

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

طراحی امور گرافیکی با رایانه

شاخه: کار دانش

زمینه: خدمات

گروه تحصیلی: کامپیوتر

زیر گروه: کامپیوتر

رشته مهارتی: طراحی صفحات وب، تولید چند رسانه‌ای و تصویرسازی کامپیوتری

شماره رشته مهارتی: ۳۱۲، ۱۷، ۱۰۱، ۳۱۳، ۱۷، ۱۰۱، ۳۱۴، ۱۷، ۱۰۱، ۳

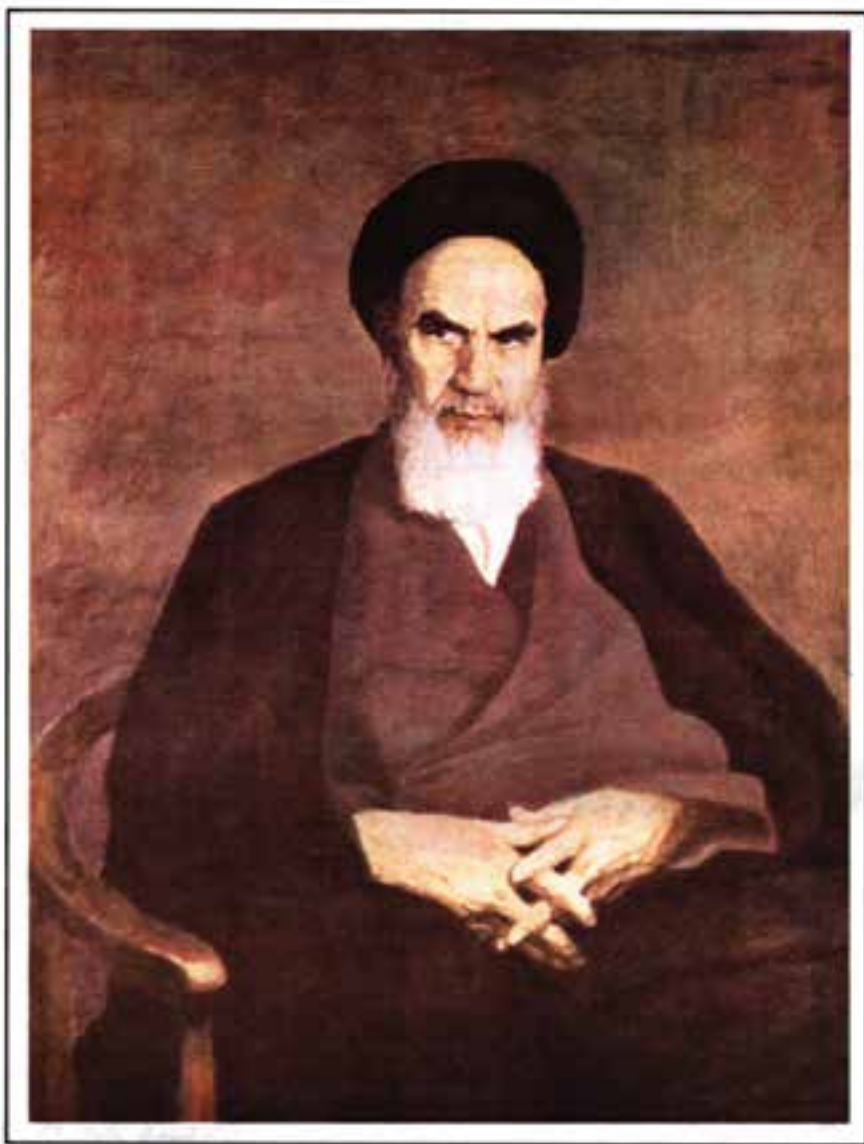
کد رایانه‌ای رشته مهارتی: ۶۱۳۷، ۶۱۳۹

نام استاندارد مهارت مبنا: طراح امور گرافیکی با رایانه

کد استاندارد متولی: ۸۷، ۱۵/۲ ف.ه

شماره درس: نظری ۴۷۲، عملی ۴۷۳

سرشناسه	: محمدی، محمدرضا، ۱۳۴۲-
عنوان و نام پدیدآور	: طراح امور گرافیکی با رایانه بر اساس استاندارد وزارت کار و امور اجتماعی ۶۶/۵۱/۱/۳ /...۱ / مؤلفان محمدرضا محمدی... [و دیگران].
مشخصات نشر	: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران. ۱۳۹۲.
مشخصات ظاهری	: ۴۱۶ ص. : مصور. 978 - 964 - 05 - 2 0 - 6
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: مؤلفان عفت قاسمی، معصومه رضایی، مریم پورغلامی.
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۳۱۲.
موضوع	: گرافیک- راهنمای آموزشی (متوسطه)
موضوع	: گرافیک کامپیوتری- آزمون‌ها و تمرین‌ها (متوسطه)
موضوع	: گرافیک کامپیوتری- پرسش‌ها و پاسخ‌ها (متوسطه)
رده‌بندی کنگره	: ۱۳۸۸ ۳۷/۳۸۵T
رده‌بندی دیویی	: ۰۰۶/۶۰۷
شماره کتابشناسی ملی	: ۱۹۰۶۰۳۷



ایز استادا کیمبر و خرویش

هنر عبارت است از دمیدن روح تعهد در انسان ها

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاروانش - اساتذاردوزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چندرسانه‌ای
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007
صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007
ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007
نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی
بانک اطلاعاتی Access2007	بانک اطلاعاتی Access2007	بانک اطلاعاتی Access2007
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی	برنامه نویسی مقدماتی
طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه	طراحی امور گرافیکی با رایانه
کاربر FreeHand	کاربر Flash	کاربر Flash
کاربر CorelDraw	طراحی صفحات وب مقدماتی	کاربر Director
