

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

استاندارد آموزش مهارت

کاربر Coreldraw



کد استاندارد: ۱۵/۸-ف، م

سال تألیف: ۸۷

دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

نام استاندارد :

کاربر Coreldraw

اعضاء کمیسیون :

سعیده جعفری - معصومه عطیف

اعضاء کمیسیون نظارت و بررسی :

عبدالرضا جمالی فرد (کارشناس دفتر آموزش و پرورش کاردانش)

شهناز علیزاده جهقی (کارشناس دفتر آموزش و پرورش کاردانش)

همکاری و هماهنگی :

حروفچینی :

نوبت چاپ :

سال انتشار :

چاپ و صحافی :

تعداد صفحه :

دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری

تعریف مهارت :

کاربر Coreldraw کسی است که علاوه بر نصب و کار با محیط نرم افزار Coreldraw بتواند از عهده ایجاد فضای مورد نیاز برای طراحی و ترسیم، ترسیم خطوط و اشکال، انتخاب و تغییر شکل اشیا، رنگ آمیزی و ویرایش رنگ موضوع ها، بکارگیری پرکننده ها و ایجاد تغییر در شکل موضوع ها، نگارش متن در انواع پاراگرافی و هنری و صفحه آرایی متن، ایجاد جلوه های مختلف، تبدیل تصویرهای Bitmap و Vector به یکدیگر و کار با این تصویرها، ایجاد فیلتر و جلوه های مختلف بر تصویرهای Bitmap، کار با ماکروهای VBA، مرور صفحه های وب و انجام تنظیمات و چاپ تصویر و فایل های نرم افزار Coreldraw بر آید.



کد استاندارد :

۸۷-۸/۱۵-ف، ۸۷

مدت دوره آموزش :

مدت آموزش نظری : ۳۳

مدت آموزش عملی : ۱۰۷

مفاهیم اصطلاحات بکار برده شده در استاندارد :

توانایی : به مفهوم قدرت انجام کار

آشنایی : به مفهوم دانش و اطلاعات مقدماتی

شناخت : به مفهوم داشتن اطلاعات کامل

اصول : به مفهوم مبانی مطالب تئوری

فهرست توانایی ها :

صفحه	عنوان	ردیف
۱	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار	۱
۲	توانایی نصب برنامه Coreldraw	۲
۳	توانایی شناخت محیط نرم افزار Coreldraw و کار با اجزای آن	۳
۴	توانایی ایجاد فضای مورد نیاز برای طراحی و ترسیم	۴
۵	توانایی ترسیم خطوط و اشکال	۵
۶	توانایی انتخاب و تغییر شکل اشیا	۶
۷	توانایی رنگ آمیزی و ویرایش رنگ اشیا	۷
۸	توانایی بکارگیری پرکننده ها و ایجاد تغییر شکل در اشیا	۸
۹	توانایی نگارش متن در انواع پاراگرافی و هنری و صفحه آرایی	۹
۱۰	توانایی ایجاد جلوه های مختلف	۱۰
۱۱	توانایی تبدیل تصویرهای Bitmap و Vector به یکدیگر و کار با این تصویرها	۱۱
۱۲	توانایی ایجاد فیلتر و جلوه های مختلف بر تصویرهای Bitmap	۱۲
۱۳	توانایی کار با ماکروهای VBA	۱۳
۱۴	توانایی مرور صفحه های وب و انجام تنظیمات	۱۴
۱۷	توانایی چاپ تصویرو فایل های نرم افزار Coreldraw	۱۵



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



ردیف	عنوان تواناییها	دانش ومعلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۲	توانایی نصب برنامه Coreldraw	۲/۱-۱- آشنایی با تصاویر bitmap و vector ۲/۱-۲- آشنایی با ویژگی های نرم افزار های برداری و تفاوت آنها با نرم افزارهای Bitmap ۳/۱-۳- آشنایی با نرم افزار Coreldraw و کاربردهای آن ۲/۱-۴- شناخت امکانات لازم برای نصب نرم افزار Coreldraw ۲/۱-۵- شناخت اصول نصب ، حذف و Repair نرم افزار Coreldraw ۲/۱-۶- آشنایی با نحوه حذف کامپوننت ها ۲/۱-۷- آشنایی با برنامه های کاربردی موجود در نرم افزار Coreldraw ۲/۱-۸- آشنایی با صفحه خوش آمد گویی برنامه Coreldraw و Tab های آن	۲/۲-۱- تحقیق و مطالعه درباره تصاویر vector و Bitmap ۲/۲-۲- تحقیق و مطالعه در مورد نرم افزارهای برداری و پیکسلی و تفاوت های آنها ۲/۲-۳- تحقیق و مطالعه درباره نرم افزار Coreldraw و کاربردهای آن ۲/۲-۴- نصب ، حذف و Repair نرم افزار Coreldraw طبق دستورالعمل ۲/۲-۵- مشاهده و بررسی نحوه حذف کامپوننت ها طبق دستورالعمل ۲/۲-۶- مشاهده و بررسی برنامه های کاربردی موجود در نرم افزار Coreldraw ۲/۲-۷- مشاهده و بررسی صفحه خوش آمد گویی برنامه Coreldraw و Tab های آن	۲	۱	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	رتبه
	روز	ساعت				
<ul style="list-style-type: none"> - سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw 	۴	۲	<p>۲/۲-۱- تحقیق و مطالعه در باره مفاهیم Paragraph text , Docker , Drawubg و Object , Flyout , Artistic Text</p> <p>۲/۲-۲- مشاهده و بررسی محیط اصلی Coreldraw و کار با نوار ویژگی ، نوار استاندارد، منوها، صفحه طراحی، کادر های سیار، پنجره طراحی، جعبه ابزار، خط کش ها، خطوط راهنما و خطوط شبکه طبق دستورالعمل</p> <p>۲/۲-۳- کار با تنظیم های پشتیبان گیری و Recover گرفتن از فایل طبق دستورالعمل</p>	<p>۲/۱-۱- آشنایی با مفاهیم اولیه Coreldraw</p> <p>Docker-۲/۱-۱-۱</p> <p>Paragraph Text-۲/۱-۱-۲</p> <p>Artistic Text-۲/۱-۱-۳</p> <p>Flyout-۲/۱-۱-۴</p> <p>Object-۲/۱-۱-۵</p> <p>Drawing-۲/۱-۱-۶</p> <p>۲/۱-۲- شناخت محیط اصلی نرم افزار کرل دراو و کار با اجزاء آن</p> <p>۲/۱-۲-۱- نوار ویژگی</p> <p>۲/۱-۲-۲- نوار استاندارد</p> <p>۲/۱-۲-۳- منوها</p> <p>۲/۱-۲-۴- صفحه طراحی</p> <p>۲/۱-۲-۵- کادر های سیار</p> <p>۲/۱-۲-۶- پنجره طراحی</p> <p>۲/۱-۲-۷- جعبه ابزار</p> <p>۲/۱-۲-۸- پالت رنگ</p> <p>۲/۱-۲-۹- خط کش ها، خطوط راهنما، خطوط شبکه</p> <p>۲/۱-۳- شناخت اصول پشتیبان گیری و Recover گرفتن از فایل</p>	توانایی شناخت محیط نرم افزار Coreldraw و کار با اجزای آن	۳



