



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور



جمهوری اسلامی ایران
وزارت کار و امور اجتماعی

استاندارد مهارت و آموزشی

طراحی لباس با رایانه

گروه برنامه ریزی درسی صنایع پوشاک

تاریخ شروع اعتبار: ۱۳۸۳/۱/۱

کد شغل: ۷-۹۱/۴۱/۱/۳/۴

معاونت پژوهش و برنامه ریزی : تهران-خیابان
آزادی- نش چهارراه خوش- سازمان آموزش فنی و
حرفه‌ای کشور- طبقه پنجم
تلفن: ۶۶۹۴۱۵۱۶ دورنگار: ۶۶۹۴۱۲۷۲
کدپستی: ۱۳۴۵۶۵۳۸۶۸
EMAIL : INFO@IRANTVTO IR

از کلیه صاحب نظران
تقاضا دارد پیشنهادات و
نظرات خود را درباره
این سند آموزشی به
نشانی‌های مذکور اعلام
نمایند.

دفتر طرح و برنامه های درسی: تهران- خیابان
آزادی- خ خوش شمالی- تقاطع خوش و نصرت -
ساختمان فناوری اطلاعات و ارتباطات- طبقه چهارم
تلفن: ۶۶۹۴۴۱۱۹ و ۶۶۹۴۴۱۲۰ دورنگار: ۶۶۹۴۴۱۱۷
کدپستی: ۱۴۵۷۷۷۳۶۳
EMAIL : DEVEL OP@IRANTVTO IR



تعریف مفاهیم سطوح یادگیری	
آشنایی: به مفهوم داشتن اطلاعات مقدماتی/شناسایی: به مفهوم داشتن اطلاعات کامل/ اصول: به مفهوم مبانی مطالب نظری/ توانایی: به مفهوم قدرت انجام کار	
مشخصات عمومی شغل:	
طراح لباس با کامپیوتر کسی است که بتواند علاوه بر مهارت طراحی لباس زنانه و دخترانه یا طراحی لباس مردانه از عهده طراحی لباس با نرم افزارهای Photo shop , Corel برآمده و با حوادث ضمن کار و رعایت و پیشگیری از آنها آشنایی کامل داشته باشد	
ویژگی های کارآموز:	
میزان تحصیلات: دیپلم	
توانایی جسمی: عدم کور رنگی و توانایی کار با دستگاه	
مهارت های پیش نیاز این استاندارد: طراحی لباس زنانه و دخترانه (یا طراحی لباس مردانه) — کارور عمومی رایانه شخصی	
مدت دوره کارآموزی:	
کل مدت زمان دوره کارآموزی:	۱۵۲ ساعت
۱- زمان آموزش نظری:	۲۹ ساعت
۲- زمان آموزش عملی:	۱۲۳ ساعت
۳- زمان کارورزی:	- ساعت
۴- زمان پروژه:	- ساعت
روش ارزیابی مهارت کارآموز:	
۱- امتیاز سنجش نظری(دانش فنی): ۲۵٪	
۲- سنجش عملی: ۷۵٪	
۲-۱- امتیاز سنجش مشاهده ای: ۱۰٪	
۲-۲- امتیاز سنجش نتایج کار عملی: ۶۵٪	
مشخصات مربی:	
حداقل سطح تحصیلات:	
- لیسانس طراحی و دوخت با ۲ سال سابقه کار مرتبط	
- فوق دیپلم طراحی و دوخت با ۵ سال سابقه کار مرتبط	



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

نام شغل: طراح لباس با رایانه

فهرست توانایی های شغل

ردیف	عنوان توانایی
۱	توانایی کار با نرم افزار COREL DRAW
۲	توانایی کار با نرم افزار Photoshop
۳	توانایی طراحی لباس با کامپیوتر
۴	توانایی پیشگیری از حوادث ضمن کار و رعایت بهداشت و نکات ایمنی



