



**БПОУ ОО «БОЛХОВСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

**Специальность 44.02.06 Профессиональное обучение (по отраслям) по отрасли информатика и вычислительная техника**

# **Использование функциональных возможностей программы Vegas Pro 10.0 при создании социальных роликов.**

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

студентки 4 курса группы «Г»  
**Можайской Анны Владимировны**

Руководитель  
**Сурова Екатерина Витальевна**

Работа допущена к защите «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2017 г.

Работа защищена с оценкой \_\_\_\_\_

Протокол №\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2017 г.

Председатель ПЦК \_\_\_\_\_

## Содержание

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>Глава 1. Сущность социального проектирования и социальный проект.....</b>	<b>6</b>
1.1. Понятие социального проекта.....	6
1.2. Классификация социальных проектов.....	8
1.3. Условия разработки социального проекта.....	13
<b>Вывод по главе 1.....</b>	<b>15</b>
<b>Глава 2. Особенности создания социального проекта в программе Vegas Pro 10.0.....</b>	<b>16</b>
2.1. Общие сведения о программе Vegas Pro 10.0.....	16
2.2. Специальные (дополнительные) возможности программы Vegas Pro 10.0 и порядок их применения.....	22
2.3. Технология создания видеоролика средствами программы Vegas Pro 10.0.....	30
<b>Вывод по главе 2.....</b>	<b>39</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>41</b>
<b>Список использованных источников.....</b>	<b>44</b>
<b>Приложение. Социальный ролик на тему: «Берегите, родителей»</b>	

## Введение

Социальная жизнь настолько сложна и многообразна, что порой необходимы механизмы для ее структурирования и регулирования, позволяющие успешно решать возникающие проблемы и привлекать все необходимые для этого ресурсы. Одним из таких успешных механизмов является социальное проектирование.

Что такое социальное проектирование, когда оно возникло? Одни исследователи считают, что социальное проектирование было всегда, во всяком случае, уже с античности, в этом смысле «Государство» Платона может считаться одним из первых социальных проектов. Другие утверждают, что о социальном проектировании можно говорить, только начиная с 20-30-х годов нашего столетия, когда сложилась идеология проектирования, в рамках которой была поставлена задача проектирования новых общественных отношений, нового человека, социалистической культуры, т.е. того, что сегодня относят к социальной деятельности. Существует точка зрения, что социальное проектирование формируется только сейчас, поскольку в настоящее время произошло осознание социального проектирования и складываются его образцы, в которых целенаправленно проводятся идеология и методы проектирования, а также социологический подход.

В связи с происходящими переменами в обществе к социальному проектированию все больше и больше возрастает внимание, и, на сегодняшний день, эта тема является актуальной, так как все больше осознается эффективность проектных технологий в управлении социальной жизнью.

При осуществлении того или иного проекта необходимо знать четко стратегию его осуществления и тактику управления проектом. А для этого, в свою очередь важно иметь четкое представление об особенностях и свойствах данного проекта, что может быть осуществлено посредством

знания классификаций социальных проектов.

Для разработки социального проекта можно использовать программное обеспечение, которое служит для решения и реализации задач социального проекта.

Использование офисных программ (MS Office, Internet, E-mail) не отличается от их стандартного использования. Основным объемом применения офисных программ приходится на подготовительный этап и стадии разработки проекта, и также на этап составления исполнительной документации.

Основным объемом применения конструкторских программ приходится на стадию детальной разработки проекта (прорисовка планировок оборудования, технологических схем, конструкторских чертежей) и составления исполнительной документации по проекту. К данной группе программ можно отнести программы для создания чертежей, деталей – AutoCad, для создания видео – Windows Maker, VideoPad, Vegas Pro и другие.

Создание проектов – это не только соблюдение основных этапов проектирования и использование возможностей программного обеспечения для его представления, реализации и внедрения. Поэтому тема курсовой работы является актуальной.

**Объект исследования:** видеоредактор Vegas Pro 10.0.

**Предмет исследования:** использование функциональных возможностей программы Vegas Pro 10.0 при создании социальных роликов.

**Цель:** изучить функциональные возможности программы Vegas Pro 10.0 при создании социальных роликов.

**Задачи:**

1. Изучить и проанализировать специальную, методическую литературу по теме исследования.
2. Рассмотреть сущность социального проектирования и социального проекта.
3. Изучить особенности создания социального проекта в программе Vegas Pro 10.0

4. Разработать социальный ролик на тему «Берегите, родителей».  
**Методы исследования:** изучение и анализ специальной литературы, синтез, обобщение, моделирование.

**Практическая значимость:** материалы данной курсовой работы могут быть полезны как преподавателям, так и студентам колледжа, для знакомства с возможностями программы Vegas Pro 10.0 при создании видеороликов.

# **Глава 1. Сущность социального проектирования и социальный проект**

## **1.1. Понятие социального проекта**

Деятельность по созданию проекта называется проектированием.

Проектирование как особый вид деятельности имеет свои методы и охватывает целостный процесс создания и отбора замыслов, их трансформацию в форме проекта и процедур, обеспечивающих его принятие и адекватное воплощение.

Соответственно центральным понятием, необходимым для анализа различных сторон проектирования, является проект. В понятии проект заложен фактор времени, целенаправленность, нормированность изменений, специфика организации деятельности [6, с.240].

Таким образом, проект можно определить как:

- метод, который позволяет организации двигаться от идеи к действию, структурируя этапы всего процесса;
- изменение социальной среды, в которой он реализуется;
- результат коллективной деятельности;
- то, что обязательно содержит элемент оценки, который устанавливает взаимосвязь между замыслом и действием;
- то, что имеет образовательное измерение и позволяет получать образование через деятельность;
- то, что реализуется в определенном социальном, пространственном и временном контексте.

Социальное проектирование есть способ выражения идеи улучшения окружающей среды языком конкретных целей, задач, мер и действий по их

достижению, а также описание необходимых ресурсов для практической реализации замысла и конкретных сроков воплощения описываемой цели.

Социальное проектирование связано не столько с познанием реального мира, сколько с его преобразованием. Его специфика заключается в созидании, конструировании новых социальных институтов, социальных процессов и явлений, кодировании, воспроизводстве и трансляции знаний и опыта, осуществлении социально значимых практических действий [20].

Социальное проектирование является одной из форм выработки и принятия решения. Выступает элементом процесса управления, обеспечивающим реализацию последующих его стадий (программирования, планирования, практики технологизации и экспериментирования). Можно отметить, что социальное проектирование допускает многовариантность решений, исходя из имеющихся социальных, материальных, трудовых и финансово-экономических ресурсов.

Социальный проект – это модель предлагаемых изменений в ближайшем социальном окружении и предлагаемая в виде:

- словесного описания предполагаемых действий по осуществлению указанных изменений;
- графического изображения (чертежей, схем и т.д.);
- числовых показателей и расчетов, необходимых для осуществления планируемых действий.

К признакам проекта можно отнести:

- Цель - решение проблемы, изменение ситуации, появление чего-то нового;
- Установленные сроки начала и завершения;
- Определенные ресурсы;
- Измеряемый продукт или результат.

Управление проектом - это процесс руководства всей работой над проектом от начала до завершения.

Управление предполагает три основных вида деятельности:



### 1. Планирование:

- Определение желаемых результатов проекта. Прописывается то, что хочется увидеть после реализации проекта.[2, с. 204].

- Разработка стратегии выполнения графика и выполнения работ.

- Расчет количества необходимых ресурсов.

### 2. Организация: распределение обязанностей и ролей внутри проектной команды.

Необходимо будет понять, кто и чем будет заниматься в силу своих возможностей и способностей.

### 3. Управление: включение в проектирование этого вида деятельности, поможет сделать работу в проекте более качественнее и эффективнее:

- Руководство работами и контроль результатов (назначение ответственных, отчеты о проделанных работах).

- Решение возникающих проблем.

- Обмен информацией с заинтересованными лицами (в зависимости от сложности проблемы, на решение которой направлен проект).

## 1.2. Классификация социальных проектов

Вследствие разносторонности и глобальных изменений общественной жизни, многоплановости социальных сфер, существует множество различных классификаций социальных проектов по разным критериям. С помощью знания типологии проектов на первоначальном этапе можно определить круг задач, решение которых необходимо для достижения поставленной цели. Кроме того, использование классификации позволяет понять отличить разрабатываемые проекты от смежных видов проектов и деятельности. В данном контексте будет приведено несколько таких проектов.[17].

«Нормальный» и «реальный» проект.

В самом общем виде социальные проекты разделяют на «нормальные» и «реальные».

«Нормальный» проект (идеально подходит для социального проекта) – проект, в котором основные признаки (такие, как масштаб, размер проекта, качество ресурсов обеспечения и т.д.) уравнивают друг друга равноправно.

В «реальных проектах» является главным один из признаков.

Прикладные, информационные, игровые ролевые и исследовательские, поисковые.

- Прикладные - результат выполнения такого проекта может быть непосредственно использован на практике;

- Информационные - предназначены для работы с информацией о каком-либо объекте, явлении, событии; предполагает анализ и обобщение информации и представление для широкой и большой аудитории;

- Игровые и ролевые - участники принимают на себя определенные социальные роли, обусловленные содержанием проекта, определяют поведение и роль в игровой ситуации;

- Исследовательские - результат связан с решением творческой исследовательской задачи с заранее неизвестным и непродуманным решением, предполагает наличие основных направлений, характерных для научного исследования: гипотеза, задача и т.д.;

- Поисковые - проекты, включающие совокупность творческих, поисковых по своей сути приемов.

В соответствии с типом деятельности выделяют следующие проекты:

- образовательные;
- научно-технические;
- технологические;
- космические;
- экономические;
- строительные;

- экологические;
- культурные.

В соответствии со стандартами Немецкого института стандартизации (DIN) различают три вида проектов (по поставленным целям и способам их реализации) :

-Проекты НИОКР (научно-исследовательских и опытно-конструкторских разработок) – цели таких проектов часто не конкретны и должны быть определены только в процессе планирования;

-Организационные – проекты, направленные на планирование, реализацию и обслуживание организационных процессов на предприятии;

- Инвестиционные – цель таких проектов – вложение средств в объекты социальной сферы с целью получения хорошего дохода и повышения качества жизни людей посредством удовлетворения их потребностей в обществе (Таблица 1).

**Таблица 1**

**Примеры и этапы таких проектов**

Вид проекта	Этапы проекта	Примеры
НИОКР	1. Анализ проблемы. 2. Составление плана. 3. Определение продукта. 4. Разработка продукта. 5. Изготовление продукта. 6. Производство.	Разработка программного обеспечения. Разработка медикаментов. Разработка новой бытовой техники.
Организационные проекты	1. Анализ проблемы. 2. Составление плана. 3. Детальное планирование. 4. Реализация.	Введение управления качеством или проектного менеджмента. Оптимизация процессов. Планирование и проведение

	5. Внедрение. 6. Приемка. 7. Обслуживание/уход.	выставки.
Инвестиционные проекты	1.Фундаментальные исследования. 2.Предварительное планирование. 3. Планирование проекта. 4.Согласованное планирование. 5.Исполнительное планирование. 6. Размещение и выдача заказов. 7.Производство строительных работ. 8. Управление объектом.	Здание. Плотина. Комплексное оборудование.

По типам анализа.

В рамках социального проектирования допустимы следующие три типа синтеза-анализа:

- «Кабинетный» - основан на одних только знаний - научных и обобщения опыта проектирования. Соответствующий тип социального проекта можно назвать «кабинетным».

- «Игровой» - на основе знаний и результатов каких-либо деловых игр. Соответствующий тип социального проекта можно назвать «игровым».

- «Опытный» - на основе знаний, результатов деловых игр, а также анализа реально проводимых экспериментов. Соответствующий тип социального проекта можно назвать «опытным».

Сегодня большинство социальных проектов являются кабинетными, значительно реже встречаются нам социальные проекты на основе игрового или опытного типа. Однако и социальное проектирование кабинетного типа много дает, оно стимулирует разнообразные исследования и проектные разработки, позволяет продвинуться в понимании проектируемого объекта, постепенно распознать способы его осуществления.[5,с.135].

Намеченный здесь подход позволяет задать определенную типологию видов социального проектирования.

- На одном полюсе такой типологии располагаются «неполные» , если так можно назвать, виды социального проектирования: проектные социальные утопии, «идеальные» социальные проекты, эскизные и концептуальные социальные проекты и т.п. Для всех них характерна лишь установка на реализацию социальных проектов, но сама реализация отсутствует (или сознательно отсутствует, или просто будет в будущем и адресована кому-то другому). [8,с.398]

- Затем идут социальные проекты «кабинетного» типа. Их особенность - разработка социального проекта, включает этапы реализации проекта самим социальным проектировщиком. Хотя в таком проектировании имитируются интересы заинтересованных в проекте субъектов и затем только учитывается их реальное мнение (в форме или прямого согласования, или деловой игры, или проектного семинара, или совещания), все же главной фигурой на протяжении всего процесса проектирования остается социальный проектировщик.[1,с.160].

- Третий тип социального проекта – «паритетный». Здесь заинтересованные субъекты с самого начала находятся в процесс социального проектирования, причем, так сказать, на равных правах. Тем не менее, в паритетном проектировании социальный проектировщик старается контролировать (сохранить, видоизменяя) исходные социальные требования и ценности, т.е. стремится, чтобы социальный проект сохранял свои основные структурные характеристики.

- Замыкают типологию «инициирующие» социальные проекты, которые лишь запускают какие-либо определенные социальные (социокультурные) процессы. Для иницирующего социального проектирования характерно перепроектирование, создание серий проектов (исходный, вторичный, третьего уровня). По сути, иницирующее социальное проектирование переплетается с социальным экспериментированием.

По содержательному основанию:

- Проекты, которые ориентируют на максимальное понимание и учет специфики той культурной среды, которая становится главным объектом проектной деятельности;

- Проекты, которые главной задачей ставят экспорт собственных культурных образцов в чужой культурный контекст.