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۴	توانایی ایجاد فضای مورد نیاز برای طراحی و ترسیم	<p>۴/۱-۱ شناخت اصول ایجاد یک سند جدید با استفاده از تنظیمات Property bar</p> <p>۴/۱-۲ شناخت اصول کار با منوی Layout</p> <p>۴/۱-۲-۱ ایجاد صفحه</p> <p>۴/۱-۲-۲ حذف صفحه</p> <p>۴/۱-۲-۳ تغییر نام صفحه</p> <p>۴/۱-۲-۴ وارد شدن به صفحه (Go to Page)</p> <p>۴/۱-۲-۵ تغییر جهت صفحه</p> <p>۴/۱-۲-۶ تنظیم صفحه</p> <p>۴/۱-۲-۷ پس زمینه صفحه</p> <p>۴/۱-۳ شناخت اصول وارد کردن فایل های برداری</p> <p>۴/۱-۴ آشنایی با الگوهای ترسیمی موجود در نرم Coreldraw و فرمت آن</p> <p>۴/۱-۵ آشنایی با فایل ترسیمی و فایل های سازگار با برنامه Coreldraw (CDR, CDT, ...)</p> <p>۴/۱-۶ شناخت اصول نحوه انتخاب و مرور تصویر و Clip Art از طریق Scrap Book (در وب و Desktop, ...)</p> <p>۴/۱-۷ شناخت اصول وارد کردن تصویر از طریق اسکنر و دوربین دیجیتالی</p> <p>۴/۱-۸ شناخت اصول کار با ابزار Zoom و Hand و تنظیمات آن</p> <p>۴/۱-۹ شناخت اصول کار با خط کش ها و تنظیمات آن</p> <p>۴/۱-۱۰ شناخت اصول کار با خطوط راهنما و تنظیمات آن</p> <p>۴/۱-۱۰-۱ خطوط راهنمای افقی و عمودی</p> <p>۴/۱-۱۰-۲ خطوط راهنمای مورب</p> <p>۴/۱-۱۰-۳ آشنایی با خطوط راهنمای پویا Dynamic Guides</p> <p>۴/۱-۱۱ شناخت اصول کار با خطوط شبکه (Grid) و تنظیمات آن</p> <p>۴/۱-۱۲ شناخت عملکرد فرمان های Snap (Grid, Guidelines, Objects)</p> <p>۴/۱-۱۳ شناخت اصول دسترسی به اطلاعات آماری فایل (Document info)</p> <p>۴/۱-۱۴ شناخت اصول نمایش تصویر به روشهای ممکن (Simple Wireframe, Enhanced, Normal, Draft, Wireframe)</p>	<p>۴/۲-۱ ایجاد یک سند جدید طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۲ ایجاد صفحه، حذف صفحه، تغییر نام صفحه، وارد شدن به صفحه، تغییر جهت صفحه، تنظیم صفحه و پس زمینه صفحه با فرامین منوی Layout طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۳ وارد کردن فایل های برداری نرم افزار های سازگار به محیط Coreldraw طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۴ تحقیق و بررسی در مورد الگوهای ترسیمی موجود در نرم افزار Coreldraw و فرمت آنها</p> <p>۴/۲-۵ تحقیق و مطالعه درباره فایل ترسیمی و فایل های سازگار با برنامه Coreldraw طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۶ انتخاب و مرور تصویر و Clip Art از طریق Scrap Book در وب و Desktop, ... طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۷ کار با ابزار Zoom و Hand و تغییر تنظیمات آن طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۸ کار با خط کش ها و تغییر تنظیمات آنها طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۹ کار با خطوط راهنمای افقی، عمودی و مورب و تغییر تنظیمات آنها طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۱۰ تحقیق و بررسی در مورد خطوط راهنمای پویا Dynamic Guides</p> <p>۴/۲-۱۱ کار با خطوط شبکه و تغییر تنظیمات آن طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۱۲ مشاهده و بررسی عملکرد فرمان های Snap طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۱۳ دسترسی به اطلاعات آماری فایل طبق دستورالعمل</p> <p>۴/۲-۱۴ نمایش تصویر به روشهای ممکن طبق دستورالعمل</p>	۲	۶	<p>- سیستم کامل رایانه</p> <p>- سیستم عامل ویندوز XP</p> <p>- آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw</p>