	طراحی صفحات وب پیشرفته	میکس رایانه‌ای

مجموعه کتاب های درسی رشته کامپیوتر شاخه کاروانش - اساتذاردوزارت کار و امور اجتماعی

رشته تصویرسازی	رشته طراحی صفحات وب	رشته تولید چندرسانه ای	رشته برنامه نویسی پایگاه داده
مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات	مفاهیم پایه فناوری اطلاعات
سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی	سیستم عامل مقدماتی
اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات	اطلاعات و ارتباطات
سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته	سیستم عامل پیشرفته
واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007	واژه پرداز Word2007
صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007	صفحه گسترده Excell2007
ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007	ارایه مطالب PowerPoint2007
نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی	نرم افزارهای اداری تکمیلی
طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	طراح گرافیک رایانه ای	برنامه نویسی مقدماتی
شهروند الکترونیکی	نرم افزار گرافیکی FlashMx	شهروند الکترونیکی	برنامه نویسی ویژوال بیسیک پیشرفته (جلد اول)
نرم افزار گرافیکی FreeHand	طراح مقدماتی صفحات وب	نرم افزار گرافیکی Director	برنامه نویسی ویژوال بیسیک پیشرفته (جلد دوم)
نرم افزار گرافیکی CorelDraw	رایانه کار Interdev	تدوین فیلم و صدا SSP	مدیریت پایگاه داده
نرم افزار گرافیکی FlashMx	رایانه کار Dream Weaver	نرم افزار گرافیکی FlashMx	مهارت عمومی برنامه نویسی
	رایانه کار CLW	نرم افزار گرافیکی Authorware	

فهرست مطالب

مقدمه ۱

پودمان اول: مبانی هنرهای تجسمی

واحد کار اول: توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در محیط کار

- ۱-۱ آشنایی با مفهوم ایمنی ۴
- ۱-۲ بهداشت کار فردی و عمومی ۴
- ۱-۳ عوامل زیان آور محیط کار ۴
- ۱-۴ آشنایی با مفهوم آرگونومی ۵
- ۱-۵ خستگی و عوامل ایجاد خستگی ۵
- ۱-۶ آشنایی با عوارض استفاده از رایانه و نحوه‌ی پیشگیری از آن‌ها ۵
- ۱-۷ نور پردازی محیط کار ۸
- ۱-۸ ویژگی‌های یک محیط کاری مناسب برای کار با رایانه ۸
- ۱-۹ آشنایی با موارد انضباطی و مقررات کارگاهی ۸
- خود آزمایی ۱۰
- پرسش‌های چهارگزینه ای ۱۰

