



सरकार का भारत
कौशल विकास और उद्यमिता मंत्रालय निदेशालय सामान्य
प्रशिक्षण

योग्यता आधारित पाठ्यक्रम

मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफ़ेक्ट

(अवधि: एक वर्ष)

कारीगरों प्रशिक्षण योजना (सीटीएस)

एनएसक्यूएफ स्तर - 3.5



क्षेत्र - यह & आइटीइएस



Directorate General of Training

मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफ़ेक्ट

(गैर-इंजीनियरिंग व्यापार)

(संशोधित मार्च 2023 में)

संस्करण: 2.0

शिल्पकार प्रशिक्षण योजना (सीटीएस)

एनएसक्यूएफ स्तर - 3.5

विकसित द्वारा

कौशल विकास और उद्यमिता मंत्रालय प्रबंध-विभाग
सामान्य प्रशिक्षण की
केन्द्रीय कर्मचारी प्रशिक्षण और अनुसंधान संस्थान
EN-81, सेक्टर-V, साल्ट लेक
सिटी, कोलकाता - 700 091
www.cstaricalcutta.gov.in

एस नहीं।	विषय	पेज नहीं।
1.	अवधि जानकारी	1
2.	प्रशिक्षण प्रणाली	2
3.	काम भूमिका	6
4.	सामान्य जानकारी	7
5.	सीखना नतीजा	9
6.	आकलन मानदंड	10
7.	व्यापार पाठ्यक्रम	12
8.	अनुलग्नक मैं (सूची का व्यापार औजार और उपकरण)	35
9.	अनुलग्नक II (व्यापार विशेषज्ञों की सूची)	37

1. COURSE INFORMATION

दौरान एक वर्ष अवधि का मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफेक्ट व्यापार ए उम्मीदवार को व्यावसायिक कौशल, व्यावसायिक ज्ञान और रोजगार कौशल से संबंधित प्रशिक्षण दिया जाता है नौकरी की भूमिका के लिए। इसके अलावा एक उम्मीदवार को परियोजना कार्य और अतिरिक्त कार्य सौंपा जाता है। आत्मविश्वास बढ़ाने के लिए पाठ्यचर्या संबंधी गतिविधियाँ। व्यावसायिक शिक्षा के अंतर्गत शामिल व्यापक घटक कौशल विषय हैं जैसा नीचे:-

एक वर्ष की अवधि के दौरान प्रशिक्षु को सुरक्षा और पर्यावरण, आग के उपयोग और अन्य पहलुओं के बारे में जानकारी दी जाती है। अग्निशामक यंत्र। वे सीखना के बारे में कंप्यूटर परिधीय, विंडोज़ इंटरफ़ेस और इसका संबंधित सॉफ्टवेयर इंस्टॉलेशन प्रक्रिया। प्रशिक्षु बुनियादी ज्ञान के लिए एमएस ऑफिस पैकेज के साथ काम करेंगे कंप्यूटर। प्रशिक्षुओं इच्छा काम साथ फोटोग्राफी पसंद एडोब फ़ोटोशॉप को संपादन करना छवि, सुधारना और रंग, फ़िल्टर और डिजिटल पेंटिंग का उपयोग करके छवि को ठीक करना। वे इसके साथ-साथ सीखते और अनुभव भी करते हैं उन्नत संपादन और ग्राफिक डिजाइन के लिए एडोब फोटोशॉप इलस्ट्रेटर के साथ अनुप्रयोग सॉफ्टवेयर। प्रशिक्षु फिल्म निर्माण, वीडियो स्ट्रीमिंग के शिल्प का अभ्यास करने के लिए वीडियोग्राफी भी सीखते हैं। कैमरे की उन्नत सुविधाएँ। वर्ष के मध्य में प्रशिक्षु औद्योगिक दौरे पर जा सकते हैं या पाठ्यक्रम में निर्दिष्ट परियोजनाएँ। प्रशिक्षु इंटरनेट ब्राउज़ करना, वीडियो अपलोड/डाउनलोड करना सीखता है स्ट्रीमिंग और विभिन्न साइबर हमलों से डेटा को सुरक्षित करना। वे एडोब प्रीमियर के साथ मिलकर काम करेंगे वीडियो संपादन, ऑडियो, टेक्स्ट, छवि और वीडियो का मिश्रण। प्रशिक्षु एडोब आफ्टर इफेक्ट के साथ काम करेंगे वीडियो पर विशेष प्रभाव और कंपोजिंग जोड़ें। वे 2D एनीमेशन बनाने के लिए फ्लैश के साथ काम करेंगे, ग्राफिक चित्रण और ध्वनि एनीमेशन संयोजन। प्रशिक्षु सीखेंगे और अनुभव करेंगे 3Ds Max में 3D आर्किटेक्चरल डिज़ाइन, 3D मॉडलिंग और टेक्सचरिंग का प्रशिक्षण दिया जाएगा। अंत में, प्रशिक्षुओं को 3D आर्किटेक्चरल डिज़ाइन, 3D मॉडलिंग और टेक्सचरिंग का प्रशिक्षण दिया जाएगा। माया के साथ 3D एनीमेशन, 3D मॉडलिंग, टेक्सचरिंग, रिगिंग, लाइटिंग, रेंडरिंग बनाने के लिए काम करें कलाकार। पर अंत का वर्ष प्रशिक्षुओं कर सकना जाना पर औद्योगिक मिलने जाना या परियोजनाओं निर्दिष्ट में पाठ्यक्रम।

2.1 सामान्य

प्रबंध-विभाग सामान्य का प्रशिक्षण (डीजीटी) अंतर्गत मंत्रालय का कौशल विकास और उद्यमिता विभिन्न प्रकार की आवश्यकताओं को पूरा करने के लिए व्यावसायिक प्रशिक्षण पाठ्यक्रमों की एक श्रृंखला प्रदान करती है क्षेत्रों का अर्थव्यवस्था/ श्रम बाज़ार। व्यवसायिक प्रशिक्षण PROGRAM'S हैं पहुंचा दिया अंतर्गत प्रशिक्षण महानिदेशालय (DGT) के तत्वावधान में शिल्पकार प्रशिक्षण योजना (CTS) के विभिन्न संस्करण और शागिर्दी प्रशिक्षण योजना (एटीएस) हैं दो प्रथम अन्वेषक PROGRAM'S का डीजीटी के लिए को सुदृढ़ व्यावसायिक प्रशिक्षण।

सीटीएस के तहत मल्टीमीडिया, एनिमेशन और स्पेशल इफेक्ट ट्रेड लोकप्रिय पाठ्यक्रमों में से एक है आईटीआई के नेटवर्क के माध्यम से देश भर में वितरित किया जाता है। यह पाठ्यक्रम एक वर्ष की अवधि का है। यह मुख्य रूप से डोमेन क्षेत्र और कोर क्षेत्र से मिलकर बना है। डोमेन क्षेत्र (व्यापार सिद्धांत और व्यावहारिक) में पेशेवर कौशल और ज्ञान। जबकि मुख्य क्षेत्र (रोजगार योग्यता कौशल) प्रदान मांग मुख्य कौशल, ज्ञान और जीवन कौशल। प्रशिक्षण कार्यक्रम पास करने के बाद, प्रशिक्षु को सम्मानित किया जाता है राष्ट्रीय व्यापार प्रमाणपत्र (एनटीसी) डीजीटी द्वारा कौन मान्यता प्राप्त है दुनिया भर में.

प्रशिक्षुओं मोटे तौर पर ज़रूरत को दिखाना कि वे हैं योग्य को:

- पढ़ना और व्याख्या तकनीकी पैरामीटर/ दस्तावेज़ीकरण, योजना और आयोजन काम प्रक्रियाओं की पहचान ज़रूरी सामग्री और औजार;
- सुरक्षा नियमों, दुर्घटना रोकथाम विनियमों और अन्य बातों को ध्यान में रखते हुए कार्य निष्पादित करें। पर्यावरण सुरक्षा शर्तें;
- आवेदन करना पेशेवर ज्ञान और रोजगार कौशल जबकि प्रदर्शन काम और मरम्मत और रखरखाव काम।
- जाँच करना प्रणाली विनिर्देश और आवेदन सॉफ्टवेयर जैसा प्रति मांग का डिज़ाइन का काम।

- दस्तावेज़ तकनीकी पैरामीटर संबंधित को काम किया गया।

2.2 प्रगति रास्ते

- तकनीशियन के रूप में उद्योग में शामिल हो सकते हैं और वरिष्ठ तकनीशियन, पर्यवेक्षक के रूप में आगे बढ़ सकते हैं और कर सकते हैं उठना ऊपर को स्तर का प्रबंधक।
- कर सकना बनना उद्यमी में संबंधित मैदान।
- कर सकना जोड़ना शागिर्दी program' में अलग प्रकार का इंडस्ट्रीज अग्रणी को राष्ट्रीय शागिर्दी प्रमाणपत्र (एनएसी)
- कर सकना जोड़ना शिल्प प्रशिक्षक प्रशिक्षण योजना (सीआईटीएस) में व्यापार के लिए बनने प्रशिक्षक में यह है।
- कर सकना जोड़ना विकसित डिप्लोमा (व्यावसायिक) पाठ्यक्रम अंतर्गत डीजीटी जैसा लागू.

2.3 अवधि संरचना

नीचे दी गई तालिका विभिन्न पाठ्यक्रम तत्वों में प्रशिक्षण घंटों के वितरण को दर्शाती है दौरान ए अवधि एक का वर्ष: -

क्र. सं.	अवधि तत्व	काल्पनिक प्रशिक्षण घंटे
1.	पेशेवर कौशल (व्यापार व्यावहारिक)	840
2.	पेशेवर ज्ञान (व्यापार लिखित)	240
3.	रोजगार कौशल	120
	कुल	1200

हर साल निकटवर्ती उद्योग में 150 घंटे का अनिवार्य ओजेटी (ऑन द जॉब ट्रेनिंग) और जहां उपलब्ध न हो, वहां समूह परियोजना अनिवार्य है ।

4.	नौकरी पर प्रशिक्षण (ओजेटी)/ समूह परियोजना	150
5.	वैकल्पिक पाठ्यक्रम (आईटीआई प्रमाणीकरण के साथ 10वीं/12वीं कक्षा का प्रमाण पत्र या अतिरिक्त	240

	अल्पकालिक पाठ्यक्रम)	
--	----------------------	--

एक वर्षीय या दो वर्षीय ट्रेड के प्रशिक्षु आईटीआई प्रमाणीकरण के साथ 10वीं/12वीं कक्षा के प्रमाण पत्र के लिए प्रत्येक वर्ष 240 घंटे तक के वैकल्पिक पाठ्यक्रम या अतिरिक्त अल्पकालिक पाठ्यक्रम का विकल्प भी चुन सकते हैं।

2.4 आकलन और प्रमाणीकरण

पाठ्यक्रम की अवधि के दौरान प्रशिक्षु की कुशलता, ज्ञान और दृष्टिकोण का परीक्षण किया जाएगा। प्रारंभिक मूल्यांकन के माध्यम से और प्रशिक्षण कार्यक्रम के अंत में योगात्मक मूल्यांकन के माध्यम से आकलन जैसा कि अधिसूचित किया गया है डीजीटी से समय को समय।

a) प्रशिक्षण अवधि के दौरान सतत मूल्यांकन (आंतरिक) **फॉर्मेटिव द्वारा किया जाएगा।** सीखने के परिणामों के विरुद्ध सूचीबद्ध मूल्यांकन मानदंडों के परीक्षण द्वारा **मूल्यांकन विधि**। प्रशिक्षण संस्था है को बनाए रखना व्यक्ति *ट्रेनी पोर्टफोलियो* जैसा विस्तृत में आकलन दिशानिर्देश. आंतरिक मूल्यांकन के अंक वेबसाइट पर उपलब्ध कराए गए प्रारंभिक मूल्यांकन टेम्पलेट के अनुसार होंगे। www.bharatskills.gov.in

b) अंतिम आकलन इच्छा होना में रूप का योगात्मक आकलन। सभी भारत व्यापार परीक्षा के लिए एनटीसी प्रदान करने की प्रक्रिया परीक्षा नियंत्रक, डीजीटी द्वारा दिशानिर्देशों के अनुसार आयोजित की जाएगी। नमूना और अंकन संरचना है प्राणी अधिसूचित द्वारा डीजीटी से समय को समय। **सीखना नतीजा और मूल्यांकन मानदंड अंतिम मूल्यांकन के लिए प्रश्न पत्र तैयार करने का आधार होंगे।** अंतिम परीक्षा के दौरान परीक्षक व्यक्तिगत प्रशिक्षु की प्रोफाइल की भी जाँच करेगा जैसा कि नीचे दिए गए विवरण में बताया गया है आकलन दिशानिर्देश पहले दे रही है निशान के लिए व्यावहारिक परीक्षा.

