

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,  
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОУ ВПО Кыргызско-Российский Славянский университет  
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина



УТВЕРЖДАЮ

и.о. декана ФАДиС

Бейшенбаев М.И.

01.09.2023 г.

## Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Художественного проектирования изделий		
Учебный план	b54030330_23_1 икт.rlx Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля Профиль "Дизайн костюма в индустрии моды"		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля	в семестрах:
в том числе:		экзамены	5
аудиторные занятия	36		
самостоятельная работа	36		
экзамены	35,7		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	Неделя			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	36	36	36	36
Контактная работа в период экзаменационной сессии	0,3	0,3	0,3	0,3
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	36	36	36	36
Контактная работа	36,3	36,3	36,3	36,3
Сам. работа	36	36	36	36
Часы на контроль	35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	108	108	108	108

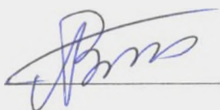
Программу составил(и):

к.т.н., доц., Максимова М.Т.



Рецензент(ы):

канд.арх., доц., Глазунова А.В.



Рабочая программа дисциплины

**Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности**

разработана в соответствии с ФГОС 3++:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.03 Искусство костюма и текстиля (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1005)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля

Профиль "Дизайн костюма в индустрии моды"

утвержденного учёным советом вуза от 27.06.2023 протокол № 11.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Художественного проектирования изделий**

Протокол от 01.09.2023 г. № 2

Срок действия программы: 20232027 уч.г.

Зав. кафедрой к.т.н., доц. Максимова М.Т.



---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Председатель УМС

03 09 2024 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2024-2025 учебном году на заседании кафедры  
**Художественного проектирования изделий**

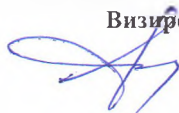
Протокол от 03 09 2024 г. № 2  
Зав. кафедрой к.т.н. МаксUTOва М.Т.



---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Председатель УМС

26 08 2025 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2025-2026 учебном году на заседании кафедры  
**Художественного проектирования изделий**

Протокол от 25 08 2025 г. № 1  
Зав. кафедрой к.т.н. МаксUTOва М.Т.



---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Председатель УМС

\_\_\_\_\_ 2026 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2026-2027 учебном году на заседании кафедры  
**Художественного проектирования изделий**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_\_  
Зав. кафедрой к.т.н. МаксUTOва М.Т.

---

**Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году**

Председатель УМС

\_\_\_\_\_ 2027 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для  
исполнения в 2027-2028 учебном году на заседании кафедры  
**Художественного проектирования изделий**

Протокол от \_\_\_\_\_ 2027 г. № \_\_\_\_\_  
Зав. кафедрой к.т.н. МаксUTOва М.Т.

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	сформировать навыки использования современных информационных и коммуникационных технологий в профессиональной деятельности
-----	--

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Художественное проектирование костюма
2.1.2	Компьютерная графика
2.1.3	Выполнение проекта в материале
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Художественное проектирование костюма
2.2.2	Конструктивное моделирование в условиях САПР
2.2.3	Выполнение проекта в материале

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности**

**Знать:**

Уровень 1	Различные способы сбора, обработки и представления информации с учетом современных требований к уровню защиты информации;
Уровень 2	приводить сравнительную характеристику.

**Уметь:**

Уровень 1	Использовать различные информационные и коммуникационные технологии для решения однотипных квалификационных профессиональных задач;
Уровень 2	работать с информацией в глобальных компьютерных сетях с учетом основных требований информационной безопасности, работать с традиционными носителями информации.

**Владеть:**

Уровень 1	Навыками использования информационно-коммуникационными технологиями для синтеза информации в среде электронных профессиональных продуктов;
Уровень 2	навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	особенности развития профессионального мышления дизайнера в контексте информатизации общества, основы безопасного и эффективного использования ресурсно-информационных баз
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	определять необходимые аппаратные и программные ресурсы для решения профессиональных задач, анализировать результаты проектной деятельности дизайнера и профессиональный опыт, опубликованный в информационной среде
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	навыками использования сетевых ресурсов для задач художественного проектирования, навыки систематизации профессиональной информации и анализа развитий тенденций в сфере дизайна

**4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Пр. подг.	Примечание
	<b>Раздел 1. Медиаграмотность и информационная культура дизайнера</b>							
1.1	Информация, коммуникация, технологии /Пр/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1	1		
1.2	Эффективные способы развития профессионального кругозора в области дизайна /Ср/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			

	<b>Раздел 2. Аппаратное и программное обеспечение дизайна</b>							
2.1	Аппаратное обеспечение. Периферийное обеспечение. Особенности устройства дисплея и принципы отображения цвета /Пр/	5	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1	1		
2.2	Графические редакторы /Пр/	5	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
2.3	Онлайн-инструменты для графического дизайнера /Пр/	5	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
2.4	Программное обеспечение в работе дизайнера /Ср/	5	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
2.5	Подготовка эскиза средствами онлайн-приложений /Ср/	5	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
2.6	Подготовка к тестированию и тестирование в электронном курсе /Ср/	5	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
	<b>Раздел 3. Организация дизайн-процесса средствами информационных технологий</b>							
3.1	Аналитика трендов на основе информационных технологий /Пр/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1	2		
3.2	Информационные технологии в организации командной работы /Пр/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
3.3	Поиск и систематизация информации об актуальных трендах в дизайне /Ср/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
3.4	Информационные технологии и их применения для бизнесзадач /Пр/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
3.5	Дизайн-мышление и информационные технологии /Ср/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
3.6	Командный проект в онлайнсервисе /Ср/	5	6	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1			
3.7	/КрЭк/	5	0,3					
3.8	/Экзамен/	5	35,7					

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

### 5.1. Контрольные вопросы и задания

Знать:

1. Информация и формы ее представления.
2. Информационные процессы (сбор, обработка и передача информации).
3. Информационные технологии (определение и свойства!).
4. Этапы развития информационных технологий.
5. Классификация этапов. Подробная характеристика.
6. Структуризация деления информационных технологий.
7. Подробная характеристика понятий, отличий и функция каждого раздела.
8. Общие понятия и терминология. Назначение и типы программных средств обработки текстов.
9. Сравнительные характеристики текстовых процессоров.
10. Функциональные возможности современного текстового процессора Word 2010.
11. Табличные процессоры. Определение и назначение. Общие сведения о табличном процессоре Excel. Интерфейс среды Excel.
12. Виды моделей данных. Структурные элементы базы данных.
13. Системы управления баз данных и их функции. Типы данных в базах данных.
14. Инструменты в графическом редакторе Corell Draw.
15. Технологии обработки изображения в графическом редакторе Corell Draw.
16. Особенности работы с электронной версией лекал.