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	روز	ساعت				
<ul style="list-style-type: none"> - سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw 	۱۰	۴	<ul style="list-style-type: none"> ۱-۵/۲- ترسیم خط آزاد با Freehand طبق دستورالعمل ۲-۵/۲- ترسیم خط صاف ، منحنی و شکسته با Bezier طبق دستورالعمل ۳-۵/۲- ترسیم خط صاف ، منحنی و شکسته با Pen طبق دستورالعمل ۴-۵/۲- ترسیم خط صاف و منحنی مرکب با Polyline طبق دستورالعمل ۵-۵/۲- ترسیم منحنی سه نقطه ای طبق دستورالعمل ۶-۵/۲- ترسیم خط رابط فعال طبق دستورالعمل ۷-۵/۲- کار با ابزار رسانه های هنری Artistic media طبق دستورالعمل ۸-۵/۲- کار با ابزار اندازه گذاری طبق دستورالعمل ۹-۵/۲- رسم مستطیل و مستطیل سه نقطه ای طبق دستورالعمل ۱۰-۵/۲- رسم بیضی و بیضی سه نقطه ای طبق دستورالعمل ۱۱-۵/۲- رسم چند ضلعی طبق دستورالعمل ۱۲-۵/۲- رسم ستاره طبق دستورالعمل ۱۳-۵/۲- رسم مجموعه گروه اشکال پایه طبق دستورالعمل ۱۴-۵/۲- رسم ماریچ طبق دستورالعمل ۱۵-۵/۲- کار با smart drawing طبق دستورالعمل ۱۶-۵/۲- بکار گیری کاغذ شطرنجی طبق دستورالعمل ۱۷-۵/۲- ایجاد و تعیین تنظیمات خط محیطی طبق دستورالعمل 	<ul style="list-style-type: none"> ۱-۵/۱- شناخت اصول کار با ابزار جعبه ابزار و انجام تنظیمات آنها ۱-۱-۵/۱- freehand ۲-۵/۱-۱-۲ Bezier ۳-۵/۱-۱-۳ Pen ۴-۵/۱-۱-۴ Polyline ۵-۵/۱-۱-۵ Point Curve ۶-۵/۱-۱-۶ Interactive connector ۷-۵/۱-۱-۷ Artistic media ۸-۵/۱-۱-۸ Dimension ۹-۵/۱-۱-۹ Rectangle ۱۰-۵/۱-۱-۱۰ Point Rectangle ۱۱-۵/۱-۱-۱۱ Ellipse ۱۲-۵/۱-۱-۱۲ Point Ellipse ۱۳-۵/۱-۱-۱۳ Polygon ۱۴-۵/۱-۱-۱۴ Star و Complex Star ۱۵-۵/۱-۱-۱۵ مجموعه گروه اشکال پایه (Basic Shapes) ۱۶-۵/۱-۱-۱۶ spiral ۱۷-۵/۱-۱-۱۷ smart drawing ۱۸-۵/۱-۱-۱۸ graph paper ۲-۵/۱-۱-۲ شناخت اصول ایجاد یک سبک جدید برای خطهای محیطی شی ها ۳-۵/۱-۱-۳ شناخت اصول تعیین تنظیمات خط محیطی (Outline Pen Dialog) 	توانایی ترسیم خطوط و اشکال	۵



ردیف	عنوان تواناییها	دانش ومعلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۶	توانایی انتخاب و تغییر شکل اشیا	<p>۶/۱-۱- شناخت اصول انتخاب و تغییر شکل اشیا با استفاده از ابزار Pick Tool و انجام تنظیمات</p> <p>۶/۱-۲- شناخت اصول انتخاب اشیا صفحه ترسیم (Select All)</p> <p>۶/۱-۲-۱- Objects</p> <p>۶/۱-۲-۲- Text</p> <p>۶/۱-۲-۳- Guidelines</p> <p>۶/۱-۲-۴- Nodes</p> <p>۶/۱-۳- شناخت اصول کار با فرمانهای منوی Edit</p> <p>۶/۱-۳-۱- تکرار فرمان (Repeat)</p> <p>۶/۱-۳-۲- Paste Special</p> <p>۶/۱-۳-۳- Duplicate</p> <p>۶/۱-۳-۴- همانند سازی Clone</p> <p>۶/۱-۴- شناخت اصول گروه بندی و از گروه خارج کردن اشیا</p> <p>۶/۱-۵- شناخت اصول قفل کردن و از قفل خارج کردن اشیا</p> <p>۶/۱-۶- شناخت عملکرد فرمان Convert To Curve</p> <p>۶/۱-۷- شناخت اصول کار با Shape Tool و انجام تنظیمات</p> <p>۶/۱-۷-۱- آشنایی با گره (Node) و انواع آن</p> <p>۶/۱-۷-۲- Add Node</p> <p>۶/۱-۷-۳- Delete Node</p> <p>۶/۱-۷-۴- Join Two Node</p> <p>۶/۱-۷-۵- Break Curve</p> <p>۶/۱-۷-۶- Auto Close path</p> <p>۶/۱-۸- شناخت اصول کار با فرمان Close Path</p> <p>۶/۱-۹- شناخت اصول کار با فرمان transformation</p> <p>۶/۱-۹-۱- تغییر مکان Position</p>	<p>۶/۲-۱- انتخاب و تغییر شکل اشیا با استفاده از ابزار Pick Tool طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۲- انتخاب اشیا با استفاده از فرمان Select All طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۳- مشاهده و بررسی فرمان های منوی Edit طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۴- گروه بندی و از گروه خارج کردن اشیا طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۵- قفل کردن و از قفل خارج کردن اشیا طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۶- مشاهده و بررسی عملکرد فرمان Convert To Curve طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۷- ایجاد گره جدید حذف گره، اتصال دو گره، شکستن منحنی و بستن مسیر های باز با استفاده از ابزار Shape طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۸- کار با فرمان Close Path طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۹- تغییر مکان، دوران، تغییر مقیاس، تغییر اندازه و کشیدگی اشکال طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۱۰- از بین بردن اثر فرمان Transform طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۱۱- مشاهده و بررسی عملکرد دکمه Nudge در حرکت کلید های جهت دار طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۱۲- تراز کردن و توزیع اشیا طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۱۳- مرتب سازی اشیا با گزینه های فرمان Order طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۱۴- مشاهده و بررسی عملکرد فرمان Convert Outline To Object</p> <p>۶/۲-۱۵- مشاهده و بررسی عملکرد فرمان Combine طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۱۶- مشاهده و بررسی عملکرد فرمان Break apart طبق دستورالعمل</p> <p>۶/۲-۱۷- ویرایش و تغییر در اشکال با گزینه های جعبه ابزار طبق دستورالعمل</p>	۴	۱۲	<p>- سیستم کامل رایانه</p> <p>- سیستم عامل ویندوز XP</p> <p>- آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw</p>