2.4.1 उत्तीर्ण विनियमन

समग्र परिणाम निर्धारित करने के प्रयोजनार्थ, छह अंकों के लिए 100% का वेटेज लागू किया जाता है। महीने और एक वर्ष की अवधि के पाठ्यक्रम और प्रत्येक परीक्षा के लिए 50%

वेटेज लागू होता है दो साल के पाठ्यक्रम। ट्रेड प्रैक्टिकल और फॉर्मेटिव मूल्यांकन के लिए न्यूनतम उत्तीर्ण प्रतिशत है 60% और के लिए अन्य सभी विषयों है 33%.

2.4.2 आकलन दिशानिर्देश

यह सुनिश्चित करने के लिए उचित व्यवस्था की जानी चाहिए कि कोई कृत्रिम हस्तक्षेप न हो। बाधाएं को आकलन। प्रकृति का विशेष आवश्यकताओं चाहिए होना लिया में खाता जबकि मूल्यांकन करना। टीमवर्क का मूल्यांकन करते समय उचित विचार किया जाना चाहिए, परिहार/कमी का स्क्रेप/अपव्यय और निपटान का स्क्रेप/अपव्यय जैसा प्रति प्रक्रिया, व्यवहारिक दृष्टिकोण, पर्यावरण के प्रति संवेदनशीलता और प्रशिक्षण में नियमितता। OSHE और स्व-शिक्षण रवैया यह है माना जा रहा है मूल्यांकन करते समय योग्यता.

आकलन इच्छा होना प्रमाण आधारित, जिसमें कुछ शामिल हैं अगले:

- काम ले जाया गया बाहर में प्रयोगशाला/कार्यशाला
- अभिलेख किताब/ दैनिक डायरी
- उत्तर चादर का आकलन
- मौखिक
- प्रगति चार्ट
- उपस्थिति और समय की पाबंदी
- कार्यभार
- परियोजना काम
- कंप्यूटर आधारित बहुविकल्पीय प्रश्न परीक्षा
- व्यावहारिक परीक्षा
-

आंतरिक (प्रारंभिक) मूल्यांकन के साक्ष्य और रिकॉर्ड को तब तक संरक्षित रखा जाना चाहिए जब तक परीक्षा निकाय द्वारा लेखापरीक्षा और सत्यापन के लिए आगामी परीक्षा। निम्नलिखित अंकन नमूना को होना अपनाया रचनात्मक मूल्यांकन के लिए:

प्रदर्शन स्तर	प्रमाण
(ए) निशान में	की सीमा 60 -75% को होना आवंटित दौरान आकलन

इस ग्रेड में प्रदर्शन के लिए उम्मीदवार को चाहिए उत्पादन करना काम कौन दर्शाता प्राप्ति का एक स्वीकार्य मानक का शिल्प कौशल साथ प्रासंगिक मार्गदर्शन, और देय संबद्ध के लिए सुरक्षा प्रक्रियाओं और प्रथाओं.	• अच्छे कौशल और सटीकता का प्रदर्शन मैदान काम का/ कार्य. • साफ-सफाई और स्थिरता का काफी अच्छा स्तर पूरा करने के लिए काम गतिविधियाँ। • प्रासंगिक सहायता में पूरा कार्य/नौकरी.
(बी) निशान में श्रेणी का ऊपर 75% - 90% को होना आवंटित दौरान आकलन	
के लिए यह श्रेणी, ए उम्मीदवार चाहिए उत्पादन करना काम कौन दर्शाता प्राप्ति का ए उचित शिल्प कौशल का मानक, थोड़े मार्गदर्शन के साथ, और संबद्ध सुरक्षा के लिए प्रक्रियाओं और प्रथाओं.	• क्षेत्र में अच्छा कौशल स्तर और सटीकता निर्धारित कार्य। • साफ-सफाई और स्थिरता का एक अच्छा स्तर काम पूरा करना गतिविधियाँ। • थोड़ा सहायता में पूरा काम/ काम।
(सी) निशान में की सीमा ऊपर 90% को होना आवंटित दौरान आकलन	
इस ग्रेड में प्रदर्शन के लिए, उम्मीदवार, संगठन में न्यूनतम या बिना किसी समर्थन के कार्यान्वयन और साथ देय संबद्ध के लिए सुरक्षा प्रक्रियाओं और प्रथाओं, काम का उत्पादन किया है कौन दर्शाता प्राप्ति का ए उच्च मानक का शिल्प कौशल.	• के क्षेत्र में उच्च कौशल स्तर और सटीकता निर्धारित कार्य। • उच्च स्तर की साफ-सफाई और स्थिरता काम पूरा करना गतिविधियाँ। • न्यूनतम या नहीं सहायता में पूरा काम/ काम।

मल्टी-मीडिया कलाकार और एनिमेटर; बनाएं विशेष प्रभाव, एनीमेशन, या अन्य तस्वीर इमेजिस का उपयोग करते हुए फिल्म, वीडियो, कंप्यूटर, या अन्य इलेक्ट्रॉनिक उपकरण और मीडिया उत्पादों या रचनाओं में उपयोग के लिए, जैसे कंप्यूटर गेम, फ़िल्में, संगीत वीडियो और विज्ञापन के रूप में। कहानी विकास, निर्देशन, सिनेमेटोग्राफी, संपादन और एनीमेशन से लेकर स्टोरीबोर्ड बनाने तक जो कहानी के प्रवाह को दिखाते हैं एनीमेशन और मुख्य दृश्यों और पात्रों का मानचित्र बनाना। डिजिटल को इकट्ठा करना, टाइप करना, स्कैन करना और उत्पादन करना कैमरा-तैयार आर्ट या फिल्म निगेटिव और प्रिंटर के प्रूफ। वास्तविक वस्तुओं को एनिमेटेड वस्तुओं में बदलने के माध्यम से मॉडलिंग, का उपयोग करते हुए TECHNIQUES ऐसा जैसा ऑप्टिकल स्कैनिंग. बनाएं और स्थापित करना विशेष प्रभाव जैसा स्क्रिप्ट द्वारा अपेक्षित, रसायनों को मिलाना और लकड़ी, धातु, प्लास्टर से आवश्यक भागों का निर्माण करना, और मिट्टी। बनाएं बुनियादी डिजाइन, चित्र, और चित्र के लिए उत्पाद लेबल, कार्टून, प्रत्यक्ष मेल, या टेलीविजन। बनाएं कलम और कागज इमेजिस को होना स्कैन किया गया, संपादित, रंगीन , बनावट या एनिमेटेड कंप्यूटर द्वारा। गतिशील वस्तुओं को दर्शाते हुए दो-आयामी और तीन-आयामी चित्र बनाएँ या कंप्यूटर एनीमेशन या मॉडलिंग कार्यक्रमों का उपयोग करके किसी प्रक्रिया का चित्रण करना । जटिल डिज़ाइन GRAPHICS और एनीमेशन, का उपयोग करते हुए स्वतंत्र निर्णय, रचनात्मकता, और कंप्यूटर उपकरण। विकास करना ब्रीफिंग, ब्रोशर, मल्टीमीडिया प्रस्तुतियाँ, वेब पृष्ठ, प्रचार उत्पाद, उत्पादों, तकनीकी मैनुअल, साहित्य में उपयोग के लिए तकनीकी चित्रण और कंप्यूटर कलाकृति, न्यूज़लेटर और फिसलना दिखाता है.

कैमरामैन (एनीमेशन); संचालित विशेष कैमरा को बनाना एनिमेटेड कार्टून गति चित्र पतली परत। निर्देशक और निर्माता, (फिल्म) के साथ चर्चा करता है और युग की गतिविधियों के बारे में सलाह देता है शॉट की विविधता की व्यवहार्यता; स्क्रिप्ट और चार्ट में परिकल्पना करना और जहाँ भी संभव हो, विकल्प सुझाना ज़रूरी। प्राप्त करता है एनिमेशन चार्ट और चित्र. सेट और समायोजित कैमरा और प्रकाश खुलासा उपयुक्त को प्रकार का पतली परत इस्तेमाल किया गया और मनोदशा और प्रभाव को होना बल दिया. इंस्टॉल चौखटा पर कैमरा एक्सपोज़र के लिए टेबल और ओवरहेड कैमरा को फ्रेम के ऊपर सुरक्षित तरीके से लटकाकर रखें। फ्रेम शूट करता है एक पूर्व निर्धारित अनुक्रम में फ्रेम द्वारा और विशेष प्राप्त करने के लिए एक्सपोज़र और एपर्चर को नियंत्रित करता

मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफेक्ट

है प्रभाव ऐसा जैसा फीका बाहर या फीका में। का निर्देश प्रयोगशाला तकनीशियनों के बारे में तरीका का प्रसंस्करण का फ़िल्में, कौन ज़रूरत विशेष इलाज के लिए असरदार विकास का प्रहार विशेषता का निश्चित शॉट्स.

संदर्भ एनसीओ-2015:

- i) 2166.0201 - मल्टी मिडिया कलाकार और एनिमेटर/एनिमेटर
- ii) 3521.0300 - कैमरामैन, एनिमेशन

संदर्भ संख्या:

- i) एमईएस/एन0703,
- ii) एमईएस/एन3501,
- iii) एमईएस/एन0702,
- iv) एमईएस/एन3503,
- v) एमईएस/एन0703
- vi) एमईएस/एन0704
- vii) एमईएस/एन0705
- viii) एमईएस/एन0706
- ix) एमईएस/एन0603
- x) एमईएस/एन0604

4. GENERAL INFORMATION

नाम का व्यापार	मल्टीमीडिया, एनिमेशन और विशेष प्रभाव
एनसीओ - 2015	2166.0201, 3521.0300
एनओएस कवर	एमईएस/एन0703, एमईएस/एन3501, एमईएस/एन3503, एमईएस/एन0702, एमईएस/एन0703, एमईएस/एन0704, एमईएस/एन0705, एमईएस/एन0706, एमईएस /एन0603, एमईएस/एन0604
एनएसक्यूएफ स्तर	स्तर-3.5
अवधि का कारीगरी प्रशिक्षण	एक वर्ष (1200 घंटे + 150 घंटे OJT/समूह परियोजना)
प्रवेश योग्यता	उत्तीर्ण 10 वां कक्षा परीक्षा
न्यूनतम आयु	14 साल जैसा पर पहला दिन शैक्षणिक का सत्र।
पात्रता के लिए लोक निर्माण विभाग	एलडी, सीपी, एलसी, डीडब्ल्यू, एए, एलवी, ऑटिज़म, एसएलडी
इकाई शक्ति (संख्या) विद्यार्थी)	24 (वहाँ है नहीं अलग प्रावधान का फ़ालतू सीटें)
अंतरिक्ष मानदंड	80 वर्ग। एम लैब और 50 वर्ग. एम। STUDIO
शक्ति मानदंड	6 किलोवाट
अनुदेशकों योग्यता के लिए	
1. मल्टीमीडिया, एनीमेशन और विशेष प्रभाव व्यापार	यूजीसी से मान्यता प्राप्त मल्टीमीडिया और एनीमेशन में बी.वोक /डिग्री विश्वविद्यालय एक वर्ष के साथ कार्यरत अनुभव में प्रासंगिक मैदान। या डिप्लोमा (न्यूनतम 2 साल) में मल्टीमीडिया और एनिमेशन से मान्यता प्राप्त तख़्ता का तकनीकी शिक्षा या उपयुक्त विकसित डिप्लोमा (व्यावसायिक) से डीजीटी साथ दो साल कार्यरत अनुभव में उपयुक्त मैदान। या एनटीसी/एनएसी धारक में मल्टीमीडिया एनिमेशन और विशेष प्रभाव व्यापार साथ तीन साल कार्यरत अनुभव में उपयुक्त मैदान।

	आवश्यक योग्यता: डीजीटी के तहत राष्ट्रीय शिल्प प्रशिक्षक प्रमाणपत्र (एनसीआईसी) के प्रासंगिक नियमित / आरपीएल संस्करण । टिप्पणी: बाहर का दो अनुदेशकों आवश्यक के लिए इकाई का 2(1+1), एक अवश्य पास होना डिग्री/डिप्लोमा और अन्य अवश्य पास होना एनटीसी/एनएसी योग्यता. तथापि, दोनों का उन्हें अवश्य काबू करना एनसीआईसी में कोई का इसका वेरिएंट.
2. रोजगार कौशल	एमबीए/ बीबीए / कोई स्नातक/ डिप्लोमा में कोई अनुशासन साथ दो वर्षों का अनुभव साथ छोटा अवधि टीओटी अवधि में रोजगार कौशल। (अवश्य पास होना अध्ययन अंग्रेज़ी/ संचार कौशल और बुनियादी कंप्यूटर पर 12 वीं / डिप्लोमा स्तर और ऊपर) या मौजूदा सामाजिक अध्ययन करते हैं अनुदेशकों में यह है साथ छोटा अवधि टीओटी अवधि में रोजगार योग्यता कौशल.
3. न्यूनतम आयु के लिए प्रशिक्षक	21 वर्ष
उपकरणों की सूची एवं उपकरण	जैसा प्रति अनुबंध- में

