

## جزئیات سرفصل‌های کتاب تولید محتوای رایانه‌ای یازدهم

پودمان اول: طراح امور گرافیک رایانه‌های پیکسلی Ps		@khatetaleef
شروع به کار در برنامه فتوشاپ و ایجاد سند	<p>واحد یادگیری ۱: ویرایش تصاویر پیکسلی</p>	
آشنایی با قسمت‌های مختلف محیط فتوشاپ		
پنجره اصلی برنامه و قسمت‌های مختلف آن		
نحوه استفاده از ابزارها در برنامه		
تنظیمات پیش‌فرض محیط کار		
باز کردن فایل‌ها		
قالب‌های مختلف فایل‌های تصویری		
آشنایی با ابزارها و روش‌های انتخاب در فتوشاپ		
آشنایی با منوی Select		
آشنایی با لایه‌ها و انجام عملیات بر روی آن‌ها	<p>واحد یادگیری ۲: تصویرسازی پیکسلی</p>	
مسیر و انواع نقطه در یک مسیر		
رنگ‌ها و نحوه استفاده از آنها در Photoshop		
آشنایی با ماسک‌ها		
آشنایی با ایجاد لایه‌های تنظیم رنگ		
آشنایی با Adobe Firefly و ابزارهای هوش مصنوعی		
پودمان دوم: طراح گرافیک رایانه‌ای برداری Ai		@khatetaleef
آشنایی با Illustrator و کاربردهای آن	<p>واحد یادگیری ۱: ترسیم اشیای گرافیک برداری</p>	
قابلیت‌های جدید Illustrator 2025		
آشنایی با قسمت‌های مختلف محیط نرم‌افزار Illustrator		
آشنایی با فضاهای کاری مختلف		
استفاده از اشکال هندسی (Geometric shapes) برای ترسیم		
ویرایش مسیرها در Illustrator		
آشنایی با Transform و کاربرد آن در اجرای پروژه‌های گرافیکی		
روش‌های مختلف رنگ‌آمیزی در نرم‌افزار Illustrator		
تغییر رنگ سریع محتویات Artwork	<p>واحد یادگیری ۲: توسعه گرافیک برداری</p>	
تغییر رنگ محتویات Artwork با استفاده از هوش مصنوعی Generative Recolor		
نحوه ساخت اینفوگرافیک (Infographic)		
ساخت Symbolها		
ایجاد متن		
گروه‌بندی اشیا		
پودمان سوم: ضبط و تدوین محتوای ویدئویی Pr		@khatetaleef
قابلیت‌های جدید Adobe Premiere Pro 2025	<p>واحد یادگیری ۱: تدوین محتوا</p>	
پنل پروژه (Project) و کاربرد آن		
پنل خط تدوین (Timeline) و قسمت‌های مختلف آن		
پنل‌های صفحه نمایش (Source Monitor/Program Monitor) و کاربردهای ویژه آن‌ها		
مراحل تدوین فیلم		

آشنایی با جعبه ابزار برنامه	
ویرایش اولیه یا Rough Cut	
ابزار ویرایش Ripple	
ابزارهای ویرایش Slip و Slide	
ابزار ویرایش Slip	
آشنایی با انواع برش‌ها در تدوین	
Jump Cut	
توانایی کار با جلوه‌های انتقالی	<p>واحد یادگیری ۲: توسعه محتوای ویدیویی</p>
متحرک‌سازی کلیپ‌ها و تصاویر در خط تدوین	
توانایی کار با صدا در Premiere Pro	
تطبیق خودکار حجم صدا در خط تدوین	
تقویت گفتار صدا (Enhance Speech) در خط تدوین	
میکس موسیقی زمینه با گفتار در خط تدوین	
نحوه Fade In و Fade Out کلیپ صوتی	
توانایی ساخت عناوین مختلف در یک پروژه	
ساخت عناوین متحرک گرافیکی	
تبدیل گفتار به متن کلیپ‌های خط تدوین و ایجاد زیرنویس	
Premiere Pro و انواع روش‌های ترکیب	
حذف پرده کروماکی و ساخت تصاویر ترکیبی	
نحوه گرفتن خروجی در نرم‌افزار Premiere Pro	
<p style="text-align: center;"><b>پودمان چهارم: ضبط و تدوین محتوای صوتی Au</b> <span style="float: right;">@khatetaleef</span></p>	
معرفی برنامه Adobe Audition	<p>واحد یادگیری ۱: ضبط محتوای صدا</p>
پیش‌نیازهای نرم‌افزاری و سخت‌افزاری برای نصب برنامه	
آشنایی با محیط برنامه	
پنل‌های مهم و کاربردی	
آشنایی با فایل‌های Session	
ایجاد پادکست (Episode)	
مدیریت شیار در فایل Session	
تنظیمات اولیه بعد از ایجاد پروژه	
توانایی ضبط صدا	
نصب میکروفون و تنظیمات کارت صوتی	
ضبط صدا در نمای ویرایشی Multitrack	
ضبط صدا در نمای ویرایشی Waveform	
نکات قابل توجه در ضبط صدا	
شناخت اصول پخش صدا	
پخش صدا به شیوه Scrubbing	
آشنایی با روش‌های ویرایشی	<p>واحد یادگیری ۲: تدوین محتوای صوتی</p>
ویرایش در نمای Multitrack	
بخش اول: چیدمان	
چیدمان قطعات پروژه	