17. Технологии работы с изображениями и лекалами в графическом редакторе Corell Draw.
  18. Определение, характеристики, функции и особенности работы интернет браузеров.
  19. Определение, характеристики, функции и особенности работы электронной почты. Практическое применение
  20. Характеристики, функции и особенности работы поисковых систем. Практическое применение.
  21. Характеристики. Отличительные особенности.
  22. Исследование рынка и предпочтений покупателей необходимое для планирования любого бизнеса.
  23. Определение, функции и специфика Facebook.
  24. Изучение комплекса работ по продвижению бизнеса путем привлечения дополнительного трафика или внимания со стороны потенциальных покупателей к бренду, к компании, ее продукции и услугам при помощи Facebook.
  25. Знакомство с SMM - стратегией.
  26. Определение, функции и специфика Instagram.
  27. Изучение комплекса работ по продвижению бизнеса путем привлечения дополнительного трафика или внимания со стороны потенциальных покупателей к бренду, к компании, ее продукции и услугам при помощи Instagram.
  28. Определение, функции и специфика Pinterestj.
  29. Прикладные способы поиска идей в режиме online.
  30. Специфика и прикладные задачи персональных сайтов в глобальной сети internet.
  31. Создание сайта при помощи конструктора сайта Wix, Jimdo.
  32. Управление слайдами
  33. Создание базовой презентации.
- УМЕТЬ и ВЛАДЕТЬ:**
1. Структура экранного интерфейса MS EXCEL.
  2. Состав панелей инструментов MS EXCEL
  3. Ввод данных в ячейки таблицы. Основные типы данных MS Excel.
  4. Ввод формул. Состав строки формул в MS Excel.
  5. Виды моделей данных. Структурные элементы базы данных.
  6. Системы управления баз данных и их функции. Типы данных в ба^зах данных.
  7. Перечислите виды цветовых палитр в графическом редакторе Corel! Draw
  8. Перечислите инструменты используемые в создании принта в графическом редакторе Corell Draw.
  9. В каком случае используется экспор а в каком случае используется импорт изображения?
  10. В каком расширении сохраняется документ в графическом редакторе Corell Draw.
  11. В каком расширении сохраняется документ для сублимационной печати.
  12. В каком расширении сохраняется документ для лазерной резки
  13. Краткая история развития поиска в Интернете.
  14. Механизм Веб-поиска: основные компоненты.
  15. Основные поисковые системы
  16. Основные правила формирования запросов в поисковых системах.
  17. Что такое компьютерная презентация?
  18. Что такое слайд? Из чего он состоит?
  19. Что такое шаблон презентации?
  20. Как изменить фон и цвета на слайде?
  21. Как добавить на слайд текстовую надпись?
  22. Что такое репетиция просмотра презентации?
  23. Характеристики. Отличительные особенности.
  24. Исследование рынка и предпочтений покупателей необходимое для планирования любого бизнеса.
  25. Определение, функции и специфика Instagram.
  26. Изучение комплекса работ по продвижению бизнеса.

## 5.2. Темы курсовых работ (проектов)

Курсовая работа не предусмотрена

## 5.3. Фонд оценочных средств

Расчетно-графическая работа.

Перечень заданий в Приложении 2

Темы рефератов: "Числовой редактор Excel" "Базы данных" , "Анализ и маркетинговых исследований определенного интернет магазина" , "Продвижение товара и бренда в социальной сети instagram"

## 5.4. Перечень видов оценочных средств

Расчетно-графические работы, реферат

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
ЛП.1	И.П. Хвостова, О.Л. Серветник и др.	Компьютерная графика.: учебное пособие: учебное пособие	СКФУ, 2014 2014

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.2	сост. К.А. Катков, И.П. Хвостова и др.	Информационные технологии: учебное пособие: учебное пособие	СКФУ // ЭБС "Университетская библиотека online", 2014 2014
<b>6.1.2. Дополнительная литература</b>			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	А. Н. Лаврентьев [и др.]	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов: учебник и практикум для вузов	М. : Издательство Юрайт, 2018 2018
<b>6.3. Перечень информационных и образовательных технологий</b>			
<b>6.3.1 Компетентностно-ориентированные образовательные технологии</b>			
6.3.1.1	Традиционные образовательные технологии- лекции, семинарские работы, ориентированные прежде всего на сообщение знаний и способов действий, передаваемых студентам в готовом виде и предназначенных для воспроизводящего усвоения и разбора конкретных программ.		
<b>6.3.2 Перечень информационных справочных систем и программного обеспечения</b>			
6.3.2.1	Pinterest.com		
6.3.2.2	Онлайн-энциклопедия о CAD и PLM <a href="http://plmpedia.ru">http://plmpedia.ru</a>		
6.3.2.3	Электронный курс "Информационные технологии и компьютерное обеспечение дизайна" на Едином образовательном портале Алтайского государственного университета <a href="https://portal.edu.asu.ru/course/view.php?id=2670">https://portal.edu.asu.ru/course/view.php?id=2670</a>		

<b>7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
7.1	Компьютерный класс ауд.305
7.2	Для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных и(или) практических), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации проведения практик
7.3	Стандартное оборудование (учебная мебель для обучающихся, рабочее место преподавателя, доска)

<b>8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<p>Приступая к изучению дисциплины, необходимо в первую очередь ознакомиться с содержанием рабочей программы дисциплины, со списком основной и дополнительной литературы. Практические занятия имеют целью дать систематизированные основы научных знаний в сфере компьютерных и информационных технологий, а также закрепления их в процессе практической учебной деятельности. При подготовке к практическому занятию для необходимо изучить, повторить теоретический материал по заданной теме. Освоение данной дисциплины предполагает активную самостоятельную работу студентов, которая организована для оптимизации и закрепления теоретических знаний и практических умений студентов, формирования умений использовать нормативную, справочную документацию и специальную литературу, развития познавательных способностей и активности студентов. Самостоятельная работа студентов - это индивидуальная учебная деятельность студентов, осуществляемая под руководством, но без непосредственного участия преподавателя. Самостоятельная работа студентов по дисциплине включает в себя: - углубленный анализ материалов занятий с учетом заданий на дом; - работу с актуальными публикациями по проблематике дисциплины, курирование тематического контента; - работу со словарями и справочниками; овладение понятийным аппаратом; - отбор лучших практик использования информационных и компьютерных технологий в профессиональных проектах.</p> <p>Работа с учебной и научной литературой, с актуальными публикациями в сети Интернет является важной формой самостоятельной работы. В процессе работы с литературой и онлайн-ресурсами студент может делать конспект в классической форме или в виде схем, интеллект-карт, составлять краткие тезисы, готовить аннотации.</p>	

## ТЕЗИСЫ ОСНОВНЫХ ЛЕКЦИЙ

### Введение в дисциплину.

### Понятие, этапы развития и классификация Информационных технологий.

(определение и свойства). Информация и формы ее представления. Информационные процессы (сбор, обработка и передача информации). Информационные технологии (определение и свойства).

