

УДК 655.5; 655.05

© **Дмитро Гаврилюк**, магістр, ІФТКН ЧНУ ім. Ю. Федьковича, м. Чернівці, Україна, 2021 р.

Науковий керівник: І. В. Солтис, канд. фіз.-мат. наук, асист., ІФТКН ЧНУ ім. Ю. Федьковича

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНОСТЬ ЯК АКТУАЛЬНИЙ ЕЛЕМЕНТ ІНТЕРАКТИВНИХ ВИДАНЬ

The relevance and prospects for the development of AR-technology in the publishing industry are analyzed. The choice of software for the implementation of a three-dimensional edition with augmented reality is made.



Поліграфічна продукція перестає бути просто ілюстрацією, а активно взаємодіє з глядачем. На сьогодні набувають популярності видання: періодичні — інтерактивні портали новин; літературні — відеосупровід розповідей авторів творів, доступність рецензування, завантаження чи придбання електронного видання; дитячі — доповнення тексту унікальними уявними елементами, оживлення героїв твору, подій; науково-популярні — візуалізація найновіших дослідів, відкриттів; каталоги — розташування тривимірних зображень продукції для ретельного ознайомлення та прийняття кінцевого рішення про покупку.

Створити додаток із доповненою реальністю для смартфонів з ОС Android чи iOS дає змогу ряд багатифункціональних програмних продуктів. Один з яких Unity — кросплатформове програмне забезпечення для створення 2D та 3D застосунків та ігор. Саме цей програмний продукт пропонує потужні інструменти для розробки найсучасніших AR-додатків з інтелектуальною взаємодією користувача.

Таким чином, використовуючи сучасні технології доповненої реальності у поліграфічній продукції, можна привернути увагу значно більшої аудиторії читачів,

трансформувати друковане видання у більш актуальну, інформаційно-наповнену форму, що дасть користувачу змогу ретельнішої та продуктивнішої взаємодії з інформацією.

УДК 655.26

© **Денис Сушко**, студент 4-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2021 р.

Науковий керівник: К. І. Золотухіна, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ІДЕЇ 3D-ГРИ

The article considers the process of creating a presentation of the idea of a 3D game in terms of the impact of the GPU — one of the most important factors determining the quality and speed of creating a multimedia component of the presentation, in particular the 3D segment. This analysis is dictated by the unstable situation in the video card market as of now.



Презентація ідеї гри — це комплексне цифрове рішення для представлення геймдизайнерської концепції, що передбачає в собі застосування великої кількості мультимедійного контенту. Специфіка комп'ютерної гри передбачає створення тривимірних персонажів, які можуть використовуватись і для презентації проекту. Тому необхідне використання графічного адаптера, що, з урахуванням росту цін на них, а станом на сьогодні ще й зростання дефіциту відповідно до їх потужності, потребує більш детального розгляду [1].

Для розгляду графічних карт в якості елемента значного впливу на формування технологічного процесу була сформована узагальнена функціональна модель створення презентації ідеї гри загалом, а саме система «чорна скринька» варіантів технологічних процесів (рис.) [2].