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 заседании  педагогического совета центра  цифрового образования детей  «IT – КУБ» МАОУ «СОШ №5 НТЦ  имени И.В. Мичурина»  Протокол №  от «» мая 2022 г. | УТВЕРЖДАЮ  Директор МАОУ «СОШ №5НТЦ  имени И.В. Мичурина»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ С.Б. Болдырева  Приказ №  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**

|  |  |
| --- | --- |
| Направленность  программы | Техническая |
| Уровень  программы | 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 частью  профессиональных 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 по  согласованию с педагогом. |

|  |  |
| --- | --- |
| Адресат  программы | Возраст: 12-17 лет.  Предполагаемое количество обучающихся – 10-12 человек. |
| Объем и срок  реализации | 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 освоения  программы | * **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 2.4.3648-20  Продолжительность одного занятия 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.  При проведении занятий с использованием компьютерной техники для  учащихся 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 с  использованием 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 замедление  проигрывания 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 эффекты  в «Sony Vegas Pro» | 10 | 4 | 6 | - | - |
| 2.3 | Анимирование звука. Мастер-трек. Запись звуков с микрофона в «Sony  Vegas Pro» | 10 | 4 | 6 | - | - |
| Промежуточная аттестация | | 4 | - | - | 4 | Практическая  работа |
|  | Основы звука. Звуковые эффекты  в «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 монтаж  видеофайлов в «Sony Vegas Pro» | 28 | 4 | 24 | - | - |
| Итоговая аттестация | | 4 | - | - | 4 | Практическая  работа |
| **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 темы  работы |
| 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 техническое  мастерство |
| Качество наложения звука | Присутствие звуковой озвучки | Слышно отчетливо, звуки не накладываются друг на друга.  Отсутствуют  посторонние шумы | Видеоряд соответствует звуковому сопровождению.  Качественная озвучка |
| Презентация работы | Недостаточно логично выстроена защита работы.  Защита работы с опорой на конспект.  Не может четко  ответить 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 с  выходом на общий результат |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Повышение уровня компьютерной грамотности | Пользователь. В программе работает с  инструкцией или с помощью педагога.  Пользуется некоторыми  сочетаниями 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 замедление  проигрывания 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 эффекты  в «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 монтаж  видеофайлов 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.;