5. LEARNING OUTCOME

सीखना परणाम हैं ए प्रतिबिंब का कुल दक्षताओं का ए ट्रेनी और आकलन होगा किया गया के अनुसार आकलन मानदंड।

5.1 सीखना परणाम

1. कंप्यूटर की मूल बातें लागू करें और ऑपरेटिंग सिस्टम की स्थापना, अनुकूलन करें, संबंधित सॉफ्टवेयर में ए कंप्यूटर के लिए मल्टीमीडिया उद्देश्य अगले सुरक्षा एहतियात. (NOS: MES/N0703)
2. अभिनय करना सुरक्षित हैंडलिंग का मल्टीमीडिया उपकरण वीडियो कैमरा, डिजिटल कैमरा, माइक्रोफोन, वेबकैम और डिजिटल फोटोग्राफी, वीडियो रिकॉर्डिंग और डेटा की मूल बातें स्थानांतरण. (NOS: MES/N3501)
3. एडोब फोटोशॉप और एडोब फोटोशॉप का उपयोग करके फोटो संपादन करें और विशेष प्रभाव लागू करें चित्रकार. (NOS: MES/N3503)
4. वेब ब्राउज़िंग, वीडियो स्ट्रीमिंग, वीडियो, ऑडियो अपलोड करना और डाउनलोड करना, इंटरनेट पर छवि और सुरक्षित जानकारी से साइबर हमले. (NOS: MES/N0702)
5. एडोब प्रीमियर और एडोब का उपयोग करके वीडियो संपादन लागू करें और विशेष प्रभाव लागू करें बाद प्रभाव. (NOS: MES/N3503)
6. ग्राफिक्स बनाएं एनिमेशन और आवाज़ प्रभाव द्वारा का उपयोग करते हुए चमक और माया, 3डी अधिकतम. (एनओएस: एमईएस/एन0703, एमईएस/एन0704, एमईएस/एन0705, एमईएस/एन0706, एमईएस/एन0603, एमईएस/एन0604)

6. ASSESSMENT CRITERIA

सीखना परणाम	आकलन मानदंड
1. आवेदन करें कंप्यूटर मूल बातें और प्रदर्शन करें स्थापना, का अनुकूलन ऑपरेटिंग सिस्टम, संबंधित सॉफ्टवेयर में ए कंप्यूटर के लिए मल्टीमीडिया उद्देश्य सुरक्षा का पालन एहतियात. (एनओएस:एमईएस/एन0703)	दिखाना आंतरिक अवयव और परिधीय का कंप्यूटर।
	कार्यरत पर विंडोज इंटरफ़ेस और अनुकूलित करें प्रणाली गुण।
	स्थापित करना और कॉन्फ़िगर विंडोज ओएस और आवेदन सॉफ्टवेयर।
	स्थापित करना प्रिंटर और अन्य परिधीय उपकरण.
	जलाना सीडी/डीवीडी.
	स्थापित करना फ़ोटोशॉप, चमक, माया और 3डी अधिकतम.
	अभ्यास पर एमएस कार्यालय पैकेट।
2. सुरक्षित संचालन करें मल्टीमीडिया उपकरणों की वीडियो कैमरा, डिजिटल कैमरा, माइक्रोफोन, वेबकैम और इसकी मूल बातें डिजिटल फोटोग्राफी, वीडियो रिकॉर्डिंग और डेटा स्थानांतरण. (NOS:MES/N3501)	पहचान करना तस्वीर वश में कर लेना और भंडारण उपकरण और सामान।
	डिजिटल फोटोग्राफी, बुनियादी तकनीकें.
	स्थानांतरित कर रहा है का फ़ाइलें को ए कंप्यूटर और भंडारण.
	परिवर्तन का डेटा में अलग प्रारूप.
	वीडियो शूटिंग, अभ्यास शिल्प का पतली परत बनाना.
3. अभिनय करना तस्वीर संपादन और आवेदन करना विशेष एडोब का उपयोग करके प्रभाव फ़ोटोशॉप और एडोब	संपादन छवियों की का उपयोग करते हुए आवश्यक बुनियादी औजार का एडोब फ़ोटोशॉप.
	संपादन करना चित्र आवेदन चयन, बदलने परत, फ़िल्टर, रंग सुधार तरीका।
	संपादन करना छवि साथ अलग प्रकार का रंग-पत्र और परत।

चित्रकार. (NOS:MES/N3503)	आवेदन करना 3डी प्रभाव का उपयोग करते हुए परत, मिश्रण का परतें.
	निर्माण का डिजिटल चित्रकारी।
	तस्वीर सुधारना, आवेदन नकाब।
4. ढोना बाहर वेब ब्राउज़िंग, वीडियो स्ट्रीमिंग, अपलोड हो रहा है और डाउनलोड का वीडियो, ऑडियो, छवि पर इंटरनेट और सुरक्षित इससे जानकारी साइबर हमले। (एनओएस:एमईएस/एन 0702)	डाउनलोड और इंस्टालेशन का नवीनतम वेब ब्राउज़िंग सॉफ्टवेयर - आग लोमड़ी, गूगल क्रोम, इंटरनेट एक्सप्लोरर.
	परिचित साथ सामाजिक नेटवर्किंग वेबसाइटें - आप नली, चेहरा किताब।
	नीचे भार चित्र, ऑडियो, वीडियो से अलग वेबसाइटें.
	बनाएं छवि, वीडियो स्ट्रीमिंग साथ आवाज़ और अपलोड करें पर वेब.
	समझना और परिचित कराना - कंप्यूटर वायरस, एंटीवायरस, प्रतिलिपि सही, वेब सुरक्षा।
	उपलब्ध करवाना फ़ायरवॉल सुरक्षा के लिए इंटरनेट कनेक्शन और नेटवर्क प्रणाली।
5. कार्यान्वयन वीडियो संपादन और आवेदन करना विशेष प्रभाव द्वारा का उपयोग करते हुए एडोब प्रधान और एडोब बाद प्रभाव. (NOS:MES/N3503)	संपादन का वीडियो कतरनों और फुटेज द्वारा का उपयोग करते हुए एडोब प्रधान और एडोब बाद प्रभाव।
	जोड़ना का कैप्शन, अनुक्रम, शीर्षक, ऑडियो समयरेखा.
	रिफाइनिंग अनुक्रम, अभ्यास साथ संक्रमण।
	सहेजा जा रहा है मैं अलग वीडियो प्रारूप.
	सृजन और का उपयोग करते हुए रचनाएँ, आवेदन विशेष प्रभाव।
	अभ्यास पर चेतन 3डी परिवर्तन, रोटोस्कोपिंग.
6. ग्राफिक्स बनाएं एनिमेशन और आवाज़ प्रभाव द्वारा का उपयोग करते हुए	ग्राफिक्स बनाएं और एनिमेशन द्वारा का उपयोग करते हुए हाथ चित्रकला और एडोब चमक।
	बनाएं GRAPHICS और एनिमेशन द्वारा का उपयोग करते हुए

मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफेक्ट

चमक और माया, 3डी अधिकतम. (एनओएस: एमईएस/एन0703, एमईएस/एन0704, एमईएस/एन0705, एमईएस/एन0706, एमईएस/एन0603, एमईएस/एन0604)	Autodesk माया, 3डी STUDIO अधिकतम.
	निर्माण बुनियादी का मॉडलिंग.
	को लागू करने हेराफेरी और चमड़ी उतारना.
	कार्यरत साथ प्रकाश और निर्माण का प्रतिपादन कलाकार।

7. TRADE SYLLABUS

पाठ्यक्रम मल्टीमीडिया के लिए, एनिमेशन और विशेष प्रभाव व्यापार			
अवधि: एक वर्ष			
अवधि	संदर्भ सीखना नतीजा	व्यावसायिक कौशल (व्यापार व्यावहारिक)	व्यावसायिक ज्ञान (व्यापार लिखित)
पेशेवर कौशल 98 घंटे; पेशेवर ज्ञान 24 बजे.	कंप्यूटर लागू करें मूल बातें और अभिनय करना स्थापना, का अनुकूलन ऑपरेटिंग प्रणाली, संबंधित सॉफ्टवेयर में के लिए एक कंप्यूटर मल्टीमीडिया उद्देश्य का पालन सुरक्षा एहतियात.	सुरक्षित कार्यरत आचरण 1. मिलने जाना एमएसई प्रयोगशाला. का संस्थान का और का पता लगाने कंप्यूटर को बिजली की आपूर्ति और इसका परिधीय. 2. पहचान करना सुरक्षा प्रतीकों और खतरा पहचान. 3. अभ्यास सुरक्षित तरीकों का आग लड़ाई करना में मामला का विद्युतीय आग। 4. उपयोग का आग अग्निशामक यंत्र। कंप्यूटर अवयव 5. दिखाना का विभिन्न पार्ट्स का कंप्यूटर प्रणाली ऐसा जैसा माँ तख्ता, टक्कर मारना, CPU, धारावाहिक और समानांतर बंदरगाहों. 6. पावर ऑन स्टार्ट बटन कंप्यूटर सिस्टम और जाँच कंप्यूटर को बिजली की आपूर्ति और सभी	सुरक्षित कार्यरत आचरण • दायरा का एमएसई व्यापार। • सुरक्षा नियम और सुरक्षा संकेत. • प्रकार और कार्यरत का आग अग्निशामक यंत्र। परिचय को कंप्यूटर अवयव • परिचय को कंप्यूटर प्रणाली। अवधारणाओं का हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर. • समारोह का मदरबोर्ड अवयव और विभिन्न प्रोसेसर. • विभिन्न इनपुट/ उत्पादन उपकरण में उपयोग और उनका विशेषताएँ।

		जुड़े हुए बाह्य उपकरणों का प्रणाली।	
		का उपयोग करते हुए ऑपरेटिंग प्रणाली और सॉफ्टवेयर इंस्टालेशन 7. Windows पर अभ्यास करें इंटरफ़ेस का उपयोग करते हुए शुरू मेनू, टास्क बार, टाइल बार, विंडोज सहायता, मेरा कंप्यूटर, रीसायकल बिन. 8. अनुकूलित करें डेस्कटॉप सेटिंग्स और प्रबंधित करना उपयोगकर्ता हिसाब किताब। 9. सिस्टम गुण देखें और अनुकूलित करें वही का उपयोग करते हुए नियंत्रण पैनल विवरण। 10. काम साथ कीबोर्ड शॉर्टकट आदेश. 11. बनाएं, हटाएं, कॉपी करें, ले जाएं, नाम बदलें, देखें, सॉर्ट करें, ज़िप करें और फ़ाइलों और फ़ोल्डरों को अनज़िप करें. 12. उपयोग मल्टीमीडिया औजार और खिड़कियाँ मिडिया खिलाड़ी के लिए छवि, ऑडियो और वीडियो. 13. BIOS सेटिंग्स देखें और उनका संशोधन.	परिचय को ऑपरेटिंग प्रणाली और सॉफ्टवेयर स्थापना प्रक्रिया - परिचय को विंडोज ऑपरेटिंग प्रणाली। - विंडोज की मुख्य विशेषताएं ओएस. - फ़ाइल प्रबंधन के माध्यम से विंडोज खोजकर्ता. - परिचय और अनुप्रयोग का आवश्यक सामान, मल्टीमीडिया खिलाड़ियों. - परिचय को बूटिंग प्रक्रिया। - परिचय को विभिन्न प्रकार का यादें और उनका विशेषताएँ। - अवधारणा का इंस्टालेशन प्रक्रिया का ऑपरेटिंग सिस्टम और सॉफ्टवेयर. - बुनियादी हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर समस्याएँ और उनका समाधान. - प्रयोग का आवेदन सॉफ्टवेयर और एंटीवायरस.

