

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»**

ВИДАВНИЧО-ПОЛІГРАФІЧНИЙ ІНСТИТУТ

**ГО «НАУКОВО-ТЕХНІЧНЕ ОБ'ЄДНАННЯ
ПОЛІГРАФІСТІВ»**

ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ

**19-Ї МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
СТУДЕНТІВ І АСПІРАНТІВ
«ДРУКАРСТВО МОЛОДЕ»**



**КИЇВ
2019**

Організаційний комітет

Голова — Петро Киричок, д.т.н., професор, проректор
з науково-педагогічної роботи КПІ ім. Ігоря Сікорського
Володимир Баглай — генеральний директор
Банкотно-монетного двору НБУ
Олена Величко — д.т.н., професор, зав. кафедри
репрографії ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського
Світлана Гавенко — д.т.н., професор,
зав. кафедри, Українська академія друкарства
Юрій Ганжуров — д.п.н., професор,
зав. кафедри МВППГ ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського
Наталія Жукова — доктор культурології, професор,
зав. кафедри графіки ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського
Тетяна Киричок — д.т.н., професор,
директор ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського
Олексій Кононенко — начальник відділу
видавничої справи Держкомтелерадіо України
В'ячеслав Ловейкін — д.т.н., професор,
зав. кафедри, Національний університет
біоресурсів і природокористування України
Володимир Олійник — к.т.н., доцент
Naci Yakup Öztuna — PhD, Professor, Acting Dean,
Faculty of Fine Arts, Dokuz Eylül University (Izmir, Turkey)
Георгій Петріашвілі — д.т.н., професор, директор
Інституту Поліграфії Варшавської політехніки
Іван Регей — д.т.н., професор, зав. кафедри,
Українська академія друкарства
Тетяна Роїк — д.т.н., професор, в. о. зав. кафедри
ТПВ ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського
Ольга Тришук — д.н. із соц. ком., професор,
зав. кафедри видавничої справи і редагування
ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського
Анатолій Шевчук — д.т.н., професор,
зав. кафедри МАПВ ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

Секретаріат:

Оксана Зоренко — голова, к.т.н., доцент
Василь Скиба — вчений секретар,
Олена Галілейська, Дарина Топіха,
Анжеліка Філь, Марія Петрик

АДРЕСА КОНФЕРЕНЦІЇ:

03056, Київ-56, вул. Акад. Янгеля, 1/37,
Видавничо-поліграфічний інститут КПІ ім. Ігоря Сікорського.
Директор ВПІ, тел. 204-83-61, кафедра ТПВ, тел. 204-84-23,
електронна адреса: druk.molode.vpi.kpi.ua@gmail.com
сайт: <http://dm-conf.vpi.kpi.ua/>

Конференція «Друкарство молоде» входить до Переліку
наукових конференцій з проблем вищої освіти і науки у 2019 р.
згідно листа ДНУ «ІМЗО» № 22.1\10-3239 від 13.09.2018 р.

Видання здійснено за сприяння та спонсорської допомоги
Громадської організації «Науково-технічне об'єднання поліграфістів»

Шановні молоді науковці! Шановні колеги!

Розвиток сучасної науки й техніки, поряд із спрощен-
ням та синергією різноманітних технологічних рішень,
активізує всі сфери людської діяльності та розширює
можливості подальшого прогресу суспільства.

Програма 19-ої міжнародної науково-технічної кон-
ференції студентів і аспірантів «Друкарство молоде»
традиційно присвячена висвітленню сучасних тенденцій
розвою видавничо-поліграфічної галузі: поліграфічних
медіа- та цифрових технологій репродукування друко-
ваних та електронних мультимедійних видань, матеріа-
лознавства, менеджменту у видавничо-поліграфічній га-
лузі, редагування, реклами і зв'язків із громадськістю,
історії, дизайну, моделюванню та оформленню видань
та паковань. Також, вже традиційно в межах конференції
будуть представлені кращі наукові доробки із Всеукраїнсь-
кого конкурсу студентських наукових робіт зі спеціаль-
ності 186 Видавництво та поліграфія.

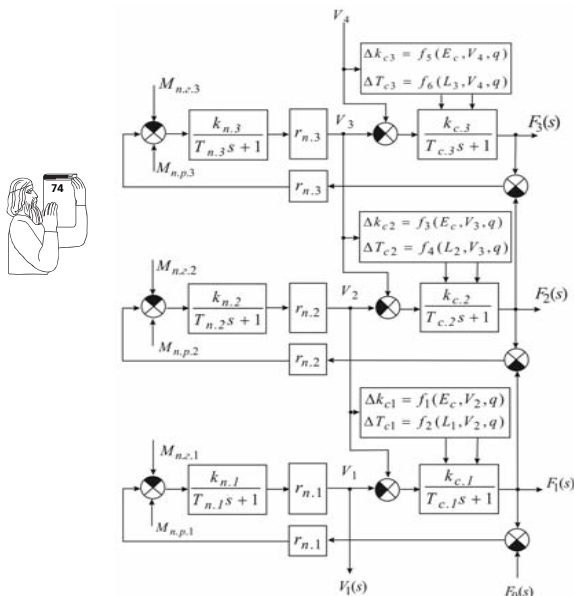
На нашому форумі заплановано виступи понад 120
доповідачів із різних вишів та наукових шкіл, що сприя-
тиме появі нових комунікацій для молодих науковців
та здобутті ними передових знань науково-технічного
прогресу у сфері поліграфічних технологій.