Этапы развития информационных технологий. Классификация этапов. Подробная характеристика.

Структуризация деления информационных технологий.

Подробная характеристика понятий, отличий и функция каждого раздела.

**Информационная технология** — это процесс, использующий совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления. Цель информационной технологии — производство информации для ее анализа человеком и принятия на его основе решения по выполнению какого-либо действия.

- **1-й этап** (до второй половины XIX в.) - "ручные" технологии: перо, чернильница, книга, элементарные ручные средства счета. Коммуникации осуществлялись путём доставки конной почтой писем, пакетов, депеш, в европейских странах применялся механический телеграф. Основная цель технологий - представление и передача информации в нужной форме.
- **2-й этап** (конец XIX в. - 40-е гг. XX в.) - "механические" технологии: пишущая машинка, арифмометр, телеграф, телефон, диктофон, оснащённая более совершенными средствами доставки почта. Основная цель технологий - представление информации в нужной форме более удобными средствами, сокращение затрат на исправление потерь и искажений.
- **3-й этап** (40-е - 60-е гг. XX в.) - "электрические" технологии: первые ламповые ЭВМ и соответствующее программное обеспечение, электрические пишущие машинки, телетайпы (телексы), ксероксы, портативные диктофоны. Организация доставки информации в заданное время. Акцент в ИТ начинает перемещаться с формы представления информации на формирование её содержания.
- **4-й этап** (70-е гг. - середина 80-х гг.) - "электронные" технологии, основной инструментарий - большие ЭВМ и создаваемые на их базе автоматизированные системы управления (АСУ) и информационно-поисковые системы, оснащённые широким спектром базовых и специализированных программных комплексов. Центр тяжести технологий смещается на формирование содержательной стороны информации для управленческой среды различных сфер общественной жизни, особенно на организацию аналитической работы.
- **5-й этап** (с середины 80-х гг.) - "компьютерные" ("новые") технологии, персональный компьютер с широким спектром стандартных и заказных программных продуктов широкого назначения. Создание систем поддержки принятия решений на различных уровнях управления. Системы имеют встроенные элементы анализа и искусственного интеллекта, реализуются на персональном компьютере и используют сетевые технологии и телекоммуникации для работы в сети.
- **6-й этап** (с середины 90-х гг.) - "Internet/Intranet" ("новейшие") технологии. Широко используются в различных областях науки, техники и бизнеса распределенные системы, глобальные, региональные и локальные компьютерные сети. Развивается электронная коммерция. Увеличение объемов информации привели к созданию технологии Data Mining.

## **Классификация информационных технологий.**

Подробная характеристика понятий, отличий и функция каждого раздела.

### **1. Технология работы с текстовой информацией.**

Обработка текстовой и графической информации, автоматизация процессов информационно-методического обеспечения, визуализация информации. MS Word, MS Publisher .

Наиболее распространенными и популярными были и остаются до сих пор системы обработки текстов (текстовые процессоры), системы обработки «электронных таблиц» и базы данных.

### **2. Технология работы с графической информацией. Обработка графической информации, автоматизация процессов информационно-методического обеспечения, визуализация информации.**

### **3. Технологии числовых расчетов. Обработка числовой информации, создание математических моделей, автоматизация процессов вычислительной деятельности и обработки результатов эксперимента, автоматизация процессов информационно-методического обеспечения, организационного управления учебной деятельностью и контроля за результатами усвоения.**

### **4. Технологии хранения, поиска и сортировки данных. Архивное хранение больших объемов информации (текстовой, числовой, графической, аудио и видео) с возможностью ее передачи, создание информационных моделей, автоматизация процессов информационно-поисковой деятельности.**

Сетевые информационные технологии. Легкий доступ к центральному банку данных, целенаправленный поиск информации (текстовой, числовой, графической, аудио и видео), передача информации и обмен сообщениями.

### **5. Мультимедиа-технологии. Одновременная работа с разнородной информацией (текстовой, графической, аудио, видео), автоматизация процессов информационно-методического обеспечения, компьютерная визуализация информации об объектах или явлениях.**

## **Интегрированные офисные системы. Текстовый редактор. текстовый редактор Word.**

Общие понятия и терминология. Назначение и типы программных средств обработки текстов. Сравнительные характеристики текстовых процессоров. Функциональные возможности современного текстового процессора Word 2010.

## **Интегрированные офисные системы. Числовой редактор.**

### **Технологии хранения, поиска и сортировки данных.**

### **Числовой редактор Excel. Базы данных.**

Табличные процессоры. Определение и назначение. Общие сведения о табличном процессоре Excel. Интерфейс среды Excel.

Табличные процессоры. Определение и назначение. Общие сведения о табличном процессоре Excel. Интерфейс среды Excel.

Виды моделей данных. Структурные элементы базы данных.

Системы управления баз данных и их функции. Типы данных в базах данных.

## **Графические информационные технологии. Создание рисунка комбинаторным методом.**

### **Технология создания принта в графическом редакторе Corell Draw.**

Инструменты в графическом редакторе Corell Draw. Технологии обработки изображения в графическом редакторе Corell Draw.

### **Размещение готового принта в лекала в графическом редакторе Corell Draw.**

Размещение готового принта в лекала в графическом редакторе Corell Draw.

Особенности работы с электронной версией лекал. Технологии работы с изображениями и лекалами в графическом редакторе Corell Draw.

### **Технология создания матрицы под перфорацию в графическом редакторе Corell Draw.**

Инструменты в графическом редакторе Corell Draw для создания перфорации.

Технологии обработки изображения в графическом редакторе Corell Draw для создания перфорации.

### **Размещение перфорации в лекала в графическом редакторе Corell Draw.**

Особенности работы с электронной версией лекал. Технологии работы с изображениями и лекалами в графическом редакторе Corell Draw.

### **Сетевые информационные технологии.**

#### **Интернет браузер. Электронная почта. Поисковые системы.**

Определение, характеристики, функции и особенности работы интернет браузеров.

Определение, характеристики, функции и особенности работы электронной почты.

Практическое применение. Характеристики, функции и особенности работы поисковых систем. Практическое применение.

#### **Интернет магазины. Значение особенности. Маркетологическое исследование.**

Характеристики. Отличительные особенности.

Исследование рынка и предпочтений покупателей необходимое для планирования любого бизнеса.

#### **Функции социальных сетей в продвижении бренда и товаров. Facebook.**

Определение, функции и специфика Facebook.

Изучение комплекса работ по продвижению бизнеса путем привлечения дополнительного трафика или внимания со стороны потенциальных покупателей к бренду, к компании, ее продукции и услугам при помощи Facebook.

Знакомство с SMM – стратегией.

#### **Функции социальных сетей в продвижении бренда и товаров. Instagram.**

Определение, функции и специфика Instagram.

