخیره کردن فایل های صدا و تصویر Real</li> </ul> <p>۱۲-۲ شناسایی اصول استفاده از Sound Forge برای ایجاد فایل‌های Net Show</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ملزومات Net Show</li> </ul> <p>۱۲-۳ شناسایی اصول استفاده از الگوهای توکار</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ایجاد الگوهای مرسوم</li> <li>- افزودن نشانگرهای هدایت کننده</li> <li>- افزودن فرامین Script</li> <li>- استفاده از یک فایل ASF</li> </ul>	
۸	۵	۳	<p><b>توانایی ضبط صدا (Recording)</b></p> <p>۱۳-۱ شناسایی اصول ضبط کردن در یک پنجره جدید</p> <p>۱۳-۲ شناسایی اصول انتخاب متناوب پنجره ضبط</p> <p>۱۳-۳ شناسایی اصول ضبط همزمان</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- بازدهی منطبق با شروع</li> <li>- بازدهی منطبق با Roll قبلی</li> <li>- ورود منطبق با شروع</li> <li>- ورود منطبق با پایان</li> </ul> <p>۱۳-۴ شناسایی زمان مناسب برای ضبط</p> <p>۱۳-۵ شناسایی مقیاس های ضبط - بررسی یکنواختی ضبط</p>	



شماره	شرح	زمان آموزش		
		نظری	عملی	جمع
۱۳-۶	شناسایی اصول تنظیم یکنواختی صدا، تنظیم کردن DC			
۱۳-۷	شناسایی پیش نمایش ضبط اصوات			
۱۳-۸	شناسایی اصول استفاده از دکمه Prepare			
۱۳-۹	شناسایی اصول انجام عمل ضبط در حالت‌های مختلف - کار با Automatic Retake, Automatic Rewind - ایجاد فضای برداشتهای متعدد - برداشتهای متعدد بدون فضا - ایجاد یک پنجره جدید برای هر برداشت - ضبط یک طول معین Punch-In - تغییر موقعیت شروع - رها کردن نشانگرها - حالت ضبط - پایان دادن به ضبط - Remote Recording			
۱۴	<b>توانایی کار با توابع پردازش صدا</b>	۲	۵	۷
۱۴-۱	شناسایی اصول اعمال پردازشهای ساده و جلوه‌ها - اعمال کردن یک جلوه به یک فایل صدای دست نخورده و یا یک قطعه از فایل صدا - لغو کردن یک عمل در حال پیشرفت			
۱۴-۲	شناسایی اصول اعمال توابع به فایل‌های استریو - اعمال یک تابع به یک تک کانال در یک فایل استریو			
۱۴-۳	شناسایی اصول استفاده از کنترل‌ها - کار با Fader عمودی و Track bar افقی - ویرایش قسمت کنترل Spinner			



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>- کار با قسمت Name</p> <p>- کار با دکمه های فشار دانی و دکمه های رادیویی</p> <p>- نشان گذاری (Check Box)</p> <p>- کار با نمودار</p> <p>- کار با حرکت‌های گوناگون برای نقاط</p> <p>- نمایش شکل موج در یک نمودار</p> <p>شناسایی اصول کار با Presets</p> <p>- استفاده از یک Presets</p> <p>- ایجاد و ذخیره یک Presets</p> <p>شناسایی اصول پیش نمایش یک عمل</p> <p>- عمل پیکربندی های پیش نمایش</p> <p>- پیش نمایش یک قطعه (Cut)</p> <p>شناسایی میان برهای پردازش</p> <p>- تکرار یک عمل</p>	<p>۱۴-۴</p> <p>۱۴-۵</p> <p>۱۴-۶</p>
۴	۳	۱	<p><b>توانایی پردازش صدا</b></p> <p>شناسایی اصول تاخیر و پژواک دادن به صدا</p> <p>- تاخیر چند ضربتی</p> <p>شناسایی اصول ایجاد طنین یا ولوله</p> <p>شناسایی اصول همسرایی و پخش دامنه صدا</p> <p>- وارد کردن پارازیت (پویایی)</p> <p>- متراکم و محدود کردن و توسعه صدا</p> <p>شناسایی پویایی چند بانده</p> <p>شناسایی اصول تغییر مدت زمان و زیر و بمی صدا</p> <p>- تعدیل زیر و بمی صدا با تغییر دادن سرعت Playback</p>	<p>۱۵</p> <p>۱۵-۱</p> <p>۱۵-۲</p> <p>۱۵-۳</p> <p>۱۵-۴</p> <p>۱۵-۵</p>