Шановні колеги, молоді науковці, фахівці та всі при-
четні до видавничо-поліграфічної галузі, щиро вітаємо
вас на нашій 19-ій міжнародній науково-технічній кон-
ференції студентів і аспірантів «Друкарство молоде»,
бажаємо всім учасникам та їх науковим керівникам
плідної роботи, цікавих доповідей та запитань, а також
подальших наукових звершень!

Щиро Ваш
Голова організаційного
комітету,
Петро Киричок



Моделювання виконано за допомогою MATLAB Simulink (рис.). Представлене дослідження в подальшому дозволяє здійснити комплексний аналіз стрічкопрвідних систем регулювання натягу стрічкового матеріалу в PPM, а його результати можуть застосовуватись в системах регулювання натягом рулонних ротаційних машин за допомогою нейронних мереж.



Структурна схема моделі стрічкопрвідної системи з трьома стрічковедучими парами

УДК 004.032.6:004.4'27

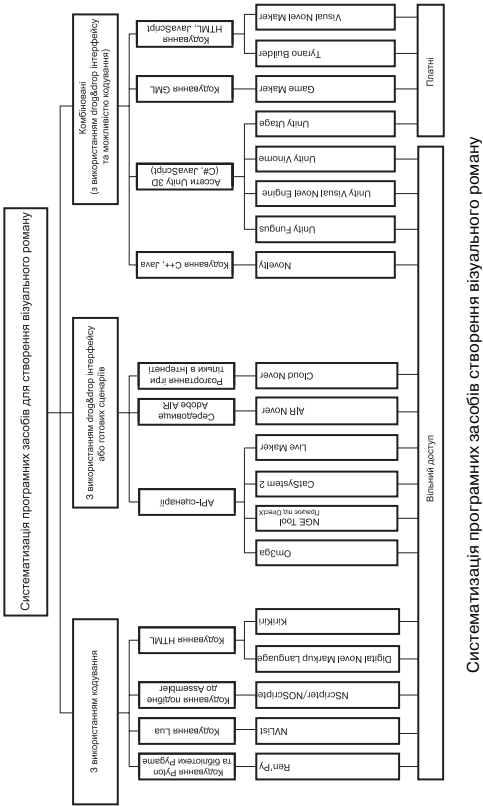
© **Богдан Канєвський**, студент 4-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2019 р.
Науковий керівник: Я. В. Зоренко, к.т.н., доцент, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

СИСТЕМАТИЗАЦІЯ ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО РОМАНУ

It was considered software tools for creating a visual novel. It was defined main criteria for selecting a software tool and has been analyzed each means relative to the criteria.

Усе більшої популярності набуває жанр мультимедійних видань, як візуальний роман, що являє собою комбінацію книги та гри. Основними компонентами візуального роману є вивід на екран статичних зображень, тексту, музики, анімації, відео та міні-ігор. Популярність візуальних романів зумовлена новим представленням контенту в інтерактивному вигляді. Тому систематизація програмних продуктів для створення візуального роману та вибір правильного середовища є актуальною на сьогодні.

У результаті проведення аналітичного дослідження із аналізом 16 сайтів програмних продуктів (<https://unity3d.com/ru>, <https://www.renpy.org>, <http://www.visual-novelty.com> та інші) було розроблено систематизацію поширених програмних засобів, що застосовуються для створення візуального роману. Згідно з розробленою систематизацією було виокремлено два основні параметри: метод реалізації (програмні засоби з використанням кодування, з використанням зручних інтерфейсів або готових сценаріїв, комбіновані засоби з можливістю кодування) та доступністю (вільний доступ, платні). При цьому кожний програмний продукт має свої особливості, мову програмування або сценарій й переважно знаходяться на стадії розробки.



Слід відзначити, що для розробки міні-ігор для візуального роману в Unity 3D переважно використовують його складові (Funqus, Visual Novel Engine, Vinome, Utago) як додатки до середовища розробки.

Для раціонального вибору програмних засобів створення візуального роману були визначені основні критерії: функціональність (зокрема робота з анімацією та відео), доступність, зручність користування, наявність великої бази документації, обсяг необхідної оперативної пам'яті, мультиплатформеність та відсутність недоліків у готових продуктах.

Завдяки аналізу даних з сайтів продуктів та порівняння програмних засобів для створення візуального роману було визначено, що найбільш раціональними є програмні засоби Ren'Py та компонент Vinome з Unity 3D. Причому перевагою програмного засобу Ren'Py є наявність великої бази документації та готових кодів, а Vinome відповідно зручна бібліотека та інтерфейс, мультиплатформеність.

УДК 004.928
© **Вадим Трофименко**, студент 4-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2019 р.
Науковий керівник: І. М. Єгорова, к.т.н., професор, ХНУРЕ

РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДОДАТКУ ADOBE AFTER EFFECTS

Motion graphics is today's trend used in entertainment, advertising, and scientific purposes. Experience gained with application allowed to formulate recommendations which contribute to increasing development speed and quality of motion graphics.

Постійне зростання вимог до анімаційних продуктів диктує необхідність підвищення вимог не тільки до якості