Изучение комплекса работ по продвижению бизнеса путем привлечения дополнительного трафика или внимания со стороны потенциальных покупателей к бренду, к компании, ее продукции и услугам при помощи Instagram.

#### **Каталогизатор изображений с элементами социальной сети Pinterest.**

Определение, функции и специфика Pinterest.

Прикладные способы поиска идей в режиме online.

#### **Создание персонального сайта.**

Специфика и прикладные задачи персональных сайтов в глобальной сети internet.

Создание сайта при помощи конструктора сайта Wix, Jimdo.

#### **Мультимедийные информационные технологии.**

##### **Создание презентации в программе power point**

Управление слайдами

Создание базовой презентации.

## Практические (семинарские) занятия

<b>Тема</b>	<b>Интегрированные офисные системы. Текстовый редактор.</b>
<b>Вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. В каких форматах сохраняются рисунки?</li> <li>2. Как создаются таблицы.</li> <li>3. Каким способом нумеруются заголовки?</li> </ol>
<b>Тема</b>	<b>Числовой редактор Excel. Базы данных.</b>
<b>Вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Структура экранного интерфейса MS EXCEL.</li> <li>2. Состав панелей инструментов MS EXCEL</li> <li>3. Ввод данных в ячейки таблицы. Основные типы данных MS Excel.</li> <li>4. Ввод формул. Состав строки формул в MS Excel.</li> <li>5. Виды моделей данных. Структурные элементы базы данных.</li> <li>6. Системы управления баз данных и их функции. Типы данных в базах данных.</li> </ol>
<b>Тема</b>	<b>Графические информационные технологии. Создание рисунка комбинаторным методом.</b>
<b>Вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислите виды цветowych палитр в графическом редакторе Corell Draw.</li> <li>2. Перечислите инструменты используемые в создании принта в графическом редакторе Corell Draw.</li> <li>3. В каком случае используется экспор а в каком случае используется импорт изображения?</li> <li>4. в каком расширении сохраняется документ в графическом редакторе Corell Draw.</li> <li>5. в каком расширении сохраняется документ для сублимационной печати.</li> <li>6. в каком расширении сохраняется документ для лазерной резки.</li> </ol>
<b>Тема</b>	<b>Сетевые информационные технологии.</b>
<b>Вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Краткая история развития поиска в Интернете.</li> <li>2. Механизм Веб-поиска: основные компоненты.</li> <li>3. Основные поисковые системы</li> <li>4. Основные правила формирования запросов в поисковых системах.</li> <li>5. Варианты создания страниц в facebook.</li> <li>6. способы продвижения акаунта в instagram.</li> </ol>
<b>Тема</b>	<b>Мультимедийные информационные технологии.</b>
<b>Вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Что такое компьютерная презентация?</li> <li>2. Что такое слайд? Из чего он состоит?</li> <li>3. Что такое шаблон презентации?</li> <li>4. Как изменить фон и цвета на слайде?</li> <li>5. Как добавить на слайд текстовую надпись?</li> <li>6. Что такое репетиция просмотра презентации?</li> </ol>

## Самостоятельная работа студентов

СРС	
<b>Раздел 1</b>	Интегрированные офисные системы. Текстовый редактор.
<b>вопросы</b>	Построение отчетного документа. Дизайнерское задание.
<b>Раздел 2</b>	Реферат по теме числовой редактор Exell. Реферат по теме базы данных.
<b>вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Табличные процессоры. Определение и назначение. Общие сведения о табличном процессоре Excel. Интерфейс среды Excel.</li> <li>2. Виды моделей данных. Структурные элементы базы данных.</li> <li>3. Системы управления баз данных и их функции. Типы данных в базах данных.</li> </ol>
<b>Раздел 3</b>	Графические информационные технологии. Создание рисунка комбинаторным методом.
	Создание принта и размещение его в лекалах.
	Создание рисунка для перфорации и размещение его в лекалах.
<b>Раздел 4</b>	Сетевые информационные технологии.
<b>Тема 5.1</b>	Поисковые системы.
<b>Тема 5.2</b>	Реферат по теме анализ и маркетинговое исследование определенного интернет магазина.
<b>вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Характеристики. Отличительные особенности.</li> <li>2. Исследование рынка и предпочтений покупателей необходимое для планирования любого бизнеса.</li> </ol>
<b>Тема 5.3</b>	Создание коммерческой страницы в социальной сети Facebook.
<b>Тема 5.4</b>	Реферат по теме продвижение товара и бренда в социальной сети instagram.
<b>вопросы</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение, функции и специфика Instagram.</li> <li>2. Изучение комплекса работ по продвижению бизнеса</li> </ol>
<b>Тема 5.5</b>	Создание акаунта и подборка пинов в Каталогизаторе изображений с элементами социальной сети Pinterest.
<b>Тема 5.6</b>	Создание персонального сайта
<b>Раздел 6</b>	Мультимедийные информационные технологии.
	Создание презентации в программе power point

**ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ (лабораторных)ЗАДАНИЙ  
(текущий контроль)**

Оцениваются в процентах от выполненных и защищенных практических работ согласно инструкциям по их выполнению.

**85-100 %** – выполнены, подготовлены отчеты и защищены все работы;

**75-84 %** – выполнены и подготовлены отчеты по всем практическим работам, защищена одна практическая работа;

**60-74 %** – выполнены и подготовлены отчеты по всем практическим работам;

**0-59 %** – выполнено менее 50% практических работ, нет отчетов.

**ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ УСТНОГО ОПРОСА (промежуточный контроль – «ЗНАТЬ»)**

При оценке устных ответов на проверку уровня обученности ЗНАТЬ учитываются следующие критерии:

1. Знание основных процессов изучаемой предметной области, глубина и полнота раскрытия вопроса.

2. Владение терминологическим аппаратом и использование его при ответе.

3. Умение объяснить сущность явлений, событий, процессов, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы.

4. Владение монологической речью, логичность и последовательность ответа, умение отвечать на поставленные вопросы, выражать свое мнение по обсуждаемой проблеме.

Отметкой **(16-20 баллов)** оценивается ответ, который показывает прочные знания основных процессов компьютерной графики, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа.

Отметкой **(10-15 баллов)** оценивается ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов геологии, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна – две неточности в ответе.

Отметкой **(5-10 баллов)** оценивается ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов компьютерной графики, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа.

Отметкой **(1-4 баллов)** оценивается ответ, обнаруживающий незнание процессов компьютерной графики отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа.

### ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ РЕФЕРАТА (рубежный контроль)

№	Наименование показателя	Отметка (в %)
1	Способен самостоятельно использовать и анализировать источники информации, анализировать художественные приемы и последние достижения в конструктивном моделировании, знает методику проектирования, выявлять проблемы и систематизировать полученную информацию и предоставить в ПЗ, исследовательский материал	85 - 100
2	Умеет находить новые источники информации в интернете, в периодике, самостоятельно критически оценивать и отбирать нестандартные, оригинальные решения и использовать в художественном проектировании коллекций)	
3	Владеет навыками работы с компьютером, поиска сайтов по информации о моде, работы в библиотечном фонде, с журналами мод и специализированной литературы, необходимой для работы над проектом коллекции	
1	Способен самостоятельно использовать собранный материал, анализировать художественные приемы и последние достижения в конструктивном моделировании, не в полном объеме в ПЗ, исследовательский материал	75 – 84
2	Умеет находить новые источники информации в интернете, в периодике, отбирать новые художественные решения и использовать в проектировании коллекций	
3	Владеет навыками работы с компьютером, поиска сайтов по информации о моде, работы со специализированной литературой, необходимой для работы над проектом коллекции	
1	Способен использовать собранный материал, не способен систематизировать полученную информацию в художественном проектировании и в ПЗ.	60 - 74
2	Умеет находить новые источники информации, не умеет критически подходить к отбору и оценке новизны и креативности решения	
3	Владеет навыками работы с компьютером, поиска сайтов по информации о моде	
1	Способен собрать часть исследовательского материала, не способен систематизировать	40 - 59
2	Не умеет находить новые источники информации и использовать их в творчестве	
3	Не владеет навыками поиска необходимой информации о моде	

**ГЛОССАРИЙ**

**New** - новый (Ctrl+N)

**Open** - открыть (Ctrl+O)

**Browse** - обзор (Alt+Ctrl+O)

**Open As** - открыть как (Alt+Shft+Ctrl+O)

**Open Resent** - последние документы

**Edit in ImageReady** - редактировать в ImageReady (Shft+Ctrl+M)

**Close** - закрыть (Ctrl+W)

**Close All** - закрыть все (Alt+Ctrl+W)

**Close and Go To Bridge** - закрыть и перейти в Bridge (Shft+Ctrl+W)

**Save** - сохранить (Ctrl+S)

**Save As** - сохранить как (Shft+Ctrl+S)

**Save a Version** - сохранить версию

**Save for Web** - сохранить для Web (Alt+Shft+Ctrl+S)

**Revert** - восстановить (F12)

**Place** - поместить

**Import** - импорт

Variable Data sets

Annotations

WIA Support

**Export** - экспорт

Data Sets as Files

Paths to illustator

Sand Video Previewto Device

Video Preview

Zoom Vew

**Automate** - автоматизация

Batch

PDF Presentation

Creat Droplet

Conditional Mode Change

Contact Sheet II

Crop and Straighten Photos

Fim Image

Picture Package

Web Photo Gallery

Photomerge

Merge to HDR

**Scripts** - сценарии

Export Layers To File

Image Processor

Layer Comps To Files

Layer Comps To PDF

Layer Comps To WPG

Script Events Manager

Browse

**File Info** - сведения о файле (Alt+Shft+Ctrl+I)

**Page Setup** - параметры страницы (Shft+Ctrl+P)

**Print with Preview** - просмотр и печать (Alt+Ctrl+P)

**Print One Copy** - печать одного экземпляра (Alt+Shft+Ctrl+P)  
**Print Online** - печать онлайн  
**Jump To** перейти в ...  
**Exit** выход (Ctrl+Q)  
**2. Edit - Редактировать**  
**Undo** - отменить (Ctrl+Z)  
**Step Forward** - шаг вперед (Alt+Ctrl+Z)  
**Step Backward** - шаг назад (Shft+Ctrl+Z)  
**Fade** - ослабить (Alt+Ctrl+F)  
**Cut** - вырезать (Ctrl+X)  
**Copy** - скопировать (Ctrl+C)  
**Copy Merged** - скопировать совмещенные данные (Shft+Ctrl+C)  
**Past** - вставить (Ctrl+V)  
**Past Into** - вставить в... (Shft+Ctrl+V)  
**Clear** - очистить  
**Check Spelling** - проверка орфографии  
**Find and Replace Text** - поиск и замена текста  
**Fill** - выполнить заливку (Shft+F5)  
**Stroke** - выполнить обводку  
**Free Transform** - свободное трансформирование (Ctrl+T)  
**Transform** - трансформирование  
    **Again** (Shft+Ctrl+T) - применить снова  
    **Scale** - масштабирование  
    **Rotate** - поворот  
    **Skew** - наклон  
    **Distort** - искажение  
    **Perspective** - перспектива  
    **Warp** - деформация  
    **Rotate 180\*** - поворот на 180\*  
    **Rotate 90\* CW** - поворот на 90\* по ч/с  
    **Rotate 90\* CCW** - поворот на 90\* против ч/с  
    **Flip Horizontal** - отразить по горизонтали  
    **Flip Vertical** - отразить по вертикали  
**Define Brush Preset** определить кисть  
**Define Pattern** - определить узор  
**Define Custom Shape** - определить фигуру  
**Purge** - удалить из памяти  
    **Undo** - отмены  
    **Clipboard** - буфер обмена  
    **Histories** - историю  
    **All** - все  
**Adobe PDF Presets** - настройка преобразования в Adobe PDF  
**Preset Manager** - управление библиотеками  
**Collor Settings** - настройка цветов (Shft+Ctrl+K)  
**Assign Profile** - назначить профиль  
**Convert to Profile** - конвертировать цвета  
**Keyboard Shortcuts** - клавишные сокращения (Alt+Shft+Ctrl+K)  
**Menus** - меню (Alt+Shft+Ctrl+M)  
**Preferences** - установки  
    **General** (Ctrl+K) - основные  
    **File Handling** - обработка файлов  
    **Display & Cursors** - отображения и курсоры

**Transparency & Gamut** - прозрачность и цветовой охват  
**Units & Rulers** - единицы измерения и линейки  
**Guides, Grid & Slices** - направляющие, сетка и фрагменты  
**Plug-Ins & Scratch Disks** - внешние модули и рабочие диски  
**Memory & Image Cache** - память и КЭШ память  
**Type** - шрифты