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 ۶	۶-۱-۹-۲- Rotate دوران ۶-۱-۹-۳- Scale تغییر مقیاس ۶-۱-۹-۴- Size تغییر اندازه ۶-۱-۹-۵- Skew کشیدگی ۶-۱-۱۰- شناخت اصول حذف Transform اجرا شده بر اشیا ۶-۱-۱۱- شناخت عملکرد دکمه Nudge در حرکت اشیا یا استفاده از کلید های جهت دار ۶-۱-۱۲- شناخت اصول کار با فرمان تراز و توزیع اشیا (Align And Distribute) ۶-۱-۱۳- شناخت اصول مرتب سازی (Order) ۶-۱-۱۴- شناخت نحوه تبدیل خط محیطی به (Convert Outline To Object) ۶-۱-۱۵- شناخت عملکرد فرمان Combine در ترکیب موضوع ها با یکدیگر ۶-۱-۱۶- شناسایی عملکرد فرمان Break apart در جداسازی موضوع های ترکیب شده با یکدیگر ۶-۱-۱۷- شناسایی اصول ویرایش و تغییر در اشیا با ابزار های جعبه ابزار ۶-۱-۱۷-۱- Roughen Brush ۶-۱-۱۷-۲- Free Transform ۶-۱-۱۷-۳- Smudge ۶-۱-۱۷-۴- Virtual Segment ۶-۱-۱۷-۵- Knife ۶-۱-۱۸- شناسایی اصول ویرایش اشیا (Shaping) ۶-۱-۱۸-۱- Weld ۶-۱-۱۸-۲- Trim ۶-۱-۱۸-۳- Intersect ۶-۱-۱۸-۴- Simplify ۶-۱-۱۸-۵- Front Minus Back ۶-۱-۱۸-۶- Back Minus Front ۶-۱-۱۹- شناخت عملکرد فرمان Crop ۶-۱-۲۰- شناخت عملکرد ابزار Eraser	۱۸-۶/۲- جوش دادن، برش دادن، انتخاب فصل مشترک، ساده کردن، کم کردن شی پشت از شی جلو و کم کردن شی جلو از شی پشت با استفاده از فرمان های Shaping طبق دستورالعمل ۱۹-۶/۲- مشاهده و بررسی عملکرد فرمان Crop, Split ۲۰-۲/۲- مشاهده و بررسی عملکرد ابزار Eraser		- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw	



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۷	توانایی رنگ آمیزی و ویرایش رنگ اشیا	<p>۷/۱-۱-شناخت انواع مدل های رنگ و کاربرد آنها در ارائه آثار گرافیک</p> <p>۷/۱-۲- شناخت اصول استفاده از کادر مکالمه Fill Color Dialog</p> <p>۷/۱-۲-۱- زیانه Models</p> <p>۷/۱-۲-۲- زیانه Mixer</p> <p>۷/۱-۲-۳- زیانه Palettes</p> <p>۷/۱-۲-۴- فرمان هشدار Gamut alarm</p> <p>۷/۱-۳- شناخت اصول استفاده از کادر مکالمه Color Docker Window</p> <p>۷/۱-۴- شناخت اصول استفاده از پالت های رنگ با استفاده از پنجره Palette Editor</p> <p>۷/۱-۴-۱- ویرایش رنگ</p> <p>۷/۱-۴-۲- اضافه کردن و حذف رنگ</p> <p>۷/۱-۴-۳- چیش رنگ</p> <p>۷/۱-۴-۴- ساخت پالت جدید</p> <p>۷/۱-۴-۵- باز کردن پالت ها</p> <p>۷/۱-۴-۶- ذخیره کردن پالت ها</p> <p>۷/۱-۵- شناخت Color palette browser و پالت های User, Fixed, Custom</p> <p>۷/۱-۵-۱- آشنایی با ساخت پالت رنگ با استفاده از اشیا انتخابی و سند ها</p> <p>۷/۱-۶- آشنایی با فرمان Color Styles و ایجاد رنگ های Parent, child</p> <p>۷/۱-۷- شناخت عملکرد ابزارهای Paint bucket و Eyedropper</p> <p>۷/۱-۸- شناخت عملکرد ابزار Interactive Fill Tool</p> <p>۷/۱-۸-۱- ویرایش رنگهای Uniform Fill</p> <p>۷/۱-۹- شناخت اصول کار با ابزار Interactive Mesh Fill Tool</p> <p>۷/۱-۱۰- شناخت اصول ابزار Smart fill و انجام تنظیمات</p>	<p>۷/۲-۱- تحقیق و بررسی در مورد انواع مدل های رنگ و کاربرد آنها در ارائه آثار گرافیک طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۲- استفاده از کادر مکالمه Fill Color Dialog و زیانه های آن طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۳- استفاده از کادر مکالمه Color Docker Window طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۴- ویرایش رنگ، اضافه کردن و حذف رنگ، چیش رنگ، ساخت پالت جدید، باز کردن پالت ها و ذخیره کردن پالت ها با استفاده از پالت های رنگ طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۵- مشاهده و بررسی Color palette browser و پالت های User, Fixed, Custom</p> <p>۷/۲-۶- تحقیق و مطالعه در مورد Color Styles و ایجاد رنگ های Parent, child طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۷- مشاهده و بررسی عملکرد ابزار Paint bucket و Eyedropper طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۸- مشاهده و بررسی عملکرد ابزار Interactive Fill Tool طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۹- رنگ آمیزی اشیا با بکارگیری ابزار Interactive Mesh Fill Tool و تغییر تنظیمات آن طبق دستورالعمل</p> <p>۷/۲-۱۰- کار با ابزار Smart fill طبق دستورالعمل</p>	۳	۶	<p>- سیستم کامل رایانه</p> <p>- سیستم عامل ویندوز XP</p> <p>- آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw</p>



