

Київський університет імені Бориса Грінченка
Факультет музичного мистецтва і хореографії
Кафедра інструментально-виконавської майстерності

Проректор з науково-методичної та навчальної роботи



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Олексій ЖИЛЬЦОВ
2023 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
РЕЖИСУРА МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРОЄКТІВ
для студентів

спеціальності 025 «Музичне мистецтво»
освітнього рівня: першого (бакалаврського)
освітньої програми 025.00.02 «Сольний спів»

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Програма № 2080/23
Жильцов
(підпис) (прізвище, ініціали)
« » 20 23 р.

Київ – 2023

Розробник: Цимбал Катерина Олександрівна, старший викладач кафедри інструментально-виконавської майстерності

Викладач: Цимбал Катерина Олександрівна, старший викладач кафедри інструментально-виконавської майстерності

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри інструментально-виконавської майстерності

Протокол № 9 від 28 серпня 2023 року.

Завідувач кафедри інструментально-виконавської майстерності



Маргарита МАЛАХОВА

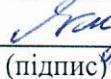
(підпис)

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми (керівником проєктної групи) 025.00.02 «Сольний спів»

«___» _____ 2023 року

Гарант освітньо-професійної 025.00.02 «Сольний спів»

(керівник проєктної групи



Яна КИРИЛЕНКО

(підпис)

Робочу програму перевірено

«___» _____ 2023 року

Заступник декана

з науково-методичної та навчальної роботи



Інна ТКАЧЕНКО

(підпис)

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___» 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___» 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___» 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) (_____) (ПІБ), «___» 20__ р., протокол № __

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання			
	денна			
Вид дисципліни	<i>вибіркова</i>			
Мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>			
Загальний обсяг кредитів/ годин	<i>8/240</i>			
Курс	<i>2,3</i>			
Семестр	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
Кількість змістових модулів за розподілом:	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
Обсяг кредитів	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>2</i>
Обсяг годин, у тому числі:	<i>60</i>	<i>60</i>	<i>60</i>	<i>60</i>
Аудиторні	<i>28 годин</i>	<i>28 годин</i>	<i>28 годин</i>	<i>28 годин</i>
Модульний контроль	<i>4 години</i>	<i>4 години</i>	<i>4 години</i>	<i>4 години</i>
Семестровий контроль	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
Самостійна робота	<i>28 годин</i>	<i>28 годин</i>	<i>28 годин</i>	<i>28 годин</i>
Форма семестрового контролю				<i>залік</i>

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Дисципліна «Режисура мультимедійних проєктів у музичному мистецтві» входить до курсу вибірових дисциплін.

Зміст курсу обумовлений сучасними розробками інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), можливостями використання мультимедійних проєктів у музичному мистецтві, необхідністю оволодіння належними компетентностями для роботи з мультимедійними проєктами у роботі музиканта.

Мета курсу – ознайомлення з можливостями використання мультимедійних проєктів у музичному мистецтві, набуття початкових вмінь роботи з програмами відеоредакторами та оволодіння навичками складання сценарію мультимедійного проєкту, використання відео та аудіо матеріалів для створення мультимедійного проєкту.

Завдання курсу:

- розширення/формування загальних компетентностей ;
- розширення/поглиблення **основної/базової фахової** компетентності (за спеціальністю);
- розширення/поглиблення **додаткової/вибіркової фахової** компетентності (за спеціалізацією);

Завдання курсу:

- ознайомлення з можливостями використання мультимедійних проєктів у музичному мистецтві;
- ознайомлення з програмами для редагування музичної інформації;
- опанування компетенцій, необхідних для роботи з програмами секвенсорами;
- ознайомлення з програмами відеоредакторами;
- створення мультимедійного проєкту.

Методи роботи курсу «Режисура мультимедійних проєктів у музичному мистецтві» обираються відповідно до учбової теми і залежать від індивідуальних цілей кожного студента.

Форми роботи – лекційні заняття, практичні заняття, самостійна робота студентів.

Засоби навчання – аудіо-, відеоматеріали, підручники і навчальні посібники, методичні рекомендації і вказівки.

Формою контролю знань та вмінь студентів з курсу «Режисура мультимедійних проєктів у музичному мистецтві» є дві модульні контрольні роботи та завершується вивчення курсу заліком у 6 семестрі.

