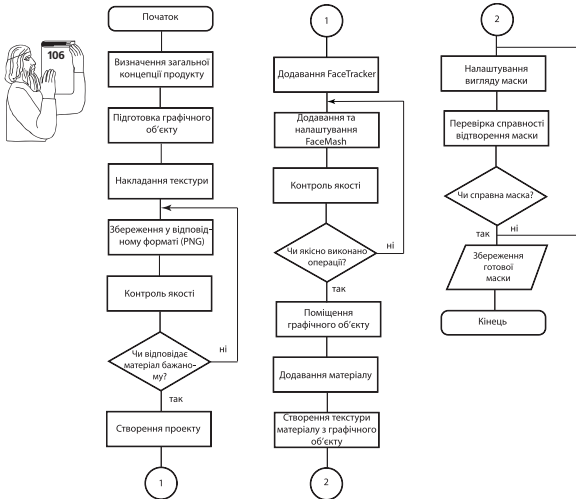


підготовка графічного зображення для майбутнього фільтру-маски. Правильно підібрані текстури, кольорокорекція та власне форма маски впливатимуть на зацікавленість аудиторії. Підготовка графічного об'єкту зазвичай здійснюється у програмі растрової графіки. Використовуючи симбіоз, наприклад, Adobe Photoshop та SparkAR можна створити звичайну або анімовану з можливістю вибору, або гейміфіковану маску, об'єм якої не має перевищувати 40 Мб. Створення фільтрів-масок сприятиме поширенню інформації про новий випуск ЗМІ, підвищуватиме впізнаваність бренду, а візуальне оформлення маски має відповідати концепції видання.



Алгоритм технологічного процесу створення маски

УДК 004.413.5+ 681.625.923

© **Вікторія Яцковська**, студентка 3-го курсу, УАД, м. Львів, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: Т. В. Нерода, канд. техн. наук, доц., УАД

ДОСЛІДЖЕННЯ ІНСТРУМЕНТАРІЮ ЦІЛЬОВОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НЕЙЛ-ПРИНТЕРІВ

Software deficiencies of pre-press image processing for nail printers be identified.

З розвитком устаткування та витратних матеріалів поширилися сфери застосування спеціальних видів друку, вийшовши за межі великих підприємств. Сьогодні спектр поліграфічних послуг передбачає оперативне нанесення зображення довільної складності на різноманітні поверхні. Особливо гнучкою є струминна технологія із закріпленням спеціального чорнила ультрафіолетовим освітленням. При цьому таке зображення має підвищену адгезійну міцність і зносостійкість, може бути об'ємним і містити прозорі компоненти.

Наведені чинники дозволяють використовувати зазначену адитивну технологію для автоматизації художнього розпису в манікюрній галузі із застосуванням нейл-принтерів. Додрукарське опрацювання зображення здійснюється в спеціалізованих мобільних застосунках, які одночасно становлять кінцевий термінал принтерів з Wi-Fi точкою доступу. Пропріетарне програмне забезпечення надає обмежений інструментарій з масштабування, обертання/дзеркалення, наявного в каталозі ескізу та лімітоване встановлення яскравості/контрасту; поточна колірна схема може бути конвертована лише в монохромну.

Зважаючи на актуальність, високий попит та індивідуальність таких послуг, запропоновано розширити функціонал нейл-принтерів шляхом проектування оригінального застосунку для автоматизованого компонування



візерунку з повноцінним редактором ескізу, цільовими фільтрами та поєднанням декількох зображень. Для підвищення швидкодії такий застосунок повинен максимально задіяти програмні інтерфейси смартфона, зокрема камеру, для оперативного підготовки замовниками авторських композицій, автоматично адаптованих під налаштування принтера.

УДК 004.92

© Катерина Луніна, студентка 3-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: Н. Є. Кулішова, канд. техн. наук, проф., ХНУРЕ



ВИКОРИСТАННЯ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ДИТЯЧІЙ ЛІТЕРАТУРІ

Augmented Reality is unusual, fantastic, modern and real-life technology, that find its use in different sphere of design. From year to year, Augmented Reality develops and takes root in the modern system of human life.

Сучасні діти більш захоплюються використанням різних гаджетів, аніж читанням книжок. Аби дитина прагнула сама прочитати книжку, необхідно використовувати новітні технології, однією з яких є доповнена реальність.

Метою дослідження є розробка концепції дитячого видання з використанням доповненої реальності, для того, аби прищепити дитині любов до читання та цікавість до книжок.

В Україні дана технологія набирає популярності у сфері видавництва. Було створено і опубліковано літературу з використанням даної технології: «Енциклопедія в дополненной реальности «Микромир», «Большая говорящая книга с дополненной реальностью для малышей» та інші. Ці видання зорієнтовані на малечу віком

від трьох до шести років. У даних виданнях за допомогою доповненої реальності створені 3D персонажі, вони рухаються, з ними також можна взаємодіяти.

Для створення цікавого видання, що приверне увагу дитини віком від десяти років, необхідне використання легких для сприйняття, чітких та контрастних кольорових ілюстрацій з використанням взаємодоповнюючих кольорів. Герої цих ілюстрацій будуть основою для створення 3D персонажів з використанням доповненої реальності, які взаємодіятимуть з читачем, заохочуючи того читати.

УДК 004.032.6

© Катерина Журавльова, студентка 3-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: Т. В. Розум, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського



ЕЛЕКТРОННІ ДОДАТКИ ЯК ЕЛЕМЕНТ ТВОРЧОГО РОЗВИТКУ ДИТИНИ

It was investigated and analyzed 47 sources to develop the classification of applications for children and to determine the role of such applications in children's creative development.

Книга є одним з основних «помічників» розвитку дитини. З появою електронних видань з'явилися додаткові можливості, такі як доповнення розповіді анімованими ілюстраціями, аудіотекстом, музичним супроводом, ігровими активностями тощо. Інтерактивні елементи в дитячих виданнях можуть виконувати різні завдання: розвивати посидючість дитини, залучаючи її до спілкування з книгою й, утримуючи увагу, сприяти розвитку умінь співставляти, аналізувати, шукати рішення поставлених завдань, допомагати пізнавати зовнішній світ і навіть сприяти формуванню творчого мислення