		14. स्थापित करना विंडोज ऑपरेटिंग प्रणाली। 15. प्रारूप मुश्किल डिस्क और बनाएं विभाजन. 16. आवश्यक एप्लिकेशन इंस्टॉल करें सॉफ्टवेयर के लिए विंडोज अर्थात कार्यालय पैकेज, पीडीएफ रीडर, मीडिया प्लेयर, एंटीवायरस आदि. 17. स्थापित करना ड्राइवों के लिए प्रिंटर, स्कैनर, वेबकैम और डीवीडी वगैरह। 18. जलाना डेटा, वीडियो और ऑडियो फ़ाइलें पर सीडी/डीवीडी अनुप्रयोग सॉफ्टवेयर का उपयोग करना. 19. फ़ोटोशॉप, फ़्लैश, माया स्थापित करें और 3डी अधिकतम.	
	का उपयोग करते हुए एमएस कार्यालय 20. एमएस वर्ड खोलें, परिचित हों मूल शब्द के साथ अवयव और अभ्यास बनाने, सहेजने, बंद करने पर और का नाम बदलने का शब्द दस्तावेज़. 21. संपादन करना दस्तावेज़ का उपयोग करते हुए बुनियादी का	परिचय को एमएस कार्यालय - विभिन्न का परिचय अनुप्रयोग में एमएस कार्यालय। - परिचय को शब्द विशेषताएँ, कार्यालय बटन, टूलबार. - बनाना, बचत और का प्रारूपण और मुद्रण दस्तावेज़ का उपयोग करते हुए शब्द। - परिचय को एक्सेल विशेषताएँ, डेटा प्रकार और विभिन्न कार्य में सभी	

		प्रारूपण औजार। 22. अभ्यास डालने और स्वरूपण तालिकाएँ, चित्र, वीडियो और अन्य वस्तुएं. 23. उपयोग मेल मर्ज औजार। उपयोग सशर्त मेल मर्ज, बाहरी डेटा स्रोत। अभ्यास पत्र, लेबल और मेल का उपयोग करके लिफाफा मुद्रण विलीन करें. 24. MS Excel खोलें, परिचित हों साथ बुनियादी आवेदन अवयव और अभ्यास सृजन, बचत और का प्रारूपण एक्सेल फैलाना चादें. 25. अभ्यास एक्सेल कार्य का सभी प्रमुख श्रेणियाँ अर्थात वित्तीय, तार्किक, पाठ, तिथि और समय, ऊपर देखो, गणित, सांख्यिकीय वगैरह। 26. उपयोग विभिन्न डेटा प्रकार में एक्सेल, छंटाई, छनन और मान्य करना डेटा। 27. संशोधित एक्सेल पेज स्थापित करना और एक वर्कशीट प्रिंट करें. 28. खुला शक्ति बिंदु प्रस्तुति, परिचित साथ बुनियादी आवेदन अवयव और अभ्यास पर सृजन फिसलना दिखाता है, डालने	श्रेणियाँ का एक्सेल. • अवधारणाओं का छंटाई, छनन और मान्य डेटा। • परिचय को शक्ति पॉइंट स्लाइड शो निर्माण प्रक्रिया। • ठीक ट्यूनिंग प्रस्तुति और अच्छा प्रस्तुति तकनीक.
--	--	--	---

		चित्र और विषय। 29. नई स्लाइड जोड़ें, टेक्स्ट को प्रारूपित करें, जोड़ना साथ शब्द और एक्सेल दस्तावेज़। 30. अभ्यास animating फिसलना संक्रमण और वस्तुएं। 31. बनाएं फिसलना शो द्वारा ऑडियो और वीडियो सम्मिलित करना और के साथ समन्वयित करें प्रस्तुति।	
पेशेवर कौशल 22 घंटे; पेशेवर ज्ञान 06 बजे.	सुरक्षित प्रदर्शन करें मल्टीमीडिया डिवाइसों का संचालन वीडियो कैमरा, डिजिटल कैमरा, माइक्रोफोन, वेबकैम और डिजिटल फोटोग्राफी, वीडियो रिकॉर्डिंग और डेटा ट्रांसफर की मूल बातें।	डिजिटल फोटोग्राफी (तस्वीर सत्र) 32. पहचान करना अलग पार्ट्स का डिजिटल कैमरा; जानना ऑपरेटिंग प्रक्रिया और आंतरिक कार्य का कैमरा. 33. अभ्यास को परिवर्तन महत्वपूर्ण सेटिंग्स का कैमरा. 34. अभ्यास पर ध्यान केंद्रित का उपयोग करते हुए औजार और ऑटो केंद्र । 35. अभ्यास पर डिजिटल तस्वीर शूटिंग साथ उथला गहराई क्षेत्र का . 36. अभ्यास पर का उपयोग करते हुए तटस्थ घनत्व (रा) फिल्टर को सही अत्यधिक जोखिम . 37. अभ्यास पर पाना को कृत्रिम	डिजिटल फोटोग्राफी - डिजिटल कैमरा सीखना शरीर रचना । - महत्वपूर्ण खोज कैमरा सेटिंग्स . - यह समझना कि कैसे केंद्र । - परिचय विषय के लिए फोटो शूट । - प्रकाश व्यवस्था को समझना स्थापित करना और कार्यरत प्रक्रिया प्रकाश उपकरणों के साथ.

		रूप से रोशन एक अंडरएक्स्पोज़ तस्वीर गोली मारना । 38. रंग पर अभ्यास करें शॉट को सफेद संतुलन करने के लिए अंशांकन उपकरण। 39. कार्यरत प्रकाश संतुलन के लिए रिफ्लेक्टर और स्क्रीमर के साथ , प्रकाश अवधारणाओं को समझना, सुधारात्मक जैल का उपयोग करके एक दृश्य के लिए चार-बिंदु प्रकाश व्यवस्था बनाना। 40. कैमरे से डेटा स्थानांतरण, एसडी कार्ड को कंप्यूटर और उपाध्यक्ष विपरीत.	
पेशेवर कौशल 217 घंटे; पेशेवर ज्ञान 66 बजे.	अभिनय करना तस्वीर संपादन और आवेदन करना विशेष प्रभाव द्वारा एडोबी का उपयोग करके फ़ोटोशॉप और एडोब चित्रकार.	कार्यरत साथ इमेजिस में फ़ोटोशॉप 41. स्कैन इमेजिस साथ डिजिटल स्कैनर और बचाना साथ उपयुक्त छवि प्रारूप। 42. खुला एडोब फ़ोटोशॉप को छवि संपादन का अभ्यास करें औजार, कार्यक्षेत्र-नेविगेशन, पैलेट, व्यवस्था दस्तावेज़ खिड़कियाँ. 43. काटना और घुमाएँ छवि, परिवर्तन छवि आकार, पिक्सल और संकल्प, रंग गहराई और रंग मोड लागू करें- आरजीबी,	परिचय को फ़ोटोशॉप - कार्यान्वयन स्कैनर - छवि संपादन TECHNIQUES - पुनः स्पर्श TECHNIQUES - चयन तकनीक - संघटन और डिज़ाइन TECHNIQUES - रंग सुधार - कार्यरत साथ प्रकार - प्रभाव और फिल्टर - उत्पादन

		सीएमवाईके और ग्रेस्केल. 44. संपादन करना छवि का उपयोग करते हुए पुल, ब्रश, का चयन रंग, नमूना रंग से एक छवि, का उपयोग करते हुए पैन्टोन रंग, एकाधिक पूर्ववत और लेना स्नैपशॉट, उपयोग इतिहास पैलेट. 45. छवियों को ठीक करने के लिए रीटच का उपयोग करें क्लोन टिकट। 46. उपचार उपकरणों के साथ अभ्यास करें: इतिहास ब्रश, लाल- आँख और रंग प्रतिस्थापन औजार। 47. अभ्यास के लिए चयन TECHNIQUES का उपयोग करते हुए मार्की और कमेंड औजार, जल्दी चयन उपकरण, त्वरित मुखौटा में काम करना तरीका, जोड़ना और चयन घटाना , बचत ए चयन. 48. संघटन और डिज़ाइन तकनीकें: परतों के साथ काम करना सामग्री को नया परत, अस्पष्टता, बदलने परतें, सृजन प्रतिबिंब और अन्य प्रभाव.	
--	--	---	--

		49. परिवर्तन- स्केलिंग और घूर्णन, का उपयोग करते हुए रंग भरना परतें, ग्रेडिएंट का उपयोग करके और पैटर्न, कंधी इमेजिस साथ परत मास्क, आवेदन ए नकाब को एक समायोजन परत। 50. रंग सुधार के लिए अभ्यास करें का उपयोग करते हुए स्तरों आज्ञा हिस्टोग्राम, घटता और खुलासा, का उपयोग करते हुए रंग संतुलन आज्ञा को संशोधित रंग कास्ट, कंपन समायोजित करना, रंग और संतृप्ति: सामान्य और विशिष्ट रंग श्रेणी समायोजन, रंगीकरण. 51. कार्यरत साथ प्रकार परतें, स्वरूपण प्रकार, रूपांतरण प्रकार को पिक्सेल. 52. प्रभाव और फिल्टर लागू करना: कार्यरत साथ परतें शैलियों- बूँद छैया छैया, चमक, बेवेल वगैरह।, का उपयोग करते हुए फिल्टर- सुधारात्मक और रचनात्मक छनन तकनीक, का उपयोग करते हुए फिल्टर गैलरी. 53. अभ्यास साथ उत्पादन तकनीक: आयात और निर्यात मुख्य	
--	--	---	--

		छवियाँ स्ट्रीम फ़ाइल प्रकार और उनके उपयोग, वेब ग्राफिक्स-उपयोग बचाना के लिए वेब आज्ञा- अनुकूलन और फ़ाइल प्रारूप. 54. मुद्रण- पहचान अमुद्रणीय रंग, छवियों को परिवर्तित करना सीएमवाईके, बचत के लिए प्रिंट, 3डी (मेनू), रंग सुधार (समायोजन), स्मार्ट वस्तुएं, सामग्री जागरूक, कठपुतली लपेटें परिभाषित करें(ब्रश, पैटर्न, कस्टम आकार). 55. प्राथमिकताएं, मास्किंग (परत, वेक्टर, क्लिपिंग, चैनल), वीडियो परतें, फिल्टर (सभी), कार्रवाई (पैनल), एनीमेशन, चैनल, मूलपाठ (चरित्र /अनुच्छेद (पैनल), का उपयोग करते हुए पुल।	
		अग्रिम छवि संपादन में फ़ोटोशॉप 56. काम साथ पैलेट, अर्थात्, परतें पैलेट, नाविक पैलेट, जानकारी पैलेट, रंग पैलेट, नमूनों पैलेट, शैलियों पैलेट, इतिहास पैलेट, कार्रवाई पैलेट, औजार पूर्व निर्धारित पैलेट, चैनल पैलेट	में गहराई छवि संपादन • तलाश नया रचनात्मक विकल्प और , उत्पादन उच्च प्रिंट के लिए गुणवत्ता वाली छवियां और वेब. • असाधारण निर्माण आसान पहुंच के साथ इमेजरी को फ़ाइल सुव्यवस्थित वेब डिज़ाइन।

		और पथ पैलेट. 57. काम साथ परतें और संपादित करें तस्वीर का उपयोग करते हुए छवि समायोजन विकल्प - लेबल, ऑटो लेबल, ऑटो कंट्रास्ट, वक्र, रंग संतुलन, दमक भेद, पोस्टराइज़ , विविधताएं. 58. तैयार करना फ़ाइल और काम क्षेत्र। 59. सृजन अलग आकृतियाँ. 60. बनाएं तीन आकार प्रभाव का उपयोग करते हुए परतें. 61. जादू की छड़ी के साथ काम करें औजार और कमेंड औजार। 62. प्रतीक का उपयोग करके चित्र बनाएं स्प्रेयर उपकरण. 63. संपादन करना इमेजिस का उपयोग करते हुए विकल्प का ताना औजार। 64. उपयोग चकमा औजार, जलाना औजार, स्पंज औजार और क्लोन टिकट औजार। 65. संपादन करना चयन; बनाएं इमेजिस और दे रही है विशेष प्रभाव का उपयोग करते हुए फिल्टर. 66. मिश्रण करके एक छवि तैयार	• फोटो पुनःसंवारना, रंग बिरंगा छवि कोलाज, कलात्मक पृष्ठभूमि. • अनुकूलित का निर्माण इमेजिस साथ रोल ऊपर प्रभाव और छवि मानचित्रण. • विशेष प्रभाव पर इमेजिस का उपयोग कर.
--	--	---	--

		करें दो या अधिक अलग परत। GRAPHICS संपादन का उपयोग करते हुए एडोब इलस्ट्रेटर/कोरल खींचना 67. की मौलिक तकनीकें पेंसिल, चारकोल से चित्र बनाना और स्याही. जोर है पर यथार्थवादी प्रतिनिधित्व और तस्वीर अवलोकन। 68. विकसित चित्रकला दे रही है जोर पर डिज़ाइन और रचना और प्रयोगात्मक तकनीकें अलग मीडिया: सृजन क्षेत्र मूलपाठ, आवेदन बुनियादी चरित्र सेटिंग्स, पैराग्राफ सेटिंग, बनाना मूलपाठ धागे, सृजन मूलपाठ पर ए पथ, परिवर्तित मूलपाठ को रूपरेखा. 69. का उपयोग करते हुए बुनियादी चयन उपकरण, जादू की छड़ी और लैस्सो टूल, ऑब्जेक्ट्स का चयन करना द्वारा गुण, बचत और reusing चयन. 70. दिखावट-लक्ष्यीकरण वस्तुओं गुण: जोड़ना एकाधिक विशेषताएँ, लागू करना लाइव प्रभाव, विस्तार दिखावे, सृजन ग्राफ़िक शैलियाँ.	GRAPHICS संपादन • पारंपरिक डिज़ाइन अवधारणाओं • परंपरागत और डिजिटल अनुप्रयोग का रंग, अवधारणा और संघटन। • निर्माण चयन • समझ दिखावे • कार्यरत साथ समूह और परतें • उन्नत ड्राइंग और पथ संपादन • कार्यरत साथ रंग • वस्तु परिवर्तन और पोजिशनिंग • उपयोग ब्रशों का • उपयोग का मास्क • उपयोग का प्रतीक • आवेदन का फिल्टर और रहना प्रभाव • विकसित मूलपाठ संपादन • डिजाइनिंग के लिए वेब • निर्माण मिश्रणों का • कार्यरत साथ इमेजिस • विशेष प्रदर्शन कार्य सहेजा जा रहा है और मुद्रण • अन्य लोगों के साथ कार्य करना कार्यक्रमों
--	--	--	---