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				نظری	تجربی	
۸	توانایی بکارگیری پرکننده‌ها و ایجاد تغییر شکل در اشیا	۸/۱-۱- شناخت اصول کار با ابزار منوی Fill Tool ۸/۱-۱-۱- تک رنگ ۸/۱-۱-۲- گرادینتی ۸/۱-۱-۳- بافتی ۸/۱-۱-۴- Post script ۸/۱-۲- شناخت اصول ویرایش پرکننده‌ها و انجام تنظیمات آنها (Interactive Fill Tool) ۸/۱-۲-۱- Two Color Palette ۸/۱-۲-۲- Full Color Palette ۸/۱-۲-۳- Bitmap Pattern ۸/۱-۲-۴- Texture Fill ۸/۱-۲-۵- Post Script	۸/۲-۱- کار با ابزار پرکننده منوی Fill Tool طبق دستورالعمل ۸/۲-۲- ویرایش پرکننده‌ها با دستور Interactive Fill Tool طبق دستورالعمل	۲	۴	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				نظری	تجربی	
۹	توانایی نگارش متن در انواع پاراگرافی و هنری و صفحه آرای متن	<p>۹/۱-۱- شناخت اصول کار با ابزار Text و انجام تنظیمات</p> <p>۹/۱-۲- آشنایی با نحوه نگارش متن های پاراگرافی و هنری</p> <p>۹/۱-۳- شناخت اصول استفاده از پیش نمایش تغییر متن قبل از اعمال تغییر ها</p> <p>۹/۱-۴- آشنایی با پنجره Edit text</p> <p>۹/۱-۵- شناخت اصول کار با منوی Text</p> <p>۹/۱-۵-۱- تنظیمات متن های هنری Character Formating</p> <p>۹/۱-۵-۲- تنظیمات متن های پاراگرافی Paragraph Formating</p> <p>۹/۱-۵-۳- تبدیل متن های هنری و پاراگرافی به یکدیگر (Convert)</p> <p>۹/۱-۵-۴- Effect ها و تاثیر آنها بر متن</p> <p>۹/۱-۵-۵- ستون بندی کردن متن ها (Columns)</p> <p>۹/۱-۵-۶- قرلر دادن متن بر مسیر (Fit text to path)</p> <p>۹/۱-۵-۷- قراردادن متن پاراگرافی در کادر (Fix Text To Frame)</p> <p>۹/۱-۶- شناخت اصول جداسازی متن از مسیر</p> <p>۹/۱-۶-۱- Break Apart</p> <p>۹/۱-۶-۲- Align to BaseLine</p> <p>۹/۱-۶-۳- Straighten Text</p> <p>۹/۱-۷- شناخت اصول ترکیب تصویر با متن های پاراگرافی و تراز آنها نسبت به هم (Wrap Paragraph Text)</p> <p>۹/۱-۸- شناخت حالت آینه ای افقی یا عمودی در متن پاراگرافی (Mirror text horizontally, vertically)</p> <p>۹/۱-۹- شناخت اصول انتخاب و ویرایش حروف یک متن با استفاده از Shape tool</p> <p>۹/۱-۱۰- آشنایی با عملکرد فرمان Convert to curve بر متن</p> <p>۹/۱-۱۱- شناخت اصول درج Symbol در صفحه کار</p> <p>۹/۱-۱۲- شناخت اصول دسترسی به اطلاعات آماری متن درج شده در ترسیم (Text Statistics)</p>	<p>۹/۲-۱- اصول کار با ابزار Text طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۲- تحقیق و مطالعه در مورد نگارش متن های پاراگرافی و هنری</p> <p>۹/۲-۳- استفاده از پیش نمایش تغییر متن قبل از اعمال تغییر ها طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۴- مشاهده و بررسی پنجره Edit Text طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۵- انجام تنظیمات متن های هنری و پاراگرافی، انجام تنظیمات تبدیل متن های هنری و پاراگرافی به یکدیگر طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۶- به کارگیری Effect ها و اعمال آنها بر متن طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۷- ستون بندی کردن متن ها با طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۸- قرلر دادن متن بر مسیر طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۹- قراردادن متن پاراگرافی در کادر</p> <p>۹/۲-۱۰- جداسازی متن از مسیر، قراردادن متن بر خط راست و برگرداندن آن به حالت اولیه طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۱۱- ترکیب تصویر و متن های پاراگرافی و تراز آنها نسبت به هم طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۱۲- مشاهده و بررسی حالت آینه ای افقی یا عمودی در متن پاراگرافی طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۱۳- انتخاب و ویرایش حروف یک متن طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۱۴- مشاهده و بررسی عملکرد فرمان Convert to curve بر متن طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۱۵- درج Symbol در صفحه کار طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۱۶- دسترسی به اطلاعات آماری متن درج شده در ترسیم با فرمان Text Statistics طبق دستورالعمل</p> <p>۹/۲-۱۷- ساخت لایه جدید، ترسیم و ایجاد تصویر در لایه، جابجایی لایه ها، صفحات و محتویات آنها، نمایش دادن، قفل کردن و چاپ کردن محتویات لایه ها، کار با صفحه اصلی و لایه های پیش فرض آن و ایجاد لایه جدید در صفحه اصلی طبق دستورالعمل</p>	۵	۱۳	<p>- سیستم کامل رایانه</p> <p>- سیستم عامل ویندوز XP</p> <p>- آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw</p>



