Управление народного образования администрации

г. Мичуринска Тамбовской области

Центр цифрового образования детей «IT– Куб» (структурное подразделение МАОУ СОШ №5 «НТЦ им. И.В. Мичурина»)

|  |  |
| --- | --- |
| Принята на заседаниипедагогического совета центрацифрового образования детей«IT – КУБ» МАОУ «СОШ №5 НТЦимени И.В. Мичурина»Протокол № от «» мая 2022 г. | УТВЕРЖДАЮДиректор МАОУ «СОШ №5НТЦ имени И.В. Мичурина»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ С.Б. БолдыреваПриказ №  от «» мая 2022 г. |

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**технической направленности**

«Видеомонтаж в видео редакторе Sony Vegas Pro»

**Уровень освоения – ознакомительный**

**Возраст учащихся 12-17 лет**

**Срок реализации –1 год**

 **Автор-составитель:**

Васнев Станислав Николаевич

педагог дополнительного образования

**г. Мичуринск, 2022**

**Информационная карта**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Учреждение  | МАОУ «СОШ №5 «НТЦ им. И.В. Мичурина» г. Мичуринск - Центр цифрового образования детей «IT-Куб» |
| 2. Полное название программы  | дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Видеомонтаж в видео редакторе Sony Vegas Pro» |
| 3. Сведения об авторах |  |
| 3.1. Ф.И.О., должность автора  | Васнев Станислав Николаевич, педагог дополнительного образования |
| 4. Сведения о программе:  |  |
| 4.1. Нормативная база:  |  1.Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;2.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;3.Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;4.Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;5.Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования»;6.Устав центра цифрового образования детей «IT-КУБ» структурного подразделения МАОУ «СОШ № 5 НТЦ имени И. В. Мичурина»;7. Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность центра цифрового образования детей «IT-КУБ» структурного подразделения МАОУ «СОШ № 5 НТЦ имени И. В. Мичурина». |
| 4.2. Вид программы  | дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа |
| 4.3. Направленность | техническая |
| 4.4.Тип программы | модифицированная |
| 4.5. Область применения | дополнительное образование |
| 4.6. Продолжительность обучения | 1 год |
| 4.7. Год разработки программы | 2022 |
| 4.8. Возрастная категория обучающихся | 12-17 лет |

**Блок № 1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»**

# 1.1Пояснительная записка

**Актуальность и практическая значимость программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Направленностьпрограммы | Техническая |
| Уровеньпрограммы | Ознакомительный |
| Актуальность, педагогическая целесообразность программы | Современный уровень развития цифровых технологий уже сейчас делает доступным для молодых людей создание собственными силами домашних видеофильмов. Техническая база, необходимая для организации собственного видеопроизводства, сегодня стала вполне доступной по ценам. В её основе – цифровые фотоаппараты, видеокамеры и компьютеры, которые постепенно перестают быть экзотикой и становятся предметами быта, подобно телевизору или холодильнику. Следовательно, уже сегодня необходимо обучать детей технологии видеомонтажа.Взаимодействие изображения, звука, музыки, слова делает процесс создания видеоматериала увлекательным, познавательным, эмоциональным, невольно заставляет автора сопереживать и проживать с героями сюжетов события, которые показаны в материале.Ребенку необходимо овладеть устной и письменной речью, выразительными средствами видеоряда, сценарным мастерством, основам монтажа – только в этом случае он сможет полноценно участвовать во всех этапах производства видеороликов.Практическая значимость образовательной программы «Видеомонтаж в Sony Vegas Pro» обусловлена требованиями современного общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где навыки создания фотографии, компьютерной презентации, видеофильма для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частьюпрофессиональных требований в любой сфере деятельности. |
| Отличительные особенности программы | Отличительной особенностью программы является её практико- ориентированный характер. Учащиеся проходят обучение видеомонтажу в процессе работы над созданием мультимедийного продукта или проекта для дальнейшего показа перед различными аудиториями.Программа даёт общее представление о способах и средствах видеомонтажа на компьютере, о принципах создания видеороликов в сочетании с подвижной графикой, необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в различных областях деятельности.Программа предусматривает развитие технических и творческих способностей. Задачи ставятся так, чтобы подростки могли анализировать сценическую и техническую ситуации, делать выводы, проявлять находчивость, самостоятельно принимать технические решения и полученный опыт, использовать в работе с последующими творческими проектами. На практических занятиях учащиеся освоят программу видеомонтажа «Sony Vegas Pro», на основе которой должны будут оформить практические работы, темы которых выберут самостоятельно посогласованию с педагогом. |