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریز برنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۴۶	۳۲	۱۴	توانایی کار با نرم افزار COREL DRAW شناسایی اصول نصب و کار با محیط نرم افزار و ابزارهای کمکی ترسیم - صفحه اصلی برنامه - منوهای زیر نمایش (MENUBAX) - منوهای کنترل WINDOWS - جعبه استاندارد - سطر فرمان - پنجره محاوره - خط کش های صفحه ترسیم - واحد های اندازه گیری - تنظیم خط کش (RULER SETUP) - خطوط راهنما و تنظیم آن (GUIDE LINES) - شبکه خطوط کمکی ترسیم GRID - تنظیمات شبکه - نحوه نمایش موضوعات - نمایش SIMPLE WIRE FRAME - نمایش WIRE FRAME - نمایش DRAFT VIEW - نمایش NORMAL VIEW - نمایش ENHANCED VIEW - نمایش ZOOM - تنظیم ابزار ZOOM - ابزار PAN	۱ ۱-۱



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none">- تنظیم صفحه- تنظیم صفحه ترسیم PAGE SETUP- اضافه کردن صفحه ترسیم INSERT PAGE- تغییر صفحه RENAME PAGE- حذف صفحه DELET	۱-۲
			<ul style="list-style-type: none">شناسایی اصول ترسیم در COREL DRAW- ترسیم چهارضلعی (RECTANGLE)- ترسیم بیضی (ELLIPSE)- ترسیم قطاع (PIE WEDGES)- ترسیم کمان (ARC)- ترسیم چند ضلعی (POLY GON)- ترسیم ستاره (STAR)- ترسیم مارپیچ (SPIRAL)- ترسیم کاغذ شطرنجی (GRAPH PAPER)- ترسیم خط آزاد (FREEHAND TOOL)- ترسیم خط (BEZIER)- ترسیم خط قلم معمولی (NATURE PEN)- ترسیم خط اندازه گیری (DIMENSION LINE)- ترسیم خط رابط (CONNECT OR LINE)	۱-۳
			<ul style="list-style-type: none">شناسایی اصول نگارش در متن- کار با متن (ARTISTIC TEXT)- کار با متن پاراگرافی (PARAGRAPH TEXT)- کار با گزینه EDIT TEXT	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>FORMAT TEXT - کار با گزینه</p> <p>- کار با قالب بندی متن بر روی مسیر</p> <p>شناسایی اصول عملیاتی تبدیلی</p> <p>- تغییر مکان موضوعات (POSITION)</p> <p>- دوران موضوعات (ROTATE)</p> <p>- کشیدگی موضوعات (SKEW)</p> <p>- آینه ساختن موضوعات (NIRROR)</p> <p>- تغییر مقیاس موضوعات (SCALE)</p> <p>- تغییر اندازه موضوعات (SIZE)</p> <p>شناسایی اصول رنگ آمیزی موضوعات</p> <p>COREL - کار با منوهای گرافیکی</p> <p>UNIFORM FILL - کار با پرکردن یکنواخت</p> <p>FOUNTION FILE - پرکردن غیر یکنواخت</p> <p>۲- COLOR FILE - کار با الگوهای دو رنگ</p> <p>FULL - COLOR - کار با الگوهای تمام رنگ</p> <p>- روش الگوهای BITMAP</p> <p>- روش الگوهای تار و پودی TEXTURE FILE</p> <p>POST SCRIPT - کار با الگوهای</p> <p>شناسایی اصول گروه بندی موضوعات</p> <p>GROUP - کار با عملیات</p> <p>UNGROUP - کار با عملیات</p> <p>COMBINE - کار با عملیات</p> <p>BREAR APART - کار با عملیات</p>	<p>۱-۴</p> <p>۱-۵</p> <p>۱-۶</p>



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریز برنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>- کار با عملیات DISTRIBUTE</p> <p>- کار با عملیات SEPARATE</p> <p>شناسایی اصول کار با جلوه های ویژه</p> <p>- کار با جلوه بی قاعدگی (ENVELOPE)</p> <p>- کار با جلوه پرسپکتیو (PRESPECTIVE)</p> <p>- کار با جلوه رشد حجمی (EXTRUDE)</p> <p>- کار با جلوه آمیختگی (BLEND)</p> <p>- کار با جلوه کپی هم مرکز (CONTOURE)</p> <p>- کار با جلوه لنزها (LENS)</p> <p>- کار با جلوه اسکریت (SCRIRT)</p> <p>- کار با جلوه سایه زنی (DROP SHADOW)</p> <p>- کار با جلوه (POWER CLIP)</p> <p>- کار با جلوه اعوجاج (DISTORTION)</p> <p>شناسایی اصول مرتب کردن لایه ها و موضوعات</p> <p>- کار با گزینه ORDER</p> <p>- کار با لایه ها</p> <p>- کار با OBJECT MANAGER</p> <p>- مرتب کردن لایه ها و موضوعات</p> <p>شناسایی اصول عملیات اصلاحی</p> <p>- کار با ابزار گره ها SHAPE TOOL</p> <p>- کار با ابزار پاک کن ERASE TOOL</p> <p>- کار با ابزار چاقو KNIFE TOOL</p> <p>- کار با گزینه CONVERT TO CURVE</p>	<p>۱-۷</p> <p>۱-۸</p> <p>۱-۹</p>