По характеру проектных изменений:

- Инновационные проекты. Их назначение – внедрение принципиально новых разработок.

- Поддерживающие, реставрационные, реанимационные – решают градостроительные, экологические и т.д. задачи, а так же задачи сохранения обрядов и ритуалов.

### **1.3. Условия разработки социального проекта**

Среди характеристик социального проектирования особое место занимают условия – система социальных процессов и явлений, оказывающих определенное влияние на проектную деятельность.[18].

Проектный фон – это совокупность внешних по отношению к объекту проектирования условий, существенно влияющих на его функционирование и развитие.

При проектировании социальных объектов также должен учитываться субъективный фактор. Его контроль во многом предопределяет специфику социального проектирования.[3,с.240].

Основные требования к проекту являются:

1. Ограниченность (по времени, целям и задачам, результатам и т.д.) – это характеристика проекта, позволяющая контролировать ход его реализации по конкретным этапам на основании обозначенных, измеряемых результатов каждого этапа.
2. Целостность – общий смысл социального проекта должен быть очевиден и понятен, каждая его часть должна соответствовать общему замыслу и предполагаемому результату.
3. Последовательность и связность – логика построения частей, которые соотносятся, дополняют и обосновывают друг друга.
4. Объективность и обоснованность – доказательность того, что идея проекта является следствием работы авторов по осмыслению ситуации и оценки возможностей воздействия на нее.
5. Компетентность авторов и персонала – владение персонала механизмами, технологиями, методами и формами реализации проекта.
6. Жизнеспособность – определение перспектив развития проекта в дальнейшем.

## **Выводы по главе 1**

Таким образом, социальное проектирование как вид сознательной деятельности способствует решению той или иной социальной проблемы или группы таких проблем. Проектные технологии выполняют так же важную инновационную функцию в социальной области, подходя к проблеме по-новому и нестандартно. Сущность проектного способа организации деятельности – это конструирование желаемых состояний и результатов будущего некоторого социального объекта. То есть социальный проект выступает здесь неким идеальным типом.[4,с.200].

В разных общественных сферах, исходя из разных концепций и принципов проектирования, существуют различные функции для классификации социальных проектов.

Но следует отметить, что все они идеализированы и разделены условно. Чаще всего, в «готовом» виде не существует ни одного из отмеченных проектов. На практике, большинство проектов носит смешанный характер, в которых могут совмещаться десятки стандартных видов. Возможно, это вызвано сложностью объектов социального проектирования, и невозможностью описать с помощью одной функции стандартной типологии.

Среди характеристик социального проектирования особое место занимают условия – система социальных процессов и явлений, оказывающих определенное влияние на проектную деятельность.



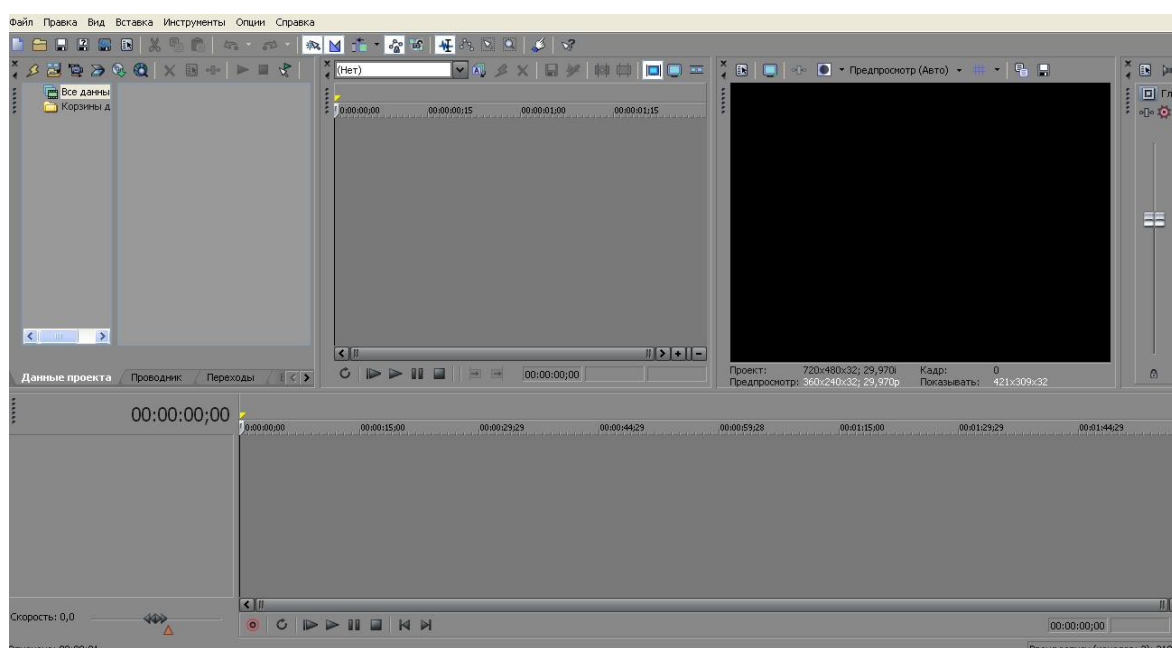
## Глава 2. Особенности создания социального проекта в программе Vegas Pro 10.0

### 2.1. Общие сведения о программе Vegas Pro 10.0

**Sony Vegas Pro** — программа для работы с файлами (видео и аудио).

[22].

Интерфейс состоит:



**Рисунок 1.** «Рабочая область программы»

1. Главное меню. Оно содержит практически стандартные функции, захват видео, отправка в интернет.

2. Верхняя панель инструментов позволяет, не заходя в меню, выполнить основные операции, такие как создать проект, открыть файл, сохранить проект, рендеринг (конвертация проекта в фильм), свойства, копирование, вставка, вырезать, отмена (вернуться назад/вперед), прилипание событий, ав-

томатические кроссфейды, автосдвиг, зафиксировать огибающие события, игнорировать группировку события и другие.

3. Вкладка файлы проекта Project media .

4. Вкладка проводник Explorer.

5. Вкладка Переходы Transitions.

6. Вкладка Видео спец эффекты с фильтрами Video fx.

7. Генератор мультимедиа. Media Generators создание элементов в видео, например текст.

8. Окно Триммер – позволяет просматривать файлы библиотеки мультимедиа.

9. Окно предварительного просмотра (превью) с элементами просмотра (качество просмотра, просмотр на внешнем мониторе) и информация о настройках проекта.

10. Звуковая панель Master Bus.

11. Окно с полем для монтажа включает:

- время курсора позиций;
- шкала времени.

12. Таймлайн с дорожками видео и звука для размещения событий (фреймов или отрезков), которые можно добавлять и удалять и элементы управления дорожками.

13. Элементы управления проектом: изменение общей скорости (максимум в 4 раза), кнопки проигрывания.[6,с.98].

Все окна в Sony Vegas Pro можно перетянуть и расположить в любом месте программы и за ее границами. После открепления каждая вкладка выглядит в виде окна. При перетягивании окон в верхнюю часть программы они автоматически закрепляются в верхней части.

Вертикальный размер пространства таймлайна и верхнего пространства окон можно менять, перемещая их границу. Так же можно изменять высоту дорожек, передвигая их горизонтальные границы для увеличения изображе-

ния фрагментов (отрезков) видео и аудио на них, сворачивать и разворачивать соответствующими кнопками слева на элементах управления дорожками.

Таймлайн с временной шкалой тоже можно увеличивать по горизонтальному масштабу колесиком мыши для увеличения отображения фрагментов на них.[7,с.156].

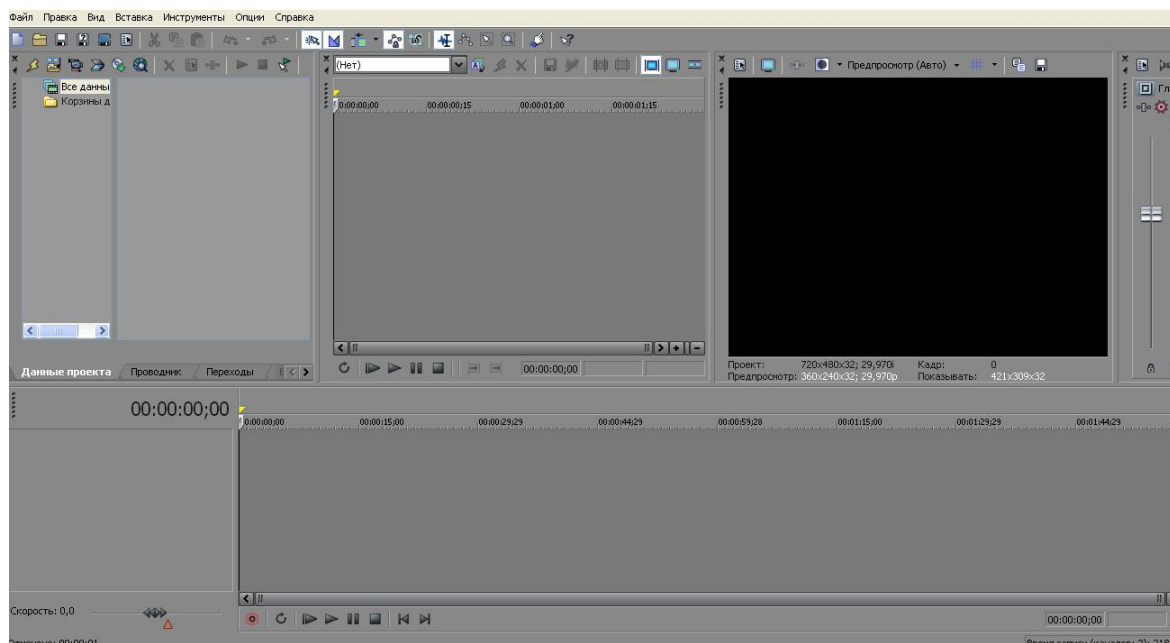
### **Запуск программы.**

Для запуска программы необходимо кликнуть дважды по иконке **Sony Vegas Pro**.



**Рисунок 2. «Загрузка программы»**

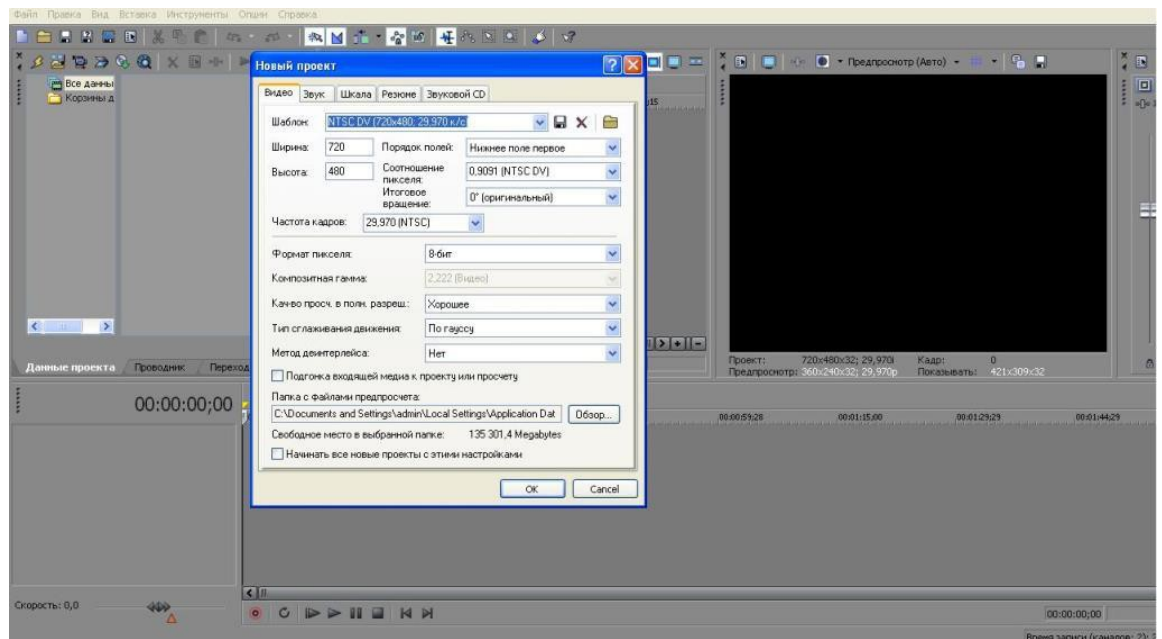
После чего откроется основное рабочее пространство программы.