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			- تعدیل زیر و بمی صدا با تغییر دادن Duration - تغییر مدت زمان صدا بدون تغییر زیر و بمی صدا - تغییرات کوچک و دقیق در مدت زمان یک صدا شناسایی اصول ترکیب کردن - ترکیب ساده و ترکیب FM - ترکیب DTFM فیلترها - پاراگرافیک EQ - گرافیک EQ, EQ پارامتری	۱۵-۶
۳	۲	۱	<b>توانایی کار با Regions List , Play List</b> شناسایی مزایای استفاده از Play List ۱۶-۱ شناسایی اصول استفاده از Regions List , Play List ۱۶-۲ - هدایت سریع ویرایش مخرب VS و غیرمخرب - راه اندازی و تطابق MIDI شناسایی اصول ایجاد و ساماندهی فضاها ۱۶-۳ - ایجاد فضا و استفاده از فرمانهای منو - ایجاد فضا با روشهای دیگر - ایجاد کردن فضا به صورت اتوماتیک - ویرایش فضا با و بدون استفاده از ضمایم خط کش فضا (انتخاب، حذف، ویرایش، Update، Split) - ویرایش فضا در Region List شناسایی اصول اضافه کردن فضاها در Play List ۱۶-۴ شناسایی اصول ساماندهی فضاهای Play List ۱۶-۵ - تغییر شمارنده Region Play back - Play کردن یک Region در نقاط مختلف در Play List - برداشتن یک Region از Play List	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>۱۶-۶</p> <p>- ایجاد کردن یک فایل جدید از Play List</p> <p>- شناسایی اصول به کار بردن Play List مانند یک Cutlist</p> <p>- استفاده از نشانه‌ها</p> <p>- ایجاد یک نشانه بوسیله منوی میانبر خط کش</p> <p>- ویرایش نشانه‌ها</p> <p>- شروع بازنواخت از محل نشانه گذاری شده</p> <p>- رها کردن نشانه‌ها در حین Play کردن یا ضبط کردن</p>	
۳	۲	۱	<p><b>۱۷ توانایی کار با Batch Converter</b></p> <p>۱۷-۱ شناسایی اصول فراخوانی فایلی که باید تبدیل شود و انتخاب فرمت فایل مقصد</p> <p>۱۷-۲ شناسایی اصول افزودن توابع پردازش</p> <p>۱۷-۳ شناسایی اصول انتخاب مقصد و ذخیره کردن تنظیمات تبدیل</p> <p>۱۷-۴ شناسایی اصول پردازش فایل‌های ویژه صدا در فهرست</p> <p>۱۷-۵ شناسایی اصول استفاده از Batch Scripts</p> <p>۱۷-۶ شناسایی Scripts های جاری متعدد</p> <p>۱۷-۷ شناسایی اصول دسته بندی کردن اتوماتیک</p> <p>۱۷-۸ شناسایی پیش نمایش یک تبدیل</p>	
۳	۲	۱	<p><b>۱۸ توانایی استفاده از تحلیلات طیف</b></p> <p>۱۸-۱ شناسایی اصول تجزیه کردن طیف داده</p> <p>۱۸-۲ شناسایی محدوده تناوب یا فرکانس</p> <p>۱۸-۳ شناسایی اصول نمایش نمودار طیف‌ها</p> <p>۱۸-۴ آشنایی با نمایش Sono Gram</p> <p>۱۸-۵ آشنایی با نمودار طیف</p> <p>۱۸-۶ شناسایی انتخاب محدود تناوب، دامنه یا انتخاب هر دو</p> <p>۱۸-۷ شناسایی GRAB/Pan mode</p>	