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریزبرنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none">- کار با انواع گره ها- CUSP- SMOOTH- SUMMET- اضافه کردن گره ها- کاهش گره ها- انجام عملیات WELD- انجام عملیات TRIM- انجام عملیات INTER SECTION- انجام عملیات LOCK OBJECT- انجام عملیات اصلاحی- شناسایی اصول کار با تصاویر BITMAP- انجام عملیات CONVERT TO BITMAP- انجام عملیات RESAMPLE- انجام عملیات BITMAP COLOR MASK- انجام عملیات EDIT BITMAP- کار با جلوه های تصاویر BITMAP- جلوه دو بعدی ۲D EFFECT- جلوه سه بعدی ۳D EFFECT- جلوه مات کننده BLUR- جلوه NOISE- جلوه شفاف کننده SHARPEN	۱-۱۰



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریز برنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			- جلوه هنری ARTISTIC - تبدیل تصاویر BITMAP شناسایی اصول انجام عملیات صادر، وارد، ذخیره، بازیابی و چاپ	۱-۱۱
۴۴	۳۲	۱۲	توانایی کار با نرم افزار Photo shop شناسایی اصول نصب فتوشاپ و شناخت مقدمات گرافیک شناسایی اصول بررسی کلی Photo shop - setting up کردن - preference ها - اضافه کردن Plug - ins - استفاده از حافظه دیسک سخت - بررسی ابزار - ابزار شناسی - کنترل های جعبه ابزار - بدست آوردن online - کار با Pallet ها - بدست آوردن و مرتب کردن - گروهی کردن - انتخاب گزینه ها - کار با ابزار قوی - پاک کردن از Back ground - پاک کردن رنگهای Similar - انتخاب ناحیه رنگ Similar - ایجاد Notes	۲ ۲-۱ ۲-۲



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریز برنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>File Features - بکارگیری</p> <p>Edit - شناسایی اصول کار با ابزار</p> <p>Lasso Tools - select کردن با</p> <p>Free - From - اشکال</p> <p>straight Edges -</p> <p>Lasso کردن Modify-</p> <p>Magic Wand - انتخاب رنگ با</p> <p>Stamp Tools - cloning با</p> <p>Clone Stamp -</p> <p>Pattern Stamp -</p> <p>Stamp کردن mofiy -</p> <p>Paint brush Tool - نقاشی با</p> <p>Set کردن -</p> <p>Brush Tool - استفاده از برای ساخت پس زمینه</p> <p>کار با ابزار ویرایش دیگر -</p> <p>Airbrush -</p> <p>Pencil -</p> <p>Paint Bucket -</p> <p>Gradient -</p> <p>شناسایی اصول کار با ابزار Modify کردن تصویر</p> <p>Eraser Tools - پاک کردن با</p> <p>Straight forward - پاک کردن</p> <p>Back ground Eraser - بدست آوردن کنترل بیشتر با</p>	۲-۳
				۲-۴



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریزبرنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>- پاک کردن رنگ با Magic Eraser Tools</p> <p>- نقاشی با Art History Brush , History</p> <p>- نقاشی لایه ها با History Brush</p> <p>- ساختن با Art History Brush , Master Pieces</p> <p>- کار با Photographer Tools</p> <p>Blur -</p> <p>Sharpen -</p> <p>Smudge -</p> <p>Dodge -</p> <p>Burn -</p> <p>شناسایی اصول دریافت تصاویر</p> <p>- آشنایی با Digitizing</p> <p>Scanning -</p> <p>digital Camera -</p> <p>- Predigitized کردن تصاویر</p> <p>Positioning -</p> <p>Rulers -</p> <p>Guides -</p> <p>Grid -</p> <p>- Cropping کردن</p> <p>- زمان Canvas size</p> <p>- فرمان Crop</p>	۲-۵