|  |  |
| --- | --- |
| Адресатпрограммы | Возраст: 12-17 лет.Предполагаемое количество обучающихся – 10-12 человек. |
| Объем и срокреализации | Программа рассчитана на 144 часа, 36 недель (4 часа в неделю). |
| Форма обучения | Предполагает использование очной с применением дистанционных образовательных технологий и дистанционной форм обучения |
| Педагогические технологии, формы, методы | ***Технология обучения в сотрудничестве (командная, групповая работа).*** Учащиеся лучше выполняют задания в группе, чем индивидуально. Групповая работа развивает межличностные отношения детей, познавательную активность, самостоятельность и повышает производительность труда учащихся.***Информационно-коммуникационные технологии.*** Дистанционные образовательные технологии с неограниченными возможностями информационных ресурсов позволяют использовать наглядность еще более качественно и эффективно. Дистанционные образовательные технологии так же могут быть применены при удаленном обучении учащегося по причине невозможного присутствия на занятии или по иным причинам, не позволяющим проведение занятий в очной форме. При удаленном обучении ребёнка (группы) педагог использует все доступные мессенджеры и ссылки на электронные ресурсы, представленные в программе.***Технология личностно-ориентированного образования.*** Дополнительное образование создает условия для включения ребенка в естественные виды деятельности, создает питательную среду для его развития. Содержание, методы и приемы технологии личностно-ориентированного обучения направлены на максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.***Методы организации и осуществления занятий:***1. Перцептивный аспект: словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы); наглядные методы (демонстрации мультимедийных презентаций, фотографии); практические методы (упражнения, задачи).
2. Гностический аспект: иллюстративно-объяснительные методы; репродуктивные методы; методы проблемного изложения; эвристический метод (большая возможность выбора вариантов); исследовательские методы (дети сами открывают и исследуют).
3. Логический аспект: индуктивные и дедуктивные методы; конкретные и абстрактные методы, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т.е. методы как мыслительные операции.

***Методы стимулирования и мотивации деятельности:*** познавательные задачи, учебные дискуссии, опора на неожиданность, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха и т.д., методы стимулирования мотивов долга, сознательности, ответственности, настойчивости:убеждение, требование, приучение, упражнение, поощрение. |
| Уровень освоенияпрограммы | * **Общекультурный** (до 60% освоения программы)
* **Прикладной** (60-80% освоения программы)
 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **- Творческий** (более 80% освоения программы)Определяется по контрольно-измерительным материалам. |
| Режим занятий | Периодичность и продолжительность занятий с учетом СанПиН 2.4.3648-20Продолжительность одного занятия 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.При проведении занятий с использованием компьютерной техники дляучащихся до 10 лет продолжительность занятий 30 минут, для учащихся старше 10 лет – 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут. |
| **1.2 Цель и задачи программы** |
| Цель программы | Сформировать у учащихся навыки создания мультимедийных проектов сиспользованием программы видеомонтажа «Sony Vegas Pro». |
| Задачи программы | **Образовательные задачи:**познакомить учащихся с комплексом базовых технологий, применяемых при видеомонтаже;формировать навыки создания и обработки информации с использованием мультимедиа-технологий;способствовать приобретению опыта работы с программой видеообработки – видео-редактором «Sony Vegas Pro».**Воспитательные задачи:**формировать активную жизненную позицию, гражданско-патриотическую ответственность;воспитать этику групповой работы, отношения делового сотрудничества, взаимоуважения;развить основы коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе в целом;воспитать упорство в достижении результата;формировать потребность в самостоятельном приобретении и применении знаний, потребность к постоянному саморазвитию;формировать целеустремленность, организованность, неравнодушие, ответственное отношение к труду, толерантность и уважительное отношение к окружающим.**Развивающие задачи:**способствовать развитию творческого потенциала обучающихся, пространственного воображения и изобретательности;способствовать развитию логического, алгоритмического, системного и инженерного мышления - содействовать профессиональному самоопределению;способствовать развитию интереса к изучению и практическому освоению программы видеообработки – видео-редактором «Sony Vegas Pro»;способствовать расширению кругозора в области знаний, связанных с компьютерными технологиями. |
| Планируемые результаты программы | **Личностные результаты**: коммуникативные умения, навыки самоорганизации, проектирования собственной деятельности.**Предметные результаты:** владение основными приёмами работы с видеоаппаратурой и создания видео; знание основ работы с программой видеообработки – видео-редактором «Sony Vegas Pro».**Метапредметные результаты:** культура коллективной деятельности;повышение уровня компьютерной грамотности. |
| Формы контроля | Практическая работа |

