

***Информационные
технологии в
профессии.***

- Сфера IT с каждым днем все больше расширяется, развивается и привлекает все больше количество людей, которые желают получать достойную заработную плату и реализовать свои возможности. Работа в данной сфере обладает массой преимуществ, например, гибкий рабочий график, возможность выполнения желаемого объема работы, возможность получения адекватной способностям и выполненным задачам зарплату, перспектива и огромное разнообразие специальностей и профессий.
- Работу в сфере информационных технологий выбирают, как правило, люди, имеющие техническое образование и аналогичный склад ума, которые могут заниматься как ремонтом компьютеров и созданием сетей, так и разработкой и раскруткой веб-сайтов. Но на протяжении нескольких последних лет появилось немало работы и для гуманитариев: творческие люди заняты в сфере дизайна, создают и развивают рекламных компаний, филологи занимаются написанием текстов для сайтов.

- Дизайнерская работа на сегодняшний день считается довольно престижной и востребованной, в независимости от сферы в которой работает специалист. Особенно большой спрос на специалистов отмечен в сфере информационных технологий. Квалифицированный специалист должен обладать определенными творческими способностями, уметь рисовать, иметь четкое представление о том, что такое живопись, основы композиции, техника рисунка, цветовосприятие, эргономика. Кроме этого, специалист должен обладать умениями свободно работать хотя бы в некоторых графических программах, например, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel DRAW.

- Но чаще всего графические редакторы создаются иностранцами на английском языке т.к это международный язык. Поэтому так необходимо знать хотя бы значение основных слов имеющихся в каждом редакторе. Это нужно знать что бы разобраться в программе, где у неё что находится, как ею пользоваться, что бы знать все её функции и возможности.
- Так же много слов позаимствованы нами для обозначения специализированных слов.

Например в Adobe Photoshop нужно ЗНАТЬ ЭТИ СЛОВА:

- 1. File- Файл
- **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

- 2. Edit - Редактировать

Undo - отменить (Ctrl+Z)

Step Forward - шаг вперёд (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 - вклеить (Ctrl+V)

Past Into - вклеить 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

3. Image - Изображение

Mode - режим

Bitman - 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

- 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

- 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 (Shift+Ctrl+S)
 - Inverse** - инверсия выделения (Shift+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 пикселы
 - Similar** - подобные оттенки
 - Transform Selection** - трансформировать выделение
 - Load Selection** - загрузить выделение
 - Save Selection** - сохранить выделение

- . Filter - Фильтр
- **Last Filter** - последний фильтр (Ctrl+F)
- **Extract** - извлечь (Alt+Ctrl+X)
- **Filter Gallery** - галерея фильтров
- **Liquify** - пластика (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 краях (расширение краев, прозрачность, фоновый цвет), масштаб)
 - Ocean Ripple** - океанские волны; размер волн, сила волн
 - Pinch** - дисторсия; степень
 - Polar Coordinates** - полярные координаты; прямоуго-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

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

- 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
 - Darker Color** - темнее
 - Multiply** - умножение
 - Color Burn** - затемнение основы
 - Linear Burn** - линейный затемнитель

- Не зная этих слов будет очень сложно разобраться в каком-либо редакторе ведь эти слова универсальны и используются во всех редакторах. Поэтому английский очень важен для изучения. Конечно если вы хотите хорошо в нём разбираться.