Протягом проходження даного курсу у студентів мають бути сформовані наступні **програмні компетентності**: загальні та фахові (спеціальні).

Програмні компетентності		
Інтегральна компетентність		Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі музичної професійної діяльності або у процесі навчання, що передбачає застосування системи інтегрованих художньо-естетичних знань з теорії, історії музики, педагогіки та виконавства та характеризується комплексністю та невизначеністю умов
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК-1	Здатність до спілкування державною мовою як усно, так і письмово.
	ЗК-2	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
	ЗК-3	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
	ЗК-4	Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
	ЗК-5	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
	ЗК-6	Навички міжособистісної взаємодії.
	ЗК-7	Здатність бути критичним і самокритичним.
	ЗК-8	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-9	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
	ЗК-11	Здатність оцінювати та забезпечувати якість

		виконуваних робіт.
	ЗК-12	Здатність працювати автономно.
	ЗК-13	Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.
	ЗК-14	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
	ЗК-15	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
Спеціальні (фахові) компетентності (СК)	СК-2	Здатність створювати та реалізовувати власні художні концепції у виконавській діяльності.
	СК-3	Здатність усвідомлювати художньо-естетичну природу музичного мистецтва.
	СК-6	Здатність використовувати професійні знання та навички в процесі творчої діяльності.
	СК-9	Здатність розуміти основні шляхи інтерпретації художнього образу.
	СК-11	Здатність оперувати професійною термінологією.
	СК-12	Здатність збирати, аналізувати, синтезувати художню інформацію та застосовувати її в процесі практичної діяльності.
	СК-13	Здатність використовувати широкий спектр міждисциплінарних зв'язків
	СК-14	Здатність демонструвати базові навички ділових комунікацій.
	СК-15	Здатність здійснювати менеджерську, аранжувальну діяльність в сфері музичного мистецтва.
	СК-16	Здатність використовувати засоби масової інформації для просвітництва, популяризації та пропаганди досягнень музичної культури.
	СК-18	Здатність свідомо поєднувати інновації з усталеними вітчизняними та світовими традиціями у виконавстві, музикознавстві та музичній педагогіці.

Результати навчання за дисципліною

Програмні результати навчання	
РН-4	Аналізувати музичні твори з виокремленням їх належності до певної доби, стилю, жанру, особливостей драматургії, форми та художнього змісту.
РН-5	Відтворювати драматургічну концепцію музичного твору, створювати його художню інтерпретацію.
РН-8	Демонструвати володіння музично-аналітичними навичками в процесі створення виконавських, музикознавчих та педагогічних інтерпретацій.

PH-11	Застосовувати теоретичні знання та навички в менеджерській практичній діяльності.
PH-12	Володіти термінологією музичного мистецтва, його понятійно-категоріальним апаратом
PH-16	Виявляти розуміння фінансово-адміністративних принципів організації мистецьких заходів, закладів культури та музичної освіти.
PH-17	Демонструвати аргументовані знання з особливостей музичних стилів різних епох.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати:

- Основні види мультимедійної творчості в музичній галузі;
- Основні принципи створення відеокліпів;
- Основні програми для роботи із відео та звуком;
- Етапи роботи над мультимедійним проектом;

вміти:

- дотримуватись вимог техніки безпеки при роботі з електрообладнанням;
- мати елементарні навички створення саунд-треку;
- мати елементарні навички роботи з аудіотреками;
- мати елементарні навички роботи з відеоотреками;
- мати елементарні навички створення сценарію;
- мати елементарні навички втілення режисерського задуму;
- користуватися спеціальною літературою;
- здійснити аналіз результатів самостійної роботи.

2. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план на II курс

Назви змістових модулів, тем	Розподіл годин між видами робіт						
	Ус бог о	Аудиторні				С а м о с ті й н а	М о д у л ь н ий к о н т р о ль.
		Л е к ц і ї	С е м і н а р и	П р а к т и ч ні	Л а б о р а т о р ні		
Змістовий модуль 3. Етапи роботи з Sony Vegas.							
Тема 10. Початок роботи з Sony Vegas	8			8			
Тема 11. Створення та налаштування нового проекту.	11			4		7	
Тема 12. Основи монтажу в Sony Vegas	13			6		7	
Тема 13. Робота з переходами та ефектами в програмі Sony Vegas	13			6		7	
Тема 14. Створення анімованого слайд-шоу із фотографій.	11			4		7	
Модульний контроль.							4
Разом	60			28		28	4
Змістовий модуль 4. Створення мультимедійного проекту.							
Тема 15. Робота з титрами Sony Vegas.	15			8		7	
Тема 16. Монтаж звуку Sony Vegas.	13			6		7	
Тема 17. Монтаж відеокліпу в програмі Sony Vegas.	13			6		7	
Тема 18. Експорт даних із Sony Vegas.	15			8		7	
Модульний контроль							4
Разом	60			2		28	4
Усього	120			56		56	8

4. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 3. Етапи роботи з Sony Vegas.

Тема 10. Початок роботи з Sony Vegas (8 год.) Sony Vegas – це професійна система нелінійного відео та аудіо монтажу, що підтримує багатодорожній запис та монтаж відео та аудіо інформації. Sony Vegas користується заслуженою популярністю як у любителів, так і професіоналів відеомонтажу. Програма підтримує сучасні інструменти для створення музики, багатоканальне введення-виведення в режимі реального часу, працює з кількома процесорами та

двома моніторами. Програма має дуже зручний, гнучкий, легко настроюваний інтерфейс, що обумовлює швидке освоєння програми новачками.

Загальні відомості про цифрове відео. Відео та аудіо стандарти та їх технічні характеристики. Знайомство із програмою.

Тема 11. Створення та налаштування нового проекту. (4 год.) Інтерфейс Sony Vegas, його налаштування. Налаштування програми "під себе". Налаштування гарячих клавіш. Створення та налаштування нового проекту. Імпорт файлів та організація проектів. Пошук та додавання файлів до Sony Vegas. Додавання медіа файлів на монтажну область та операції з ними.

Тема 12. Основи монтажу в Sony Vegas. (6 год.) Редагування об'єктів у програмі. Робота зі звуковими та відео доріжками. Робота з подіями за шкалою часу. Найпростіші операції редагування. Мультимедіа елементів (зображення, відео, звук). Захоплення. Вилучення звуку з CD диска. Кадрування (Pan/Stop) та ключові точки (Keyframe) у Sony Vegas. Анімація ключових кадрів. Робота із інструментом Trimmer. Прискорення та уповільнення відео. Створення зображення екрану.

Тема 13. Робота з переходами та ефектами в програмі Sony Vegas. (6 год.) Відеоефекти Sony Vegas. Додавання та використання спецефектів. Ефекти корекції кольору. виправлення балансу білого. Дочірні треки. Додавання переходів. Стандартні переходи. Використання переходів під час зміни кадрів. Зміна параметрів переходів.

Тема 14. Створення анімованого слайд-шоу із фотографій. (4 год.) Створення анімованого слайд-шоу із фотографій. Режими накладання, маски Sony Vegas, відео з альфа каналом. Анімація із застосуванням масок. Вставка футажів Sony Vegas. Ефект зображення в малюнку.

Змістовий модуль 4. Створення мультимедійного проекту.

Тема 15. Робота з титрами Sony Vegas. (8 год.) Характеристики програми Sony Vegas. Вікна програми: обрізки, попереднього перегляду, ефектів. Смуга прокрутки. Налаштування параметрів перегляду та прослуховування.

Тема 16. . Монтаж звуку Sony Vegas. (6 год.) Додавання звуку до проекту. Управління аудіо. Зміна рівня гучності – інструмент Volume. Монтаж звуку. Звукові ефекти у програмі. Мікшування звуку. Рендер звуку. Робота з маркерами та регіонами на тайм-лінії. Угруповання об'єктів.

Тема 17. Монтаж відеокліпу в програмі Sony Vegas. (6 год.) Відбір відео та аудіо матеріалу. Монтаж відео. Синхронізація відео та аудіо треків. Робота над ефектами, переходами, титрами.

Тема 18. . Експорт даних із Sony Vegas. (8 год.) Підганяння файлів різних розмірів до одного стандарту. Злиття складових проекту в один файл. Фінальний рендер, його особливості. Збереження готового фільму зі збереженням якості відео під час експорту з програми. Рендер у різні формати. Заміна файлів у проекті. Складання проекту.