### 3. Image - Изображение

**Mode** - режим

**Bitmap** - битовый

**Grayscale** - градации серого

**Duotone** - дуплекс

**Indexed Color** - индексированные цвета

RGB Color

CMYK Color

Lab Color

**Multichannel** - многоканальный

8 Bits/Channel - 8 бит/канал

16 Bits/Channel - 16 бит/канал

32 Bits/Channel - 32 бит/канал

**Color Table** - таблица цветов

**Adjustment** - коррекция

**Levels (Ctrl+L)** - уровни

**Auto Levels (Shft+Ctrl+L)** - автоматическая тоновая коррекция

**Auto Contrast (Alt+Shft+Ctrl+L)** - автоконтраст

**Auto Color (Shft+Ctrl+B)** - автоматическая цветовая коррекция

**Curves (Ctrl+M)** кривые

**Color Balance (Ctrl+B)** - цветовой баланс

**Brightness/Contrast** - яркость/контрастность

**Hue/Saturation (Ctrl+U)** - цветовой тон/насыщенность

**Desaturation (Shft+Ctrl+U)** - обесцветить

**Match Color** - подобрать цвет

**Replace Color** - заменить цвет

**Selective Color** - выборочная коррекция цвета

**Channel Mixer** - микширование каналов

**Gradient Map** - карта градиента

**Photo Filter** - фотофильтр

**Shadow/Highlight** - света/тени

**Exposure** - экспозиция

**Invert (Ctrl+I)** - инверсия

**Equalize** - выровнять яркость

**Threshold** - изогелия

**Posterize** - постеризовать

**Variations** - варианты

**Duplicate** - создать дубликат

**Apply Image** - внешний канал

**Calculations** - вычисления

**Image Size** - размер изображения (Alt+Ctrl+I)

**Canvas Size** - размер холста (Alt+Ctrl+C)

**Pixel Aspect Ratio** - пиксельная пропорция

**Rotate Canvas** - повернуть холст

180\* на 180\*

90\* CW на 90\* по ч/с

90\* CCW на 90\* против ч/с

**Arbitrary** - произвольно

**Flip Canvas Horizontal** - отразить холст по горизонтали

**Flip Canvas Vertical** - отразить холст по вертикали

**Crop** - кадрировать

**Trim** - тримминг

**Reveal All** - показать все

**Variables** - переменные

**Define** - определить

**Data Sets** - наборы данных

**Apply Data Set** - применить набор данных

4. Layer - Слои

**New** новый

**Layer** (Shft+Ctrl+N) слой

**Layer From Background** - из заднего плана

**Group** - группа

**Group from Layers** - группа из слоев

**Layer via Copy** (Ctrl+J) - скопировать на новый слой

**Layer via Cut** (Shift+Ctrl+J) - вырезать на новый слой

**Duplicate Layer** - создать дубликат слоя

**Delete** - удалить

**Layer** - слои

**Hidden Layers** - скрытые слои

**Layer Properties** - свойства слоев

**Layer Style** - стиль слоя

**Blending Options** - параметры наложения

**Drop Shadow** - тень

**Inner Shadow** - внутренняя тень

**Outer Glow** - внешнее свечение

**Inner Glow** - внутреннее свечение

**Bevel and Emboss** - тиснение

**Satin** - глянец

**Color Overlay** - наложение цвета

**Gradient Overlay** - наложение градиента

**Pattern Overlay** - перекрытие узора

**Stroke** - обводка

**Copy Layer Style** - скопировать стиль слоя

**Paste Layer Style** - вклеить стиль слоя

**Clear Layer Style** - очистить стиль слоя

**Global Light** - глобальное освещение

**Create Layer** - образовать слой

**Hide All Effects** - спрятать все эффекты

**Scale Effects** - воздействие слой эффектов

**New Fill Layer** - новый слой-заливка

**Solid Color** - цвет

**Gradient** - градиент

**Pattern** - узор

**New Adjustment Layer** - новый корректирующий слой

**Levels** (Ctrl+L) - уровни

**Curves (Ctrl+M)** - кривые  
**Color Balance (Ctrl+B)** - цветовой баланс  
**Brightness/Contrast** - яркость/контрастность  
**Hue/Saturation (Ctrl+U)** - цветовой тон/насыщенность  
**Selective Color** - выборочная коррекция цвета  
**Channel Mixer** - микширование каналов  
**Gradient Map** - карта градиента  
**Photo Filter** - фотофильтр  
**Invert (Ctrl+I)** - инверсия  
**Threshold** - изогелия  
**Posterize** - постеризовать  
**Change Layer Content** - изменить содержимое слоя  
**Layer Content Options** - параметры содержимого слоя  
**Layer Mask** - слой-маска  
    **Reveal All** - показать все  
    **Hide All** - скрыть все  
    **Reveal Selection** - показать выделенные области  
    **Hide Selection** - спрятать выделенные области  
    **Delete** - удалить  
    **Apply** - применить  
    **Disable** - запретить  
    **Unlink** - развязать  
**Vector Mask** - векторная маска  
    **Reveal All** - показать все  
    **Hide All** - скрыть все  
    **Current Path** - активный контур  
    **Delete** - удалить  
    **Enable** - разрешить  
    **Link** - связать  
**Create Clipping Mask** - создать обтравочную маску (Alt+Ctrl+G)  
**Smart Objects** смарт-объекты  
**Type** - текст  
**Rasterize** - растривать  
**New Layer Based Slice** - новый фрагмент из слоя  
**Group Layers** - сгруппировать слои  
**Ungroup Layers** - разгруппировать слои (Ctrl+G)  
**Hide Layers** - спрятать слои (Shft+Ctrl+G)  
**Arrange** - монтаж  
    **Bring to Front (Shft+Ctrl+)]** на передний план  
    **Bring Forward (Ctrl+)]** переложить вперед  
    **Send Backward (Ctrl+[)** переложить назад  
    **Send to Back (Shft+Ctrl+[)** на задний план  
    **Revers** инверсия  
**Align Layers To Selection** - выровнять  
**Distribute** - распределить  
**Lock All Layers in Group** - закрепить слои  
**Link Layers** - связать слои  
**Deselect Linked Layers** - развязать связанные слои  
**Merge Down** - объединить слои (Ctrl+E)  
**Merge Visible** - объединить видимые слои (Shft+Ctrl+E)  
**Flatten Image** - выполнить сведение  
**Matting** - обработка краев

Defringe устранить кайму  
Remove Black Matte удалить черный ореол  
Remove White Matte удалить белый ореол.

Layer Style - Стили слоев

**Blending Options** - параметры наложения режим, непрозрачность, непрозрачность заливки, каналы (R,G,B), просвечивание (нет, мелкое, глубокое), наложить внутренние эффекты как группу, наложить обтравочные слои как группу, слой-фигура прозрачности, слой-маска скрывает эффекты, векторная маска скрывает эффекты, наложить если (серый, красный, зеленый, синий), данный слой, подлежащий слой

**Drop Shadow** - тень, режим, непрозрачность, непрозрачность, угол, глобальное освещение, смещение, размах, размер, контур, сглаживание, шум, слой выбивает падающую тень

**Inner Shadow** - внутренняя тень, режим, непрозрачность, угол, глобальное освещение, смещение, стянуть, размер, контур, сглаживание, шум

**Outer Glow** - внешнее свечение, режим, непрозрачность, шум, метод (мягкий, точный), размах, размер, контур, сглаживание, диапазон, колебание

**Inner Glow** - внутреннее свечение, режим, непрозрачность, шум, метод (мягкий, точный), источник (из центра, на краях), стянуть, размер, контур, сглаживание, диапазон, колебание

**Bevel and Emboss** - тиснение, стиль (внешний скос, внутренний скос, тиснение, контурное тиснение, обводящее тиснение), метод (плавный, жесткая огранка, мягкая огранка), глубина, направление (вверх, вниз), размер, смягчение, угол, глобальное освещение, высота, контур глянца, сглаживание, режим подсветки, непрозрачность, режим тени, непрозрачность.