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریزبرنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			- ابزار Crop - Scaling شناسایی اصول شناخت Photoshop در عمق آشنایی با لایه های Palette - Back ground - Naming - Viewing , Targeting - درک opacity, Transparency - تغییر ترتیب لایه - link کردن لایه ها - ساخت لایه های جدید و حذف لایه ها - ساخت لایه جدید خالی - ساخت لایه جدید با محتوا - Duplicate کردن لایه ها - حذف لایه ها - کار با Blending Layers - کار با سبک های لایه - استفاده از سبک های لایه - بکار بردن سبک های لایه - ذخیره کردن سبک های لایه - کار با Type Layers - Consolidate کردن لایه ها	۶-۲ ۷-۲



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریزبرنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>Merge کردن لایه های Visible - Merge کردن لایه های Link شده - Merge Down - Flatten Image - شناسایی اصول ترسیم Path ها ۲-۸ ترسیم Path با ابزار ویژه آن Pen tools - Straight Paths - Curved Paths - Free From pen - Megnetic pen - - ویرایش Path با ابزار ویژه آن Companent Selection - direct selection - - ویرایش Anchor points Trans form کردن Path ها - Combin کردن Path ها - کار با Paths Palrette - Work paths - Saving paths - Displaying paths - Deleting paths - - استفاده از path ها برای بکارگیری رنگ</p>	



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			Filling - Stroking - Convert کردن path ها - Selection به یک - Selection داخل یک path - Export , Import کردن path ها - Copy & Paste - Dray & Drop - path ها برای Illustrator - path ، Clipping - ساختن Shape , Line - نوار گزینه های ابزار Shape - ترسیم Shape ها - شناسایی اصول استفاده از Channel ها و Quick Mask - بررسی Channels Palette - ذخیره کردن انتخابها به عنوان Alpha Channel - بررسی Color Channel - بررسی Alpha Channel - Channel options - Loading selections - ویرایش Channel ها - Fine - Turning Alpha channel بوسیله Painting - بررسی اجرای عملکردهای Channel -	۲-۹



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریزبرنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			Duplicating - Deleting - Splitting - Merging - استفاده از Multi channel - Mixing - آشنایی با Channel از نوع Spot Color - استفاده از Quick Mask Mode - شناسایی اصول تنظیم Color , Tonality - بررسی میزان Color , Tonality - Histograms - Info Palette - Eyedropper Tool - Color Sampler Tool - تنظیم سرعت عمل - Brightness / Contrast - Auto Levels - Auto Contrast - Variations - کار با Level ها - تنظیم Channel ها - مشخص کردن نقاط سیاه و سفید - ذخیره و باز کردن تنظیم Level ها -	۲-۱۰



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریزبرنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<ul style="list-style-type: none">- تنظیم Curve ها- Graph- Brightness Bar- Graph Tools- مقادیر ورودی و خروجی- Channel ها- Lock - Down Curves- تعیین Position یک رنگ- ذخیره و بار کردن تنظیم Curve ها- Balance کردن رنگ- Color Balance- Selective Color- Channel Mixer- استفاده از تنظیم Layer ها- ساختن یک Adjustment Layer- استفاده از Adjustment Layer به عنوان Mask- بکارگیری Unsharp Mask Filter- تکنیک Small - Dose- تکنیک Flesh - Tone- تکنیک Lab - Mode- شناسایی اصول تغییر وضعیت History- انجام undoing (فرمانهای undo و شروع مجدد)	۲-۱۱



زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			- بررسی Time Machine های فتوشاپ - History palette - تغییر History - توسعه وضعیت های History - گزینه های History - کار با Snapshot ها - ذخیره Snapshot ها - ذخیره Snapshot به عنوان یک Document جدید - حذف Snapshot ها - ویرایش وضعیت History - حذف وضعیت History - History غیر خطی - History Brush - Art History Brush - نقاشی با Snapshot - دیگر ویژگی های ویرایش History - شناسایی اصول استفاده از Action ها - ساختن یک Action (استفاده از Action Palette) - رفع مشکل Action ها - محدودیت Action ها - Import کردن Action های موجود - کار با Action هایی که مانند Filter ها هستند	۲-۱۲