بخش دوم: تنظیم بلندی صدا	
ایجاد Fade با کمک خط Volume	
بخش سوم: طراحی صوتی	
شناخت اصول نمایش صوت در نمای ویرایشی Waveform	
حالت نمایش Spectral Frequency	
حذف صداهای ناخواسته و هواگیری فایل صوتی	
حالت نمایش Spectral Pitch	
ذخیره پروژه	
توانایی صدور فایل جلسه یا تهیه فایل خروجی (نمای ویرایشی Multitrack)	
افزودن اطلاعات توصیفی به فایل خروجی	
<b>An</b> <b>یودمان پنجم: تولید و توسعه پویانمایی</b>	<b>@khatetaleef</b>
آشنایی با Animate و کاربردهای آن	واحد یادگیری ۱: <b>تولید پویانمایی</b>
آشنایی با محیط برنامه و اجزاء آن	
جریان کاری (Workflow) ساخت یک پروژه در Animate	
بررسی تنظیمات اولیه بعد از ایجاد پروژه	
مفهوم لایه و کاربرد آن در انیمیشن	
نحوه ایجاد انواع نماد های گرافیکی	
نحوه تبدیل عناصر گرافیکی به نماد	
ویرایش نمادها	
آشنایی با Library و کاربردهای آن	
نرم افزار Animate و قابلیت های ویژه آن در انیمیشن	
انواع فریم ها در Animate	
تغییر ویژگی های یک Motion Tween	
افزودن متن و ویرایش ویژگی های آن	
درج و ویرایش متون هنری	
درج و ویرایش متون پاراگرافی	
توانایی کار با ماسک ها در ساخت موشن گرافیک	واحد یادگیری ۲: <b>توسعه پویانمایی در محیط Animate</b>
ساخت ماسک متحرک در Adobe Animate با تکنیک	
اصول ساخت دکمه ها در ایجاد انیمیشن تعاملی	
ساخت یک لوگوی متحرک در Adobe Animate	
توانایی وارد کردن صدا به پروژه، متحرک سازی و زمان بندی عناصر	
معرفی زبان برنامه نویسی Actionscript 3.0	
کنترل موشن گرافیک و ایجاد تعامل با کمک Actionscript 3.0	
تهیه فایل خروجی پروژه	
تهیه فایل ویدیویی از پروژه	
تهیه فایل SWF از پروژه	



کانال خط تألیف: **@khatetaleef**

آموزش های مربوط به کتاب های یازدهم در کانال خط تألیف در **بله**، **ایتا**، **تلگرام** و **آیارات** قرار خواهد گرفت.