		71. ग्राफ़िक शैलियों को संशोधित करना : उपस्थिति पैलेट सेटिंग्स, कॉपी करना उपस्थिति। 72. कार्यरत साथ समूह और परतें: परिभाषित करना और संपादित करना समूह, कार्यरत साथ परतें, परतें और वस्तु पदानुक्रम, सृजन खाका परतें, वस्तु, समूह, और परत गुण। 73. विकसित चित्रकला और संपादन पथ: सृजन रहना पेंट समूह, अंतराल का पता लगाना में रहना रँगना समूह, पथ संपादन साथ रहना रँगना, का उपयोग करते हुए ओफ़सेट पथ, डिवाइडिंग एक ऑब्जेक्ट को ग्रिड में रखना, सफाई करना ऊपर भटकनेवाला पथ. 74. कार्यरत साथ रंग: परिभाषित नमूने, सृजन नमूना समूह और पुस्तकालय, कार्यरत साथ ढाल, पैटर्न, का उपयोग करते हुए रंग मार्गदर्शक, तो प्रयोग साथ रंग, खोज रंग साथ कुलेर , बदलाव रंग में कलाकृति. 75. परिवर्तन और स्थिति: घूर्णन और स्केलिंग वस्तुएं, दर्शाती और वस्तुओं को तिरछा करना, का उपयोग करते	
--	--	--	--

		हुए मुक्त परिवर्तन पैनल, पंक्ति में करनेवाला वस्तुएं. 76. वितरित किया जा रहा वस्तुओं का उपयोग ब्रश: सृजन ए सुलेखन ब्रश, सृजन ए बिखराव ब्रश, सृजन एक कला ब्रश, सृजन ए पैटर्न ब्रश. 77. कार्यरत साथ मास्क: समझ कतरन मास्क, का उपयोग करते हुए परत कतरन मास्क, सृजन अस्पष्टता मुखौटे. 78. प्रतीकों का उपयोग: परिभाषा और अर्थ संपादन प्रतीक, का उपयोग करते हुए प्रतीकों टूलसेट. 79. को लागू करने फिल्टर और रहना प्रभाव: काम कर आपका संकल्प सेटिंग्स, मानचित्रण कलाकृति को 3Dobjects में बदलें, परिवर्तन प्रभाव। 80. का उपयोग करते हुए सलाई प्रभाव: का उपयोग करते हुए चंद्रमा की झलक प्रभाव, स्क्रिबल प्रभाव, ताना प्रभाव. 81. विकसित मूलपाठ संपादन: लेना फ़ायदा का खुला ग्लिफ़ का उपयोग करके फ़ॉन्ट टाइप करें पैनल, रैपिंग मूलपाठ आस-पास वस्तुएं, चेकिंग वर्तनी, का	
--	--	---	--

		उपयोग करते हुए परिवर्तन नकद समारोह, सेटिंग टैब और नेतागण, प्रबंध फ़ॉन्ट्स, विरासत पाठ से निपटना। 82. वेब डिजाइनिंग का उपयोग करते हुए पिक्सेल पूर्व दर्शन, निर्दिष्ट करना वेब टुकड़ा करना, अनुकूलन वेब ग्राफिक्स, सृजन सरल एनिमेशन. 83. सृजन ए बुनियादी मिश्रण, मिश्रण का उपयोग करके एक बनाएं एयरब्रश प्रभाव, का उपयोग करते हुए ए मिलाना को बनाएं एक एनीमेशन, का उपयोग करते हुए ए मिलाना को के बराबर वितरित करें. 84. कार्यरत साथ इमेजिस: लगाना इमेजिस, का उपयोग करते हुए लिंक पैनल, संपादन करना मूल कार्यप्रवाह, रहना पता लगाना, कलाकृति का रेखापुंजीकरण, वस्तु मोज़ेक सृजन रेखांकन, सृजन ए लेंस भड़कना, का उपयोग करते हुए ग्रेडियेंट जाल, लिफ़ाफ़ा ताना, द्रव बनाना विरूपण उपकरण, अपने ग्राफिक्स को बचाने	
--	--	--	--

		संपादन औजार दस्तावेज़, मुद्रण आपका GRAPHICS संपादन औजार दस्तावेज़, फसल का उपयोग क्षेत्र उपकरण, सेटिंग ऊपर पेज खपरैल. 85. जोड़ा जा रहा है एक्सएमपी मेटाडाटा प्रेम्निर्यात करना : निर्यात फ़ाइलें के लिए उपयोग में क्वार्कएक्सप्रेस, में डिज़ाइन, शब्द /एक्सेल /पावर प्वाइंट, छवि संपादन औजार, लेखन औजार, विशेष प्रभाव औजार, प्रभाव (पीएस-ए), प्राथमिकताएं.	
पेशेवर कौशल 56 घंटे; पेशेवर ज्ञान 18 घंटे.	सुरक्षित प्रदर्शन करें का संचालन मल्टीमीडिया डिवाइस वीडियो कैमरा, डिजिटल कैमरा, माइक्रोफोन, वेबकैम और मूल बातें डिजिटल फोटोग्राफी, वीडियो रिकॉर्डिंग और डेटा स्थानांतरण करना।	डिजिटल वीडियोग्राफी (अभ्यास शूटिंग और रिकॉर्डिंग) 86. मल्टीमीडिया का सुरक्षित संचालन उपकरण: दिखाना कैसे रखने और ले जाने के लिए कैसे ठीक करने के लिए मैं कैमरा खड़ा होना, कैसे को निकालना से खड़ा होना। 87. पहचान करना अलग पार्ट्स का वीडियो कैमरा; जानना ऑपरेटिंग प्रक्रिया और आंतरिक कार्य का वीडियो कैमरा. 88. महत्वपूर्ण सेटिंग्स का अभ्यास करना कैमरा.	डिजिटल वीडियोग्राफी • वीडियो का परिचय कैमरा • सीखना कैमरा शरीर रचना • महत्वपूर्ण खोज कैमरा सेटिंग्स • यह समझना कि कैसे केंद्र प्राप्त करने के लिए उपकरणों का उपयोग करना बेहतर केंद्र • परिचय विषय के लिए वीडियो गोली मार • शिल्प सीखना फिल्म निर्माण • उथले से शूटिंग गहराई का मैदान

		89. अभ्यास पर ध्यान केंद्रित का उपयोग करते हुए औजार और ऑटो केंद्र । 90. अभ्यास पर शूटिंग साथ उथला गहराई का मैदान । 91. अभ्यास पर का उपयोग करते हुए तटस्थ घनत्व (रा) फिल्टर को सही अत्यधिक जोखिम . 92. अभ्यास पर पाना को कृत्रिम रूप से रोशन एक अंडरएक्स्पोज़ गोली मारना । 93. अभ्यास पर का चयन सही शटर गति । 94. रंग पर अभ्यास करें प्रकाश मीटर , तापमान, सफ़ेद संतुलन एक शॉट । 95. अभ्यास पर का चयन दायँ तिपाई , कैमरा मूवमेंट के लिए जिम्बल, कैमरा मूव्स और मास्टरिंग हाथ में पकड़ कर शूटिंग . 96. ऑडियो एसेंशियल पर अभ्यास करें जीने के पाँच अच्छे नियम द्वारा , तुम गाते हो प्रकार का माइक्रोफोन के लिए वीडियो शूटिंग , सेटिंग ऊपर माइक्रोफोन के लिए ए वीडियो गोली मार , का उपयोग करते	• समझ खुलासा • तटस्थ घनत्व (ND) का उपयोग करना सही करने के लिए फिल्टर अति जोखिम • का उपयोग करते हुए पाना को कृत्रिम रूप से रोशन करना अंडरएक्स्पोज़ गोली मारना • सही शटर का चयन रफ़्तार • समझ रंग तापमान • सफ़ेद संतुलन ए गोली मारना • डेटा स्थानांतरण प्रक्रिया.
--	--	--	---

		हुए ए बूम माइक्रोफोन , उचित सेटिंग ऑडियो स्तर . 97. अभ्यास प्रकाश आवश्यक: कार्यरत साथ प्रकाश उपकरण , प्रकाश व्यवस्था को समझना अवधारणाएँ , सृजन ए चार-बिंदु प्रकाश स्थापित करना के लिए ए दृश्य , सुधारात्मक जैल का उपयोग कर . 98. कैमरे से डेटा ट्रांसफर कंप्यूटर से और इसके विपरीत का उपयोग करते हुए सीडी, डीवीडी, मुशिकल डिस्क, कलम गाड़ी चलाना, एसडी कार्ड वगैरह।	
पेशेवर कौशल 24 घंटे; पेशेवर ज्ञान 06 बजे.	वेब चलाएँ ब्राउज़िंग, वीडियो स्ट्रीमिंग, अपलोड करना और डाउनलोड का वीडियो, ऑडियो, छवि इंटरनेट पर और सुरक्षित जानकारी से साइबर हमले।	का उपयोग करते हुए इंटरनेट और साइबर सुरक्षा 99. ब्राउज़ इंटरनेट के लिए जानकारी (कम से कम 3 का उपयोग करें) लोकप्रिय ब्राउज़र)। 100. ई-मेल बनाएं और उसका उपयोग करें के साथ संचार लगाव, प्राथमिकता सेटिंग, और पता पुस्तिका. 101. ब्राउज़ सामाजिक नेटवर्किंग साइट और के साथ संवाद पाठ, ऑडियो, वीडियो चैटिंग।	इंटरनेट की अवधारणाएँ और साइबर सुरक्षा - परिचय को www, अवधारणा का इंटरनेट, वेब ब्राउज़र, इंटरनेट सर्वर और खोज इंजन. - अवधारणाओं का कार्यक्षेत्र नामकरण प्रणाली और ईमेल संचार। - अपलोड करें, डाउनलोड करें तकनीकें इंटरनेट। - अवलोकन का जानकारी सुरक्षा, एसएसएल, एचटीटीपीएस, सुरक्षा खतरे, सूचना सुरक्षा भेद्यता और जोखिम प्रबंधन।

		102. अभ्यास ध्वनि के साथ लाइव वीडियो स्ट्रीमिंग के लिए ब्रॉडकास्टर सॉफ्टवेयर खोलें और उसे इंटरनेट से अपलोड/डाउनलोड करें। 103. सुरक्षा करें, कंप्यूटर और नेटवर्क वायरस, स्पाईवेयर और अन्य दुर्भावनापूर्ण कोड. 104. उपलब्ध करवाना फ़ायरवॉल सुरक्षा के लिए इंटरनेट कनेक्शन और नेटवर्क प्रणाली। 105. अपनी सुरक्षा करें वाईफ़ाई नेटवर्क का उपयोग करते हुए पासवर्ड, डब्ल्यूईपी, WPA-पीएसके, WPA2- पीएसके, एसएसआईडी, मैक पता छानना. बनाएं व्यक्ति उपयोगकर्ता हिसाब किताब के लिए प्रत्येक सदस्य.	- परिचय को निर्देशिका सेवाएं, पहुँच नियंत्रण, सुरक्षा, गोपनीयता सुरक्षा, अंकेक्षण और सुरक्षा। - परिचय को यह कार्य और साइबर अपराधों के लिए दंड।
पेशेवर कौशल 137 घंटे; पेशेवर ज्ञान 36 घंटे.	अमल में लाना वीडियो संपादन और आवेदन करना विशेष प्रभाव द्वारा एडोबी का उपयोग करके प्रीमियर और	का उपयोग करते हुए एडोब प्रधान परियोजना 106. परियोजना में परिवर्तन का अभ्यास करें सेटिंग्स, प्राथमिकताएं सेटिंग्स, एसेट प्रबंध, दृश्यों और क्लिप्स, ऑफलाइन ऑनलाइन क्लिप्स. 107. प्रबंध क्लिप्स: परियोजना	एडोब प्रधान परियोजना - एडोब का परिचय प्रधान परियोजना - सृजन ए अनुक्रम - संपादन में समय - रिफाइनिंग अनुक्रम - बदलाव - ऑडियो - टाइल्स