**1.3 Содержание программы**

**Учебный план программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы аттестации/ контроля |
| всего | теория | практика | контроль |
| **Раздел 1. Введение в курс** | **28** | **8** | **20** | **-** | **-** |
| 1.1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.Огибающие для переходов«Transition» | 4 | 4 | - | - | - |
| 1.2 | Функция «Ускорение и замедлениепроигрывания в «Sony Vegas Pro»» | 24 | 4 | 20 | - | - |
| **Раздел 2. Создание и обработка****цифровых видеофайлов** | **60** | **10** | **46** | **4** | **Практическая****работа** |
| 2.1 | Общий трек в «Sony Vegas Pro» | 12 | 2 | 10 | - | - |
| 2.2 | Основы звука. Звуковые эффектыв «Sony Vegas Pro» | 10 | 4 | 6 | - | - |
| 2.3 | Анимирование звука. Мастер-трек. Запись звуков с микрофона в «SonyVegas Pro» | 10 | 4 | 6 | - | - |
| Промежуточная аттестация | 4 | - | - | 4 | Практическаяработа |
|  | Основы звука. Звуковые эффектыв «Sony Vegas Pro» | 18 | - | 18 | - | - |
|  | Анимирование звука. Мастер-трек.Запись звуков с микрофона в «Sony Vegas Pro» | 6 | - | 6 | - | - |
| **Раздел 3. Работа с текстом** | **56** | **8** | **44** | **4** | **Практическая****работа** |
| 3.1 | Создание титров в «Sony Vegas Pro» | 24 | 4 | 20 | **-** | - |
| 3.2 | Анимация титров и монтажвидеофайлов в «Sony Vegas Pro» | 28 | 4 | 24 | - | - |
| Итоговая аттестация | 4 | - | - | 4 | Практическаяработа |
| **ИТОГО** | **144** | **26** | **110** | **8** |  |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

**Раздел 1. Введение в курс.**

* 1. **Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Огибающие для переходов**

**«Transition».** Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Инструктаж по пожарной безопасности. Организация рабочего места. Содержание образовательной программы.

Изучение функции «Огибающей в Sony Vegas Pro «Transition».

* 1. **Функция «Ускорение и замедление проигрывания в «Sony Vegas Pro».** Просмотр теоретического видеоурока по применению данной функции. Применение на практике.

**Раздел 2. Создание и обработка цифровых видеофайлов.**

**2.1. Общий трек в «Sony Vegas Pro».**

*Теория*: Изучение данного приёма обработки звука.

*Практика*: Применение изученного материала на практике

. **2.2. Основы звука. Звуковые эффекты в «Sony Vegas Pro».**

*Теория*: Разбор различных музыкальных направлений и жанров в музыке. Изучение

«Битрейт».

*Практика*: Поиск звуковых дорожек по заданной теме.

**2.3. Анимирование звука. Мастер-трек. Запись звуков с микрофона в «Sony Vegas**

**Pro».**

*Теория:* Изучение понятия «Анимация», «Микшер», «Мастер-трек». Изучение устройств

ввода информации и работы с ней.

*Практика:* Применение изученного материала на практике.

***Промежуточная аттестация***. Выполнение и защита практической работы на свободную

тему.

**Раздел 3. Работа с текстом.**

* 1. **Создание титров в «Sony Vegas Pro».**

*Теория:* Обзор функций и возможностей видеоредактора.

*Практика:* Применение изученного материала на практике.

* 1. **Анимация титров и монтаж видеофайлов в «Sony Vegas Pro».**

*Теория*: Создание заставки и названия проекта в готовом видеофайле.

*Практика*: Создание и редактирование видеоролика. Настройка переходов между фрагментами. Сохранение мультимедийных клипов. Цветовая обработка кадра. Работа с эффектами.

***Итоговая аттестация.*** Выполнение и защита практической работы на свободную тему.

**1.4. Планируемые результаты**

Программа направлена на достижение учащимися следующих **личностных** результатов:

сформированы представления и основные понятия в рамках изученного материала;

сформированы навыки самостоятельной работы;

сформированы навыки работы в группе;

сформированы умения самостоятельно и творчески реализовывать свои замыслы.

**Метапредметные результаты:**

сформировано умение конструировать по образцу, по условиям, заданным педагогом, по схеме, по плану, самостоятельно творчески воплощать замысел;

изучены способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

формирование умения ставить цель, планировать достижение этой цели;

оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции;

умение рассказывать о проекте (постройке).

**Предметные результаты:**

в результате реализации программы обучающиеся будут

**знать:**

правила безопасной работы;

основные компоненты видеоредактора **«Sony Vegas Pro».**;

конструктивные особенности видеоредактора **«Sony Vegas Pro»**;

как использовать сторонние программы программы;

как использовать созданные программы;

самостоятельно решать технические задачи в процессе сборки роликов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.);

создавать видео файлы.