**Рисунок 3. «Рабочее поле программы»**

### **Создание нового проекта.**

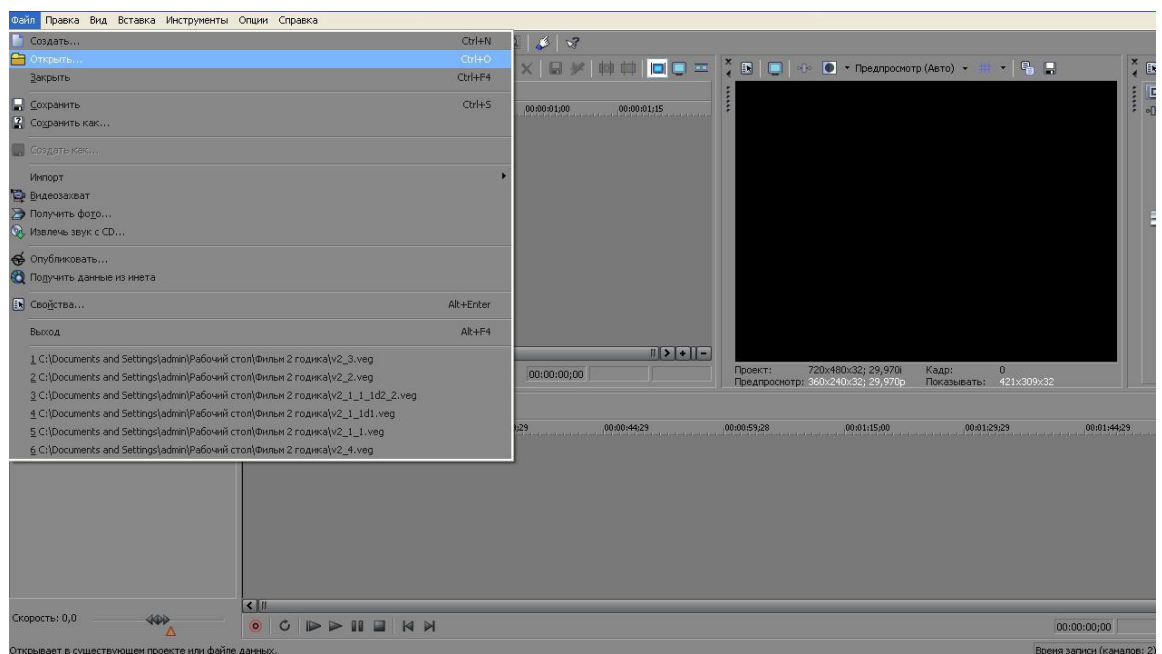
Можно начинать работать с программой сразу же, после ее запуска. В конце шаблон, выбранный по умолчанию самой программой, можно будет поменять на тот, который необходим пользователю. [21]. Но можно и сразу задать необходимые настройки. Для этого необходимо выбрать **Файл -> Создать...** В открывшемся окне можно отрегулировать настройки шаблона, высоты и ширины видео, частоту кадров, задать нужные параметры для звука и т. п.



**Рисунок 4. «Выбор шаблона»**

## Открытие файла.

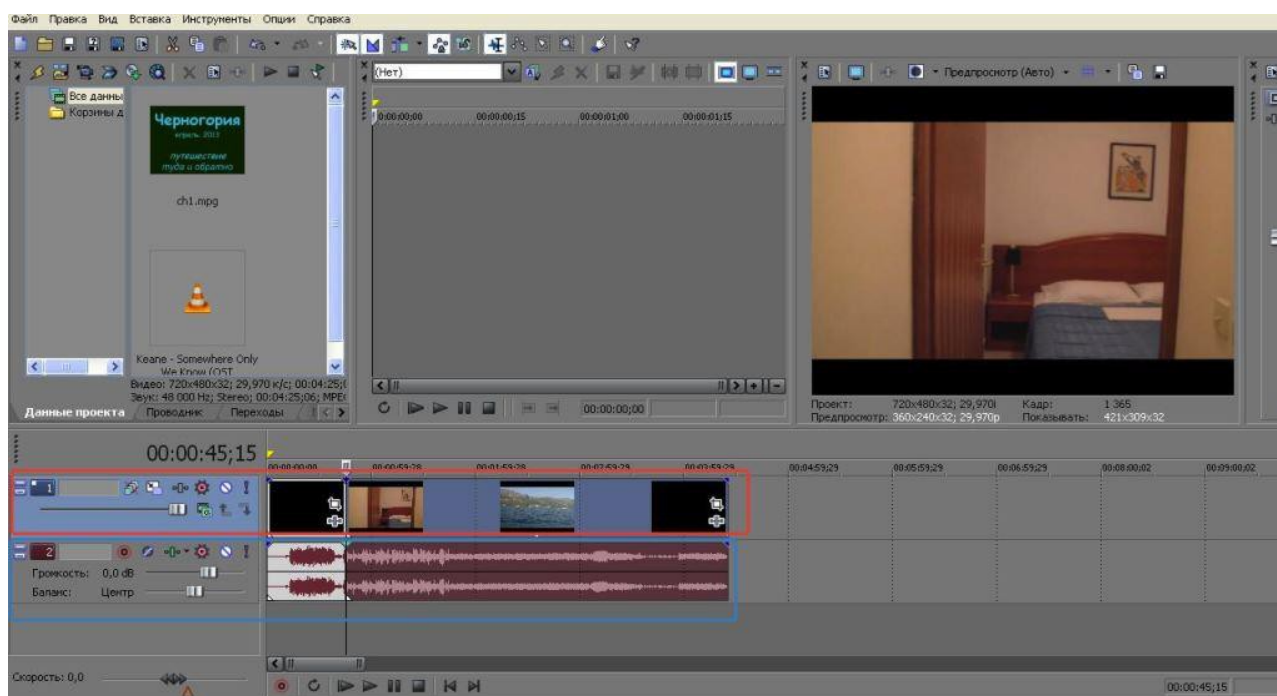
Для открытия файла необходимо **Файл -> Открыть...[23]**.



**Рисунок 5. «Открытие файла»**

В появившемся окне можно будет выбрать любой файл (видео или аудио), с которым необходимо работать. Выбранный файл появится на рабо-

чей области. При удалении его или целой дорожки, можно вновь загрузить файл через вкладку «Данные проекта».[15].



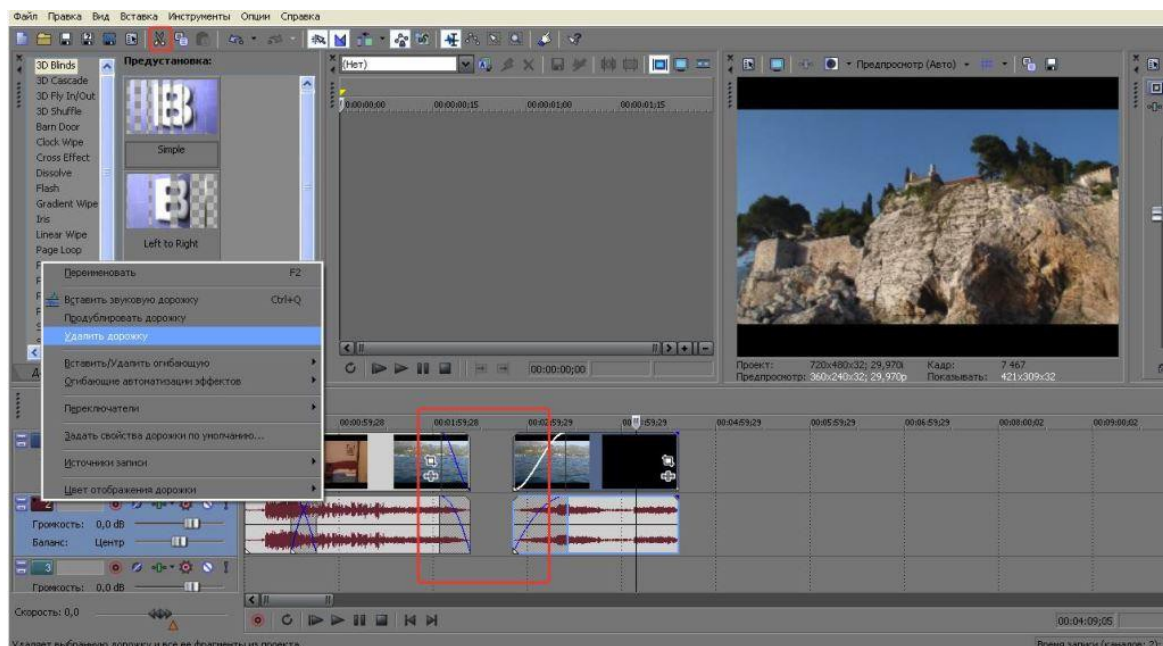
**Рисунок 6. «Данные проекта»**

Программа Sony Vegas Pro автоматически размещает проект на двух дорожках: первая содержит данные с видео, а вторая — данные со звуком.

### **Удаление дорожки.**

Для удаления дорожки необходимо кликнуть правой кнопкой мышки по нужной дорожке и выбрать в меню «Удалить дорожку».[25].





**Рисунок 7. «Удаление дорожки»**

После этого произойдет удаление дорожки и всех файлов, которые на ней присутствуют. Файлы на других дорожках останутся.

Чтобы удалить лишь часть файла, нужно нажать на инструмент «ножницы» (или CTRL+X). После чего произойдет разделение данных на два фрагмента (то есть «ножницы» разрезают файл на две части). Ту часть, которая не нужна, можно удалить или переместить в нужное место.[12].

## **2.2. Специальные (дополнительные) возможности программы Vegas Pro 10.0 и порядок их применения**

### **Наложение переходов.**

Конец одного фрагмента можно совместить с началом другого. Таким образом, образуется переход по умолчанию, он будет плавным. Можно и просто затемнить конец видео (заглушить звук), для этого необходимо немного переместить зеленый маленький ползунок, находящийся в углу нужного фрагмента, к началу.

Чтобы сделать красивый переход между кусочками видео, надо перейти на вкладку «Переходы».[21].

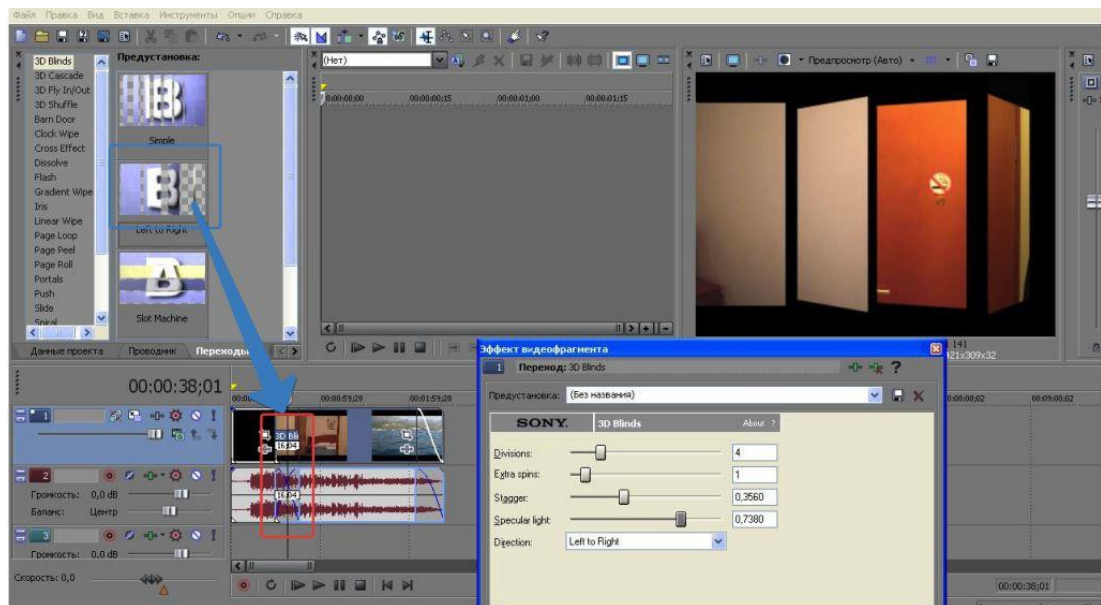


Рисунок 8. «Переходы»

Далее выбрать нужный эффект и перетащить его на место пересечения.  
[13].

В программе имеются следующие переходы:

1. 3D шторы;
2. 3D смешивание;
3. Вспышки;
4. Масштаб;
5. Ирис;
6. Замещение;
7. Отслаивание страницы;
8. Перекрытие;
9. Наложение страницы;
10. Порталы;
11. Спираль;



12. Растворение;

13. Вытеснение по часам и т.д.

Автоматически откроется окно настроек.

К шаблонам программы Vegas Pro 10.0 прилагаются настройки для каждого шаблона применяются свои настройки, для красочного и более детального добавление перехода. Чаще всего в настройках имеется: центр источника, центр размещения, уровень затухания, максимум масштаба. Менять на свое усмотрение, как будет угодно.[14].

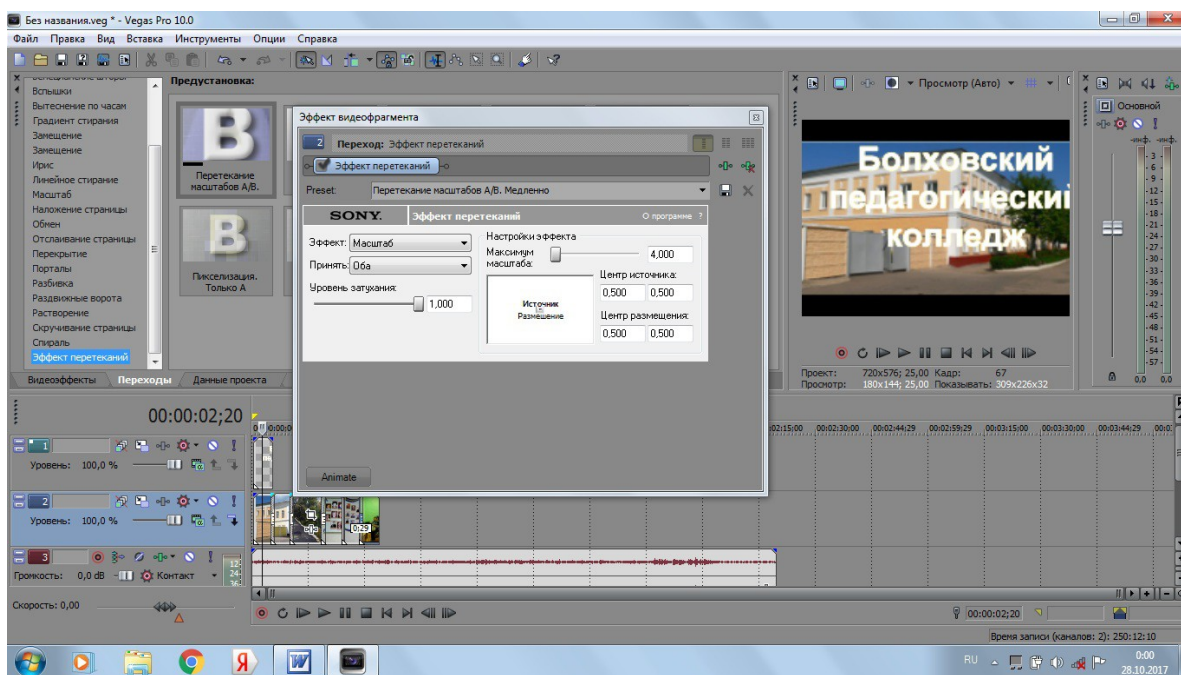


Рисунок 9. «Настройки шаблона»

### Увеличение кадра.

Для увеличения кадра нужно использовать специальную кнопку в конце видео фрагмента. Далее можно сузить квадрат (при этом изображение масштабируется) или, наоборот, расширить.[16].