**КОНТУР** (контур, сглаживание, диапазон).

**ТЕКСТУРА** (узор, привязать к началу координат, масштаб, глубина, инверсия, связать со слоем)

**Satin** - глянец, режим, непрозрачность, угол, смещение, размер, контур, сглаживание, инверсия

**Color Overlay** - наложение цвета, режим, непрозрачность

**Gradient Overlay** - наложение градиента, режим, непрозрачность, градиент, инверсия, стиль (линейный, угловой, радиальный, зеркальный, ромбовидный), выровнять по слою, угол, масштаб

**Pattern Overlay** - перекрытие узора, режим, непрозрачность, узор, привязать к началу координат, масштаб, связать со слоем

**Stroke** - обводка размер, положение (снаружи, внутри, по центру), режим, непрозрачность, тип обводки (цвет, градиент, узор), цвет

**Copy Layer Style** - скопировать стиль слоя

**Past Layer Style** - вклеить стиль слоя

**Clear Layer Style** - очистить стиль слоя

**Global Light** - глобальное освещение

**Creat Layer** - образовать слой

**Hide All Effects** - спрятать все эффекты

**Scale Effects** - воздействие слой эффектов

5. Select - Выделение

**All** - все (Ctrl+A)

**Deselect** - отменить (Ctrl+D)

**Reselect** - выделить снова (Shft+Ctrl+S)

**Inverse** - инверсия выделения Shft+Ctrl+I)

**All Layers** - все слои (Alt+Ctrl+A)

**Deselect Layers** - отменить выбор слоев

**Similar Layers** - подобные слои

**Color Range** - цветовой диапазон

**Feather** - растушевка (Alt+Ctrl+D)

**Modify** - модификация (граница, оптимизировать, расширить, сжать)

**Grow** - смежные пиксели

**Similar** - подобные оттенки

**Transform Selection** - трансформировать выделение

**Load Selection** - загрузить выделение

**Save Selection** - сохранить выделение

6. Filter - Фильтр

**Last Filter** - последний фильтр (Ctrl+F)

**Extract** - извлечь (Alt+Ctrl+X)

**Filter Gallery** - галерея фильтров

**Liquify** - пластинка (Shft+Ctrl+X)

**Pattern Maker** - конструктор узоров (Alt+Shft+Ctrl+X)

**Vanishing Point** - исправление перспективы (Alt+Ctrl+V)

**Video** - видео

De-Interlace Устранение чересстрочной развертки

NTSC Colors Цвета NTSC

Artistic - имитация художественных эффектов

**Colored Pencil** - цветные карандаши; толщина, нажим, яркость бумаги

**Cutout** - аппликация; кол-во уровней, простота краев, четкость краев

**Dry Brush** - сухая кисть; размер кисти, детализация, текстура

**Film Grain** - зернистость фотопленки; зерно, область светов, интенсивность

**Fresco** - фреска; размер кисти, детализация, текстура

**Neon Glow** - неоновый свет; область, яркость, цвет

**Paint Daubs** - масляная живопись; размер кисти, резкость, кисть (простой, светлая губка, широкая резкость, широкая размытая, искры)

**Palette Knife** - шпатель; размер штриха, детализация, сглаживание

**Plastic Wrap** - целлофановая упаковка; подсветка, детализация, смягчение

**Poster Edges** - очерченные края; толщина краев, интенсивность, постеризация

**Rough Pastels** - пастель; длина штриха, детализация, текстура (кирпич, мешковина, холст, известняк), масштаб, рельеф, свет (направление), инвертировать

**Smudge Stick** - растушевка; длина штриха, область светов, интенсивность

**Sponge** - губка; размер кисти, контрастность, смягчение

**Underpainting** - рисование на обороте; размер кисти, текстурный фон, текстура (кирпич, мешковина, холст, известняк), масштаб, рельеф, свет(направление), инвертировать

**Watercolor** - акварель ; детализация, глубина теней, текстура

Distort - искажение

**Diffuse Glow** - рассеянный свет; зернистость, эффект, оригинал

**Displace** - смещение; масштаб по гор-ли, масштаб по вертикали, растянуть, мозаика, неопред.области (вставить отсеч. фрагменты, повторить граничные пиксели)

**Glass** - стекло; искажение, смягчение, текстура (блоки, холст, изморозь, маленькие линзы) масштаб, инвертировать

**Lens Correction** - коррекция дисторсии; настройки (линза по умолчанию, предыдущее исправление, заказное), удалить искажение, хроматическая абберация (красная/голубая кайма, синяя/желтая кайма), виньетка - эффект (затемнение-осветление), средняя точка, перспектива (по вертикали, по гор-ли, угол, на края (расширение краев, прозрачность, фоновый цвет), масштаб)

**Ocean Ripple** - океанские волны; размер волн, сила волн

**Pinch** - дисторсия; степень

**Polar Coordinates** - полярные координаты; прямоуг-ные в номерные, номерные в

прямоугольные

**Ripple** - рябь; степень, размер (малая, средняя, большая)

**Shear** - искривление; неопред. области (вставить отсеч. фрагменты, повторить граничные пиксели)

**Spherize** - сферизация; степень, режим (норм-ый, по гориз., по верт.)

**Twirl** - скручивание; угол

**Wave** - волна; число генераторов, длина волны, амплитуда, масштаб, тип (синусоида, треуг-к, квадрат), неопред. области (вставить отсеч. фрагменты, повторить граничные пиксели)

**ZigZag** - зигзаг; степень, складки, стиль (вокруг центра, от центра, круги на воде)

Pixelate - оформление

**Color Halftone** - цветные полутона; макс. радиус, углы наклона растров в градусах (1 канал, 2, 3, 4)

**Crystallize** - кристаллизация; размер ячейки

**Facet** - фасет

**Fragment** - фрагмент

**Mezzotint** - меццо-тинто; тип (мелкие точки, сред. точки, круп. точки, пятна, короткие линии, сред. линии, длинные линии, корот. штрихи, сред. штрихи, длинные штрихи)

**Mosaic** - мозаика; размер ячейки

**Pointillize** - пуантилизм; размер ячейки

Blur - размытие

**Average** - среднее

**Blur** - размытие

**Blur More** - размытие +

**Box Blur** - размытие по рамке; радиус

**Gaussian Blur** - размытие по Гауссу; радиус

**Lens Blur** - размытие при малой глубине резкости; просмотр (быстрее, точнее); карта глубины - источник (нет, прозрачность, слой-маска), диафрагма (форма, радиус, кривизна листа, поворот), зеркальная подсветка (яркость, изогелия), шум (кол-во), распределение (равномерное, по Гауссу), монохромность