واحد کار دوم : توانایی آماده‌سازی و به کارگیری ابزار و تجهیزات کارگاهی

- ۲-۱ ابزارهای ایجاد عناصر بصری ۱۴
- ۲-۲ مرکب ۱۷
- ۲-۳ گواش ۱۷
- ۲-۴ زمینه‌های ایجاد آثار ۱۸
- ۲-۵ وسایل کمکی ۱۸
- ۲-۶ مبانی هنرهای تجسمی ۲۲
- ۲-۷ عناصر و کیفیت‌های بصری ۲۲
- ۲-۸ کادر در هنرهای بصری ۲۳
- ۲-۹ اهمیت کادر ۲۳
- خود آزمایی ۲۶
- تمرین ۲۶
- پرسش‌های چهارگزینه ای ۲۶

واحد کار سوم : توانایی تشخیص و ترسیم نقطه

- ۳-۱ نقطه ۳۲
- خود آزمایی ۳۸
- تمرین ۳۸
- پرسش‌های چهارگزینه ای ۳۸

واحد کار چهارم : توانایی تشخیص و ترسیم خط

- ۴-۱ تعریف تجسمی خط ۴۲
- ۴-۲ روش‌های ایجاد خط ۴۳

۴۳ ۴-۳ حرکت و آهنگ خط
۴۶ ۴-۴ حالت خطوط
۴۶ ۴-۵ کاربرد خط
۴۷ ۴-۶ ترسیم خط با خط کش ، گونیا ، پرگار ، مداد ، اتود و.....
۴۷ ۴-۹ ترسیم خط به صورت دست آزاد.....
۴۹ خودآزمایی
۴۹ تمرین
۴۹ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار پنجم : توانایی تشخیص و به کار گیری انواع سطوح

۵۲ ۵-۱ سطح
۵۲ ۵-۲ سطوح هندسی و مفاهیم آن‌ها.....
۵۳ ۵-۳ سطوح ارگانیک (حیوانی - انسانی - گیاهی).....
۵۷ خودآزمایی
۵۷ تمرین
۵۷ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار ششم : توانایی تشخیص و ایجاد انواع حجم

۶۰ ۶-۱ حجم
۶۰ ۶-۲ حجم‌های پایه.....
۶۰ ۶-۳ ایجاد احجام با استفاده از اشکال ساده‌ی هندسی.....
۶۱ ۶-۴ حجم مجازی.....
۶۱ ۶-۵ ایجاد تاریک - روشن با استفاده از نقطه.....
۶۱ ۶-۶ ایجاد تاریک - روشن با استفاده از خط.....
۶۵ خودآزمایی
۶۵ تمرین
۶۵ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار هفتم : توانایی تشخیص و ایجاد پرسپکتیو

۶۸ ۷-۱ پرسپکتیو.....
۶۸ ۷-۲ انواع پرسپکتیو خطی.....
۷۲ ۷-۳ آشنایی با سایه در پرسپکتیو.....
۷۵ خودآزمایی
۷۵ تمرین
۷۵ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار هشتم: توانایی تشخیص و ایجاد انواع بافت

۷۸ ۸-۱ بافت
۷۹ ۸-۲ روش‌های ایجاد بافت بصری.....
۸۵ خودآزمایی
۸۵ تمرین
۸۵ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار نهم: توانایی ایجاد تناسب در اشکال ساده‌ی هندسی و ارگانیک

۸۸.....	۹-۱ تناسب
۸۹.....	۹-۲ تناسب طلایی
۹۱.....	۹-۳ نقاط طلایی
۹۳.....	خودآزمایی
۹۳.....	تمرین
۹۳.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار دهم: توانایی ایجاد تعادل و توازن در اجراهای مختلف گرافیکی

۹۶.....	۱۰-۱ تقارن
۹۶.....	۱۰-۲ تعادل
۹۶.....	۱۰-۳ ایجاد تعادل
۹۸.....	۱۰-۴ انواع تعادل
۱۰۱.....	خودآزمایی
۱۰۱.....	تمرین
۱۰۱.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار یازدهم: توانایی تشخیص و ایجاد ریتم

۱۰۴.....	۱۱-۱ ریتم
۱۰۵.....	۱۱-۲ انواع ریتم
۱۰۷.....	۱۱-۳ کاربرد ریتم در یک اثر هنری
۱۰۹.....	خودآزمایی
۱۰۹.....	تمرین
۱۰۹.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار دوازدهم: توانایی ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون) عناصر بصری