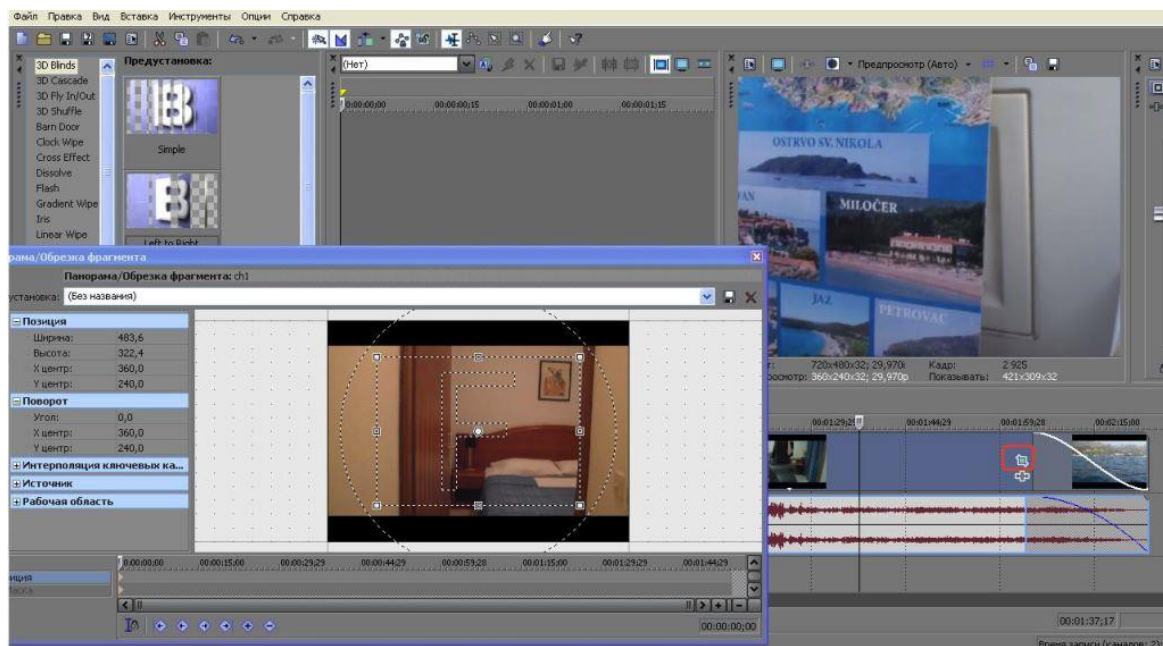


Рисунок 10. «Увеличение фрагмента. Масштаб»

### Наложение эффектов.

Сразу под кнопкой увеличения кадра находится иконка наложения эффектов. Необходимо кликнуть по ней, далее выбрать эффект и нажать на кнопку «Добавить». Только после того, как будут выбраны все необходимые эффекты, надо активировать кнопку «ОК».[25].

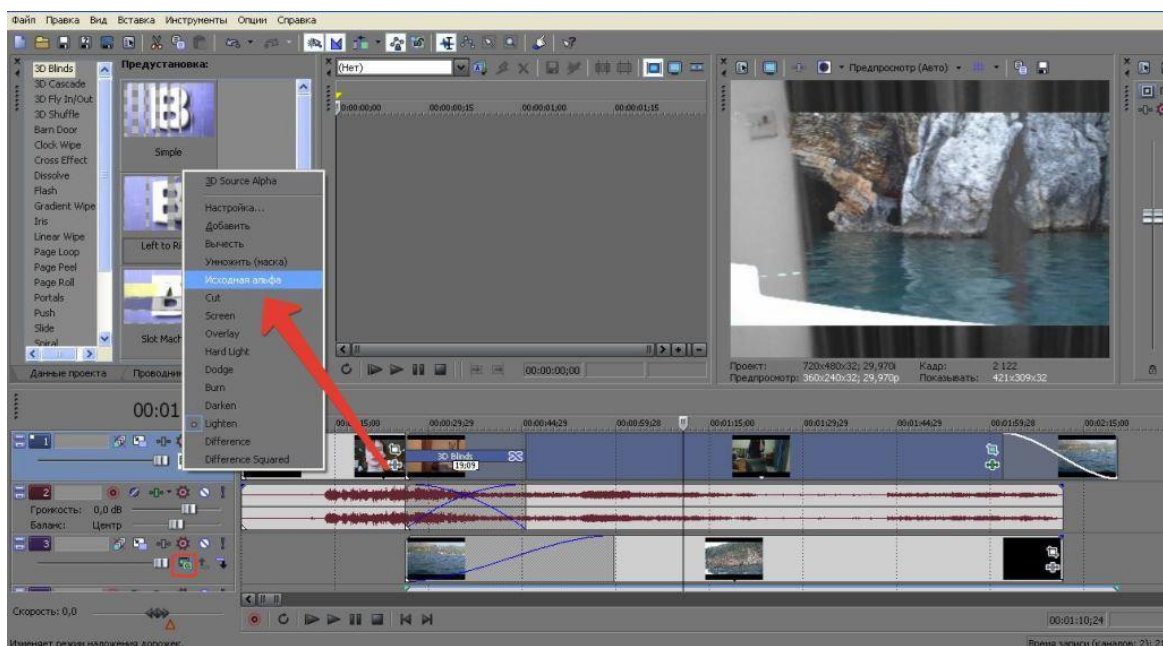


Рисунок 11. «Добавление эффекта»

Основные эффекты программы Vegas Pro 10.0:[19].

1. Вырез форм;
2. Баланс белого;
3. Блик объектива;
4. Быстрое размытие;
5. Волны;
6. Восстановление черного;
7. Гауссово размытие;
8. Генератор маски;
9. Добавление шума;
10. Зеркало;
11. Зернистость фильма;
12. Завихрение;
13. Инверсия;
14. Карта градиента;
15. Кривые цвета;
16. Лучи света;
17. Маска резкости;
18. Настройка насыщения;
19. Настройки 3D-стерео Sony;
20. Сепия;
21. Сжатие;
22. Свечение;
23. Симулятор TV;
24. Сферизация;
25. Цветокорректор;
26. Черное и белое;

#### **Добавление текста к файлам.**

На вкладке «Генераторы данных» можно выбрать различные шаблоны, в том числе текстовые. Для этого необходимо перетащить выбранный шаблон в нужное место, после чего ввести текст.

## Основные шаблоны текста:

### 1. Комбинация эффектов 1;

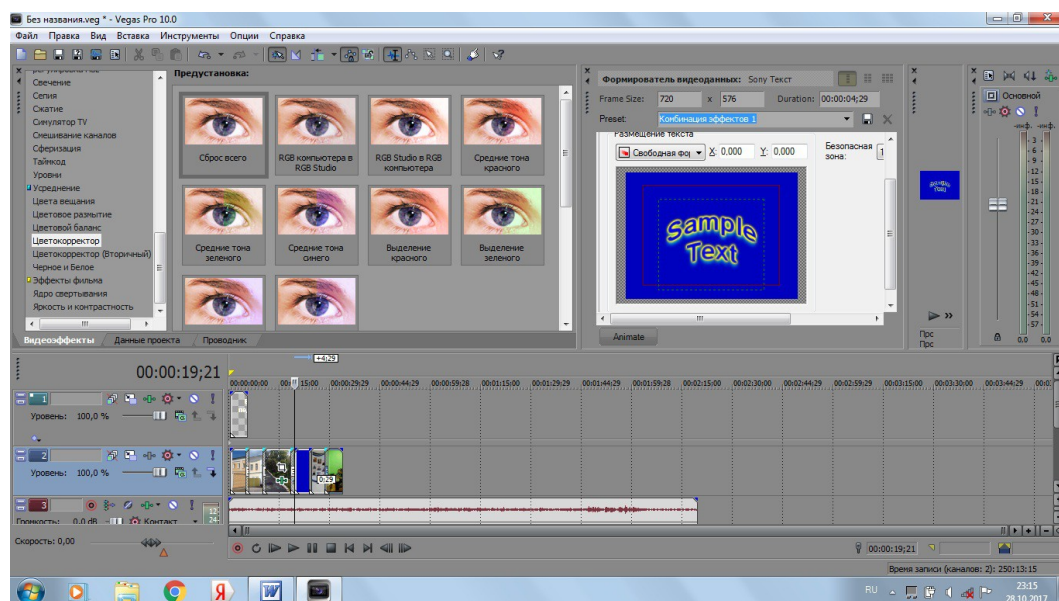


Рисунок 12. «Комбинация эффектов 1»

### 2. Сплошной фон;

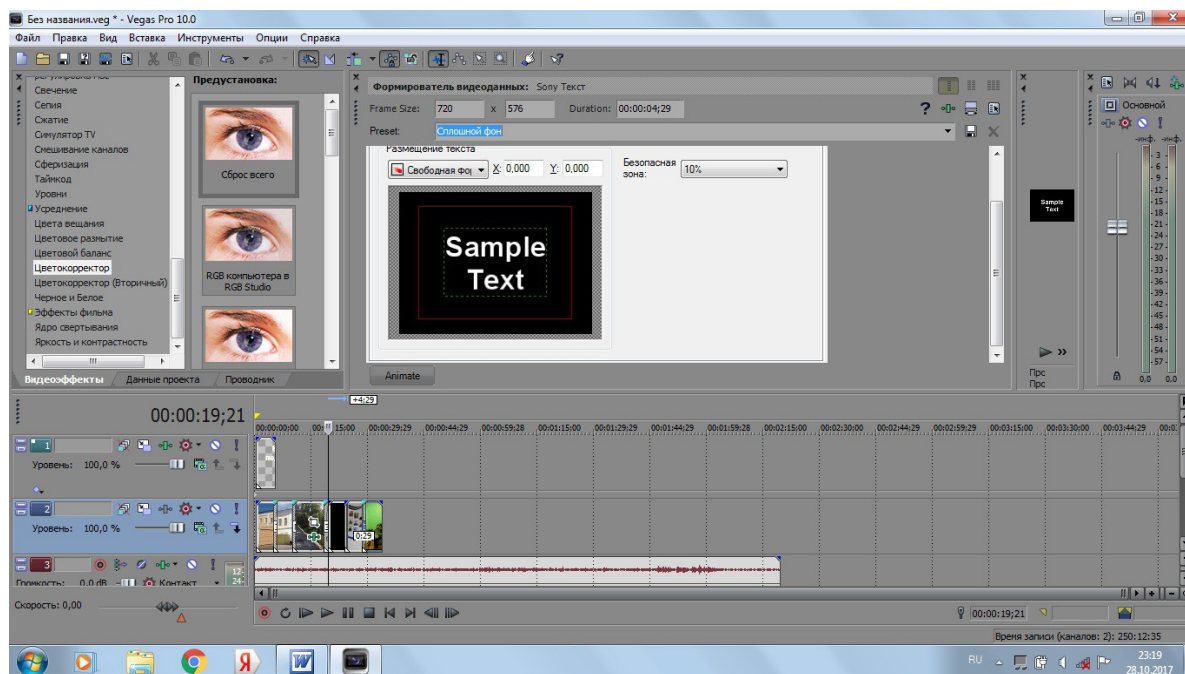


Рисунок 13. «Сплошной фон»

### 3. Прозрачный текст;



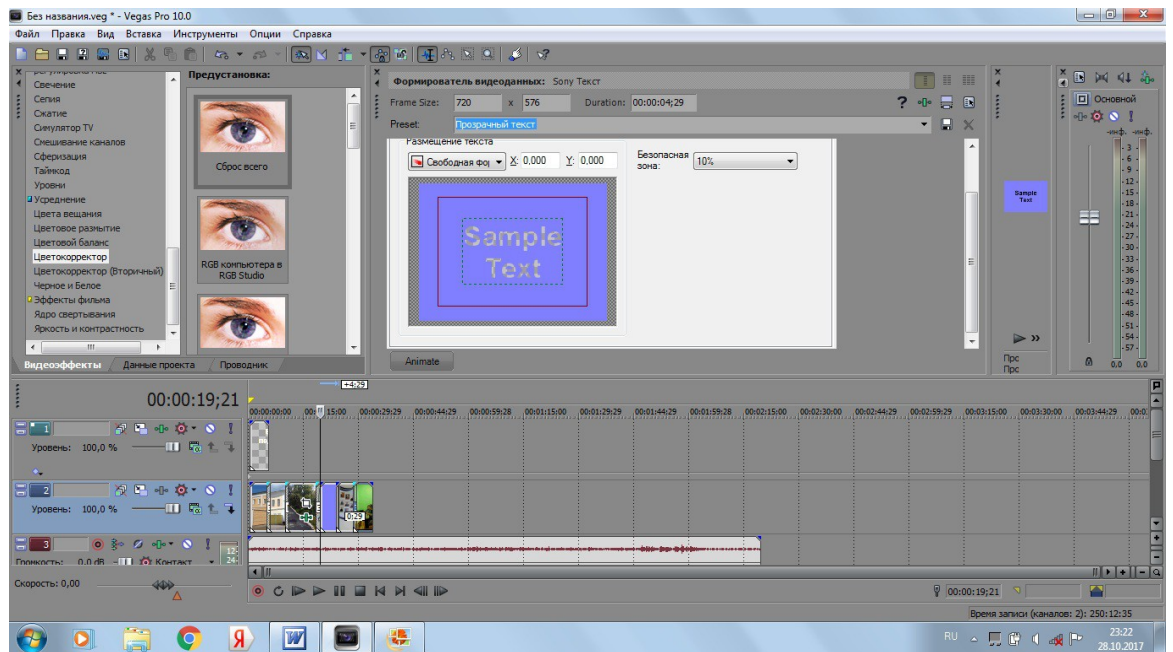


Рисунок 14. «Прозрачный текст»