	एडोब बाद प्रभाव।	पैनल, दृश्य, पूर्व दर्शन क्षेत्र, आयोजन क्लिप और डिब्बे, डुप्लिकेटिंग और नकल क्लिप, का नाम बदलने क्लिप, खोज क्लिप्स(खोज समारोह), व्याख्या , अनलिनिक और फिर से जोड़ने मीडिया, परियोजना प्रबंधक। 108.कार्यरत साथ निगरानी करना पैनल: देखना क्लिप्स, प्लेबैक नियंत्रण, ऑडियो क्लिप्स, क्यूइंग क्लिप्स, समय शासक नियंत्रण, सुरक्षित क्षेत्र, प्रदर्शन मोड, तरंग रूप और वेक्टर स्कोप विकल्प, संदर्भ निगरानी करना, एकजुट स्रोत और कार्यक्रम निगरानी करना। 109.सृजन ए अनुक्रम संपादन विधियाँ, में और बाहर अंक, उप क्लिप्स, स्रोत और लक्ष्य ट्रैक, उपरिशायी और डालना संपादन, खींचकर क्लिप जोड़ना, 3 और 4 पॉइंट संपादन, लिफ्ट और निकालना, स्टोरीबोर्ड संपादन, विभिन्न और नेस्टेड अनुक्रम. 110.संपादन में समयरेखा: समय शासक, जोड़ते हुए, हटाया जा	• प्रभाव • उत्पादन
--	-------------------------	--	---

		रहा है और का नाम बदलने ट्रैक, मार्कर, चयन, विभाजन क्लिप्स, रफ़्तार, अवधि और रिवर्स, मल्टीकैम संपादन, क्लिसकेसिंक्रनाइज़ करना , प्रतिस्थापित करें क्लिप्स. 111.रिफाइनिंग अनुक्रम: स्नैपिंग, ट्रिमिंग विधियाँ, ट्रिमिंग क्लिप्स, लहर, रोल, स्लिप और स्लाइड संपादन, ट्रिम पैनल, विभाजन संपादित करता (एल और जे कटौती)। 112.अभ्यास साथ संक्रमण: प्रभाव पैनल, संक्रमण को समझना, को लागू करने ए संक्रमण, संपादन ए संक्रमण. 113.कार्यरत साथ ऑडियो: ऑडियो मिक्सर, रिकॉर्डिंग साथ ऑडियो मिक्सर, लुप्त होती पैनिंग और संतुलन प्रभाव, सुधारात्मक पैमाने और मार्ग पटरियां. 114.अभ्यास साथ शीर्षक: सृजन ए शीर्षक मूलपाठ पथ, रोल और क्रॉल शीर्षक, पाठ विन्यास। 115.कार्यरत साथ प्रभाव: प्रभाव प्रकार, प्रभाव गुण, प्रभाव	
--	--	--	--

		नियंत्रण पैनल, चाबी फ्रेमिंग, गति प्रभाव, अस्पष्टता और आयतन, प्रकाश प्रभाव, समय ताना (पिक्सेल गति सम्मिश्रण), विशेष प्रभाव उपकरण और प्रीमियर. 116. निर्माण आउटपुट: सृजन डीवीडी, ब्लू-रे, एसडब्ल्यूएफ, एमपी4 और एफएलवी फ़ाइलें, मिडिया एनकोडर के लिए डीवीडी निर्माताओं का उपयोग करते हुए क्लिप नोट्स.	
		को लागू करने एडोब बाद प्रभाव 117. उपयोगकर्ता इंटरफ़ेस पर अभ्यास करें. 118. बनाना और उपयोग करना रचनाएँ. 119. अभ्यास पर चाबी फ्रेमिंग और का उपयोग करते हुए समय रेखा। 120. लूपिंग एनीमेशन पर अभ्यास करें . 121. अभ्यास पर संपादन गति पथ. 122. बनाएं आगमन अवश्यंभावी प्रभाव. 123. के बीच सिमुलेशन लेखन औजार और विशेष प्रभाव	एडोब का परिचय बाद प्रभाव - विशेष प्रभाव TECHNIQUES - परिचय को उपयोगकर्ता इंटरफ़ेस - रचनाओं की अवधारणाएँ, चाबी फ्रेमिंग, पार्शन एनीमेशन, गति पथ - परिचय को अवश्यंभावी प्रभाव, लेखन औजार और विशेष प्रभाव औजार, फ़िल्टर प्रभाव और नकाब को अवयव 3डी एनिमेशन परिवर्तन, उपयोग का सामान्य कुंडली आवाज़, सरल पटकथा में विशेष प्रभाव उपकरण - रोटोस्कोपिंग, क्रोमा, 2डी और 3डी अनुरेखण, हरा/नीला

		औजार। 124.आवेदन करना फ़िल्टर प्रभाव और नकाब को अवयव। 125.अभ्यास पर चेतन 3डी परिवर्तन.	
		126.शामिल करना ए सामान्य कुंडली आवाज़। 127.अभ्यास पर सरल पटकथा विशेष प्रभाव उपकरण में. 128.सङ्गंध स्कोपिंग, क्रोमा, 2डी और 3D ट्रेसिंग, हरा/नीला स्क्रीन तकनीक/शूटिंग. रंग सुधार।	स्क्रीन तकनीक/शूटिंग. रंग सुधार
पेशेवर कौशल 286 घंटे; पेशेवर ज्ञान 84 घंटे.	बनाएं GRAPHICS एनिमेशन और आवाज़ प्रभाव द्वारा का उपयोग करते हुए चमक और माया, 3डी अधिकतम.	का उपयोग करते हुए चमक 129.उपकरण सुविधाओं पर अभ्यास, उपयोगकर्ता इंटरफ़ेस, छवि संपादन उपकरण और ग्राफिक्स, संपादन औजार एकीकरण, लेखन औजार वीडियो प्रौद्योगिकी, यूआई अवयव। 130.अभ्यास पर सृजन और ग्राफिक्स संपत्ति आयात करना, कार्यरत साथ अलग ग्राफिक. 131.अभ्यास पर प्रारूप - बिटमैप ग्राफिक्स आयात करना, कार्यरत साथ परतें और परत	परिचय को चमक - के बारे में चमक और सामान्य अवलोकन - मंच और कार्य फ़्लैश का क्षेत्र, गाइड का उपयोग करके, ग्रिड & शासकों. - का उपयोग करते हुए फ्रेम और चाबी फ्रेम, समय के साथ काम करना रेखा। - का उपयोग करते हुए परतें - को बनाएं ए परत, को बनाएं ए परत फ़ोल्डर, को दिखाओ या छिपाना ए परत या फ़ोल्डर, देखने के लिए अंतर्वस्तु का परत जैसा रूपरेखा, को परिवर्तन परत ऊंचाई में समयरेखा, के क्रम को बदलने के

		फ़ोल्डर. 132.उपयोग चित्रकला औजार, का उपयोग करते हुए वस्तु और मर्ज ड्राइंग, के साथ काम करना रंग पैनल, सृजन और का उपयोग करते हुए ग्राफ़िक प्रतीक, का उपयोग करते हुए पुस्तकालय पैनल. 133.पाठ पर अभ्यास करें प्रभावी रूप से- मूलपाठ औजार, जोड़ा जा रहा है और का प्रारूपण स्थिर मूलपाठ, बदलना फ़ॉन्ट प्रतिपादन तरीके, इनपुट टेक्स्ट फ़ील्ड जोड़ना , एम्बेडिंग फ़ॉन्ट्स में इनपुट मूलपाठ क्षेत्र, सर्वोत्तम उपयोग के लिए प्रथाओं. 134.अभ्यास पर निर्माण का एनिमेशन - इसके साथ काम करना समयरेखा, का उपयोग करते हुए चाबी फ्रेम, रिक्त स्थान कुंजी फ्रेम और फ्रेम, सृजन गति किशोर, सृजन आकार किशोर, सृजन संक्रमण प्रभाव, का उपयोग करते हुए एनिमेशन श्रेष्ठ प्रथाओं. 135.अभ्यास पर बुनियादी कार्रवाई स्क्रिप्ट - स्क्रिप्ट सहायता का	लिए परतें या फ़ोल्डर्स. का उपयोग करते हुए मार्गदर्शक परतें. - फ़्लैश में ड्राइंग - कच्चा करना पेंसिल उपकरण से, चित्र बनाने के लिए ब्रश टूल से चित्र बनाना कलम उपकरण के साथ. - का उपयोग करते हुए रंग में चमक, को उपयोग ए ग्रेडियेंट भरना। आयात कर रहा है कलाकृति, वीडियो और ऑडियो. अलग फ़ाइल प्रारूप में वीडियो और ऑडियो. चमक अनुकूल ऑडियो और वीडियो फ़ाइल प्रारूप.
--	--	---	---

		उपयोग करना, किसी फ्रेम में क्रियाएँ जोड़ना, सृजन और का उपयोग करते हुए बटन प्रतीक.	
		कार्यरत साथ 3डी मैक्स 136. अभ्यास पर सृजन परियोजनाओं और दृश्य. 137. ट्रांसफॉर्म टूल पर अभ्यास करें मूल बातें, प्रधान आधार अंक, समूहन और पालन-पोषण, आदिम तत्वों के साथ मॉडलिंग. 138. अभ्यास पर उपयोगकर्ता इंटरफ़ेस - सेटिंग ऊपर परियोजना, दृश्य/पैनल, हॉटबॉक्स, ज्यामिति देखना, चैनल डिब्बा, परत डिब्बा, विशेषता संपादक, QWERTY मार्गदर्शन। 139. कार्यरत साथ कैमरा, ऊपर देखना का एमईएल, आउटलाइनर/ अति ग्राफ, समूहीकरण / पालन-पोषण दराज अंकन मेनू. 140. अभ्यास पर मोडलिंग - वक्र औजार / तड़क, परिक्रामी, इतिहास, ड्रिप्लिकेट बनाना, NURBS के साथ कार्य करना,	परिचय को 3डीएस अधिकतम • बुनियादी बातों और अवधारणाओं का एनिमेशन • 3डी एनिमेशन TECHNIQUES • प्रयोक्ता इंटरफ़ेस • मोडलिंग • प्रकाश / रैंडिंग • चरित्र सेटअप और एनिमेशन • गतिकी

		सतहों को अलग करना, समूह बनाना /डुप्लिकेट बनाना। 141.बहुभुज, उप-विभागीय सतहों, विभाजित बहुभुज उपकरण, लोफ़िटिंग, एक्सट्रूडिंग के साथ कार्य करना। 142.अभ्यास पर मॉडलिंग, बहुभुज उपकरण, प्रॉक्सी के साथ , सामान्य, प्रकाश व्यवस्था/रैंडरिंग. 143.अभ्यास पर अति छाया, सामग्री, सामग्री लागू करें, निर्माण शेडर नेटवर्क, रैंप, स्तरित का संयोजन बनावट, पहचान को रोशनी, निर्माण उभार मानचित्र. 144.छाया, UV के साथ कार्य करना मानचित्रण, स्पेक्युलर मानचित्र, पेंट एफएक्स, प्रदान करना देखना, कैमरा सेटिंग्स, प्रदान करना ग्लोबल्स , टून शेडर.	
		कार्यरत साथ माया 145.नेविगेशन पर अभ्यास करें पोर्ट देखें, पोर्ट मेनू देखें, फॉर्म और ग्रिड का चयन करना वस्तुएं, कदम घुमाएँ और पैमाने, हेरफेर pivote , चैनल डिब्बा, जिम्मेदार संपादक, अंकन मेनू.	परिचय को माया - परिचय को माया इंटरफ़ेस और कार्य पत्तन मेनू, फार्म और ग्रिड, वस्तुएं, कदम घुमाएँ और स्केल, पिवोट , चैनल बॉक्स, जिम्मेदार ठहराया संपादक, अंकन मेनू - अवधारणा का प्लॉयगोन घटक,