شماره	شرح	زمان آموزش		
		نظری	عملی	جمع
۱۸-۸	شناسایی اصول Sono Gram			
۱۸-۹	آشنایی با، بازیافتن، حذف کردن، چشم پوشیدن			
۱۸-۱۰	شناسایی اصول بازیافت قطعه ها			
<b>۱۹</b>	<b>توانایی بهینه سازی در Sound Forge</b>	۲	۲	۴
۱۹-۱	شناسایی اصول استفاده از هاردیسک			
۱۹-۲	شناسایی اصول ویرایش در حالت Direct			
۱۹-۳	شناسایی اصول ذخیره سریع فایل			
۱۹-۴	شناسایی تمهیدات موج Sound,mapper، مجموع اندازه های Buffer، سائز قبل از بارگذاری			
۱۹-۵	شناسایی اصول نوشتن روی فایل در موقع ضبط			
۱۹-۶	شناسایی اصول بازنواخت مکان نما و شمارنده ضبط			
۱۹-۷	شناسایی اندازه ها			
۱۹-۸	شناسایی اصول بهنگام سازی منفعل برای تصویر و نمایشهای زمان			
۱۹-۹	شناسایی اصول از کار انداختن Scan برای نمایشگر بیرونی			
۱۹-۱۰	شناسایی پردازشهای نهانگاه			
۱۹-۱۱	شناسایی همزمانی صدا و تصویر			
<b>۲۰</b>	<b>توانایی کار با برنامه Premiere</b>	۳	۱۰	۱۳
۲۰-۱	آشنایی با انتخاب یک Workspace			
۲۰-۲	آشنایی با شروع یک پروژه			
	- ایجاد یک پروژه جدید، باز کردن یک پروژه موجود			
	- تعیین پارامترهای تنظیم کننده یک پروژه			
۲۰-۳	شناسایی اصول استفاده از ابزارها و پالت ها			
	- نمایش یا مخفی کردن پالتها			
	- مرتب کردن پالت ها			
۲۰-۴	شناسایی پنجره Project			
	- نمایش کلیپ ها در پنجره Project			



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- سازماندهی کلیپ ها</li> <li>Timeline شناسایی پنجره</li> </ul>	۲۰-۵
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- بازکردن تراک ها</li> <li>Monitor شناسایی پنجره</li> <li>- پنجره کلیپ</li> <li>- تغییر وضعیت نمایش پنجره Monitor</li> <li>- حالت‌های مختلف نمایش</li> <li>- کنترل های پخش</li> <li>- کنترل های قسمت Sourceview</li> <li>- کنترل های قسمت Program View</li> <li>Timeline شناسایی اصول واردکردن یک یا چند کلیپ</li> <li>- وارد کردن پوشه ها</li> <li>- قراردادن کلیپ ها بر روی محور زمان</li> <li>- روش های افزودن کلیپ ها به محور زمان</li> <li>- استفاده از دستور Automate to timeline</li> <li>- انتقال کلیپ‌ها به محور زمان از قسمت Sourceview پنجره Monitor</li> <li>- ویرایش و اصلاح کلیپ ها</li> <li>- اصلاح نقاط ورودی و خروجی در پنجره Timeline</li> <li>- ویرایش کلیپ ها در پنجره Timeline</li> <li>- ویرایش Ripple</li> <li>- ویرایش Rolling</li> <li>Timeline آشنایی با ترانزیشن ها</li> <li>- افزودن یک ترانزیشن</li> <li>Timeline شناسایی اصول انجام پیش نمایش یک کلیپ و کار با پخش</li> </ul>	۲۰-۶
				۲۰-۷
				۲۰-۸
				۲۰-۹