#### 4. Легкая тень;

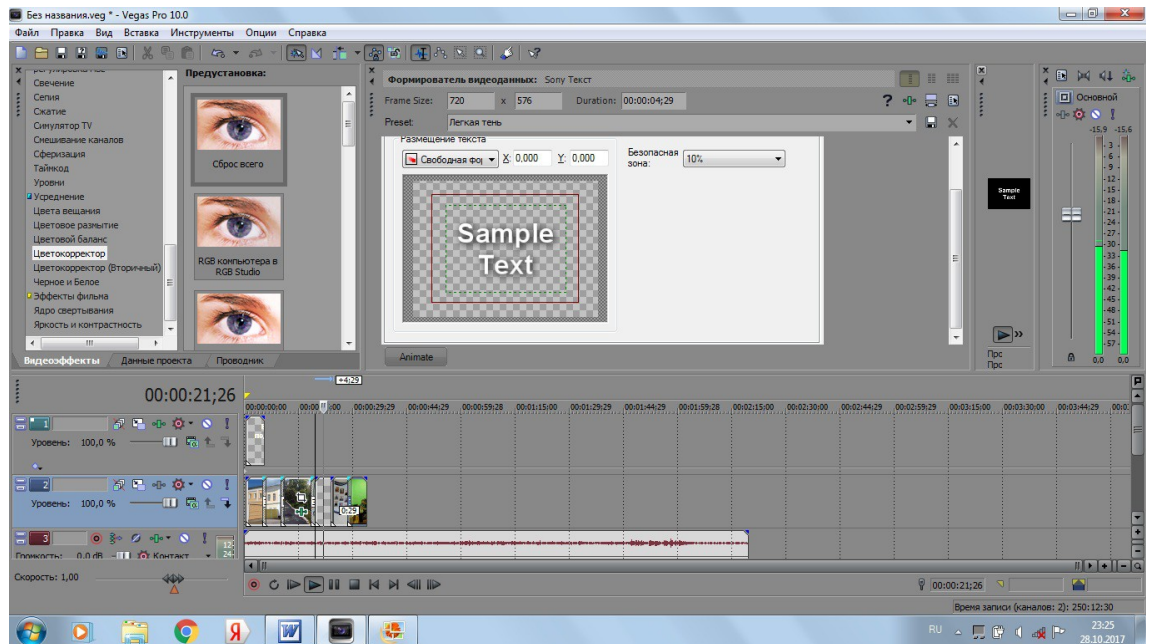


Рисунок 15. «Легкая тень»

#### 5. Жирный контур;

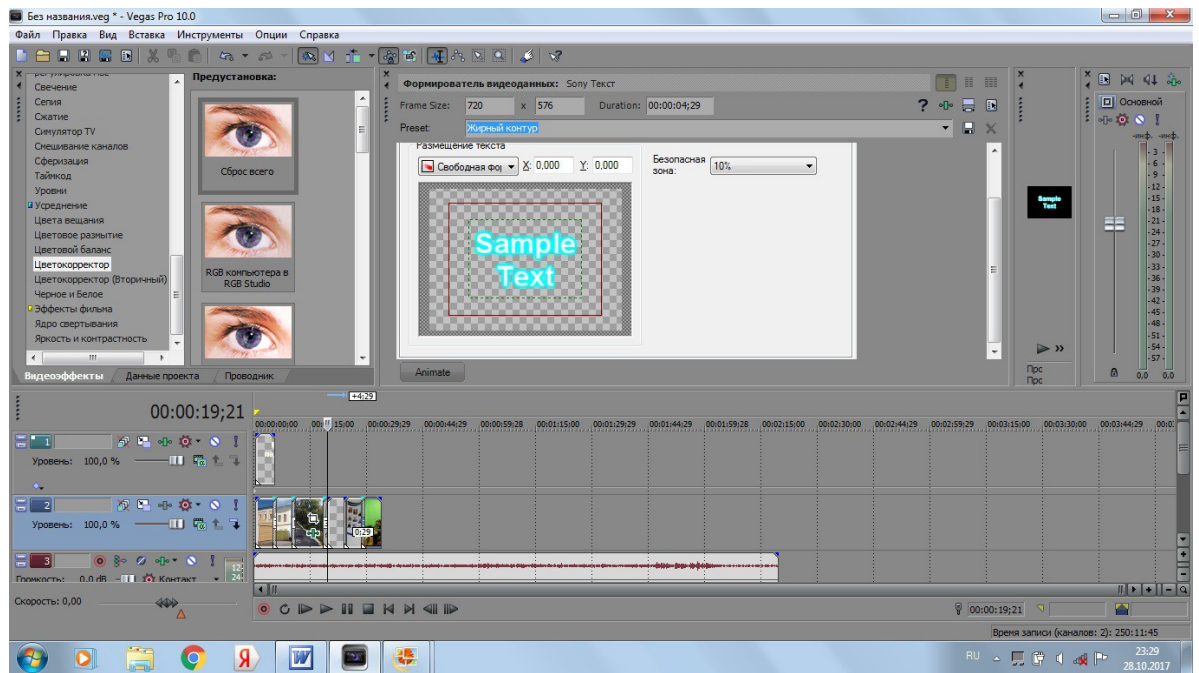


Рисунок 16. «Жирный контур»

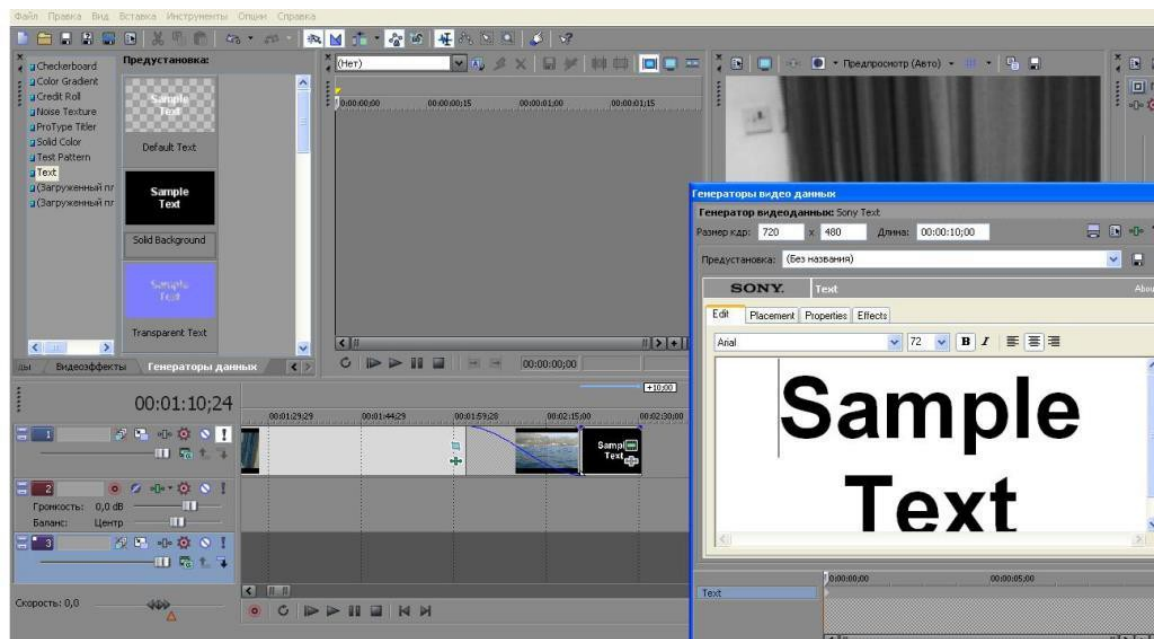
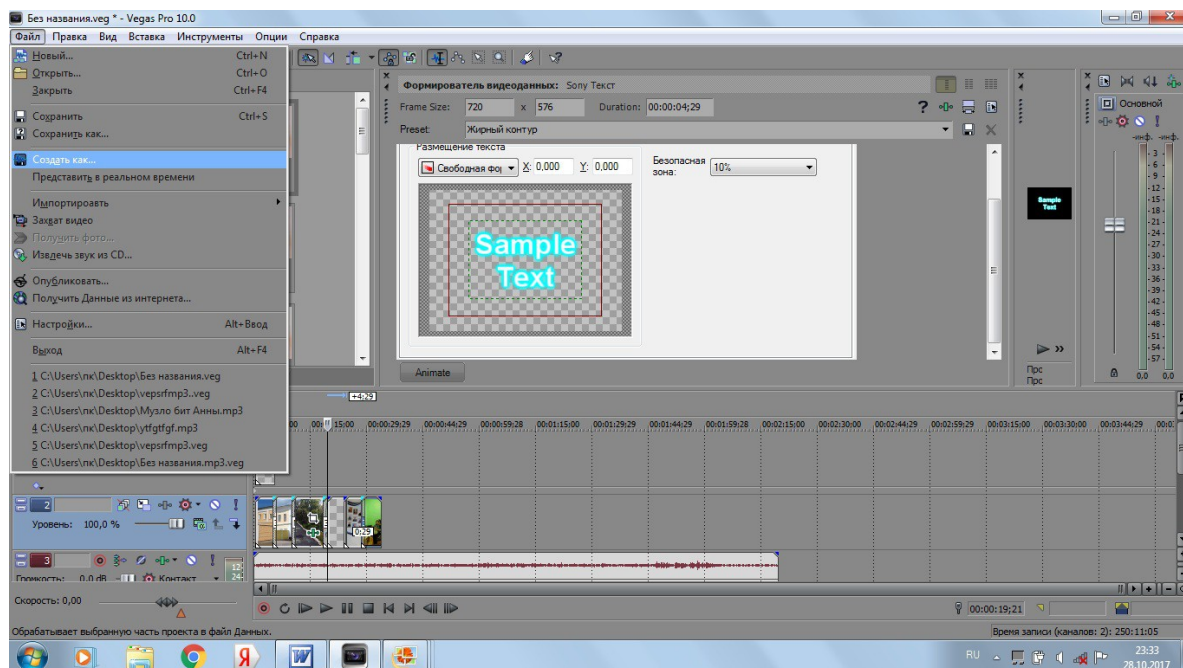


Рисунок 17. «Добавление текста к файлам»

## Создание видео.

Для создания видео необходимо выбрать **Файл -> Создать как...**

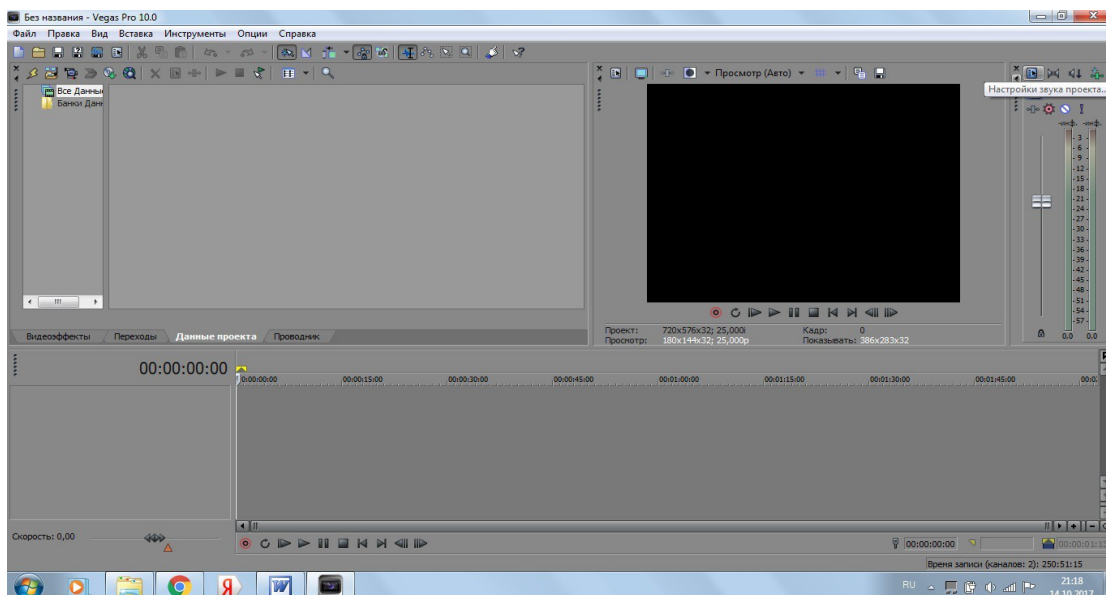


**Рисунок 18.** «Создание нового проекта»

### **2.3. Технология создания видеоролика средствами программы Vegas Pro 10.0**

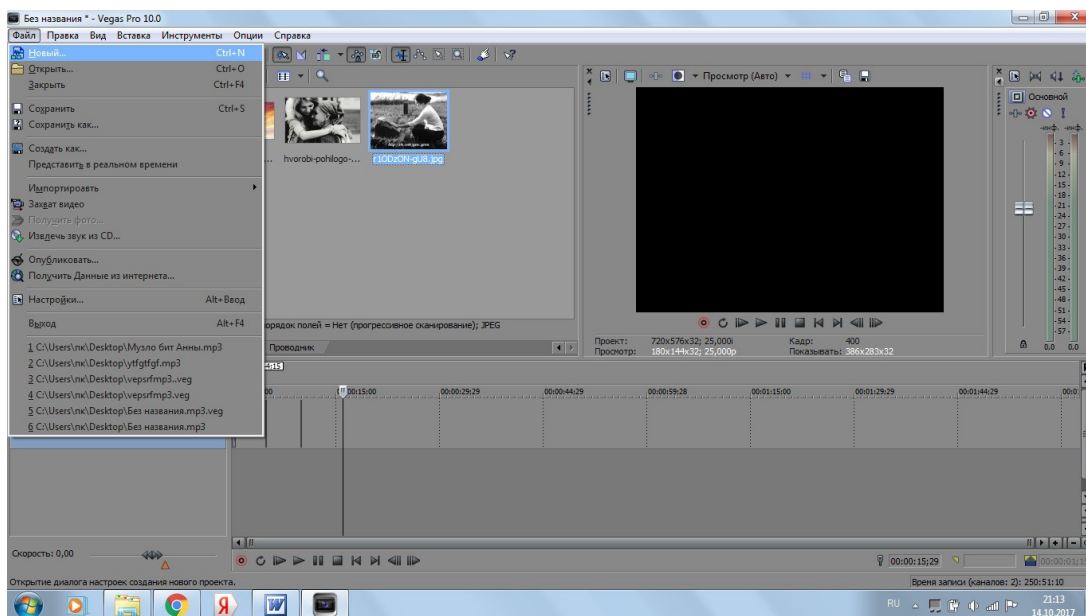
При создании видеоролика необходимо руководствоваться следующими шагами:

1. Открыть программу **Sony Vegas Pro**, кликнуть два раза мышью и откроется рабочее поле программы.