		146. अभ्यास पर बहुभुज मॉडलिंग: प्लॉयगॉन घटक, मुलायम चयन, बाहर निकालना औजार, extruding वक्र, बहुभुज वेवेल्स , प्रतिभाग सतह, चरित्र शरीर। 147. अभ्यास पर nurbs के मॉडलिंग: nurbs के प्राचीन nurbs के कार्व औजार, मूलपाठ रचनाएँ, NURBS घूमना, nurbs के मचान, nurbs के बाहर निकालना, nurbs के योजनाकार. 148. अभ्यास पर आयोजन माया दृश्य, बाहर लाइनर, समूह वस्तु, पदानुक्रम, वस्तुओं की नकल करना , हाइपरग्राफ, छिपाना /दिखाओ वस्तु, खिलाड़ियों. 149. अभ्यास पर का उपयोग करते हुए सामग्री: रेंडर सामग्री, मूल बातें का सामग्री, आवेदन का नक्शे, बीप नक्शा चित्र, अति छाया, मानसिक रे सामग्री, उभार मानचित्रण, बढ़ाना शेडर, 3डी पेंट उपकरण.	नरम चयन, बाहर निकालना औजार, extruding वक्र, बहुभुज वेवेल्स , सतह को विभाजित करना , चरित्र शरीर - परिचय को नर्ब्स, nurbs के प्राचीन nurbs के कार्व औजार, मूलपाठ रचनाएँ, nurbs के घूमना, nurbs के मचान, nurbs के बाहर निकालना, nurbs के योजनाकार - आयोजन माया दृश्य, बाहर लाइनर, समूह वस्तु, पदानुक्रम, डुप्लिकेट ऑब्जेक्ट्स, हाइपरग्राफ, खिलाड़ियों - रेंडर सामग्री की मूल बातें, बीप नक्शा चित्र, अति छाया, मानसिक रे सामग्री, उभार मानचित्रण, बढ़ाना शेडर, 3डी पेंट औजार - एनीमेशन, समय रेखा एनीमेशन, का समायोजन चाबी, संपादन चाबी, ग्राफ संपादक, नशीली दवा चादर, तोड़ना नीचे कुंजियाँ, पथ एनीमेशन, प्ले धमाका, विवश, एनिमेशन चक्र, जोड़ना आवाज़। - प्रतिपादन: रोशनी, गहराई नक्शा छाया, दर दौड़ छाया, कैमरे की मूल बातें, क्षेत्र की गहराई, मानसिक किरण, सॉफ्टवेयर रेंडरिंग, प्रतिबिंब और अपवर्तन, मैं जनसंपर्क प्रतिपादन, प्रकाश दृश्य के लिए
--	--	--	--

		150. एनीमेशन, समय रेखा एनीमेशन, का समायोजन चाबी, संपादन चाबी, ग्राफ संपादक, नशीली दवा चादर, तोड़ना नीचे कुंजियाँ, पथ एनीमेशन, प्ले विस्फोट, बाधा, एनीमेशन चक्र, जोड़ना आवाज़। 151. अभ्यास पर प्रतिपादन: रोशनी, गहराई नक्शा छाया, दर दौड़ छैया छैया, मूल बातें का कैमरा, गहराई का मैदान, मानसिक रे, सॉफ्टवेयर प्रतिपादन, प्रतिबिंब और अपवर्तन, मैं जनसंपर्क प्रतिपादन, प्रकाश को दृश्य, बैच प्रतिपादन.	बैच प्रतिपादन. (36 घंटे)
औद्योगिक दौरा/परियोजना कार्य व्यापक क्षेत्र: a) बनाएं और मेज़बान ए वेब इसकी साइट पर कम से कम 6 वेब पृष्ठों का उपयोग करते हुए सामने पृष्ठ. b) बनाएं ए मल्टीमीडिया परियोजना के साथ 3डी अधिकतम. c) बनाएं एक एनिमेशन परियोजना साथ माया।			

पाठ्यक्रम के लिए मुख्य कौशल

1. रोजगार कौशल (सामान्य के लिए सीटीएस सभी ट्रेड्स) (120 घंटे)

सीखना परिणाम, आकलन मानदंड, पाठ्यक्रम और औजार सूची का मुख्य कौशल विषयों कौन है सामान्य के लिए एक समूह का व्यापार, अलग से प्रदान किया गया में www.भारतस्किल्स.gov.in /dgt.gov.in

सूची का औजार और उपकरण			
मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफेक्ट (के लिए बैच का 24 उम्मीदवार)			
क्र. सं.	नाम का औजार और उपकरण	विनिर्देश	मात्रा
एक। प्रशिक्षुओं औजार/ उपकरण			
1.	डेस्कटॉप कंप्यूटर	सीपीयू: 32/64 बिट i3/i5/i7 या नवीनतम प्रोसेसर, गति: 3 गीगाहर्ट्ज या उच्चतर। रैम:-4 जीबी डीडीआर-III या उच्चतर, वाई-फाई Fi सक्षम. नेटवर्क कार्ड: एकीकृत गीगाबिट ईथरनेट, यूएसबी माउस, यूएसबी कीबोर्ड और के साथ मॉनिटर (न्यूनतम 17 इंच) लाइसेंस प्राप्त ऑपरेटिंग सिस्टम और एंटीवायरस अनुकूल साथ व्यापार संबंधित सॉफ्टवेयर।	12 नग (के लिए प्रशिक्षु) + 1 संख्या के लिए प्रशिक्षक
2.	सर्वर के लिए लैन	CPU: 32/64 बिट i7 प्रोसेसर या PCI के साथ उच्चतर अभिव्यक्त करना वीडियो कार्ड, रैम:-8 जीबी डीडीआर-III या उच्चतर मुश्किल डिस्क गाड़ी चलाना: 1 टीबी या उच्च 22" TFT मॉनिटर, कीबोर्ड, माउस, डीवीडी या ब्लू-रे राइटर, लाइसेंस प्राप्त ओएस - सर्वर संस्करण इंटरनेट, एंटीवायरस / कुल सुरक्षा - सर्वर संस्करण और ऊपर पावर बैक के लिए ऊपर..	1 नं.
3.	वाईफाई रूटर	साथ वायरलेस कनेक्टिविटी	1 नं.
4.	बदलना	24 पत्तन	1 नं.
5.	स्ट्रक्चर्ड केबल बिछाने में प्रयोगशाला	को सक्षम कार्यरत साथ वायर्ड नेटवर्क के लिए व्यावहारिक	जैसा आवश्यक

मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफेक्ट

6.	इंटरनेट कनेक्टिविटी	ब्रॉडबैंड कनेक्शन साथ मि. 2 एमबीपीएस रफ़्तार	जैसा आवश्यक
7.	दर्ज कराई कार्यक्षेत्र	पर कम से कम 100 एमबी वेब अंतरिक्ष	जैसा आवश्यक
8.	रंग लेज़र प्रिंटर	रंग ए4 आकार	1 नं.
9.	नेटवर्क लेज़र प्रिंटर	एक रंग का ए4 आकार	1 नं.
10.	ऑप्टिकल स्कैनर	फ्लैटबेड ए4	1 नं.
11.	डिजिटल वेब कैम	उच्च संकल्प (3.1 एमपी या उच्चतर)	4 संख्या.
13.	स्मार्ट टीवी	72"	1 नं.
14.	ऊपर		जैसा आवश्यक
15.	crimping औजार	आरजे-45	5 संख्या.
16.	नेटवर्क रैक	4U के लिए 24 पतन	1 नं.
17.	डिजिटल मल्टीमीटर	3.5 अंक हाथ में प्रकार।	4 संख्या.
18.	पेंच ड्राइवर तय करना	मानक	4 सेट
19 .	मिनी डॉंगल के लिए ब्लूटूथ डिवाइस संबंध	USB	4 संख्या.
20.	हेड फोन्स और माइक. तय करना	वायर्ड	5 नग.
21.	आवाज़ प्रणाली	4:1	2 संख्या.
22.	बाहरी मुश्किल डिस्क	2 टीबी	2 संख्या.
23.	पैबंद पैनल	24 पतन	2 संख्या.
24.	लैन टेस्टर	यूटीपी कैट5 केबल टेस्टर (आरजे 45)	5 संख्या.
25.	छिद्रण औजार	के लिए छिद्रण आरजे 45 सॉकेट के साथ बिल्ली 5 केबल	5 संख्या.
26.	डिजिटल एसएलआर कैमरा/मिरर रहित	24 एमबी, एलसीडी व्यूअर, याद कार्ड, ज़ूम लेंस (ऑप्टिकल) सामान्य, वाइड और टेली लेंस	1 नहीं
27.	डिजिटल वीडियो कैमरा/दर्पण रहित एसएलआर	अर्द्ध पेशेवर साथ एक्सएलआर ऑडियो आई/पी वीडियो ओ/पी - एसडीआई, समग्र, डीवीआई, HDMI	1 नहीं
28.	ऑडियो केबल	संतुलित XLR, छाता, स्टीरियो और मोनो	जैसा आवश्यक
29.	वीडियो केबल	बीएनसी, एचडीएमआई, USB, वीजीए	जैसा आवश्यक
बी। सॉफ्टवेयर			
30.	एमएस कार्यालय	2010 (पेशेवर) या नवीनतम संस्करण उपलब्ध पर समय खरीद का	१३ लाइसेंस

मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफेक्ट

31.	एंटीवायरस के लिए - ग्राहकों / वर्कस्टेशन में प्रोफाइल	वैधता का एक वर्ष या अधिक कौन चाहिए होना नवीकृत ऊपर समाप्ति	१३ लाइसेंस
32.	खुला कार्यालय या समकक्ष	नवीनतम संस्करण	खुला स्रोत सॉफ्टवेयर
33.	GIMP / इरफानव्यू छवि संपादक या समकक्ष	नवीनतम संस्करण	खुला स्रोत सॉफ्टवेयर
34.	एडोब फोटोशॉप CC संस्करण	एडोब फोटोशॉप (अकादमिक संस्करण साथ 10 उपयोगकर्ता लाइसेंस)	1 नं.
35.	3डी स्टूडियो अधिकतम	3डी STUDIO अधिकतम (अकादमिक संस्करण साथ 10 उपयोगकर्ता लाइसेंस)	1 नं.
36.	माया	माया (अकादमिक संस्करण साथ 10 उपयोगकर्ता लाइसेंस)	1 नं.
37.	एडोब चमक	एडोब चमक (अकादमिक संस्करण साथ 10 उपयोगकर्ता लाइसेंस)	1 नं.
38.	एडोब प्रधान सुइट	एडोब प्रधान सुइट (अकादमिक संस्करण साथ 10 उपयोगकर्ता लाइसेंस)	1 नं.
39.	सामने पेज संपादक	सामने पेज संपादक (अकादमिक संस्करण साथ 10 उपयोगकर्ता लाइसेंस)	1 नं.

सी। सूची का अन्य सामान/ फर्नीचर

40.	वैक्यूम क्लीनर	हाथ आयोजित	1 नं.
41.	कबूतर छेद अलमारी	20 डिब्बों	1 नं.
42.	कुर्सी और मेज के लिए प्रशिक्षक	साथ आर्मरेस्ट घुड़सवार पर केस्टर पहिए, एडजस्टेबल ऊंचाई/मानक	1 प्रत्येक(के लिए कक्षा कमरा और प्रयोगशाला)
43.	दोहरी मेज या कुर्सी और टेबल के लिए प्रशिक्षुओं	मानक	12 / 24 नग

मल्टीमीडिया, एनिमेशन एंड स्पेशल इफेक्ट

44.	कंप्यूटर मेज़	लैमिनेटेड शीर्ष 150X650X750 मिमी साथ रपट ट्रे के लिए चाबी तख्ता और एक शेल्फ का भंडारण	१३ संख्या.
45.	ऑपरेटर्स कुर्सी	बिना हथियारों घुड़सवार पर केस्टर पहिए, एडजस्टेबल ऊंचाई	24 संख्या.
46.	प्रिंटर मेज़	650X500X750 मिमी कर सकना होना विभिन्न जैसा प्रति स्थानीय विशेष विवरण	3 संख्या.
47.	वायु कंडीशनर		जैसा आवश्यक
48.	भंडारण अलमारी	60X700X450मिमी	1सं.
49.	सफ़ेद तख्ता	न्यूनतम 4X6 पैर	1 नं.
50.	इस्पात अलमारी	2.5 एमएक्स 1.20 मी x 0.5 मी	1 नं.
51.	आग आग बुझाने की कल सीओ 2	2 किलोग्राम	2 संख्या.
52.	आग बाल्टी	मानक आकार	2 संख्या.

डी। कच्चा सामग्री

53.	तस्वीर प्रतिलिपि कागज़	ए4	जैसा आवश्यक
54.	भरा हुआ सीधी ढाल कागज़	सफ़ेद	2 रीम्स
55.	कारतूस के लिए प्रिंटर	रंग / मोनोक्रोम जैसा प्रति नमूना का प्रिंटर	जैसा आवश्यक
56.	आई/ओ डिब्बा साथ सॉकेट	आरजे 45	जैसा आवश्यक
57.	आरजे 45 योजक	के लिए कनेक्ट यूटीपी बिल्ली 5 केबल	200 पीसीएस.
58.	ऑप्टिकल चूहा	यूएसबी/पीएस२	जैसा आवश्यक
59.	चाबी तख्ता	यूएसबी/पीएस२	जैसा आवश्यक
60.	केबल	कैट 5/5e	100 मीटर
61.	कलम गाड़ी चलाना	8 जीबी	2 संख्या.