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				تئوری	پراکسی	
	ادامه توانایی ۹	<p>۹-۱۳-۱ شناخت اصول استفاده از لایه ها در صفحه آرایه متون</p> <p>۹-۱۳-۱-۱ ساخت لایه جدید</p> <p>۹-۱۳-۲-۱ ترسیم و ایجاد تصویر در لایه</p> <p>۹-۱۳-۲-۲ جابجائی لایه ها ، صفحات و محتویات آنها</p> <p>۹-۱۳-۴-۱ نمایش دادن ، قفل کردن و چاپ کردن محتویات لایه ها</p> <p>۹-۱۳-۵-۱ کار با صفحه اصلی (Master Page) و لایه های پیش فرض آن</p> <p>۹-۱۳-۶-۱ ایجاد لایه جدید در صفحه اصلی</p> <p>۹-۱۳-۷-۱ کنترل خطوط راهنما به صورت مستقل در هر صفحه</p> <p>۹-۱۳-۸-۱ آشنایی با نحوه Layout بروشور</p>	۹-۲-۱۸-۱ ایجاد بروشور (Trifold – Zfold Brochure)			<ul style="list-style-type: none"> - سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	رتبه
	تئوری	عملی				
<ul style="list-style-type: none"> - سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw 	۱۲	۶	<p>۱-۱۰/۲-۱ ایجاد امتزاج در اشیاء، ایجاد جلوه خط دوره بر اشیاء، ایجاد اعوجاج در اشیاء، ایجاد سایه در اشیاء، ایجاد لفاف بر اشیاء و تغییر شکل موضوع، ایجاد ضخامت و حجم در اشیاء و ایجاد شفافیت در اشیاء با استفاده از ابزارهای منوی Interactive Tool طبق دستورالعمل</p> <p>۲-۱۰/۲-۲ تحقیق و مطالعه در مورد کپی کردن جلوه های یک موضوع بر موضوع دیگر با استفاده از ابزار Paint bucket و Eye dropper</p> <p>۳-۱۰/۲-۳ تحقیق و مطالعه در مورد عملکرد فرمان Clone Effect طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۰/۲-۴ تحقیق و مطالعه در مورد حذف جلوه های ایجاد شده بر اشیاء با استفاده از فرمان Clear effect طبق دستورالعمل</p> <p>۵-۱۰/۲-۵ کار با لنزها طبق دستورالعمل</p> <p>۶-۱۰/۲-۶ ایجاد عمق نمائی با فرمان Add perspective طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱۰/۲-۷ ایجاد برش در اشیاء با فرمان Power Clip طبق دستورالعمل</p>	<p>۱-۱۰/۱-۱ شناخت اصول کار با ابزار منوی Interactive Tool و انجام تنظیمات آنها</p> <p>۱-۱۰/۱-۱-۱ Blend</p> <p>۱-۱۰/۱-۱-۲ Contour</p> <p>۱-۱۰/۱-۱-۳ Distortion</p> <p>۱-۱۰/۱-۱-۴ Drop Shadow</p> <p>۱-۱۰/۱-۱-۵ Envelope</p> <p>۱-۱۰/۱-۱-۶ Extrude</p> <p>۱-۱۰/۱-۱-۷ Transparency</p> <p>۲-۱۰/۱-۲ آشنایی با کپی کردن جلوه های یک موضوع بر موضوع دیگر با استفاده از ابزارهای Paint Eye dropper و bucket</p> <p>۳-۱۰/۱-۳ آشنایی با عملکرد فرمان Clone Effect</p> <p>۴-۱۰/۱-۴ آشنایی با حذف جلوه های ایجاد شده بر اشیاء (Clear effect)</p> <p>۵-۱۰/۱-۵ شناخت اصول کار با لنزها</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۱ Brighten</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۲ Color Add</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۳ Custom Color Map</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۴ Fisheye Lens</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۵ Heat Map</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۶ Invert</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۷ Magnify</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۸ Tinted Grayscale</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۹ Transparency</p> <p>۱-۱۰/۱-۵-۱۰ Wireframe</p> <p>۶-۱۰/۱-۶ شناخت اصول ایجاد عمق نمائی در اشیاء (Add perspective)</p> <p>۷-۱۰/۱-۷ شناخت اصول ایجاد برش در اشیاء (Power Clip)</p>	توانایی ایجاد جلوه های مختلف	۱۰