## جزئیات سرفصل‌های کتاب طراحی سایت یازدهم

پودمان اول: برنامه نویسی پایتون	@khatetaleef
آشنایی با پایتون و محیط برنامه‌نویسی	
ساختار دستوری نوشتن کد (syntax) در پایتون	
تورفتگی (indent) در پایتون	
دستورات (Statements) در پایتون	
وجود چندین دستور در برنامه	
چاپ رشته‌های متنی در پایتون	
چاپ اعداد در پایتون	
متغیر (variable) و انواع داده	
انواع داده پرکاربرد در پایتون	
شیوه‌نامه نگارش پایتون (PEP)	
قواعد نام‌گذاری متغیرها در پایتون	
برخی از انواع عملگرها در پایتون	
دستورات ورودی و خروجی	
تبدیل نوع داده (Type Casting) در پایتون	
لیست (list)	
ویژگی‌های لیست	
عوامل موثر در ویژگی Ordered	واحد یادگیری ۱: مدل‌سازی داده
افزودن عنصر جدید به لیست	
حذف عنصر از لیست	
ساختارهای شرطی	
دستور if	
نوع اول: ساختار شرطی if	
عملگرهای منطقی (Logical Operators)	
نوع دوم: ساختار شرطی if-else	
نوع سوم: ساختار شرطی if-elif-else	
حلقه‌های تکرار (Loop)	
حلقه for	
پیمایش لیست‌ها	
پیمایش رشته‌ها	
نمونه‌هایی از کاربرد حلقه‌ی for	
استفاده از تابع range()	
معرفی دستورات کنترلی (break و continue) در حلقه‌ها	
حلقه while	



مجموعه‌ها (set)	واحد یادگیری ۲: کار با توابع و ماژول‌ها
ساخت set	
استفاده از متد add	
استفاده از متد remove	
استفاده از in	
دیکشنری dictionary	
اضافه کردن item جدید به dictionary	
حذف عنصر از dictionary	
توپل (Tuple)	
ایجاد Tuple	
دسترسی به عناصر Tuple	
حذف Tuple	
پارامتر و آرگومان (Parameters & Arguments)	
مقدار بازگشتی تابع (Return Value)	
استفاده از حلقه در داخل تابع	
انواع توابع در پایتون	
تابع sorted	
ماژول (module)	
انواع ماژول در پایتون	
ماژول محلی (local)	
ماژول‌های شخص ثالث (3rd party)	
تفاوت تابع و متد	
<span style="float: left;">پودمان دوم: طراحی صفحات وب ایستا</span> <span style="float: right;">@khatetaleef</span>	
طراحی ساختار صفحات وب با html	واحد یادگیری ۱: طراحی ساختار صفحات وب با HTML
وب چگونه کار می‌کند؟	
برخی از مفاهیم اصلی طراحی وب	
مراحل کلی طراحی سایت	
تعریف هدف و نیازمندی‌ها	
تعیین هدف پروژه	
تحلیل نیازمندی‌ها	
طراحی نقشه سایت (Site Map)	
مراحل انجام طراحی نقشه سایت	
طراحی ظاهر صفحات	
طراحی سایت به صورت تیمی	
نقش‌های اصلی در تیم طراحی سایت	
گام‌های انجام طراحی سایت	



طراحی ساختار صفحه با HTML	
نشانه‌گذاری عناصر در سند HTML	
معرفی تگ (Tag)	
ایجاد فایل HTML	
اجرای صفحه وب	
عناصر متنی در صفحه وب	
تیتربندی تگ‌های <h1> ... <h6>	
پاراگراف (Paragraph) تگ <p>	
تگ‌های <strong> و <b>	
تگ‌های <em> و <i>	
تگ‌های لیست	
پیوندها (links)	
افزودن تصاویر به صفحه وب	
طراحی جدول	
طراحی فرم	
ساختاردهی به صفحه با عناصر معنایی (Semantic Elements)	
<main>	
<header>	
<section>	
<article>	
<footer>	
عناصر غیرمعنایی	
توضیحات (Comments)	
زیباسازی صفحه با CSS	
ساختار CSS	
نحوه به‌کارگیری CSS در صفحات	
CSS درون خطی (Inline)	
CSS داخلی (Internal)	واحد یادگیری ۲:
CSS خارجی (External)	طراحی ظاهر
اولویت اعمال انواع استایل‌ها	صفحات وب با
Comment (توضیحات) در CSS	CSS
نحوه قالب‌بندی متن در CSS	
طراحی ظاهر عناصر (رنگ‌ها، پس‌زمینه‌ها، شفافیت و خط دور)	
انتخاب‌گرهای CSS	
انتخاب‌گرهای ساده (Simple)	
انتخاب‌گر ترکیبی (Combinator)	