**Motion Blur** - размытие в движении; угол, смещение

**Radial Blur** - радиальное размытие; степень, метод (кольцевой, линейный), качество (черновое, хорошее, наилучшее)

**Shape Blur** - размытие по фигуре; радиус, фигура

**Smart Blur** - "умное" размытие; радиус, порог, кач-во (низ., сред., выс.) режим (нормальный, только края, совмещение)

**Surface Blur** - размытие по поверхности; радиус, порог уровней

Sharpen - резкость

**Sharpen Edges** - резкость на краях

**Sharpen More** - резкость +

**Smart Sharpen** - "умная" резкость; просмотр (основной, дополнительно) настройки (по умолчанию), эффект, радиус, удалить (размытие по Гауссу, разм. при малой глуб. резкости, размытие в движении), точнее

**Unsharp Mask** - нерезкая маска (контурная резкость); эффект, радиус, порог

Render - рендеринг

**Clouds** - облака

**Difference Clouds** - облака с наложением

**Fibers** - волокна; отклонение, интенсивность, рандомизировать

**Lens Flare** - блик; яркость, тип объектива (трансфокатор 50-300 мм, 35 мм, 105 мм, начало ролика)

**Lighting Effects** - эффект освещения; стиль (вспышка, заливающий свет, круг света, мягкий всенаправленный, мягкий направленный вниз, мягкий свет прожектора, парал-но

направленный, перекрестие, перекрестие вниз, по умолчанию, прожектор на 2 часа, пять прожекторов вверх, 5 прожекторов вниз, света RGB, синий всенаправленный, трехцветный прожектор, три вниз), источник (дневной свет, лампочка, прожектор), вкл., яркость, фокус, свойства (глянец, материал, экспонирование, среда), текстурный канал (не задан, красный, зеленый, синий), белый над черным, рельеф

**Stylize** - стилизация

**Diffuse** - диффузия; режим (нормальный, только замена темным, осветление, анизотропный)

**Emboss** - тиснение ; угол, высота, эффект

**Extrude** - экструзия(блоки,пирамиды); тип (блоки, пирамиды), размер, глубина (случайная, по яркости), закрасить лицевые грани, маскировать неполные блоки

**Find Edges** - выделение краев

**Glowing Edges** - свечение краев ширина краев, яркость, смягчение

**Solarize** - соляризация

**Tiles** - разбиение; кол-во фрагментов, макс смещение, использовать для заполнения интервалов (цвет фона, основной цвет, инверсное изображение, оригинал

**Trace Contour** - оконтуривание; тоновый уровень, край (снизу, сверху)

**Wind** - ветер; метод (ветер, ураган, колебания), направление (справа, слева)

**Texture** - текстура

**Graquelure** - кракелюры; интервалы, глубина трещин, освещенность

**Grain** - зерно; интенсивность, контрастность, тип зерна (обычный, мягкий, брызги, комки, контрастные, увеличенные, пунктирные, гориз-ные, вертикальные, пятна)

**Mozaic Tiles** - мозаичные фрагменты; размер фрагмента, величина зазоров, яркость зазоров

**Patchwork** - цветная плитка; размер квадратов, рельеф

**Stained Glass** - витраж; размер ячейки, толщина границ, интенсивность света

**Texturizer** - текстуризатор

**Brush Strokes** - штрихи

**Accented Edges** - акцент на краях; ширина краев, яркость, смягчение

**Angled Strokes** - наклонные штрихи ; баланс направлений, длина штриха, резкость

**Grosshatch** - перекрестные штрихи; длина, резкость, интенсивность

**Dark Strokes** - темные штрихи; баланс, содержание темного, содержание белого

**Ink Outlines** - обводка; длина штриха, темные тона, интенсивность света

**Spatter** - разбрызгивание; радиус разбрызгивания, смягчение

**Sprayed Strokes** - аэрограф; длина штриха, радиус разбрызгивания, направление штрихов (по диаг.вправо, гориз., по диаг.влево, верт.)

**Sumi-e** - сумми-э; ширина штриха, нажим, контрастность

**Noise** - шум

**Add Noise** - добавить шум; кол-во, распределение (равномерное, по Гауссу), монохромный

**Despeckle** - ретушь

**Dust & Scratches** - пыль и царапины; радиус, порог

**Median** - медиана; радиус

**Reduce Noise** - уменьшить шум; просмотр (основной, дополнительно) настройки (по умолчанию), интенсивность, сохранить детали, уменьшить шумы цветов, детали резкости, удалить артефакт JPEG

**Sketch** - эскиз

**Bas Relief** - рельеф; детализация, смягчение, свет (направление)

**Chalk & Charcoal** - мел и уголь; уголь, мел, нажим

**Charcoal** - уголь; интенсивность, детализация, тоновый баланс

**Chrome** - хром; детализация, смягчение

**Conte Crayon** - линогравюра; тоновый баланс, смягчение

**Graphic Pen** - волшебный карандаш; уровень переднего плана, уровень фона, текстура (кирпич, мешковина, холст, известняк), масштаб, рельеф, свет (направление), инвертировать

**Halftone Pattern** - полутоновый узор; размер, контрастность, тип узора

**Note Paper** - почтовая бумага; тоновый баланс, зернистость, рельеф

**Photocopy** - ксерокопия; детализация, затемнение

**Plaster** - гипс; тоновый баланс, смягчение, свет (направление)

**Stamp** - тушь; длина штриха, тоновый баланс, направление штрихов

**Torn Edges** - рваные края; тоновый баланс, смягчение, контрастность

**Water Paper** - мокрая бумага; длина волокна, яркость, контрастность

Other - другие

**Custom** - заказной

**High Pass** - цветовой контраст

**Maximum** - максимум

**Minimum** - минимум

**Offset** - сдвиг

**Digimarc** водяной знак

Embed Watermark встроить водяной знак

Read Watermark читать водяной знак

Режимы наложения слоев

**Normal** - нормальный

**Dissolve** - растворение

**Darken** - замена темным

**Multiply** - умножение

**Color Burn** - затемнение основы

**Linear Burn** - линейный затемнитель

**Lighten** - замена светлым

**Screen** - осветление

**Color Dodge** - осветление основы

**Linear Dodge** - линейный осветлитель

**Overlay** - перекрытие

**Soft Light** - мягкий свет

**Hard Light** - жесткий свет

**Vivid Light** - яркий свет

**Linear Light** - линейный свет

**Pin Light** - точечный свет

**Hard Mix** - жесткий микс

**Difference** - разница

**Exclusion** - исключение

**Hue** - цветовой тон

**Saturation** - насыщенность

**Color** - цветность

**Luminosity** - свечение