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				نظری	عملی	
۱۱	توانایی تبدیل تصویرهای bitmap و vector به یکدیگر و کار با این تصویرها	۱۱/۱-۱ شناخت اصول تبدیل تصاویر Vector به Bitmap (Convert to Bitmap) ۱۱/۱-۲ شناخت اصول ویرایش تصویر های Bitmap (Edit Bitmap) ۱۱/۱-۳ شناخت اصول برش تصویر های Bitmap (Crop bitmap) ۱۱/۱-۴ شناخت اصول بازسازی (تغییر اندازه و کیفیت) تصویر های Bitmap (Resample) ۱۱/۱-۵ شناخت عملکرد فرمان Bitmap color Mask ۱۱/۱-۶ آشنایی با انواع مدهای رنگی در تصویرهای Bitmap ۱۱/۱-۷ شناخت اصول ویرایش رنگ تصویر های Bitmap ۱۱/۱-۷-۱ کنتراست نور و رنگ (Contrast Enhancement) ۱۱/۱-۷-۲ منحنی فام (Tone Curves) ۱۱/۱-۷-۳ همترازی خودکار (Auto Equalize) ۱۱/۱-۷-۴ روشنایی، تضاد، شدت (Brightness - Contrast - Cntensity) ۱۱/۱-۷-۵ تعادل رنگ (Color Balance) ۱۱/۱-۷-۶ فرمان گاما (Gamma) ۱۱/۱-۷-۷ رنگ، اشباع، روشنایی (Hue / Saturation / Lightness) ۱۱/۱-۷-۸ رنگ انتخابی (Selective Color) ۱۱/۱-۷-۹ جایگزینی رنگ (Replace Color) ۱۱/۱-۷-۱۰ رنگ زدایی (Desaturate) ۱۱/۱-۸ آشنایی با فرمت های پشتیبانی شده توسط فرمان Import ۱۱/۱-۹ شناخت اصول وارد کردن فایل ۱۱/۱-۱۰ شناخت اصول تبدیل تصویرهای Bitmap به تصویرهای Vector (Trace Bitmap) ۱۱/۱-۱۱ آشنایی با فرمت های پشتیبانی شده توسط فرمان Export ۱۱/۱-۱۲ شناخت اصول صدور فایل	۱۱/۲-۱ تبدیل تصاویر Vector به Bitmap طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۲ ویرایش تصویر های Bitmap طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۳ برش تصویر های Bitmap توسط فرمان Crop bitmap طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۴ بازسازی (تغییر اندازه و کیفیت) تصویر های Bitmap طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۵ بررسی و مشاهده عملکرد فرمان Bitmap color Mask در مورد حذف رنگ تصویر های Bitmap طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۶ تحقیق و مطالعه در مورد انواع مدهای رنگی تصویرهای Bitmap ۱۱/۲-۷ تنظیم کنتراست نور و رنگ، منحنی فام، همترازی خودکار، روشنایی، تضاد - شدت، تعادل رنگ، گاما، رنگ- اشباع- روشنایی، تعیین رنگ انتخابی، جایگزینی رنگ و رنگ زدایی تصویرهای Bitmap طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۸ اصول تبدیل تصویرهای Bitmap به تصویرهای طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۹ مطالعه و تحقیق در خصوص فرمتها قابل قبول برای وارد و صادر کردن فایل به/ از نرم افزار Coreldraw ۱۱/۲-۱۰ وارد کردن فایل در نرم افزار Coreldraw طبق دستورالعمل ۱۱/۲-۱۱ صدور فایل طبق دستورالعمل	۳	۱۲	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	رتبه
	روز	ساعت				
<ul style="list-style-type: none"> - سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw 	۱۱	۲	<p>۱-۱۲/۲-۱-تحقیق و مطالعه در مورد Plug-in ها طبق دستورالعمل</p> <p>۲-۱۲/۲-۲- نصب Plug-in ها طبق دستورالعمل</p> <p>۳-۱۲/۲-۳- کار با انواع فیلترها و شناخت تاثیر آنها بر تصاویر طبق دستورالعمل</p>	<p>۱-۱۲/۱-۱- آشنایی با Plug-in</p> <p>۲-۱۲/۱-۲- شناخت اصول نصب Plug-in ها</p> <p>۳-۱۲/۱-۳- شناخت اصول کار با انواع فیلتر و تاثیر آنها بر تصاویر</p> <p>۱-۱۲/۱-۳-۱- فیلترهای گروه ۲D Effects</p> <p>۲-۱۲/۱-۳-۲- فیلترهای گروه Art Strokes</p> <p>۳-۱۲/۱-۳-۳- فیلترهای گروه Blur</p> <p>۴-۱۲/۱-۳-۴- فیلترهای گروه Camera</p> <p>۵-۱۲/۱-۳-۵- فیلترهای گروه Color Transform</p> <p>۶-۱۲/۱-۳-۶- فیلترهای گروه Contour</p> <p>۷-۱۲/۱-۳-۷- فیلترهای گروه Creative</p> <p>۸-۱۲/۱-۳-۸- فیلترهای گروه Distort</p> <p>۹-۱۲/۱-۳-۹- فیلترهای گروه Noise</p> <p>۱۰-۱۲/۱-۳-۱۰- فیلترهای گروه Sharpen</p>	توانایی ایجاد فیلتر و جلوه های مختلف بر تصویرهای Bitmap	۱۲



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				نظری	تجربی	
۱۳	توانایی کار با ماکرو های VBA	<p>۱-۱۳/۱-۱- آشنایی با VBA و کاربرد آن در Coreldraw</p> <p>۲-۱۳/۱-۲- آشنایی با مفهوم ماکرو و Gms و کاربردهای آنها</p> <p>۳-۱۳/۱-۳- شناخت اصول کار با ماکرو</p> <p>۱-۱۳/۱-۳-۱- ذخیره ماکرو Action در پنجره ترسیم (فایل) و پروژه تعریف شده در VBA</p> <p>۲-۱۳/۱-۳-۲- ضبط ماکرو</p> <p>۳-۱۳/۱-۳-۳- ویرایش ماکرو</p> <p>۴-۱۳/۱-۳-۴- کار با Undo Docker</p> <p>۴-۱۳/۱-۴- شناخت اصول ایجاد پروژه در Coreldraw و دسترسی به Visual Basic Editor (ویرایشگر VBA)</p> <p>۵-۱۳/۱-۵- شناخت اصول کار در محیط VBA Editor</p> <p>۱-۱۳/۱-۵-۱- کار با Help بخش VBA</p> <p>۲-۱۳/۱-۵-۲- به کار گیری ماکروهای استاندارد Coreldraw</p>	<p>۱-۱۳/۲-۱- تحقیق و مطالعه در باره کاربرد VBA در Coreldraw</p> <p>۲-۱۳/۲-۲- تحقیق و مطالعه درباره مفهوم ماکرو و Gms و کاربردهای آنها</p> <p>۳-۱۳/۲-۳- ذخیره ماکرو Action ، ضبط ماکرو و ویرایش ماکرو طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۳/۲-۴- ایجاد ماکرو با Undo Docker طبق دستورالعمل</p> <p>۵-۱۳/۲-۵- ایجاد پروژه در Coreldraw و دسترسی به Visual Basic Editor</p> <p>۶-۱۳/۲-۶- کار با Help بخش VBA طبق دستورالعمل</p> <p>۷-۱۳/۲-۷- به کار گیری ماکروهای استاندارد Coreldraw طبق دستورالعمل</p>	۴	۲	<p>- سیستم کامل رایانه</p> <p>- سیستم عامل ویندوز XP</p> <p>- آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw</p>