انتخاب گرهای شبه کلاس (Pseudo-class Selectors)	
انتخاب گر ویژگی (Attribute selector)	
مدل جعبه ای (Box Model)	
مدل نمایش (Display Model)	
مدل چیدمان در CSS Flexbox	
طرح بندی صفحه با چیدمان Grid	
موقعیت دهی به عناصر صفحه با ویژگی position	
پودمان سوم: توسعه صفحات وب  	@khatetaleef
توسعه صفحات وب تعاملی با بوت استرپ	واحد یادگیری ۱: طراحی صفحات وب تعاملی با Bootstrap
فریم ورک چیست؟	
Bootstrap چیست؟	
ویژگی ها و کاربردهای Bootstrap	
روش های نصب بوت استرپ (فیلم)	
به کارگیری بوت استرپ در صفحه وب	
استفاده از CDN در صفحه وب	
کلاس ها و کامپوننت های بوت استرپ	
کلاس های پیش ساخته CSS	
کلاس های رنگ	
کلاس های تعیین اندازه (Sizing)	
کلاس های margin و padding	
کلاس های border, rounded, و shadow	
کلاس های typography	
به کارگیری کلاس های مختلف در لایه تصاویر محصولات	
کلاس های flex	
طراحی نوار ابزار حاوی لوگو، کادر جستجو، گزینه های ورود   ثبت نام و سبد خرید	
سفارشی سازی کلاس های بوت استرپ	
تغییر استایل کلاس رنگ بوت استرپ	
شبکه بندی صفحه (Grid Systems)	
استفاده از کلاس های شبکه بندی (rows و columns)	
طرح بندی فوتر صفحه وب	
واکنش گرایی و کلاس های مرتبط	
کار با کلاس های واکنش گرای Bootstrap	
بخش اول: استفاده از کلاس های row-cols	
بخش دوم: استفاده از کلاس های container	
بخش سوم: کار با کلاس های display	
بخش چهارم: ایجاد تصویر واکنش گرا	



اجزای رابط کاربری (User Interface Components)	
Navbar	
طراحی نوار ناوبری	
دکمه‌ها	
طرح‌بندی صفحه اختصاصی محصول	
فرم‌ها	
طراحی فرم ثبت نام	
Modal	
ساختار کامل مدال در Bootstrap	
نمایش پیغام اضافه شدن محصول به سبد خرید توسط Modal	
کروسل (Carousel)	
طراحی کروسل بالای صفحه فروشگاه	
آکاردئون	
طراحی بخش پاسخ به پرسش‌های متداول	
جاوااسکرپت چیست؟	
محیط توسعه (Development Environment)	
افزودن جاوااسکرپت به یک صفحه وب	
نوشتن کد جاوااسکرپت	
کدنویسی با زبان جاوااسکرپت	
متغیرها	
نمایش مقدار یک متغیر	
نحوه نمایش مقدار متغیر و رشته متنی	
نحوه تعریف متغیر و نمایش مقدار آن در جاوااسکرپت	
انواع داده	واحد یادگیری ۲:
کار با انواع داده‌ها	طراحی صفحات
تبدیل نوع داده‌ها	وب سمت کاربر با
عملگرها (Operators)	جاوااسکرپت
عملگرهای ریاضی	
عملگرهای انتساب	
عملگرهای مقایسه‌ای	
عملگرهای منطقی	
آرایه‌ها (Arrays)	
آرایه‌های چندبعدی	
اشیا در جاوااسکرپت	
کار با اشیا و آرایه‌ها	
ساختارهای شرطی و حلقه در جاوااسکرپت	