۱۱۲.....	۱۲-۱ ترکیب قرینه
۱۱۳.....	۱۲-۲ ترکیب غیرقرینه
۱۱۵.....	۱۲-۳ ترکیب دایره
۱۱۵.....	۱۲-۴ ترکیب مثلث
۱۱۶.....	۱۲-۵ ترکیب‌بندی حلزونی
۱۱۶.....	۱۲-۶ اصول نظام‌دهنده‌ی یک اثر هنری
۱۱۹.....	خودآزمایی
۱۱۹.....	تمرین
۱۱۹.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار سیزدهم: توانایی اجرای رنگ بر شاخص‌های خط، سطح و حجم

۱۲۲.....	۱۳-۱ مفهوم رنگ
۱۲۳.....	۱۳-۲ فرم و رنگ
۱۲۴.....	۱۳-۳ شاخصه‌های اصلی رنگ
۱۲۶.....	۱۳-۴ دسته‌بندی رنگ‌ها
۱۲۹.....	خودآزمایی
۱۲۹.....	تمرین
۱۲۹.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار چهاردهم: توانایی به کارگیری کنتراست‌های هفتگانه در ارائه‌ی آثار تجسمی

- ۱۳۴ ۱۴-۱ کنتراست رنگ
- ۱۴۲ ۱۴-۲ تاثیرات بصری و روانی رنگ‌ها
- ۱۴۵ خودآزمایی
- ۱۴۵ تمرین
- ۱۴۵ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

پودمان دوم: Photoshop

واحد کار پانزدهم: توانایی کار با محیط فتوشاپ

- ۱۴۸ ۱۵-۱ ویژگی‌ها و قابلیت‌های جدید نرم افزار نسخه Cs 4.0 فتوشاپ
- ۱۴۸ ۱۵-۲ حداقل امکانات مورد نیاز سیستم برای نصب نرم افزار
- ۱۵۰ ۱۵-۳ آشنایی با قسمت‌های مختلف محیط فتوشاپ
- ۱۵۲ ۱۵-۴ نحوه‌ی مرتب‌سازی پنجره فایل‌های باز شده در محیط کار
- ۱۵۴ ۱۵-۵ آشنایی با فضاهای کاری مختلف
- ۱۵۵ ۱۵-۶ نحوه‌ی استفاده از ابزارها
- ۱۵۵ ۱۵-۷ پالت‌ها
- ۱۵۶ ۱۵-۸ نحوه‌ی استفاده از پالت‌ها در برنامه
- ۱۵۷ ۱۵-۹ نوار وضعیت (Status bar)
- ۱۵۷ ۱۵-۱۰ پالت Navigator
- ۱۵۸ ۱۵-۱۱ شناسایی اصول بکارگیری Help
- ۱۵۹ ۱۵-۱۲ تنظیمات پیش فرض محیط کار
- ۱۶۲ خود آزمایی
- ۱۶۲ تمرین
- ۱۶۲ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار شانزدهم: توانایی مدیریت فایل‌ها

- ۱۶۶ ۱۶-۱ باز کردن فایل‌ها
- ۱۶۷ ۱۶-۲ فرمت‌های مختلف فایل‌های تصویری
- ۱۷۳ خودآزمایی
- ۱۷۳ تمرین
- ۱۷۳ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار هفدهم: ابزارهای انتخاب

- ۱۷۶ ۱۷-۱ آشنایی با ابزارها و روش‌های انتخاب گروه Marquee
- ۱۷۸ ۱۷-۲ آشنایی با ابزار انتخاب کمند (Lasso)
- ۱۸۰ ۱۷-۳ آشنایی با ابزار انتخاب عصای سحرآمیز (Magic Wand)
- ۱۸۱ ۱۷-۴ آشنایی با منوی Select
- ۱۸۶ ۱۷-۵ نحوه‌ی کپی کردن و چسباندن قسمت‌های انتخاب شده در Photoshop
- ۱۸۶ ۱۷-۴ آشنایی با ابزار برش یا (Crop)
- ۱۹۱ خود آزمایی
- ۱۹۱ تمرین
- ۱۹۱ پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار هجدهم : پیکسل‌ها