**Рисунок 19.** «Рабочее поле программы»

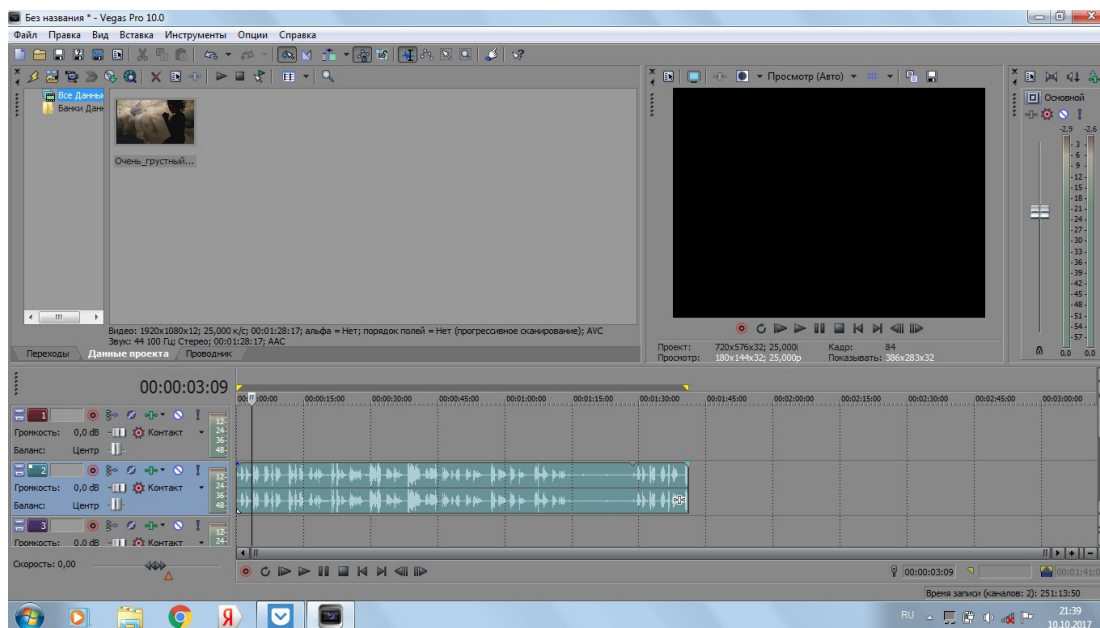
2. Создать новый проект. Нажать Файл-новый и новый проект создан. [Приложение].



**Рисунок 20.** «Создание нового проекта»

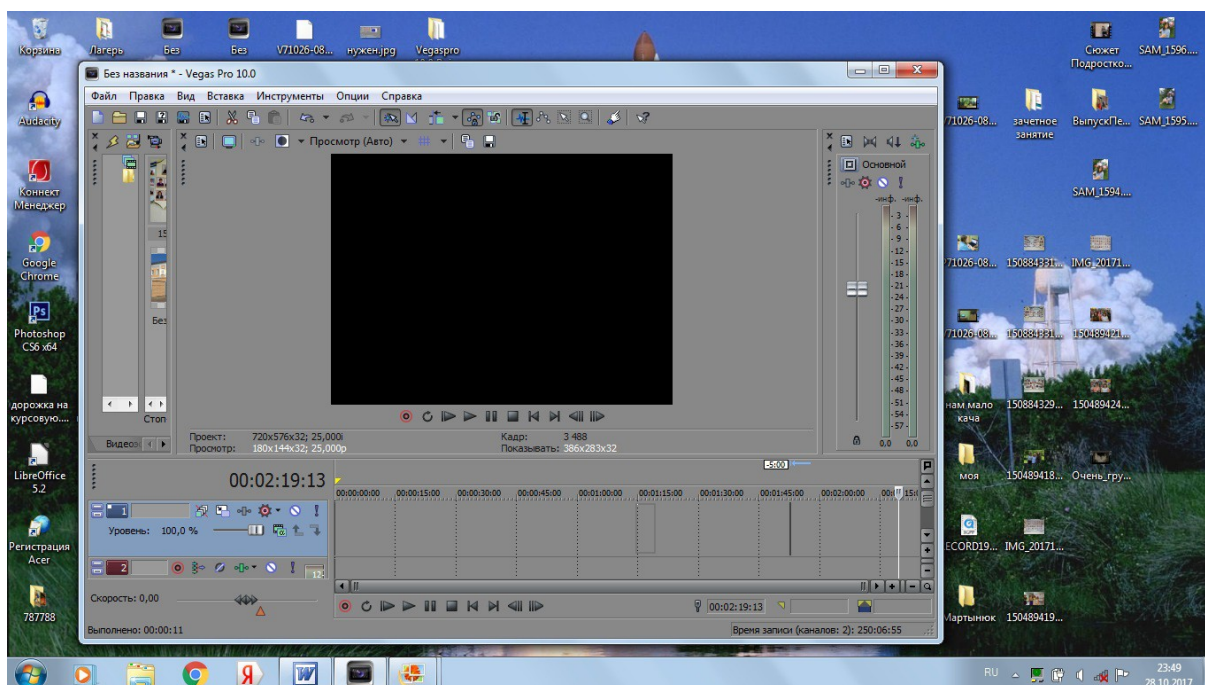
3. Добавить с рабочего стола аудиодорожку для этого необходимо перетащить правой кнопкой мыши в программу.



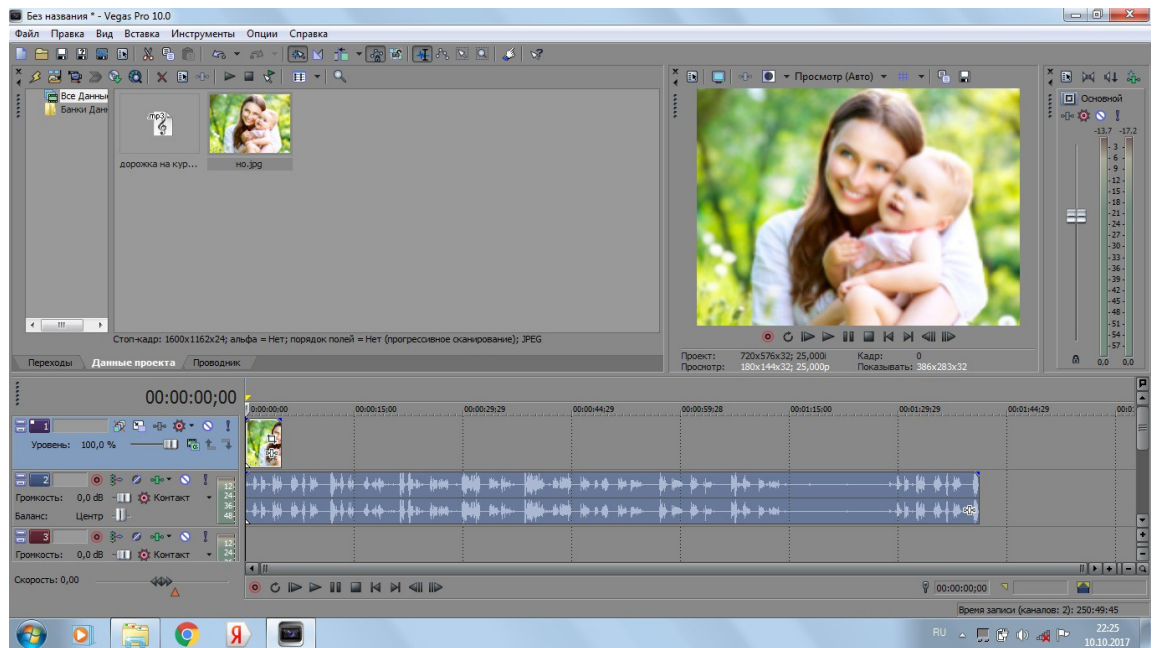


**Рисунок 21. «Перетаскивание аудиодорожки»**

4. Для вставки изображения необходимо также с рабочего стола перетащить картинку или фото правой кнопкой мыши.[Приложение].



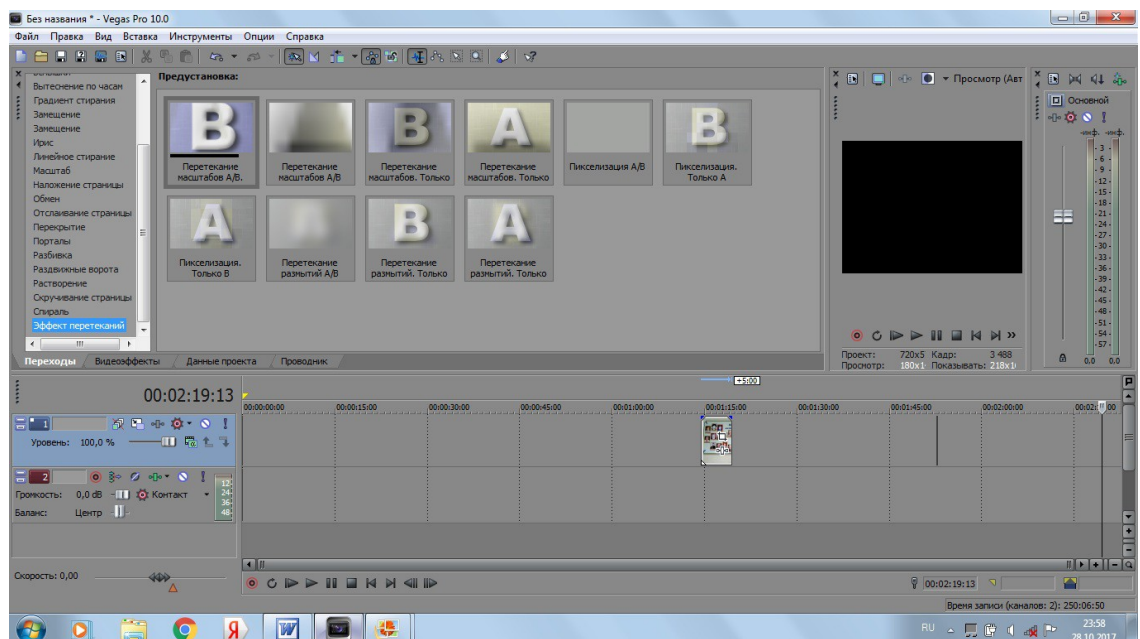
**Рисунок 21. «Перетаскивание изображения»**



**Рисунок 22. «Вставка изображения»**

5. После того как добавлены несколько фотографий в проект, необходимо выбрать переходы. Были использованы следующие переходы: [Приложение].

1. Перетекание;



**Рисунок 23. «Перетекание»**

2. Вспышки (Мягкие вспышки, жесткие вспышки, среднее вспышки);

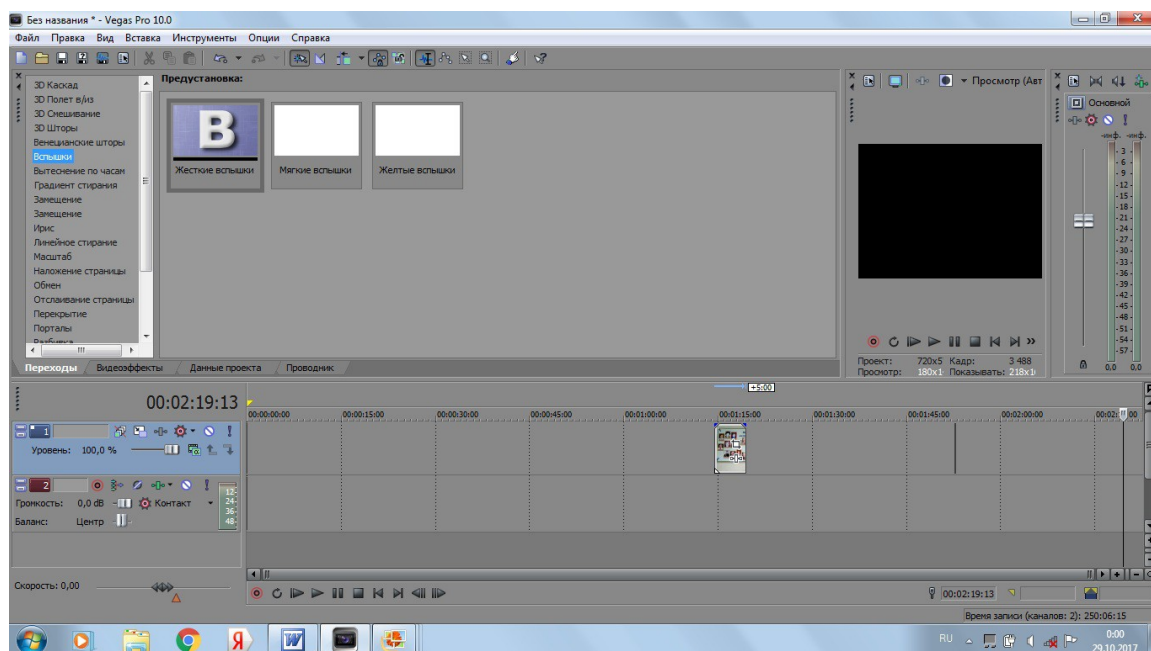


Рисунок 24. «Вспышки»



Рисунок 25. «Переходы»

6. Как и фотографии необходимо перетащить видео на видеодорожку и добавить для него переход.