ردیف	عنوان تواناییها	دانش ومعلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزارمورد نیاز
				نظری	عملی	
۱۴	توانایی مرور صفحه های وب و انجام تنظیم ها	<p>۱-۱۴/۱- شناخت اصول کار با نوار ابزار Internet وگزینه های آن</p> <p>۲-۱۴/۱- شناخت اصول ایجاد Rollover در طراحی دکمه های وب</p> <p>۳-۱۴/۱- شناخت اصول کار با Book Mark و Hyperlink</p> <p>۴-۱۴/۱- شناخت اصول کار با Tab اینترنت در Object Properties</p> <p>۵-۱۴/۱- آشنایی با تنظیم Link در سه وضعیت (Normal, Visited, Active)</p> <p>۶-۱۴/۱- آشنایی با کاربرد اشیاء در وب</p> <p>۷-۱۴/۱- شناخت اصول تبدیل و بهینه سازی تصویرهای Bitmap به فرمت های سازگار در وب</p> <p>۸-۱۴/۱- شناخت اصول ایجاد متن سازگار باوب</p> <p>۹-۱۴/۱- شناخت اصول تبدیل متن پاراگرافی به متن سازگار در وب</p> <p>۱۰-۱۴/۱- شناخت نحوه ایجاد پس زمینه و Layout برای صفحه های وب</p> <p>۱۱-۱۴/۱- شناخت اصول استفاده از جدول های پویا در صفحه بندی صفحات</p> <p>۱۲-۱۴/۱- شناخت اصول کار با فرمان Publish to the web</p>	<p>۱-۱۴/۲- کار با نوار ابزار Internet وگزینه های آن طبق دستورالعمل</p> <p>۲-۱۴/۲- ایجاد حالت Rollover در طراحی دکمه های وب</p> <p>۳-۱۴/۲- کار با فرامین Book Mark و Hyperlink طبق دستورالعمل</p> <p>۴-۱۴/۲- شناخت اصول کار با Tab اینترنت در Object Properties</p> <p>۵-۱۴/۲- تنظیم Link در سه وضعیت طبق دستورالعمل</p> <p>۵-۱۴/۲- آشنایی با کاربرد اشیاء در وب</p> <p>۶-۱۴/۲- شناخت اصول تبدیل و بهینه سازی تصویرهای Bitmap به فرمت های سازگار در وب</p> <p>۷-۱۴/۲- شناخت اصول ایجاد متن سازگار با وب</p> <p>۸-۱۴/۲- شناخت اصول تبدیل متن پاراگرافی به متن سازگار در وب</p> <p>۹-۱۴/۲- شناخت نحوه ایجاد پس زمینه و Layout برای صفحه های وب</p> <p>۱۰-۱۴/۲- شناخت اصول استفاده از جدول های پویا در صفحه بندی صفحات</p> <p>۱۱-۱۴/۲- شناخت اصول کار با فرمان Publish to the web</p>	۲	۴	<p>- سیستم کامل رایانه</p> <p>- سیستم عامل ویندوز XP</p> <p>- آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw</p>



ردیف	عنوان تواناییها	دانش و معلومات مورد نیاز	عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	زمان آموزش		سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز
				روز	ساعت	
۱۵	توانایی چاپ تصویر و فایل های نرم افزار Coreldraw	۱-۱۵/۱-۱ شناخت اصول آماده سازی فایل های Coreldraw جهت ارسال به چاپخانه ۲-۱۵/۱-۲ شناخت اصول چاپ فایل ها با استفاده از فرمان Print ۱-۱۵/۱-۲-۱ تنظیمات اصلی چاپ (General) ۲-۱۵/۱-۲-۲ تنظیمات صفحه آرائی (Layout) ۳-۱۵/۱-۲-۳ تفکیک رنگ (Separation) ۳-۱۵/۱-۳ شناخت اصول کار در پنجره پیش نمایش چاپ Print Preview و انجام تنظیمات ۱-۱۵/۱-۳-۱ ابزار انتخاب (Pick Tool) ۲-۱۵/۱-۳-۲ ابزار طراحی صفحه بندی (Imposition Layout Tool) ۳-۱۵/۱-۳-۳ ابزار نشانه گذاری (Marks Placement Tool) ۴-۱۵/۱-۳-۴ ابزار بزرگنمایی (Zoom)	۱-۱۵/۲-۱ آماده سازی فایل ها برای ارسال به چاپخانه طبق دستورالعمل ۲-۱۵/۲-۲ انجام تنظیمات و چاپ فایل با استفاده از فرمان print طبق دستورالعمل ۳-۱۵/۲-۳ کار با ابزار پنجره پیش نمایش چاپ و انجام تنظیمات طبق دستورالعمل	۲	۴	- سیستم کامل رایانه - سیستم عامل ویندوز XP - آخرین ورژن نرم افزار Coreldraw