Контроль навчальних досягнень

5.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	-		-	
Відвідування семінарських занять	1	-		-	
Відвідування практичних занять	1	14	14	14	14
Робота на семінарському занятті	10	-		-	
Робота на практичному занятті	10	14	140	14	140
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	10	-		-	
Виконання завдань до самостійної роботи	5	4	20	4	20
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ	30	-		-	
	Разом	-	199	-	199
Максимальна кількість балів: 398					
Розрахунок коефіцієнта: 3,98					

5.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання.

№	Зміст завдання	Академічний контроль		Бали
		На практичному занятті (повідомлення, відтворення у практичній діяльності)		
1.	Створення та налаштування нового проекту.	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	
		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	
2.	Основи монтажу в Sony Vegas.	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	
		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	
3.	Робота з переходами та ефектами в курсі Sony Vegas .	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	

		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	
4.	Робота з титрами Sony Vegas.	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	
		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	
5.	Створення анімованого слайд-шоу із фотографій.	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	
		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	
6.	Монтаж звуку Sony Vegas.	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	
		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	
7.	Монтаж відеокліпу в програмі Sony Vegas.	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	
		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	
8.	Створення відеокліпу	Глибина та всебічність розкриття змісту питання	1	5
		Оригінальність підходу до розгляду проблеми	1	
		Виявлення нових ідей та положень	1	
		Висловлення власної думки	1	
		Вчасність виконання	1	

5.3 Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання.

Передбачено такі дистанційні види роботи: записані та завантажені до ЕНК / Google Drive презентації/реферати/відеоролики створені студентом; online захист свого проекту (презентації/реферату/відеоролику); online опитування на практичному занятті. Це допомагає формувати готовність студентів до впровадження технології дистанційного навчання в їх подальшій професійній діяльності.

№	Модульна контрольна робота 1	Критерії оцінювання		Бали
1.	1-ше практичне завдання (<i>Робота над режисерським сценарієм, постановочним планом</i>)	загалом володіє навчальним матеріалом	1	5
		повний обсяг виконання	1	
		достатні обґрунтування та аргументації	1	
		креативність	1	
		якість виконання	1	

3.	2-ге практичне завдання (<i>Cubase. Налаштування програми. Налаштування та використання усіх робочих вікон.</i>)		5
4.	3-тє практичне завдання (<i>Створення аудіо-треків. Завантаження, редагування та збереження інформації в програмі Cubase.</i>)		5
5.	4-тє практичне завдання (<i>Створення саунд-треку до мультимедійного проекту</i>)		5
6.	5-тє практичне завдання (<i>Збереження матеріалу у файлах з різним розширенням</i>)		5
Максимальна кількість балів			25
№	Модульна контрольна робота 2	Критерії оцінювання	Бали
1.	1-ше практичне завдання (<i>створення сценарію мультимедійного проекту</i>)	загалом володіє навчальним матеріалом	1
		повний обсяг виконання	1
		достатні обґрунтування та аргументації	1
		висловлення власної думки	1
		якість виконання	1
7.	2-ге практичне завдання (<i>Створення відео-треків. Завантаження, редагування та збереження інформації в програмі Sony Vegas</i>)		5
8.	3-тє практичне завдання (<i>Зведення та обробка аудіо та відео матеріалу в програмі Sony Vegas</i>)		5
9.	4-тє практичне завдання (<i>Ефекти переходів. Додавання титрів та субтитрів</i>)		5
10.	5-тє практичне завдання (<i>Збереження матеріалу у файлах з різним розширенням</i>)		5
Максимальна кількість балів			25

5.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.

Формою контролю знань та вмінь студентів з курсу «Режисура мультимедійних проєктів у музичному мистецтві» є дві модульні контрольні роботи та завершується вивчення курсу заліком у 6 семестрі, який виставляється за результатами роботи протягом навчального року.

5.5. Шкала відповідності оцінок.