۱۹۶	۱۸-۱ انواع نرم افزارهای گرافیکی
۱۹۷	۱۸-۲ وضوح تصویر (Resolution)
۱۹۸	۱۸-۳ Image size
۱۹۸	۱۸-۴ نحوه‌ی تغییر اندازه صفحه تصویر (بوم)
۱۹۹	۱۸-۵ آشنایی با گزینه‌های Transform
۲۰۶	خودآزمایی
۲۰۶	تمرین
۲۰۷	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار نوزدهم : توانایی کار با لایه‌ها

۲۱۲	۱۹-۱ انجام عملیات بر روی لایه‌ها
۲۱۴	۱۹-۲ تغییرات در لایه Background
۲۱۴	۱۹-۳ آشنایی با گروه کردن لایه‌ها (Clipping Group)
۲۱۶	۱۹-۴ نحوه‌ی ویرایش غیر تخریبی لایه‌ها (Nondestructive Editing)
۲۰۹	۱۹-۵ لایه‌های متنی
۲۲۰	۱۹-۶ کار با پاراگراف‌ها در فتوشاپ
۲۲۰	۱۹-۷ آشنایی با پالت پاراگراف
۲۲۱	۱۹-۸ پیچ و تاب متن
۲۲۱	۱۹-۹ جلوه‌های ویژه لایه (Layer Style)
۲۲۴	۱۹-۱۰ ایجاد سبک (Style)
۲۳۱	خودآزمایی
۲۳۱	تمرین
۲۳۱	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار بیستم : عملیات رنگ

۲۳۶	۲۰-۱ انواع مدل‌های رنگ در Photoshop
۲۳۸	۲۰-۲ مدهای رنگی در Photoshop
۲۴۰	۲۰-۳ آشنایی با ابزارهای نقاشی در فتوشاپ
۲۴۵	۲۰-۴ پالت تاریخچه (History)
۲۴۹	خودآزمایی
۲۴۹	تمرین
۲۴۹	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار بیست و یکم : توانایی مدیریت تصاویر

۲۵۴	۲۱-۱ اسکن کردن تصاویر
۲۵۴	۲۱-۲ وارد کردن تصاویر اسکن شده به فتوشاپ
۲۵۵	۲۱-۳ استفاده از خط‌کش در فتوشاپ
۲۵۶	۲۱-۴ تغییر تنظیمات خط‌کش
۲۵۶	۲۱-۵ ابزار اندازه‌گیری یا Ruler tool
۲۵۷	۲۱-۶ خطوط راهنما در فتوشاپ (Guide)
۲۵۸	۲۱-۷ خطوط شبکه‌ای (Grid)
۲۶۲	خودآزمایی

تمرین ۲۶۲

پرسش‌های چهارگزینه‌ای ۲۶۲

واحد کار بیست و دوم : توانایی کار با مسیرها (Path)