Использовался переход мягкая вспышка.[Приложение]

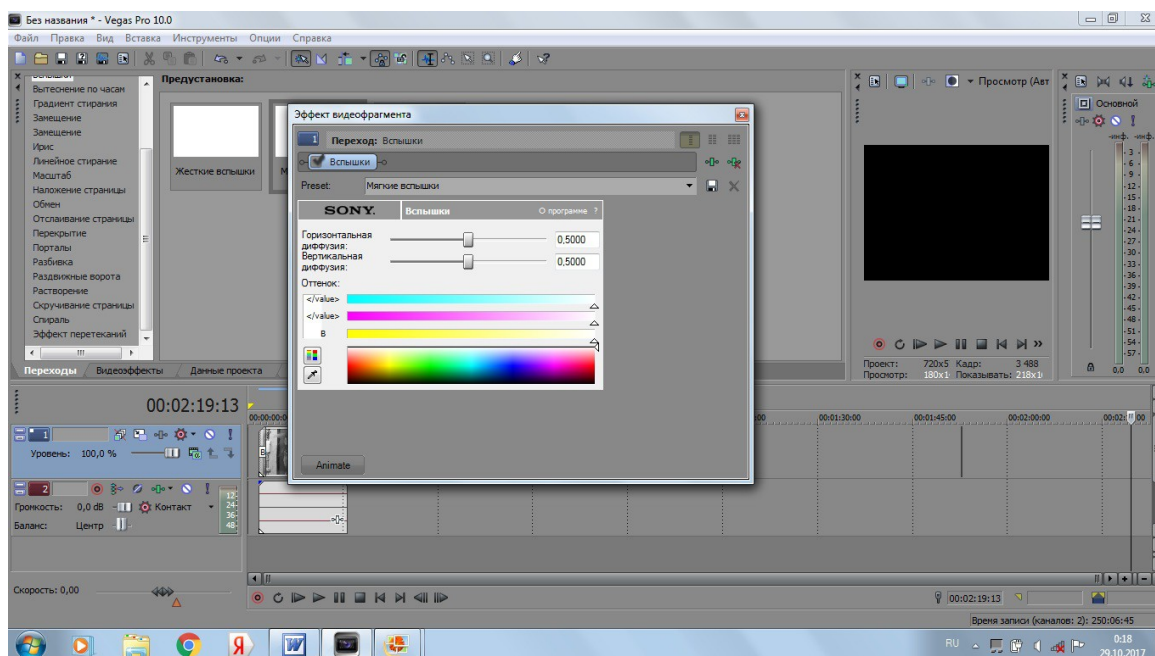


Рисунок 26. «Переход для видео»



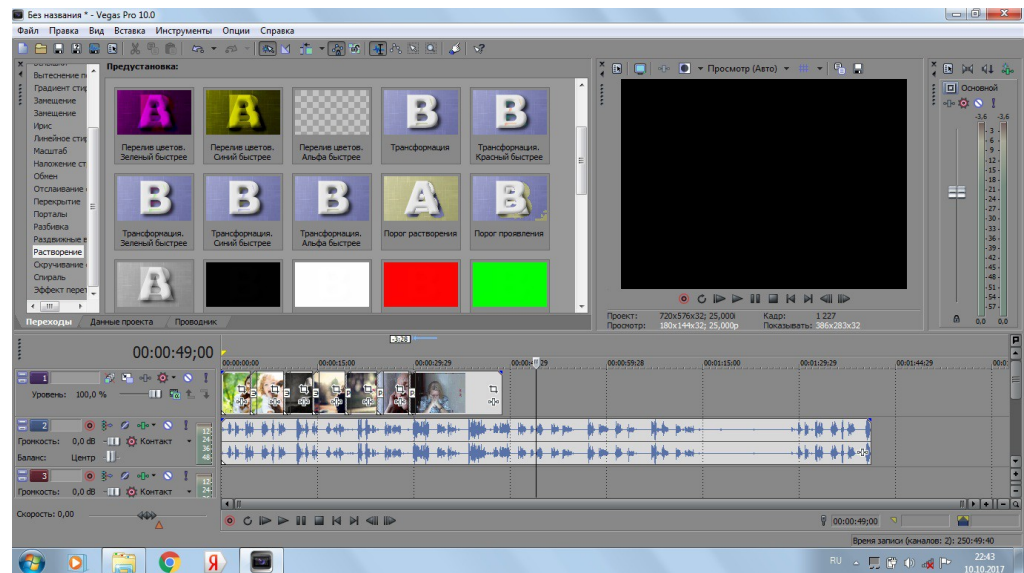


Рисунок 27. Выбор перехода

3. В конце видеоролика поместить текст. Для этого зайти в текстовые данные, **Вставка-текстовые данные**, набираем текст и эффекты для него, яркость, цвет.[Приложение]

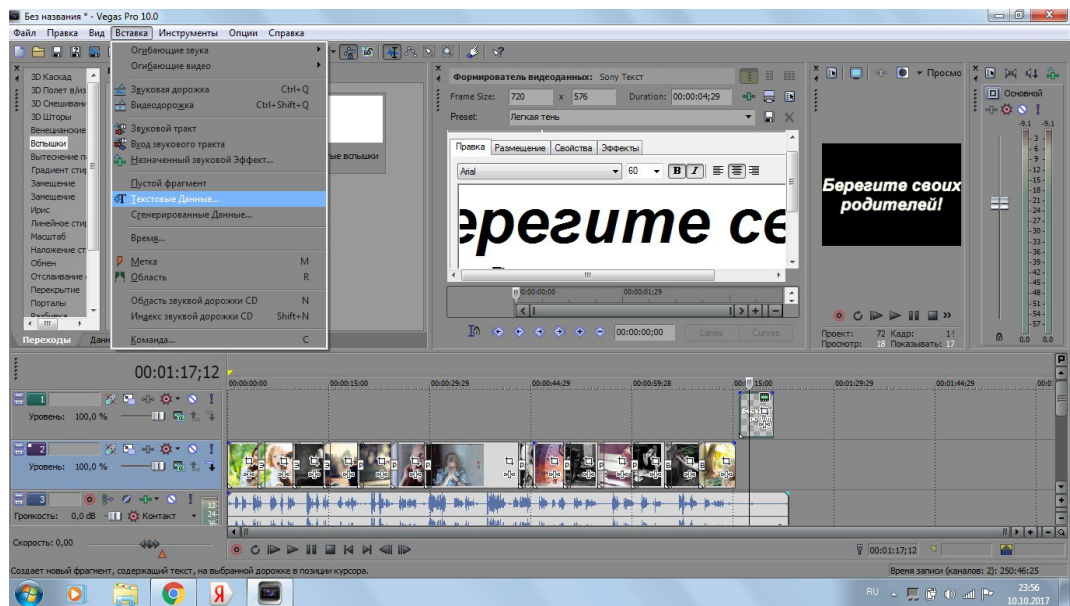
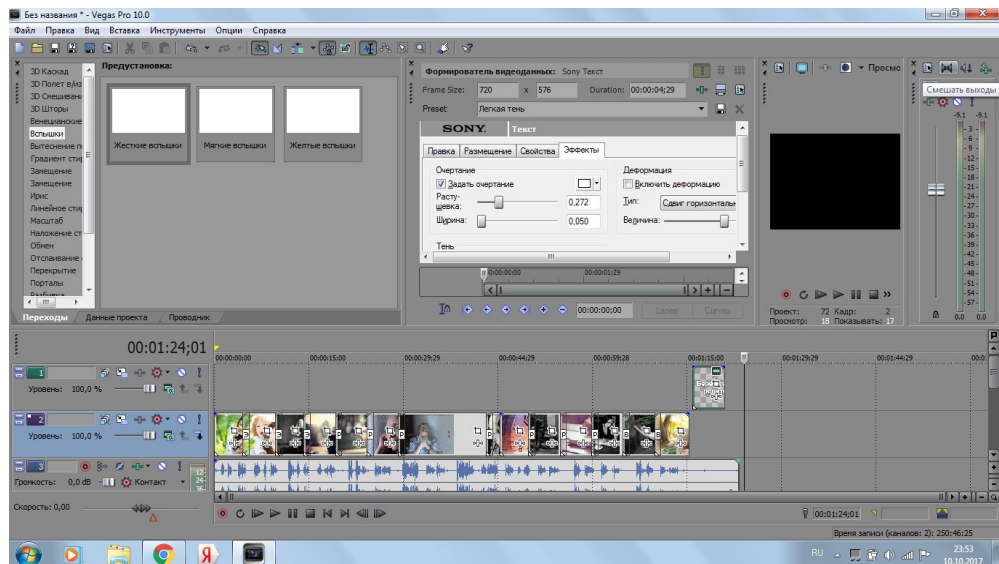


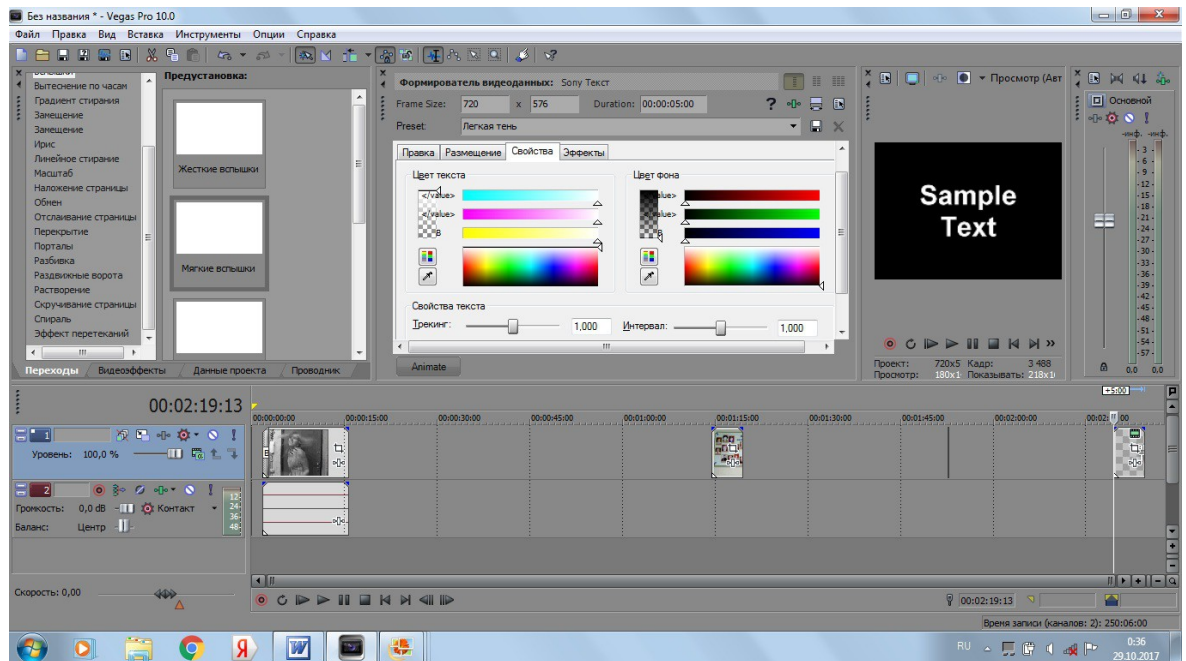
Рисунок 28. Выбор текстовых данных

Был выбран эффект легкая тень.



