

**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 Петрішвілі — 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



УДК 004.85

© **Кристина Орленко**, студентка 3-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2019 р.

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

ТЕХНОЛОГІЯ ПЕРЕДАЧІ КОЛЬОРУ В СМАРТФОНАХ

In the modern life of every person, the smartphone plays a big role. When choosing a smartphone, we look not only at the processor, camera and battery. We must pay attention to how the smartphone sends us the image. There are some of the most common technologies, but which one is more practical?

Нині існують чотири технології передачі кольору в смартфонах. У кожному з них є свої переваги та недоліки. Невдалий вибір може призвести до поганого зображення. Тому варто розібратися з тим, який дисплей краще.

Технологія TFT дуже бюджетна. Передача кольору є її недоліком оскільки, низька якість зображення. Зображення виходить неясним і неконтрастним.

Технологія AMOLED — це органічні світлодіоди. Її перевагою, вважається оригінальний спосіб формування зображення. Перевага полягає в тому, що зображення виходить дуже контрастним, але при такому великому контрасті кольору зображення є неприродними. Технологія SUPER AMOLED відрізняється своїм способом кріплення. За рахунок чого зменшується кількість відбитого зовнішнього світла, через що зображення виходить ще яскравіше й контрастніше. І технологія IPS (рідкі кристали) на даний момент дає натуральні кольори та яскравість.

Вибираючи смартфон, потрібно розуміти яке його призначення, крім дзвінків. TFT відмінно передає кольори в динамічних іграх, але на сонці на дисплеї нічого не видно. IPS дорожче, але передають натуральну картинку, більше підійде для фотографів. А SUPER AMOLED та AMOLED найдорожчі, при цьому енерго-ефективні, а також передають контрастне зображення.



УДК 004.9

© **Катерина Горбачова**, студентка 3-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2019 р.

Науковий керівник: Р. А. Хохлова, к.т.н., доцент, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ

Digital editions belong to a dynamically developing class of products. Their quantity is increasing at a fast pace, and the quality is continuously improving. Visual novel is one of easier way to create your own digital edition and there are a lot of engines for making visual novels.

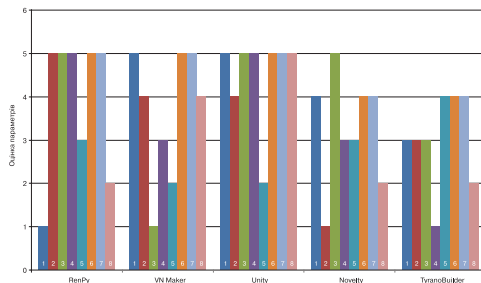
Візуальні новели — це окремий напрям текстових комп'ютерних ігор, наряду з текстовими квестами, який базується на розповідному стилі з доданням ілюстрацій, аудіо-, відеоматеріалів, анімаційних та інтерактивних елементів. Якщо візуальна новела пройде видавничо-редакційну підготовку, її можна буде вважати електронним виданням. Вони походять з Японії й зараз поступово набувають популярності у всьому світі, не оминаючи Україну, залучаючи користувачів до представленого жанру.

Зазвичай, залежно від наявності інтерактивних складових, новели поділяють на два основних види: кінетичні — лінійні, де користувач виступає лише в ролі спостерігача, без можливості впливати на сюжет, або взаємодіяти з «ігровим світом»; динамічні — включає інтерактивні елементи, що представляють собою міні-ігри, наявність вибору, що створює сюжетні розгалуження та може привести до різних кінцівок. Наразі візуальні новели найчастіше використовуються з метою дозвілля, хоча, зважаючи на особливості будови та подачі інформації, їх можна застосовувати, як складову освітнього процесу, певний путівник або інтерактивну візитівку-представлення будь-якого продукту або послуги.



Нині існує цілий ряд спеціальних програм, які можна використовувати для створення візуальних новел, а також деякі платформи, призначені для створення різноманітних ігор. Тому за мету у даній роботі було поставлено здійснити аналітичний огляд наступних найпоширеніших програмних засобів: RenPy, Visual Novel Maker, Unity, Novelty Visual Novel Maker, Tyrano Builder, шляхом порівняння їх характеристик за допомогою спеціального інтернет-ресурсу та під час створення примітивних візуальних новел (що стосується безкоштовних програмних забезпечень).

Проведено оцінювання представлених вище програмних засобів за такими параметрами: наявність графічного відображення, кросплатформеність, вартість, наявність елементів програмування, простота освоєння, спектр можливостей, підтримка зображень, аудіо- та відеоматеріалу, наявність додаткових можливостей програмного засобу. Шкала оцінювання для вказаних



Аналіз програмних засобів для створення візуальних новел, де: 1 — наявність графічного відображення; 2 — кросплатформеність; 3 — вартість; 4 — наявність елементів програмування; 5 — простота освоєння; 6 — спектр можливостей; 7 — підтримка зображень, аудіо- та відеоматеріалів; 8 — наявність додаткових можливостей програмного засобу

вище параметрів розроблялась виходячи з усередненої оцінки п'ятьох експертів, що проводили ранжування показників за складеною матрицею оцінювання, кожному параметру було поставлено оцінки від 1 до 5, де 1 — найгірший показник, 5 — найкращий та представлено на результуючій діаграмі.

З результатів аналізу виявлено, що програмним засобом для створення візуальних новел, який задовольняє більшість умов є платформа для створення ігор Unity, що дозволяє створювати різноманітні за жанром, будовою та візуальним наповненням ігри, він має широкий набір інструментів, бібліотек, які можна підключати за потреби. Альтернативним спеціалізованим програмним засобом є RenPy, що є найпоширенішим інструментом, який використовують як початківці, так й провідні розробники візуальних новел.