۱-۲۲ نحوه‌ی ایجاد مسیر در فتوشاپ ۲۶۶

۲-۲۲ نحوه‌ی تبدیل محدوده انتخاب شده به مسیر ۲۶۶

۳-۲۲ نحوه‌ی ایجاد مسیر با استفاده از ابزار Pen ۲۶۷

۴-۲۲ انواع نقطه منحنی در یک مسیر ۲۶۸

۵-۲۲ ایجاد مسیر با ابزار Freeform pen ۲۷۲

۶-۲۲ استفاده از مسیرهای آماده ۲۷۲

۷-۲۲ ایجاد یک شکل سفارشی جدید ۲۷۴

۸-۲۲ تبدیل لایه Shape به یک لایه معمولی ۲۷۴

۹-۲۲ ترکیب مسیرها با یکدیگر ۲۷۴

۱۰-۲۲ استفاده از Clipping Path (مسیر برشی) ۲۷۵

خود آزمایی ۲۸۰

تمرین ۲۸۰

پرسش‌های چهارگزینه‌ای ۲۸۰

واحد کار بیست و سوم : کانال‌ها و ماسک‌ها

۱-۲۳ کانال‌ها ۲۸۴

۲-۲۳ استفاده از پالت کانال‌ها ۲۸۴

۳-۲۳ مشاهده‌ی کانال‌ها ۲۸۵

۴-۲۳ نحوه‌ی ذخیره و بارگذاری کانال‌ها ۲۸۵

۵-۲۳ انتخاب و ویرایش کانال‌ها ۲۸۵

۶-۲۳ مدیریت کانال‌ها ۲۸۶

۷-۲۳ تغییر ترکیب کانال‌ها ۲۸۶

۸-۲۳ آشنایی با ماسک‌ها ۲۸۶

۹-۲۳ ایجاد ماسک‌های سریع (Quick Mask) ۲۸۶

۱۰-۲۳ ایجاد و ویرایش ماسک لایه ۲۸۷

۱۱-۲۳ اضافه کردن ماسک برای مخفی کردن یا نمایش کل لایه ۲۸۸

۱۲-۲۳ اضافه کردن یک ماسک برای مخفی‌سازی یا نمایش ناحیه انتخاب شده ۲۸۸

۱۳-۲۳ اصول جابه‌جا کردن یک لایه‌ی ماسک ۲۸۸

خود آزمایی ۲۹۲

تمرین ۲۹۲

پرسش‌های چهارگزینه‌ای ۲۹۲

واحد کار بیست و چهارم: ویرایش تصاویر

۱-۲۴ ابزارهای روتوش ۲۹۶

۲-۲۴ آشنایی با ابزارهای Focus ۲۹۹

۳-۲۴ آشنایی با ابزارهای تغییر درجه‌ی رنگی در Photoshop ۳۰۱

۴-۲۴ دستوره‌های روتوش ۳۰۳

خود آزمایی ۳۲۰

۳۲۰.....	تمرین
۳۲۰.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار بیست و پنجم: توانایی به کارگیری فیلترها

۳۲۴.....	۲۵-۱ فیلتر Liquify
۳۲۶.....	۲۵-۲ فیلترهای محو کننده (Blur)
۳۲۹.....	۲۵-۳ فیلترهای واضح کننده یا Sharpen
۳۳۰.....	۲۵-۴ فیلترهای گروه Artistic
۳۳۲.....	۲۵-۵ فیلترهای گروه Brush Strokes
۳۳۲.....	۲۵-۶ فیلترهای گروه Sketch
۳۳۵.....	۲۵-۷ فیلترهای گروه Distort
۳۳۷.....	۲۵-۸ فیلترهای گروه Pixelate
۳۳۸.....	۲۵-۹ فیلترهای گروه Stylize
۳۳۹.....	۲۵-۱۰ ترکیب فیلترها
۲۷۱.....	۲۵-۱۱ فیلترهای Render
۳۴۰.....	۲۵-۱۲ Plug-in ها و نحوه‌ی نصب آن‌ها
۳۴۶.....	خود آزمایی
۳۴۶.....	تمرین
۳۴۶.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار بیست و ششم: استفاده از Actionها

۳۵۲.....	۲۶-۱ استفاده از پالت Action
۳۵۲.....	۲۶-۲ ایجاد یک Action جدید
۳۵۳.....	۲۶-۳ اجرای Action ها
۳۵۳.....	۲۶-۴ ذخیره و بار گذاری Action ها
۳۵۴.....	۲۶-۵ بارگذاری یک مجموعه از Actionهای پیش ساخته فتوشاپ
۳۵۵.....	۲۶-۶ آشنایی با دستورهای Automate (خودکارسازی عملیات)
۳۶۲.....	خودآزمایی
۳۶۲.....	تمرین
۳۶۲.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار بیست و هفتم: عملیات چاپ در فتوشاپ

۳۶۶.....	۲۷-۱ اصول کاربردی چاپ
۳۶۸.....	۲۷-۲ تصحیح حیطه رنگ در هنگام تبدیل RGB به CMYK
۳۶۹.....	۲۷-۳ نحوه‌ی چاپ تصویر در فتوشاپ
۳۷۴.....	خود آزمایی
۳۷۴.....	تمرین
۳۷۴.....	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار بیست و هشتم: طراحی گرافیکی صفحات وب

۳۷۸.....	۲۸-۱ آشنایی با فضای کاری وب
۳۷۸.....	۲۸-۲ فرمت فایل‌های مهم برای صفحات وب

۳۸۰	۲۸-۳ ایجاد تصویرهای متحرک (Animation)
۳۸۱	۲۸-۴ ذخیره تصاویر برای وب
۳۸۷	خود آزمایی
۳۸۷	تمرین
۳۸۷	پرسش‌های چهارگزینه‌ای

