

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

Σεμινάριο επιμόρφωσης - Νο 2 (36 ώρες)

A/A	ΩΡΕΣ	ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ	ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΣΤΟΧΟΙ	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ
1	3	Δυνατότητες του Adobe Premier Pro CS3 - η φιλοσοφία του	Εισαγωγή στο Adobe Premier Pro CS3	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει τις δυνατότητες του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 ■ Να εξοικειωθεί με την εγκατάσταση του Adobe Premier Pro CS3 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ρύθμιση της μορφής που τηλεοπτικού σήματος ■ Ρύθμιση της μορφής που ακουστικού σήματος
2	3	Ξενάγηση στο περιβάλλον του Adobe Premier Pro CS3	Εισαγωγή στο Adobe Premier Pro CS3	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει τις λειτουργίες και τις δυνατότητες του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 ■ Να εξοικειωθεί με το περιβάλλον του Adobe Premier Pro CS3. ■ Να γνωρίσει τα πλαίσια διαλόγου, την οθόνη εργασίας και τις γραμμές εργαλείων. ■ Να αλλάζει τη μορφή της γραμμής εργαλείων. ■ Να γνωρίσει την περιοχή εντολών. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Αλλαγή μεγέθους των πάνελ ■ Εξερεύνηση των πάνελ
3	3	Δημιουργία νέας ταινίας - Εισαγωγή δεδομένων	Παραγωγή τηλεοπτικού προγράμματος	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει το περιβάλλον εργασίας του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 ■ Να εξοικειωθεί με το περιβάλλον του Adobe Premier Pro CS3. ■ Να γνωρίσει πως γίνεται η ένωση των εικόνων για τη δημιουργία μιας ταινίας. ■ Να μπορεί να προσθέτει ήχο και εφέ στην ταινία. ■ Να γνωρίσει την περιοχή εντολών. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Εισαγωγή αρχείων εικόνας ■ Εισαγωγή αρχείων ήχου ■ Τοποθέτηση αυτών στο πάνελ TimeLine
4	3	Προσθήκη εφέ	Παραγωγή τηλεοπτικού	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να μπορεί μια ένωση μεταξύ τους δύο πλάνα με τη 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ενεργοποίηση των εφέ

		στην εναλλαγή των πλάνων	προγράμματος	<p>βοήθεια του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Να μπορεί να προσθέτει εφέ όταν στην ταινία μεταβαίνει από το ένα πλάνο στο άλλο. 	<p>αλλαγής πλάνων</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ένωση δύο πλάνων
5	3	Προσθήκη εφέ σε εικόνες και βίντεο	Παραγωγή τηλεοπτικού προγράμματος	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να μπορεί να προσθέτει εφέ στις εικόνες του Adobe Premier Pro CS3. ■ Να γνωρίζει τις δυνατότητες το κάθε εφέ και που χρησιμοποιείται το καθένα από αυτά. ■ Να μπορεί να προσθέτει οπτικά εφέ στην ταινία. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ενεργοποίηση των εφέ εικόνας και βίντεο ■ Τοποθέτηση αυτών στην εικόνα ή το βίντεο
6	3	Δημιουργία τίτλων	Αρχές ψηφιακού μοντάζ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει το περιβάλλον εργασίας του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 ■ Να εξοικειωθεί με το περιβάλλον του Adobe Premier Pro CS3. ■ Να γνωρίζει πως μπορεί να εισάγει τίτλους σε μια εικόνα. ■ Να γνωρίζει την περιοχή εντολών. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Προσθήκη τίτλων στην ταινία ■ Ενεργοποίηση των εφέ τίτλων
7	3	Επεξεργασία ήχου	Αρχές ψηφιακού μοντάζ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει το περιβάλλον εργασίας του λογισμικού Adobe Premier Pro CS3 ■ Να εξοικειωθεί με το περιβάλλον του Adobe Premier Pro CS3. ■ Να γνωρίζει πως εισάγονται οι ήχοι που θα χρησιμοποιηθούν για μια ταινία. ■ Να μπορεί να προσθέτει εφέ ήχου στην ταινία. ■ Να γνωρίζει την περιοχή εντολών για τους ήχους των . 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Εισαγωγή αρχείων ήχου ■ Επεξεργασία αυτών, ανάλογα με την μορφή τους ■ Διαχωρισμός των καναλιών εξακάναλου ήχου ■ Προσθήκη εφέ στον ήχο
8	3	Επεξεργασία έτοιμου βίντεο	Αρχές ψηφιακού μοντάζ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να κάνει διάφορα εφέ που αφορούν την κίνηση της εικόνας. ■ Να εξοικειωθεί με το περιβάλλον των εφέ κίνησης του Adobe Premier Pro CS3. ■ Να μπορεί να δημιουργεί ταινία με εφέ κίνησης. ■ Να γνωρίζει την περιοχή εντολών. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ένωση βίντεο μεταξύ τους ■ Προσθήκη εφέ κίνησης στα βίντεο

9	3	Μεταφορά της ταινίας σε μέσο αναπαραγωγής	Χρήση τεχνολογίας σκληρών δίσκων	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει τον τρόπο μεταφοράς μιας ταινίας. ■ Να γνωρίζει όλους τους τρόπους εξαγωγής μιας ταινίας και να επιλέγει το κατάλληλο ανάλογα με το μέσο στο οποίο φέρεται να μεταφέρει αυτή. ■ Να γνωρίζει τι επιλογές έχει ανάλογα με το που θα μεταφέρει την ταινία. ■ Να γνωρίσει την περιοχή εντολών. 	Μετατροπή της ταινίας σε σύστημα αναπαραγωγής. Αντιγραφή αυτής σε ταινία ή DVD
10	3	Δημιουργία διασύνδεσης χρήστη και ορισμός των ιδιοτήτων	Η δημιουργία της διεπαφής	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει τον τρόπο δημιουργίας μιας φόρμας στην Visual Basic. ■ Να εισάγει κουμπιά (Buttons), ετικέτες (Labels) και φωτογραφίες μέσα στην φόρμα. ■ Να ορίζει τις ιδιότητες των παραπάνω αντικειμένων. ■ Να γνωρίσει την περιοχή εντολών της Visual Basic. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Δημιουργία φόρμας ■ Δημιουργία μπουτόν ■ Δημιουργία ετικέτας ■ Εισαγωγή εικόνας
11	3	Συγγραφή του κώδικα	Προγραμματισμός με συμβάντα	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει να γράφει τον κώδικα για μια φόρμα στην Visual Basic. ■ Να γνωρίσει την περιοχή εντολών της Visual Basic. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Προγραμματισμός λειτουργίας μπουτόν ■ Προγραμματισμός λειτουργίας ετικέτας ■ Προγραμματισμός εμφάνισης εικόνας
12	3	Μεταβλητές και Συναρτήσεις της Visual Basic	<ul style="list-style-type: none"> ■ Σταθερές μεταβλητές και παραστάσεις ■ Συναρτήσεις 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Να γνωρίζει τις μεταβλητές που χρησιμοποιεί η Visual Basic. ■ Να γνωρίζει τις συναρτήσεις που χρησιμοποιεί η Visual Basic. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Χρήση των σταθερών μεταβλητών σε προγράμματα ■ Χρήση των συναρτήσεων μεταβλητών σε προγράμματα