**уметь:**

работать с литературой, с журналами, с каталогами, инструкцией, в интернете (изучать и обрабатывать информацию);

самостоятельно решать технические задачи в процессе редактирования видео (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт с использованием специальных элементов и т.д.);

корректировать видео файлы при необходимости.

Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

2.1. Календарный учебный график

 Учебный год по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Видеомонтаж в Sony Vegas Pro» начинается 1 сентября и заканчивается 31 мая, число учебных недель по программе – 36, число учебных дней – 72, количество учебных часов – 144 (Приложение).

**Методическое обеспечение**

Методы и формы обучения по программе определяются требованиями федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, учетом возрастных и индивидуальных способностей учащихся, дистанционным характером обучения.

*Основные приоритеты методики преподавания по данной программе:*

междисциплинарная интеграция, содействующая становлению целостного мировоззрения;

интерактивность;

личностно-деятельностный подход в обучении;

вариативное образование, предполагающее построение индивидуальных траекторий обучения и вариативное изменение образовательных моделей, что делает образовательный процесс более гибким и способным удовлетворять разнообразные образовательные потребности личности;

субъект-субъектное педагогическое взаимодействие учащихся и педагогов по достижению совместных целей.

**Основные технологии, формы и методы обучения**

Образовательный процесс строится по двум основным видам деятельности:

***обучение детей теоретическим знаниям*** (вербальная информация, излагаемая педагогом на основе современных педагогических технологий);

***самостоятельная и практическая работа учащихся*** (изучение основ программирования, выполнение практических заданий, создание собственных проектов и т.д.).

В программе реализуются теоретические и практические блоки, что позволяет наиболее полно охватить и реализовать потребности учащихся, сформировать практические навыки в области программирования. В ходе выполнения самостоятельных работ учащиеся приобретают навыки работы с различными ресурсами, используемыми для создания собственных проектов, на основе чего происходит выбор оптимальных средств для представления информации в сети Интернет. Таким образом, данная программа позволяет развить у учащихся творческий склад мышления, способности к самостоятельному поиску, решению поставленных проблем, и создать условия для творческого самовыражения личности, что в полной мере соответствует тем требованиям, которые обозначены во ФГОС нового поколения.

Программа имеет разноуровневый характер и рассчитана на учащихся с разным уровнем подготовки. Учебный материал распределен по принципу последовательного расширения и углубления теоретических знаний, приобретения практических умений и навыков.

**Кадровое обеспечение программы**

Педагоги, организующие образовательный процесс по данной программе должны иметь высшее техническое образование или пройти подготовку на курсах повышения квалификации по применению информационно-коммуникационных технологий. Важным условием, необходимым для реализации программы, является умение педагога осуществлять личностно-деятельностный подход к организации обучения, проектировать индивидуальную образовательную траекторию учащегося, разрабатывать и эффективно применять инновационные образовательные технологии.

**2.3. Форма аттестации**

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Для этого предусмотрено использование компьютерных онлайн-тестов, выполнение практических работ и творческих заданий, что позволяет проводить оценивание результатов в форме взаимооценки.

В программе предусмотрено проведение стартовой, текущей, а также итоговой диагностики.

*Стартовая диагностика*. При приеме детей в объединение педагог проводит тестирование уровня развития мотивации ребенка к обучению, уровня знаний учащихся в сфере применения ИКТ и навыков использования программного обеспечения для веб-дизайна. Результаты тестирования фиксируются в специальных сводных таблицах.

*Текущая диагностика* предусматривает: онлайн тестирование, опросы, на которых дети рассказывают, что каждый из них узнал нового, что больше всего заинтересовало на каждом занятии. Уровень освоения программы отслеживается также с помощью выполнения заданий по конструированию и программированию модели. Задания подбираются в соответствии с возрастом учащихся.

*Итоговая диагностика*. Основной формой подведения итогов является защита своего проекта.

**Критериями выполнения программы служат:**

знания, умения и навыки учащихся, позволяющие им комплексно использовать информационные технологии для получения необходимой информации и создания собственных проектов, стабильный интерес к изучению информационно-коммуникационных технологий и их использования в различных сферах деятельности.