واحد کار بیست و نهم : پروژه‌های گرافیک رایانه‌ای

۳۹۰	۲۹-۱ کارگاه گرافیک رایانه‌ای (WorkShop)
۳۹۳	۲۹-۲ کارگاه گرافیک رایانه‌ای (WorkShop2.0)
۳۹۹	۲۹-۳ کارگاه گرافیک رایانه‌ای (WorkShop3.0)
۴۰۲	۲۹-۴ کارگاه گرافیک رایانه‌ای (Workshop4.0)
۴۰۴	۲۹-۵ کارگاه گرافیک رایانه‌ای (workshop 5.0)

آزمون‌های پایانی (تئوری)

۴۰۷	مبانی هنرهای تجسمی
۴۰۸	فتوشاپ

آزمون‌های پایانی (عملی)

۴۱۰	پاسخنامه پرسش‌های چهارگزینه‌ای
۴۱۶	منابع مورد استفاده

علمی که در کار جلوه کند بهترین نوع دانش است.
حضرت علی (ع)

خدایا تو را سپاس می‌گوییم که به ما فرصت تحقیق، تجربه و نگارش این اثر را در جهت اعتلای فرهنگ و دانش فرزندان این مرز و بوم عطا فرمودی.

کتابی که هم اکنون در اختیار شما عزیزان قرار دارد حاصل سال‌ها تجربه و کار تعدادی از هنرآموزان رشته کامپیوتر و گرافیک استان خراسان جنوبی (بیرجند) است که تلفیقی از تجربیات کلاس درس و نیاز حرفه‌ای بازار کار را به نگارش در آورده‌اند.

کتاب حال حاضر بر اساس استناد دارد «طراحی امور گرافیکی با رایانه» وزرات فرهنگ و ارشاد اسلامی جهت هنرجویان شاخه کاردانش و تمامی دانش‌پژوهان رشته کامپیوتر و هنر به تحریر در آمده است. که از دو بخش اصلی مبانی هنرهای تجسمی و فتوشاپ تشکیل شده به طوری که در بخش اول به اصول و مبانی مورد استفاده در گرافیک پرداخته شده و در بخش دوم به نحوه کار حرفه‌ای با قدرتمندترین نرم‌افزار گرافیک رایانه‌ای یعنی فتوشاپ اختصاص داده شده است.

از آنجائیکه هدف اصلی شاخه کاردانش و به طور کلی نیاز کشور عزیزمان در جهت اشتغال فعال و کار آمد، تاکید بر مهارت‌آموزی است. ما نگارش محتویات فصل‌های کتاب را بر این اصل و هدف متمرکز نموده به طوری که علاوه بر نگارش مهارت محور مطالب کتاب، و تمرینات عملی پایان فصل‌ها، یک واحد کار کامل را نیز در انتهای کتاب به پروژه‌های گرافیک رایانه‌ای، در قالب پنج Workshop که هریک از این گارگاه‌های گرافیک رایانه‌ای مشتمل بر تعداد زیادی پروژه‌های از قبل آماده شده می‌باشد اختصاص داده‌ایم. در ابتدای هر Workshop ابتدا به اصول ساخت پروژه مورد نظر پرداخته شده و سپس از هنرجو خواسته می‌شود به طراحی و بازسازی مجدد پروژه‌های آماده شده بپردازد. بنابراین این از هنرآموزان محترمی که زحمت تدریس این کتاب را بر عهده دارند خواهشمندیم با توجه به نیاز و آموخته‌های هنرجویان در بین تدریس فصل‌های کتاب در بخش فتوشاپ، پروژه‌های موجود در واحد کار ۲۸ را در طول دوره آموزش کتاب تدریس کرده و به عنوان کار عملی در اختیار این عزیزان قرار دهند. ضمناً در جهت رشد نوآوری و خلاقیت هنرجویان در پایان ساخت هر پروژه از قبل آماده شده از او خواسته شود بار دیگر موضوع پروژه را با ترکیب‌بندی جدید و کاملاً آزاد نیز انجام دهد. امید است این سبک از آموزش بتواند قدرت ابتکار، خلاقیت و در عین حال مهارت‌آموزی حرفه‌ای هنرجویان را تقویت نماید.

در پایان ضمن تقدیر و تشکر فراوان از زحمات بیدریغ کمیسیون تالیفات شاخه کاردانش از شما هنرآموزان و هنرجویان و دانش‌پژوهان محترم تقاضا داریم با نظرات و پیشنهادات خود ما را در جهت رفع معایب این اثر راهنمایی فرمایید.