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۳/۵	۲	۱/۵	<p><b>توانایی ترکیب صداها</b></p> <p>۲۱-۱ شناسایی تراک های صوتی</p> <p>۲۱-۲ شناسایی اصول تنظیم تراز صدا و تنظیم بلندی صدا در پنجره TimeLine</p> <p>۲۱-۳ شناسایی اصول تنظیم بلندی صدا با استفاده از Audiomixer</p> <p>۲۱-۴ شناسایی اصول تنظیم بالانس صدا</p> <p>- تنظیم بالانس صدا در پنجره TimeLine</p> <p>- تنظیم بالانس صدا در پنجره Audio mixer</p> <p>۲۱-۵ شناسایی اصول تنظیم اتوماتیک صدا</p>	
۸/۵	۶	۲/۵	<p><b>توانایی استفاده از افکت ها، شفافیت، حرکت</b></p> <p>۲۲-۱ آشنایی با کاربرد افکت ها</p> <p>۲۲-۲ آشنایی با روش اعمال کردن یک افکت</p> <p>۲۲-۳ آشنایی با Key frame در یک افکت</p> <p>۲۲-۴ شناسایی اصول کار با Key frame در یک افکت</p> <p>۲۲-۵ شناسایی پالت Effect controls</p> <p>۲۲-۶ آشنایی با ساختن ترکیب ها</p> <p>- ایجاد شفافیت</p> <p>- استفاده از شفافیت</p> <p>- افزودن یک کلیپ به یک تراک Superimpose</p> <p>۲۲-۷ شناسایی اصول حرکت دادن یک تصویر ثابت</p> <p>- تعیین مسیر حرکت</p> <p>- چرخاندن و تغییر اندازه یک تصویر</p>	
۱۹	۱۶	۳	<p><b>توانایی ایجاد یک پروژه جدید</b></p> <p>۲۳-۱ شناسایی اصول تنظیم خصوصیات یک پروژه</p> <p>- تنظیمات General</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			- تنظیمات Audio - تنظیمات Video - تنظیمات Keyframe and Rendering - تنظیمات Capture - تنظیمات DV	
			آشنایی با مقایسه پارامترهای تنظیم شده به وسیله پنجره Setting Viewer	۲۳-۲
			شناسایی اصول ذخیره کردن یک پروژه - ذخیره اتوماتیک	۲۳-۳
			شناسایی اصول بازکردن یک پروژه-All offline-Offline-Ok- Skin preview File-Skip All- Skip	۲۳-۴
			شناسایی اصول حذف فریم های بلا استفاده از کلیپ های اصلی	۲۳-۵
			شناسایی اصول استفاده از یک پروژه در یک محیط دیگر	۲۳-۶
			شناسایی اصول تعیین Scratch Disk	۲۳-۷
			- مشخص کردن حداقل فضای خالی - برطرف کردن خطاها و اصلاح اشتباهات	
			شناسایی اصول کار با پنجره Project	۲۳-۸
			- جعبه های پنجره Project - ظاهر یا مخفی کردن قسمت نمایش جعبه ها (Bin) - تغییر اندازه قسمت (Bin) - افزایش یا حذف (Bin) - نمایش محتویات یکی از Bin ها - سازماندهی کلیپ ها با استفاده از Bin ها - ایجاد یک کتابخانه - افزودن کلیپها و Bin ها به یک کتابخانه - استفاده از کتابخانه های ساخته شده در نسخه های قبلی - سفارشی کردن پنجره Project یا Bin - پنجره Storyboard	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>- ساختن یک Storyboard</p> <p>- مشاهده اطلاعات کلیپ ها در پنجره Project</p> <p>- استفاده از فیلدهای موجود در حالت نمایش لیست (Log comment, File Path, Data, Name, Audio Info, Video Info, Media Type, Duration, Audio Usage, Videousage, Notes, Reel Name, Timecode)</p> <p>- نام گذاری، پیدا کردن و حذف آیتم های یک پروژه</p> <p>- چاپ محتویات یک پنجره</p> <p>- ساختن یک لیست متنی از فایل های پروژه</p> <p>- استخراج یک لیست</p> <p>شناسایی اصول تغییرات نوع Workspace</p> <p>Workspace تدوین A/B</p> <p>Workspace تدوین Single Track</p> <p>Workspace صوتی و افکتها</p> <p>شناسایی اصول کار با پالت ها - تغییر چگونگی نمایش یک پالت</p> <p>- آشکار یا پنهان کردن پالت ها</p> <p>- انتقال یک پالت به یک گروه دیگر</p> <p>- جداکردن و چسباندن یک پالت به یک گروه دیگر</p> <p>- پالت INFO</p> <p>- پالت Navigator</p> <p>- پالت Commands</p> <p>- کار با دستور Buttonmade از دکمه add command</p> <p>- کار با مجموعه دستورات (add command - Play co command options- Remove command -mmand - Save commands- Load commands)</p> <p>- پالت History</p> <p>- آیتم های موجود در لیست پالت History</p>	<p>۲۳-۹</p> <p>۲۳-۱۰</p>