ANNEXURE-II

डीजीटी उद्योग, राज्य निदेशालयों, व्यापार विशेषज्ञों, डोमेन विशेषज्ञों, आईटीआई, एनएसटीआई के प्रशिक्षकों, विश्वविद्यालयों के संकायों और अन्य सभी के योगदान को ईमानदारी से स्वीकार करता है जिन्होंने पाठ्यक्रम को संशोधित करने में योगदान दिया।

डीजीटी द्वारा निम्नलिखित विशेषज्ञ सदस्यों को विशेष धन्यवाद दिया जाता है जिन्होंने इस पाठ्यक्रम में महत्वपूर्ण योगदान दिया है।

06.06.2017 को सीएसटीएआरआई, कोलकाता में मल्टीमीडिया, एनीमेशन और विशेष प्रभावों के पाठ्यक्रम को अंतिम रूप देने के लिए योगदान देने वाले/भाग लेने वाले विशेषज्ञ सदस्यों की सूची ।			
क्र. सं.	नाम और पदनाम श्री / श्री / सुश्री	संगठन	मेंटर काउंसिल पदनाम
1.	हवि संवत्सर निदेशक	सीएसटीएआरआई, कोलकाता	अध्यक्ष
2.	संजय कुमार प्रशिक्षण के संयुक्त निदेशक .	सीएसटीएआरआई, कोलकाता	सदस्य
3.	एल.के. मुखर्जी प्रशिक्षण के उप निदेशक .	सीएसटीएआरआई, कोलकाता	सदस्य
4.	बी. दास प्रशिक्षण के सहायक निदेशक ।	सीएसटीएआरआई, कोलकाता	सदस्य
5.	श्रीमती सुदक्षिणा घोषाल मालिक	पीसीबीजी के लिए सरकारी आईटीआई, कोलकाता	सदस्य
6.	श्री.अनंत पॉल प्रशिक्षक	डीआईटी मुख्यालय, पश्चिम बंगाल	सदस्य
7.	एसके अल्ताफ हुसैन ट्रेनिंग अफसर	एटीआई कोलकाता	सदस्य
8.	बुधादित्य बिस्वास ट्रेनिंग अफसर	आरडीएटी, कोलकाता	सदस्य
9.	अरिजीत भट्टाचार्य संस्थापक एवं सीईओ	वर्चुअल इन्फोकॉम, कोलकाता	सदस्य

10.	सोमनाथ डे निदेशक	इमेजिक, कोलकाता	सदस्य
11.	रंजन सेन व्यवसाय विकास कार्यकारी	मोशन पैलेट , कोलकाता	सदस्य
12.	रवीश पांडे कंपोजिटिंग हेड	मोशन पैलेट , कोलकाता	सदस्य
13.	संजीव शाह विपणन एवं प्रशिक्षण निदेशक	एएफएक्स एनिमेशन, कोलकाता	सदस्य
14.	मनोज बिसे उत्पादन प्रमुख	हार्डटेक एनिमेशन, कोलकाता	सदस्य
15.	संजय अधिकारी शैक्षणिक प्रमुख	हार्डटेक एनिमेशन, कोलकाता	सदस्य
16.	आशीष कुमार मंडल सहा. ट्रग के निदेशक .	सीएसटीएआरआई, कोकाटा	सदस्य
17.	बीके निगम ट्रेनिंग अफसर	सीएसटीएआरआई, कोकाटा	सदस्य
18.	अनुराग वत्स ट्रेनिंग अफसर	सीएसटीएआरआई, कोकाटा	सदस्य
19.	-अखिलेश पांडे ट्रेनिंग अफसर	सीएसटीएआरआई, कोकाटा	सदस्य

सेक्टर मेंटर काउंसिल के सदस्य			
क्र. सं.	सदस्य का नाम एवं पद (श्री/श्रीमती/सुश्री)	संगठन	एसएमसी में पद
1.	डॉ. संजीव कुमार गुप्ता, प्रमुख, तकनीकी विंग	राष्ट्रीय इलेक्ट्रॉनिक्स और सूचना प्रौद्योगिकी संस्थान, इलेक्ट्रॉनिक्स निकेतन, 6, सीजीओ कॉम्प्लेक्स, नई दिल्ली 110 003	अध्यक्ष
2.	आर चंद्रशेखरन, मुख्य कार्यकारी, प्रौद्योगिकी एवं परिचालन	कॉग्निजेंट टेक्नोलॉजी सॉल्यूशंस इंडिया प्राइवेट लिमिटेड, 12वीं और 13वीं मंजिल, "ए" विंग, केंसिंगटन बिल्डिंग	सदस्य

		हीरानंदानी बिजनेस पार्क, पवई, मुंबई - 400 076	
3.	श्रीकांतन मूर्ति, वरिष्ठ उपाध्यक्ष एवं प्रमुख, शिक्षा एवं अनुसंधान	इन्फोसिस इलेक्ट्रॉनिक्स सिटी, होसुर रोड, बेंगलुरु 560 100	सदस्य
4.	दीपक जैन, वरिष्ठ उपाध्यक्ष एवं वैश्विक प्रमुख-कार्यबल योजना	विप्रो, डोड्डाकनेली, सरजापुर रोड, बेंगलोर - 560 035	सदस्य
5.	के. गणेशन उपाध्यक्ष - वैश्विक प्रमुख प्रतिभा अधिग्रहण समूह टीसीएस हाउस, रेवलीन स्ट्रीटफोर्ट, मुंबई - 400 001	टीसीएस, टीसीएस हाउस, रेवेलिन स्ट्रीट, फोर्ट, मुंबई - 400 001	सदस्य
6.	अविंश वशिष्ठ, अध्यक्ष एवं प्रबंध निदेशक	एकसेंचर सर्विसेज प्राइवेट लिमिटेड, 71, कनिंघम रोड, बेंगलोर - 560052	सदस्य
7.	रविशंकर बी.	माइंडट्री लिमिटेड, ग्लोबल विलेज, आरसीवीई पोस्ट, मैसूर रोड, बेंगलुरु 59	सदस्य
8.	श्री उमेश गुप्ता, आईसीटी उद्यमियों और उद्यमों का नेटवर्क	यूएसओ हाउस, यूएसओ रोड, 6 स्पेशल इंस्टीट्यूशनल एरिया, नई दिल्ली-110067	सदस्य
9.	प्रो. एस.सी. डे सरकार	भारतीय प्रौद्योगिकी संस्थान भुवनेश्वर, भुवनेश्वर-751 013	सदस्य
10.	डॉ. आरती कश्यप, एसोसिएट प्रोफेसर	अकादमिक ब्लॉक, भारतीय प्रौद्योगिकी संस्थान मंडी, पीडब्ल्यूडी रेस्ट हाउस, बस स्टैंड के पास, मंडी - 175 001, हिमाचल प्रदेश	सदस्य
11.	डॉ. बी. महंती, प्रोफेसर	भारतीय प्रौद्योगिकी संस्थान खड़गपुर, खड़गपुर, भारत - 721302	सदस्य
12.	डॉ. नारायणस्वामी एनएस, एसोसिएट प्रोफेसर	कंप्यूटर विज्ञान और इंजीनियरिंग विभाग भारतीय प्रौद्योगिकी संस्थान	सदस्य

		मद्रास आईआईटी पीओ, चेन्नई 600 036	
13.	सुश्री कौशल्या बारिक, एडी (वीई)	राष्ट्रीय मुक्त विद्यालयी शिक्षा संस्थान, नोएडा	सदस्य
14.	प्रोफेसर आशीष.के. पाणि, प्रोफेसर, एक्सएलआरआई जमशेदपुर	एक्सएलआरआई जमशेदपुर	सदस्य
15.	श्री एस.के. प्रसाद	राष्ट्रीय मुक्त विद्यालयी शिक्षा संस्थान, नोएडा	सदस्य
16.	पीएन नायक, प्रमुख - संगठनात्मक प्रशिक्षण	एचसीएल सर्विसेज लिमिटेड, (एचसीएल इन्फोसिस्टम्स लिमिटेड की एक सहायक कंपनी), हैदराबाद कैपस, रोड नंबर 2, हार्डवेयर टेक्नोलॉजी पार्क, कांचा इमारत, पहाड़ी शरीफ, हैदराबाद - 500005	सदस्य
17.	हेमंत दरबाडी, पूर्व निदेशक	सीडीएसी, पुणे विश्वविद्यालय परिसर, पुणे-411007	सदस्य
18.	अर्नब भट्टाचार्य, एसोसिएट प्रोफेसर	कंप्यूटर विज्ञान और इंजीनियरिंग विभाग, आईआईटी, कानपुर	सदस्य
19.	सुश्री शीतल चोपड़ा, उप निदेशक	नाइलिट, दिल्ली, दूसरी मंजिल पार्श्वनाथ मेरो मॉल, इंद्रलोक मेट्रो स्टेशन, नई दिल्ली	सदस्य
20.	डॉ. विजयराजेश्वरन, प्रबंध निदेशक	VI माइक्रो सिस्टम्स प्राइवेट लिमिटेड, चेन्नई	सदस्य
21.	प्रमोद त्रिपाठी, एसईओ	राष्ट्रीय मुक्त विद्यालयी शिक्षा संस्थान, नोएडा	सदस्य
22.	श्री नरेश चन्द्र, संयुक्त. निदेशक, डीजीटी, मुख्यालय	डीजीटी, नई दिल्ली	उपदेशक
23.	बीके सिंघा, डीडीटी	सीएसटीएआरआई, कोलकाता	CSTARI के प्रतिनिधि
24.	श्री सुंदर राजन, डीपीए ग्रेड। बी	एनआईएमआई, चेन्नई	NIMI के प्रतिनिधि

25.	डॉ। एम. जयप्रकाशन, डीडीटी	एटीआई, चेन्नई	चैंपियन मास्टर ट्रेनर
26.	वी. बाबू, डीडीटी	डीजीटी, नई दिल्ली	सदस्य
27.	के. सिंह, डीडीटी	एटीआई, लुधियाना	सदस्य
28.	अन्नपूर्णा, टी.ओ	एटीआई हैदराबाद	सदस्य
29.	एसके आचार्य, VI (डीटीपी)	एनवीटीआई, नोएडा	सदस्य
30.	बी. बिस्वास, टी.ओ	आरडीएटी कोलकाता	सदस्य
31.	संजय क्र. गुप्ता, VI-COPA	आरवीटीआई वडोदरा	सदस्य
32.	कुणाल शांति प्रिया, वी.आई	आईटीआई, डाल्टनगंज, झारखंड	सदस्य
33.	अनवर मुहम्मद, VI	आरवीटीआई, त्रिवेन्द्रम	सदस्य
34.	सुनील. एमके टू	सीटीआई, चेन्नई	सदस्य
35.	नर्मदा, वी.आई	आरवीटीआई, बेंगलुरु	सदस्य
36.	रोहित सामा, एटीओ	आईटीआई शांतिनगर, हैदराबाद	सदस्य
37.	जे. हरमन, सहायक प्रशिक्षण अधिकारी	सरकार. आईटीआई (डब्ल्यू), नागरकोइल, टीएन	सदस्य
38.	पी. पार्थिवन, सहायक प्रशिक्षण अधिकारी (आईटीईएसएम)	सरकारी आईटीआई (डब्ल्यू), सेलम, टीएन	सदस्य
39.	एस राजा, एडीटी	डी.ई.टी., तेलंगाना	सदस्य
40.	मोहम्मद अकरम,	आईटीआई, शांति नगर, हैदराबाद	सदस्य
41.	गीता सिखेन, VI	आरवीटीआई, पानीपत	सदस्य

संक्षिप्त रूप:

सीटीएस	कारीगरों प्रशिक्षण योजना
एटीएस	शागिर्दी प्रशिक्षण योजना
सीआईटीएस	शिल्प प्रशिक्षक प्रशिक्षण योजना
डीजीटी	प्रबंध-विभाग सामान्य का प्रशिक्षण
एमएसडीई	मंत्रालय का कौशल विकास और उद्यमशीलता
एनटीसी	राष्ट्रीय व्यापार प्रमाणपत्र
एनएसी	राष्ट्रीय शागिर्दी प्रमाणपत्र
एनसीआईसी	राष्ट्रीय शिल्प प्रशिक्षक प्रमाणपत्र
एलडी	हरकत का विकलांगता
सीपी	सेरिब्रल पक्षाघात
एमडी	विभिन्न विकलांग
एल.वी.	कम दृष्टि
एचएच	मुश्किल का सुनवाई
पहचान	बौद्धिक विकलांग
नियंत्रण रेखा	कुष्ठ रोग ठीक
एसएलडी	विशिष्ट सीखना विकलांग
डीडब्ल्यू	बौनापन
एमआई	मानसिक बिमारी
आ	अम्ल आक्रमण करना
लोक निर्माण विभाग	व्यक्ति साथ विकलांग