**2.4. Оценочные материалы**

Диагностика развития теоретических знаний и практических навыков создания проектов осуществляется с помощью диагностических контрольных заданий по следующим критериям:

# Контрольно-измерительные материалы по практической работе

|  |  |
| --- | --- |
| Критерии оценки | Степень освоения программы |
| общекультурный | прикладной | творческий |
| Предметный результат |
| Сюжет | Нелогично построенный сюжет | Достаточно интересный сюжет | Грамотно построенный, оригинальный, затягивающий сюжет, соответствующий наименованию темыработы |
| Качество видеомонтажа | Отсутствуют переходы между фрагментами видео | Плавный переход видеоряда. Применение анимации, переходов, стилизация ролика | Единый стиль использования графики, анимации, переходов, их уместность и соответствие содержанию темы работы. Проявляется техническоемастерство |
| Качество наложения звука | Присутствие звуковой озвучки | Слышно отчетливо, звуки не накладываются друг на друга.Отсутствуютпосторонние шумы | Видеоряд соответствует звуковому сопровождению.Качественная озвучка |
| Презентация работы | Недостаточно логично выстроена защита работы.Защита работы с опорой на конспект.Не может четкоответить на вопросы | Защита работы структурирована.Отвечает по сути темы на большинство вопросов | Защита работы структурирована, логична. Дает четкие грамотные ответы на большинство вопросов |
| Личностный результат |
| Анализ собственного поведения в процессе деятельности | Делает выводы, анализирует и оценивает свою работу с помощью дополнительных вопросов | Пытается делать выводы, анализировать и оценивать свою работу, поведение | Делает выводы, адекватно анализирует и оценивает свою работу, поведение |
| Метапредметный результат |
| Работа в команде (наблюдение) | Индивидуалист.Успешно выполняет определенную в команде «функцию» | Успешно выполняет определенную в команде «функцию», осуществляет активное взаимодействие между участниками команды в рамках определенной«функции» | Занимает в команде лидирующую позицию, либо позицию «генератора идей».Осуществляет активное взаимодействие между участниками команды свыходом на общий результат |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Повышение уровня компьютерной грамотности | Пользователь. В программе работает синструкцией или с помощью педагога.Пользуется некоторымисочетаниями клавиш | Уверенный пользователь.С небольшими подсказками пользуется функциями программы.Знает некоторые сочетания клавиш | Продвинутый пользователь.Уверенно пользуется всеми функциями программы. Знает сочетания клавиш |
| Уровень освоения программы | до 60% | 61-80% | более 80% |

**Условия реализации программы**

Кабинет для проведения занятия соответствует санитарным и противопожарным нормам, нормам охраны труда. Учебная мебель соответствует возрасту учащихся.

**Материально-техническое обеспечение.** Кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями на 10-12 ученических мест; компьютер; мультимедийный проектор; интернет-соединение.

**Кадровое обеспечение**. Педагог дополнительного образования соответствует образовательному цензу.

# Методическое обеспечение

Электронные методические пособия; видеоролики; мультимедийные интерактивные работы, выдаваемые учащимся на занятии.

**Информационное обеспечение.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Название темы | Интернет-ссылка |
| **Раздел 1. Введение в курс** |
| 1.1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.Огибающие для переходов «Transition» | <http://x-studios.ru/sony-vegas/sony-vegas-pro-12-> dobavleniye-ogibayushchey-v-perekhod.php |
| 1.2 | Функция «Ускорение и замедлениепроигрывания в «Sony Vegas Pro»» | <http://sdelayvideo.ru/page/zamedlenie-i-uskorenie->video |
| **Раздел 2. Создание и обработка цифровых видеофайлов** |
| 2.1 | Общий трек в «Sony Vegas Pro» | <http://provegas.ru/forum/showthread.php?t=5834> |
| 2.2 | Основы звука. Звуковые эффектыв «Sony Vegas Pro» | https://videovegas.ru/urok-11-zvukovye-effekty-v-soni-vegas.html |
| 2.3 | Анимирование звука. Мастер-трек.Запись звуков с микрофона в «Sony Vegas Pro» | <http://sdelayvideo.ru/page/zapis-zvuka-s-mikrofona-i-> drugih-istochnikov |
| **Раздел 3. Работа с текстом** |
| 3.1 | Создание титров в «Sony Vegas Pro» | https://issuu.com/aleks-brodt/docs/sony\_vegas\_pro\_1 |
| 3.2 | Анимация титров и монтажвидеофайлов в «Sony Vegas Pro» | <http://x-studios.ru/sony-vegas/videomontazh-v-sony-> vegas-pro-12-obshchiye-svedeniya.php |

# Список литературы

1. Бадян В.Е., Денисенко В.И. Основы композиции: Учебное пособие /Бадян В.Е. Москва: Трикста, 2011. – 224 с.
2. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007. – 234 с.
3. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 2005. – 90 с.
4. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006 – 268 с.;