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			- دستورات Stepforward-Step Bockward - پالت Audio - پالت Transition	
۱۶	۱۲	۴	<b>توانایی وارد کردن کلیپ های اصلی</b> ۲۴-۱ شناسایی اصول تدوین Online, Offline ۲۴-۲ شناسایی اصول اتصال یک منبع ویدیویی آنالوگ ۲۴-۳ شناسایی اصول اتصال یک منبع ویدیویی دیجیتال - تبدیل ویدیوی آنالوگ به دیجیتال به صورت DV - ضبط یا جایگزین کردن کد زمانی فقط برای DV - محدودیت های اندازه فایل ۲۴-۴ شناسایی اصول ضبط تصاویر ویدیویی آنالوگ ۲۴-۵ شناسایی اصول ضبط تصاویر ویدیویی دیجیتال ۲۴-۶ شناسایی اصول استفاده از پنجره Movie capture - ضبط کلیپ ها بدون استفاده از سیستم Device control - ضبط کلیپ ها با استفاده از سیستم Device control - ضبط تصاویر ویدیویی به صورت دسته ای - دستورات Stepforward-Step Bockward ۲۴-۷ شناسایی اصول ضبط Stopmotion ۲۴-۸ شناسایی اصول خواندن کد زمانی از ویدیوی اصلی ۲۴-۹ شناسایی اصول ضبط صدای آنالوگ ۲۴-۱۰ شناسایی اصول وارد کردن صدای دیجیتال ۲۴-۱۱ شناسایی اصول وارد کردن کلیپ ها به برنامه ۲۴-۱۲ شناسایی اصول وارد کردن یک پروژه دیگر ۲۴-۱۳ شناسایی اصول تحلیل خواص کلیپ و نرخ داده ها ۲۴-۱۴ شناسایی اصول استفاده از فایل های Offline	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۱۱	۸	۳	<p><b>توانایی تدوین برنامه های ویدیویی</b></p> <p>۲۵-۱ شناسایی اصول استفاده از پنجره Monitor</p> <p>۲۵-۲ شناسایی اصول انتخاب یک Workspace برای تدوین</p> <p>۲۵-۳ شناسایی اصول استفاده از پنجره Timeline برای تدوین</p> <p>- ویرایش نقاط ورودی و خروجی</p> <p>- استفاده از کلیپ های نام دار و نمونه های بدون نام</p> <p>- کاربرد نشانه ها</p> <p>۲۵-۴ شناسایی اصول ویرایش کلیپ ها</p> <p>- مقیاس کردن یک کلیپ</p> <p>- ساختن یک شمارش معکوس</p> <p>- ساختن نوارهای رنگی</p> <p>- ساختن تصویر ویدیویی سیاه</p> <p>- پیش نمایش یک برنامه ویدیویی</p> <p>۲۵-۵ شناسایی اصول تدوین یک برنامه ویدیویی</p>	
۶	۵	۱	<p><b>توانایی به کاربردن ترانزیشن ها برای برقراری ارتباط بین کلیپ ها</b></p> <p>۲۶-۱ شناسایی اصول استفاده از ترانزیشن ها</p> <p>- استفاده از پالت Transitions</p> <p>- ساختن ترانزیشن ها</p> <p>۲۶-۲ شناسایی همبستگی Premiere با برنامه های جانبی (Adobe After Effects)</p>	
۵	۳	۲	<p><b>توانایی افزودن صدا و کاربرد فیلترهای صوتی</b></p> <p>۲۷-۱ آشنایی با چگونگی پردازش صدا در Premiere</p> <p>- تنظیم Gain صدا</p> <p>- تنظیم تراز صدا در پنجره Timeline</p> <p>- ایجاد Cross-Fade در تراک هایی که به ویدیو متصل می باشند</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- تنظیم بالانس یک کلیپ صوتی</li> <li>۲۷-۲ شناسایی VU مترها</li> <li>- دسته کنترل صدا - کنترل بالانس صدا</li> <li>۲۷-۳ شناسایی اصول کار با پنجره Audio Mixer</li> <li>- تنظیم ترازهای صدا در پنجره Audio Mixer با استفاده از اتوماسیون</li> <li>- تغییرات غیرخطی صدا</li> <li>- استفاده از کانال های چپ یا راست یک کلیپ استریو</li> <li>- خاموش کردن یکی از کانال های یک کلیپ استریو</li> <li>- جابجایی کانالها در یک کلیپ استریو</li> </ul>	
۵	۴	۱	<p><b>توانایی ساختن عنوان ها (title)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>۲۸-۱ آشنایی با تنظیم خواص پیش فرض متن و اشکال هندسی</li> <li>۲۸-۲ شناسایی اصول ساختن موضوعات (متن و اشکال گرافیکی)</li> <li>- ساختن موضوعات متحرک</li> <li>- افزودن سایه به موضوع</li> <li>- استفاده از رنگ، شفافیت و گرادیان</li> <li>- مرتب کردن اشکال گرافیکی</li> <li>- تنظیم بالانس یک کلیپ صوتی</li> </ul>	
۶	۴	۲	<p><b>توانایی برهم نهادن و ترکیب تصاویر</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>۲۹-۱ شناسایی موارد مهم در زمینه شفافیت</li> <li>- استفاده از نوار تنظیم (Opacity) کدری</li> <li>- کاربرد کلیدهای برای ترکیب و برهم نهادن تصاویر Transparency</li> <li>- برهم نهادن دو یا چند کلیپ</li> <li>۲۹-۲ شناسایی اصول استفاده از یک Title در یک برنامه ویدیویی</li> <li>- زیرنویس داد کردن یک برنامه ویدیویی</li> <li>۲۹-۳ شناسایی اصول ساختن Garbage Matte</li> <li>۲۹-۴ شناسایی اصول ساختن صفحات دوتکه</li> </ul>	





زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۴	۳	۱	<p><b>توانایی حرکت دادن یک کلیپ Motion</b></p> <p>۳۰-۱ شناسایی اصول چرخش، بزرگنمایی، اعوجاج و تاخیر - تعیین زمان دقیق حرکت - تعیین کانال آلفا و تنظیم رنگ</p> <p>۳۰-۲ شناسایی اصول ذخیره بازیابی و حذف تنظیمات حرکت</p>	
۳	۲	۱	<p><b>توانایی به کار بردن افکت ها</b></p> <p>۳۱-۱ آشنایی با Key frames</p> <p>۳۱-۲ شناسایی اصول کار کردن با Key frames</p> <p>۳۱-۳ شناسایی اصول کار کردن با افکت ها</p>	
۹	۶	۳	<p><b>توانایی تولید برنامه ویدیویی نهایی</b></p> <p>۳۲-۱ شناسایی اصول تنظیم پارامترهای موثر بر خروجی - کد زمانی و دیگر پارامترهای زمانی (Non-Drop, Drop Frame, Drop) - فشرده سازی صدا و تصویر - عوامل موثر بر فشرده سازی - روش فشرده سازی فایل تصویری - پیاده کردن یک فشرده ساز مناسب Quick Time, Video For Windows</p> <p>۳۲-۲ شناسایی اصول تهیه انواع فایل های خروجی - تهیه خروجی بر روی نوار ویدیو - تهیه تصویر برای وب - گزینه Save for web - گزینه Advanced Realmedia Export - نشانه های وب - تهیه فایل ویدیویی برای CD-ROM</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			- ساخت یک فایل ویدیویی برای استفاده در برنامه های دیگر - استخراج یک فایل تصویری ثابت - ساخت تصاویر ثابت پشت سر هم - ساخت یک فایل Film Strip برای ویرایش در Photoshop	۳۲-۳
			شناسایی اصول استخراج یک پروژه برای استفاده از آن در After Effects	۳۲-۴
			آشنایی با ساخت فیلم های سینمایی	۳۲-۵



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

نام شغل: رایانه کار تدوین فیلم و صدا با SSPA

فهرست استاندارد تجهیزات، ابزار، مواد و وسایل رسانه ای

ردیف	مشخصات فنی	تعداد	شماره
۱	کامپیوتر پنتیوم III کامل یا مشابه و یا بالاتر		
۲	Speaker		
۳	اسکندر		
۴	چاپگر		
۵	نرم افزار Snagit آخرین نسخه		
۶	نرم افزار Sound Forge آخرین نسخه		
۷	نرم افزار windows xp یا 98 یا 2000 در صورت اجرای نرم افزارهای کاربردی استاندارد		
۸	نرم افزار Premiere آخرین نسخه		
۹	نرم افزارهای office		
۱۰	دستگاههای ورودی صوت و تصویر		
۱۱	دستگاههای خروجی صوت و تصویر		
۱۲	اسلاید		
۱۳	پوستر		