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریزبرنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			Photo Effects - Text Effects - پاک کردن Palette - بررسی Action های Summed up - شناسایی اصول Type کردن Type از نوع Side - by - Side - کار با Type در عمق - Text Basic - Specification - ویرایش Text - فضای Paragraph - Type روی Path - Effect های Text - Render کردن Text - انتقال Type بین برنامه های کاری - شناسایی اصول Transform کردن تصاویر با Filter ها	۲-۱۳
			- تقلید سبک Cubism بدون Cube ها - ساختن کار زیبا با Master strokes - ساخت شب و روز - ساختن نور رمانتیک - اضافه کردن جلوه های ویژه با نور - اضافه کردن Illumination - اضافه کردن Texture	۲-۱۴



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریز برنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
			<p>– اضافه کردن Spotlight</p> <p>– پرکردن آسمان با حباب، باران یا برف</p> <p>شناسایی اصول تقلید جلوه های ۳D</p> <p>– ساختن جلوه های ۳D با اسکندر</p> <p>– ساختن حفره های ۳D</p> <p>– ساختن دکمه ها</p> <p>– ساختن یک ۳D Turnatabe و دیگر Object ها</p> <p>– Import کردن گرافیک ۳D از دیگر برنامه ها</p>	۲-۱۵
۶۰	۵۸	۲	<p>توانایی طراحی لباس با کامپیوتر</p> <p>شناسایی اصول طراحی اندام و چهره با ابزار ترسیم مربوطه و اشیاء از قبل تعریف شده در نرم افزارهای Corel Draw, Photoshop</p> <p>شناسایی اصول طراحی انواع مدل لباس (قطعات پشت و رو) و ملزومات آن با ابزار مربوطه و اشیاء از قبل تعریف شده در نرم افزار Corel Draw, Photoshop</p> <p>– انواع لباس رسمی</p> <p>– انواع لباس منزل</p> <p>– انواع پیراهن (اسپرت، شومیز و ...)</p> <p>– انواع بارانی، پالتو، کاپشن های تابستانی و زمستانی</p> <p>شناسایی اصول طراحی انواع لباس ها بصورت گسترده و رعایت کردن دقیق خطوط برش، پنس ها، محل جیب، جا دکمه، شکستگی یقه، سجافها و زیپ</p> <p>شناسایی اصول رنگ آمیزی و ترسیم بافت پارچه با ابزار مربوطه</p>	<p>۳</p> <p>۳-۱</p> <p>۳-۲</p> <p>۳-۳</p> <p>۳-۴</p>



نام شغل: طراح لباس با رایانه

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

اهداف و ریز برنامه درسی

زمان آموزش			شرح	شماره
جمع	عملی	نظری		
۲	۱	۱	توانایی پیشگیری از حوادث ضمن کار و رعایت بهداشت و نکات ایمنی ۴-۱ آشنایی با محیط آموزشی و کارگاهی ۴-۲ آشنایی با موارد انضباطی و مقررات کارگاهی ۴-۳ شناسایی اصول استفاده از جعبه کمک‌های اولیه، کپسول آتش نشانی، شیلنگ های آتش نشانی، علائم ایمنی و ... ۴-۴ شناسایی اصول مقابله با گرما و سرما در محیط کارگاه ۴-۵ شناسایی اصول بکارگیری راههای پیشگیری از بروز حوادث نظیر آتش سوزی، گاز گرفتگی و ... ۴-۶ شناسایی اصول به صدا در آوردن آژیر هشدار دهنده در صورت بروز حادثه ۴-۷ شناسایی اصول پیشگیری از برق گرفتگی و بکار بردن سیستم ارت	



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

نام شغل: طراح لباس با رایانه

فهرست استاندارد تجهیزات، ابزار، مواد و وسایل رسانه ای

ردیف	مشخصات فنی	تعداد	شماره
۱	کامپیوتر پنتیوم III یا بالاتر و متعلقات آن		
۲	پرینتر رنگی (در صورت وجود شبکه ۱ چاپگر کافی است)		
۳	اسکنر (در صورت وجود شبکه ۱ اسکنر کافی است)		
۴	CDهای آموزشی		
۵	ژورنال		
۶	صندلی		
۷	ویدیو پروژکتور		
۸	نرم افزار Power point		
۹	نرم افزار Photo Shop		
۱۰	نرم افزار Corel Draw		

تجهیزات، ابزار و مواد برای ۱۵ نفر تعیین شده است.