100-бальна шкала оцінювання

Рейтингова оцінка	Оцінка за 100-бальною шкалою	Значення оцінки
A	90 – 100 балів	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу з можливими незначними недоліками
B	82 – 89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов’язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
C	75 – 81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69 – 74 балів	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60 – 68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35 – 59 балів	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1 – 34 балів	Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

6. Навчально-методична карта дисципліни «Режисура мультимедійних проєктів у музичному мистецтві»

Разом: 120 год., практичні заняття – 56 год., самостійна робота – 56 год., модульний контроль – 8 год.

		5 семестр				
Модулі		Змістовий модуль 3				
Назва модуля		ЕТАПИ РОБОТИ З SONY VEGAS.				
К-сть балів за модуль		199 балів				
Теми практичних занять		Початок роботи з Sony Vegas	Створення та налаштування нового проєкту.	Основи монтажу в Sony Vegas	Робота з переходами та ефектами в програмі Sony Vegas	Створення анімованого слайд-шоу із фотографій.
Бали		40+4	20+2	30+3	30+3	20+2
Самостійна робота МКР			5 балів	5 балів	5 балів	5 балів
		6 семестр				
Модулі		Змістовий модуль 4				
Назва модуля		СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ПРОЄКТУ				
К-сть балів за модуль		199 балів				
Теми практичних занять		Робота з титрами Sony Vegas.	Монтаж звуку Sony Vegas.	Монтаж відеокліпу в програмі Sony Vegas.	Експорт даних із Sony Vegas.	
Бали		40+4	30+3	30+3	40+4	
Самостійна робота МКР		5 балів	5 балів	5 балів	5 балів	
		модульна контрольна робота - 25 балів				
Усього:		398 балів. Коефіцієнт – 3,98.				

7. Рекомендовані джерела

Основна (базова)

- 1.1 Каблова, Т.О., Цимбал, К.О., Цимбал, С.В.. До питання використання сучасних технологій для набуття професійних компетентностей на прикладі цифрових інструментів VIRTUAL STUDIO TECHNOLOGY. *Молодий вчений*, (2019) 1 (65), 365-368. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-1-65-83>
- 1.2 Цимбал, К.О., Цимбал, С.В.. Сам собі звукорежисер або як зібрати домашню студію звукозапису. *Сучасна мистецька освіта виклики та перспективи Збірник статей*, 2021, 4: 92-99.
- 1.3 Цимбал, К.О., Цимбал, С.В.. Використання програм секвенсорів та графічних редакторів у навчальному процесі. Конкурентоспроможність вищої освіти України в умовах інформаційного суспільства [Електронний ресурс]: збірник тез I Міжнародної науково–практичної конференції (м. Чернігів, 9 листопада 2018 р)/Чернігів. нац. технол. ун-т.–Текст. і граф. дані.–Чернігів, 2018.–779 с.–Режим доступу: <https://www.stu.cn.ua>. 141с.
- 1.4 Цимбал, К.О., Цимбал, С.В.. Можливі комплектації домашньої студії звукозапису. *Матеріали Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Тенденції та перспективи розвитку науки і освіти в умовах глобалізації»*, 2021, 70: 141-143.

Допоміжна

- 2.1. Ваerman Noah. The Versatile Keyboardist. Alfred Publishing Co Inc. USA. 2015. 96 p.
- 2.2. Bouchard J., Romeo S. The Total Rock Keyboardist. Alfred Publishing USA. 2007. 128 p.
- 2.3. Завалко К.В. Формування готовності майбутнього вчителя музики до інноваційної діяльності. - Київ: Electronic National Pedagogical Dragomanov University Repository ISSN:2310-8290. 2013
- 2.4. Куш С. В. Провідні тенденції сучасної музичної культури [електроний ресурс]. – Режим доступу: <http://uk.x-pdf.ru/6tehnicieskie/229985-1-udk-008-78-kusch-vgen-vadimovich-kandidat-mistectvoznavstva-starshiy-vikladach-nacionalnoi-akademii-kerivnih-kadriv.php>
- 2.5. Hall A., Prokdi R. G. Sony vegas pro 11. Professional video editing. Practical training course. St. Petersburg: Science and Technology, 2013. 368 p.
- 2.6. VEGAS PRO. *Навчання онлайн.*
<https://www.vegascreativesoftware.com/ru/vegas-pro/rukovodstva-polzovatelja/>