

**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 МВПК 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 спрощенням та синергією різноманітних технологічних рішень, активізує всі сфери людської діяльності та розширює можливості подальшого прогресу суспільства.

Програма 19-ої міжнародної науково-технічної конференції студентів і аспірантів «Друкарство молоде» традиційно присвячена висвітленню сучасних тенденцій розвитку видавничо-поліграфічної галузі: поліграфічних медіа- та цифрових технологій репродукування друкованих та електронних мультимедійних видань, матеріалознавства, менеджменту у видавничо-поліграфічній галузі, 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 Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт зі спеціальності 186 Видавництво та поліграфія.

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

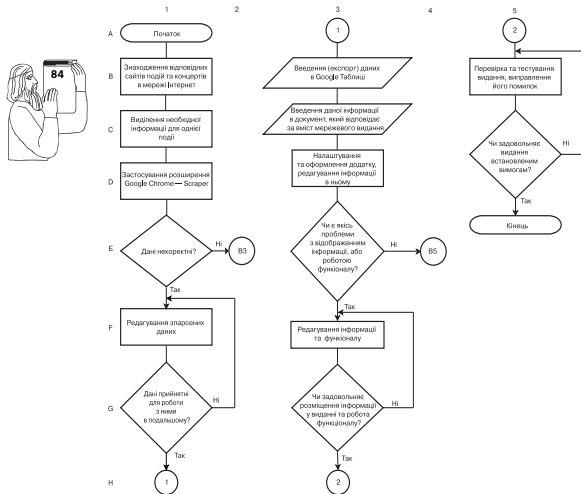
Шановні колеги, молоді науковці, фахівці та всі причетні до видавничо-поліграфічної галузі, щиро вітаємо вас на нашій 19-й міжнародній науково-технічній конференції студентів і аспірантів «Друкарство молоде», бажаємо всім учасникам та їх науковим керівникам плідної роботи, цікавих доповідей та запитань,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

Щиро Ваш
Голова організаційного
комітету,
Петро Киричок



певних помилок при відображенні, або групуванні вилученої інформації. Далі готові дані вводяться в електронне мережеве видання (інформаційний веб-портал), шляхом копіювання їх в документ, який відповідає за наповнення та структуру сайту. Причому внесена інформація редагується й оформлюється безпосередньо в інформаційному порталі. Після проведення всіх зазначених вище операцій здійснюється процес перевірки, тестування роботи електронного мережевого видання, виявлення та виправлення всіх наявних помилок у ньому.

Згідно з отриманими результатами під час пошуку інформації та розробки алгоритму синтаксичного ана-



Алгоритм синтаксичного аналізу даних для наповнення інформаційних веб-порталів

лізу даних для наповнення інформаційних веб-порталів, можна відзначити значне поширення технологій синтаксичного аналізу даних, які є сучасним інструментом для створення та управління контентом мережових електронних видань, що суттєво економить час розробки інформаційних веб-порталів.

УДК 004.5

© **Тая Трусова**, студентка 4-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2019 р.

Науковий керівник: Т. А. Колесникова, к.т.н., доцент, ХНУРЕ

ДОСЛІДЖЕННЯ КРИТЕРІЇВ ОЦІНКИ UX

VR technology provides a large area for possible development of the creation and provision of various media content to the user. In this study, a review, analysis of the procedure for evaluating the effectiveness of the interface at various stages of its design was conducted. Formulated criteria, methodology for evaluating the effectiveness of the interface.



Інтерфейс користувача — це засіб взаємодії між людиною та інформаційною системою. Якість й передбачуваність взаємодії значною мірою впливають на те, як ми сприймаємо ПО та як швидко досягаємо цілей.

Зручність для користувача інтерфейсу UI в системі VR є однією з ключових проблем, яку необхідно вирішити. Рішення цієї проблеми має відповідати трьом важливим вимогам: інтуїтивна зрозумілість, зручність взаємодії, ефективність використання. Метою роботи є дослідження особливостей навігації та інтерфейсу в системах віртуальної реальності.

Предметом дослідження є особливості навігації та інтерфейсу в системах віртуальної реальності, різні рекомендації та правила оптимального розташування елементів та розробки навігації.

Об'єктом дослідження є процес створення інтерфейсу користувача у системах віртуальної реальності.

Таким чином, в ході дослідження пропонується проаналізувати наявні рекомендації та правила створення інтерфейсів у системах віртуальної реальності, вибрати найбільш значимі, доповнити новими та обґрунтувати вибір найбільш ефективних рекомендацій для отримання якісного інтерфейсу та інтуїтивно зрозумілої навігації.

УДК 086.14; 004.4'274

© Іванна Марчук, студентка 4-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2019 р.

Науковий керівник: К. І. Золотухіна, к.т.н., доцент, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського



ВАЖЛИВІСТЬ РОЗКАДРУВАННЯ В МЕДІАВИРОБНИЦТВІ

This article describes the effective structure of promotional video. Here is explained the importance of storyboard as an integral element of media production. It is also determined which technological processes are the most effective during the creation stage.

Ефективність рекламного ролику напряму залежить від його тривалості та оригінальності ідеї. Вважається, що короткі промоморолики здатні зацікавити глядачів та спонукати до дії. Зазвичай, рекламний ролик сягає до 30 с, й за цей час потрібно встигнути донести інформацію про продукт/послугу/бренд, описати його користь та призначення, а також прорекламувати. Ефективний рекламний ролик має відповідати такій структурі: проблема — рішення — користь — докази — контакти. Візуально представити майбутню сюжетну лінію, режисерський задум до етапу виробництва відеоролика, допомагає

розкадрування, яке є важливим атрибутом медіавиробництва. По ілюстраціям розкадрування оператор проекту вивчає режисерське бачення сюжету та планує подальший виробничий процес. Окрім того, розкадрування є обов'язковим елементом режисерського сценарію, відповідно до якого проводиться відеозйомка. Для оцінки ефективності технологічних й виробничих проектних рішень було обрано процес створення розкадрування для рекламного відео за трьома варіантами: 1) створення розкадрування у Adobe Photoshop; 2) створення розкадрування вручну на папері з подальшим оцифруванням; 3) створення розкадрування за допомогою графічного планшету. Для цих варіантів побудовано циклограму (рис.).

Для всіх варіантів було розраховано рівень автоматизації (для першого варіанту складає 0, для другого — 0,125, а для третього — 0,11), рівень комп'ютеризації (для першого та третього варіантів — 0,78, для другого варіанту — 0) та коефіцієнт технологічності системи (для першого та другого варіантів — 1, для третього варіанту — 0,5). Проаналізувавши технологічний процес за трьома варіантами, було визначено, що другий — є більш ефективним. Затрати часу найменшими є саме при цьому варіанті, хоча він суттєво не відрізняється від інших. Але окрім часу цей варіант є найзручнішим для виконання та економічно обґрунтованим, оскільки створення розкадрування вручну не потребує спеціального обладнання чи програмного забезпечення, достатньо буде знайти підручні матеріали — аркуш та олівець для схематичного промалювання кадрів. Цю операцію можна виконати без прив'язки до місця, адже оцифрувати та відправити на затвердження варіант розкадрування можна за допомогою мобільного пристрою.