دستورات شرطی If	
کار با ساختارهای شرطی if	
ساختار Switch	
کار با ساختار شرطی switch	
دستورات حلقه	
حلقه for	
به‌کارگیری حلقه for	
حلقه while و do while	
کار با ساختار حلقه for ... of و for ... in	
دستور break	
دستور continue	
حلقه‌های تودرتو	
پیمایش آرایه دوبعدی با استفاده از حلقه for	
توابع (Functions)	
ایجاد تابع و فراخوانی آن	
توابع آماده جاوااسکریپت	
به‌کارگیری توابع ریاضی جاوااسکریپت	
به‌کارگیری توابع رشته در جاوااسکریپت	
به‌کارگیری توابع آرایه در جاوااسکریپت	
به‌کارگیری توابع و دستورات ورودی خروجی جاوااسکریپت	
کلاس‌ها و اشیا	
نحوه ایجاد کلاس و شی	
مفهوم DOM (مدل شی‌گرایی سند)	
مدیریت عناصر صفحه توسط جاوااسکریپت	
 پودمان چهارم: توسعه وب پایتون	@khatetaleef
برنامه‌نویسی شی‌گرا (Object-Oriented Programming)	واحد یادگیری ۱: تولید برنامه‌های شی‌گرا
نمونه (Instance)	
تعریف کلاس (Class)	
تعیین مقدار پیش فرض برای ویژگی‌ها	
تغییر مقدار ویژگی	
ارث‌بری (Inheritance)	
فراخوانی متدهای کلاس والد از طریق کلاس فرزند	
ایجاد متد مستقل از والد درون کلاس فرزند	
بازنویسی متد والد درون کلاس فرزند (Method Override)	
ویژگی‌های عمومی (Public)	
ویژگی‌های خصوصی (Private)	



ویژگی‌های محافظت‌شده (Protected)	
کیسوله‌سازی	
آشنایی با فایل در پایتون	واحد یادگیری ۲: توسعه شی‌گرایی
کار با فایل	
ایجاد فایل متنی	
خواندن کل فایل در پایتون	
حذف خط خالی اضافی	
مسیرهای نسبی و مطلق فایل‌ها	
آدرس نسبی (Relative File Path)	
آدرس مطلق (Absolute File Path)	
کار با محتویات فایل	
جستجو در محتویات فایل	
پیمایش خطوط فایل با حلقه for	
نوشتن در فایل: نوشتن یک خط	
اضافه کردن برند جدید	
مدیریت استثناها (Exceptions)	
مدیریت خطای اشتباه در نوع داده	
مدیریت خطای تقسیم بر صفر	
مدیریت خطا با بلوک‌های try-except	
استفاده از استثنائات برای جلوگیری از خطا	
کاربرد The else Block	
مدیریت خطای File Not Found Error	
کار با چند فایل	
نادیده گرفتن خطا (Failing Silently)	
ذخیره سازی داده‌ها	
ذخیره یک لیست در فایل JSON	
خواندن داده‌ها از فایل JSON	
پودمان پنجم: برنامه‌نویسی جنگو <b>dj</b> <a href="https://www.khatetaleef.com">@khatetaleef</a>	
جنگو چیست؟	واحد یادگیری ۱: ایجاد وب‌اپلیکیشن
مزایای جنگو	
پروژه نهایی این کتاب	
نصب جنگو	
ایجاد پروژه آب‌وهوا	
آشنایی با برخی فایل‌های اصلی پروژه	
اجرای پروژه جنگو	
ساخت اولین app در جنگو	

معرفی app ایجاد شده به جنگو در settings.py	
ساخت اولین view	
آشنایی با تابع render	
نمایش دمای هوای واقعی	
ساخت جدول شهر در پایگاه داده	
مشاهده جداول پایگاه داده	
پنل مدیریت جنگو	
افزودن جدول شهر به پنل ادمین	
وارد کردن اطلاعات شهرها	
آشنایی با ابزار ORM جنگو	واحد یادگیری ۲:
نمایش لیست شهرها	توسعه
نمایش دمای شهر انتخاب شده توسط کاربر	وب اپلیکیشن
ورود به سایت (login)	
ثبت شهر جدید با کاربر عضو سایت	
حذف شهر با کاربر عضو سایت	
بهینه‌سازی و امن کردن پروژه	
باگ امنیتی	



کانال خط تألیف: @khatetaleef

آموزش‌های مربوط به کتاب‌های یازدهم در کانال خط تألیف در [بله](#)، [ایتا](#)، [تلگرام](#) و [آپارات](#) قرار خواهد گرفت.