

попередній перегляд; 9 — рендеринг (збереження файлу у відповідному форматі тестовий варіант зберігається у форматі .gif).

На основі циклограми обрано технологію розробки дизайну та анімацій у програмному засобі Adobe Illustrator CC (17) та Adobe After Effects CC (17), бо це найшвидший технологічний процес з високим рівнем автоматизації та комп'ютеризації. Програми компанії Adobe сумісні між собою, тому проблем з імпортом ілюстрації з Adobe Illustrator до Adobe After Effects не виникне, що безперечно є перевагою технологічного процесу. Також, оскільки Adobe Illustrator є програмним продуктом, який призначений безпосередньо для створення векторних 2D ілюстрацій, а Adobe After Effects — анімацій, то кожний етап технологічного процесу проходитиме швидше та якісніше порівняно з другим чи третім варіантом технологічного процесу.



УДК 004.9

© **Катерина Горбачова**, студентка 4-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2020 р.  
Науковий керівник: Р. А. Хохлова, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського

### ЧИННИКИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ЯКІСТЬ ВІЗУАЛЬНИХ НОВЕЛ

*Using Ishikawa diagrams for determine the factors that affect on the quality of the visual novel.*

Наразі мультимедійні видання мають найрізноманітніший вигляд: від pdf-файлу з додаванням аудіо та анімації до елементів доповненої реальності. І серед цих різновидів можна виокремити такий напрям мультимедійних видань, як візуальні новели. Візуальні новели — це різновид комп'ютерних ігор, в яких основне смислове навантаження передається через текст та зображення, скомпоновані відповідним для цього жанру чином.

Метою роботи є аналіз та дослідження чинників, що впливають на якість створення візуальних новел.

Базуючись на огляді тематичних інформаційних та наукових джерел, методах експертних оцінок, в якому було проаналізовано пріоритетні параметри для візуальних новел, розроблено причинно-наслідкову діаграму якості створення візуальних новел та виокремлено кожний етап розробки із зазначенням чинників, які можуть мати вплив на якість кінцевого мультимедійного продукту. Так, було обрано такі чинники впливу на якість даного типу мультимедійного продукту: концепція, персонал, умови праці, метрологія, обладнання, програмне забезпечення, технологія виготовлення.

Проведено аналіз чинників впливу на всіх стадіях виготовлення візуальних новел: на стадії отримання ТЗ та вхідної інформації, створення структури та концепції, розробки дизайну персонажів та фонів, оформлення інтерфейсу, створення ілюстрацій, кодингу й компонування всіх елементів в єдиний проект й тестування.

Також для кожної ланки деталізовано основні чинники. Так, розроблення концепції й структури повністю залежить від сюжету, що лежить в основі візуальної новели. Розробка дизайну залежить від технічного завдання, поставленого замовником й здібностей художників/дизайнерів напряму. Кодинг й компонування всіх елементів в єдиний проект залежить від розробленої раніше структури й концепції видання, від того, як швидко й якісно дизайнери виконають свою роботу, від вміння та навичок програміста.

Розроблена причинно-наслідкова діаграма Ісікави (рис.) наочно демонструє та увиразнює обсяг чинників впливу на якість візуальних новел. Кожен процес нерозривно залежить від апаратного та програмного забезпечення, характеристик робочих станцій, що повинні відповідати вимогам програмного забезпечення, а останні, у свою чергу, — повною мірою повинні виконувати задачі, для яких їх використано.