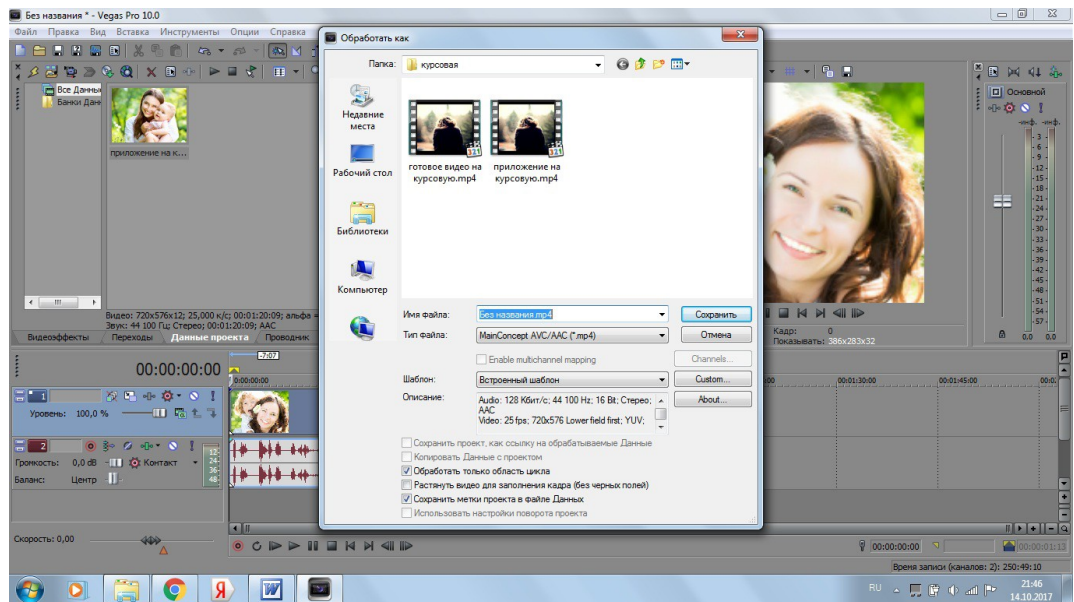
**Рисунок 29. Эффект текста« Легкая тень»**

Настройка яркости и контрастности. Для этого заходим в свойства.  
[Приложение]

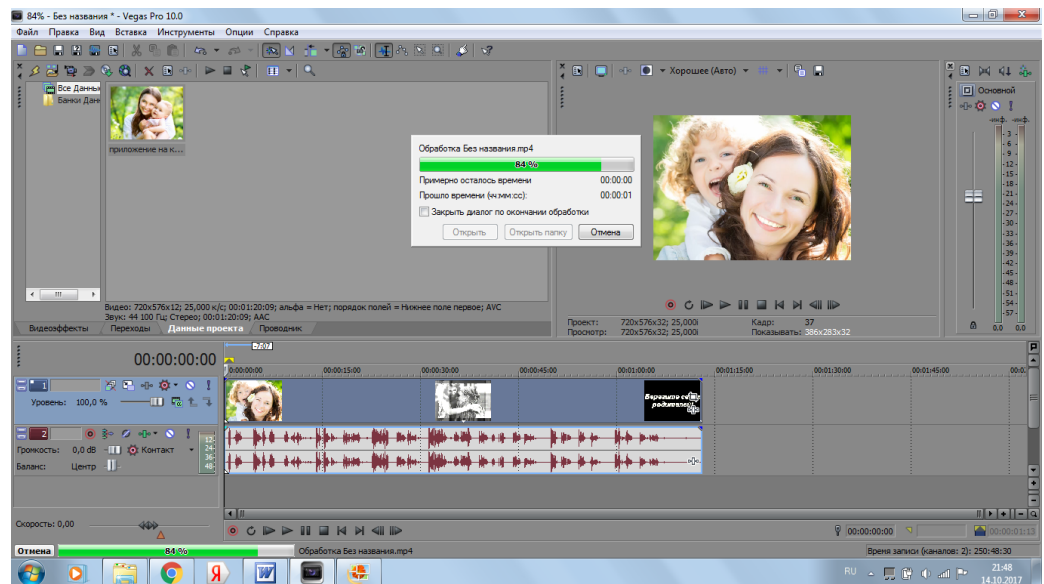


**Рисунок 30. «Настройка яркости»**

4. Для сохранения видеоролика необходимо нажать «обработать как» и выбираем формат сохранения mp4. [Приложение]



**Рисунок 31. Сохранение видеоролика**



**Рисунок 32. Обработка данных**

После обработки данных, видеоролик можно просмотреть.[Приложение]

## **Выводы по 2 главе**

Главным достоинством программы Sony Vegas Pro является удобство её использования и освоения. «Скорость. Точность. Гибкость. Профессионализм.» - такими емкими и лаконичными словами описывают Sony Vegas Pro разработчики на своем сайте.

Интерфейс Vegas Pro 10 обогащён новой цветовой схемой, которая обеспечивает оптически нейтральное окружение для оптимизированного просмотра цветов и увеличения комфорта при работе в затемнённой монтажной студии.

Рабочая среда программы удобна для использования и интуитивно понятна. В программный пакет Vegas Pro включены все самые новые и инновационные средства для производства высококачественного аудио и видео контента. Создание стереоскопического 3D контента и потрясающих видео-эффектов, полный набор функций и инструментов для звукового монтажа – все это доступно в Sony Vegas.

Сильной стороной данного видео редактора можно назвать огромный набор видео фильтров, которые позволяют существенно улучшать качество



картинки и применить впечатляющие визуальные эффекты. Безусловно, любая программа для монтажа видео имеет различные видео фильтры, но в Сони Вегасе они расположены более удачно и дают возможность быстро находить и настраивать визуальный эффект для конкретной задачи.

Vegas Pro 10 полностью поддерживает размеры кадра до 4096x4096.

Стандарт изображения 4K для цифрового кино проецирования составляет 4096x2160 пикселей. Этот уровень разрешения даёт больше деталей и гибкости.

Vegas Pro 10.0 включает в себя более 190 настраиваемых видеоэффектов, включая новую коллекцию современных световых эффектов. В версии 10 включены новые — Блеск, Лучи, Расфокус, Звёздная пыль, Мягкий контраст, и Заливка. Они позволяют моделировать воздействие света из-за вашего источника, создавать цветные подсветки, изменять фокус кадра.

Vegas Pro 10.0 позволяет редактировать видео с любых бытовых SD/HD-видеокамер (и большинства профессиональных, не имеющих специфических интерфейсов для связи с компьютером либо нестандартных форматов видео файлов), делать довольно сложный монтаж и сохранять результат на DVD либо Blu-ray диск.

## **Заключение**

Еще совсем недавно контекст употребления понятий «проект», «проектирование» и «технология» ограничивался исключительно технической сферой. На сегодняшний день это ключевые понятия современной науки управления, для которых и проект, и проектирование, и технология являются специфическими способами организации деятельности для реализации новых идей (инноваций).

В ходе подготовки и выполнения курсовой работы были решены цель и все поставленные задачи.

1. Изучена и проанализирована специальная, методическая литература по теме исследования. Понятие социального проекта изложено в пособии Курбатова В.И. [4,с.180]. В учебном пособии Зерчаниновой Т.Е. [6,с.230] предложена классификации социальных проектов. На сайте otherreferats.allbest.ru [20] размещена информация о сущности социального проектирования. О функциональных возможностях программы Vegas Pro 10.0 представлена информация на сайте разработчиков программы <http://alfabetseo.net>[17].

2. Рассмотрена сущность социального проектирования и социального проекта. Социальное проектирование как вид сознательной деятельности способствует решению той или иной социальной проблемы или группы таких проблем. Проектные технологии выполняют так же важную инновационную функцию в социальной области, подходя к проблеме по-новому и нестандартно. Сущность проектного способа организации деятельности – это конструирование желаемых состояний и результатов будущего некоторого социального объекта. То есть социальный проект выступает здесь неким идеальным типом. В разных общественных сферах, исходя из разных концепций и принципов проектирования, существуют различные функции для классификации социальных проектов. Все они идеализированы и разделены условно. Чаще всего, в «готовом» виде не существует ни одного из отмеченных проектов. На практике, большинство проектов носит смешанный характер, в которых могут совмещаться десятки стандартных видов. Возможно, это вызвано сложностью объектов социального проектирования, и невозможностью описать с помощью одной функции стандартной типологии. Среди характеристик социального проектирования особое место занимают условия – система социальных процессов и явлений, оказывающих определенное влияние на проектную деятельность.

3. Изучены особенности создания социального проекта в программе Vegas Pro 10.0. Рабочая среда программы удобна для использования и интуитивно понятна. В программный пакет Vegas Pro включены все самые новые и инновационные средства для производства высококачественного аудио и видео контента. Создание потрясающих видеоэффектов, полный набор функций и инструментов для звукового монтажа – все это доступно в Sony Vegas. [7,с.64] Сильной стороной данного видео редактора можно назвать огромный набор видео фильтров, которые позволяют существенно улучшать качество картинки и применить впечатляющие визуальные эффекты. Vegas Pro 10 полностью поддерживает размеры кадра до 4096x4096. Vegas Pro 10.0 включает в себя более 190 настраиваемых видеоэффектов, включая новую коллекцию

современных световых эффектов. В версии 10 включены новые — Блеск, Лучи, Расфокус, Звёздная пыль, Мягкий контраст, и Заливка. Они позволяют моделировать воздействие света из-за вашего источника, создавать цветные подсветки, изменять фокус кадра. Vegas Pro 10.0 позволяет редактировать видео с любых бытовых SD/HD-видеокамер (и большинства профессиональных, не имеющих специфических интерфейсов для связи с компьютером либо нестандартных форматов видео файлов), делать довольно сложный монтаж и сохранять результат на DVD либо Blu-ray диск.

4. Разработан социальный ролик на тему «Берегите, родителей». Видеоролик содержит текстовую, звуковую и видео информацию. Материалы видеоролика взяты с интернет ресурсов. При создании социального видеоролика были использованы основные особенности и возможности программы. Создание социального ролика подразумевало разработку сценария (в основе которого лежит стихотворение), совместное формирование технического задания, творчества, непосредственно видеомонтаж ролика, полный цикл обработки материалов, профессиональный монтаж, весь спектр продакшн услуг — озвучение (дикторское, музыкальное и шумовое), оригинальные музыкальные треки, компьютерная графика, видеосъемка и все другие виды услуг по созданию социального ролика. Важную роль сыграли переходы и эффекты видеоролика. Они предали ему наглядность, красочность и доступность в рассмотрении изображений.

Таким образом, к функциональным возможностям программы Vegas Pro 10.0 при создании социальных роликов относят: видеоэффекты, переходы, шаблоны текста и примененные к ним эффекты.

## **Список используемых источников**

### **Печатные издания:**

1. Берестова Л.И. Основы технологии социального прогнозирования и проектирования: учебное пособие. - М.: Проспект, 2007. - с. 49.
2. Войцеховский С.Н. Социальное прогнозирование и проектирование: учебное пособие. - СПб.: СПбГИЭУ, 2008. - с. 74.
3. Воржецов А.Г., Гатина Л. И. Социальное проектирование: учебное пособие. - Казань: КГТУ, 2007. - с. 96.
4. Зерчанинова Т.Е. Социальное проектирование организации: методология и практика монография. - Екатеринбург: УрАГС, 2009. - с. 61.
5. Коган Л.Н. Социальное проектирование: его специфика, функции, проблемы / Л.Н. Коган, С.Г. Панова // Проблемы социального прогнозирования. - Вып. VI. - Красноярск, 1980. - 87 с.
6. Курбатов В.И. Социальное проектирование: Учебное пособие / В.И. Курбатов, О.В. Курбатова. - Ростов н/Д: Феникс, 2011. - 416 с. С. 6-68.
7. Леньков Р.В. Социальное прогнозирование и проектирование: учеб. пособие / Р.В. Леньков. - М.: ЦСП и М, 2013. - 192 с.
8. Луков В.А. Социальное проектирование: учебное пособие / В.А. Луков. - М.: Флинта, 2010. - 240 с.

9. Погукаева Н.В. Прогнозирование, проектирование и моделирование в социальной работе: учебное пособие / Н.В. Погукаев. - Томск: ТПУ, 2013. - 84 с.

10. Сафронова В.М. Прогнозирование и моделирование в социальной работе: учеб. пособие / В.М. Сафронова. - М.: Academia, 2002. - 218 с.

11. Стенина Т.Л. Социальное проектирование в контексте реализации молодежной политики / Т.Л. Стенина. - Ульяновск: УлГТУ, 2011. - 129 с.

12. Холостова Е. И. Социальная работа: Учебное пособие. - 5-е изд. - М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К"», 2007. - 668 с.

### **Интернет-ресурсы:**

13. Виды проектов и их классификация./ [Электронный ресурс] / Режим доступа / - [http:// www.translationcenter.ru/projektklassifikation](http://www.translationcenter.ru/projektklassifikation). Дата обращения- 3.10.17

14. Классификация социальных проектов./[Электронный ресурс] / Режим доступа / - [https://studopedia.ru/7\\_36378\\_klassifikatsiya-sotsialnih-proektov-i-ih-harakteristika.html](https://studopedia.ru/7_36378_klassifikatsiya-sotsialnih-proektov-i-ih-harakteristika.html) Дата обращения- 3.10.17

15. Классификация социальных проектов./[Электронный ресурс] / Режим доступа / - <http://mirznanii.com/a/215106/klassifikatsiya-sotsialnykh-proektov> Дата обращения- 17.10.17

16. Общие сведения о программе Vegas Pro 10.0. / [Электронный ресурс] / Режим доступа / - <http://myfirstcomp.ru> Дата обращения- 30.10.17

17. Особенности создания социального проекта в программе Vegas Pro 10. / [Электронный ресурс] / Режим доступа / - <http://alfabetseo.net> Дата обращения- 19.10.17

18. Особенности создания социального проекта в программе Vegas Pro 10. / [Электронный ресурс] / Режим доступа / - <http://myfirstcomp.ru> Дата обращения- 23.10.17

19. Природа социального проектирования./[Электронный ресурс] / Режим доступа / - <http://society.polbu.ru> Дата обращения- 6.10.17

**20.** Социальное проектирование./[Электронный ресурс] / Режим доступа / - <https://otherreferats.allbest.ru/sociology/00043926> Дата обращения- [3.10.17](#)

**21.** Специальные возможности программы Vegas Pro 10.0. /[Электронный ресурс] / Режим доступа / - <http://elenaljhenko.ru> Дата обращения- 30.10.17

**22.** Специальные возможности программы Vegas Pro 10.0. /[Электронный ресурс] / Режим доступа / - <https://videosmile.ru> Дата обращения- 28.10.17

**23.** Сущность социального проектирования. /[Электронный ресурс] / Режим доступа / -<https://xreferat.com/84/2418-1> Дата обращения- 6.10.17

**24.** Условия разработки социального проекта. /[Электронный ресурс] / Режим доступа / - [http://ya4mi.ucoz.ru/publ/socialnoe\\_proektirovani](http://ya4mi.ucoz.ru/publ/socialnoe_proektirovani) Дата обращения- 20.10.17

**25.** Условия разработки социального проекта. /[Электронный ресурс] / Режим доступа / - <http://nenuda.ru> Дата обращения- 20.10.17

## **Приложение**

**Социальный ролик на тему «Берегите, родителей»**



