

УДК 004.42

ДИЗАЙН І РОЗРОБКА ОНЛАЙН ГРИ З ЗАСТОСУВАННЯМ СЕРВІСУ FIGMA

В.Ю. Щербань, доктор технічних наук, професор
Київський національний університет технологій та дизайну

Є.І. Нечипорук, студент
Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: Figma, ігрові інтерфейси, гейм дизайн, плоский інтерфейс, режим реального часу.

Розробка ігор - це захоплюючий і творчий процес, що об'єднує безліч дисциплін і спеціалізацій [1-3]. Ігрова індустрія продовжує розвиватися, надаючи новачкам в ІТ унікальні можливості для самореалізації. Фундамент майбутнього проекту закладається на етапі проектування продукту. Проектуванню зазвичай підлягають: - ігровий дизайн і ігрова механіка; - архітектура програмного забезпечення; - призначені для користувача інтерфейси.

Ігрові інтерфейси - це одна з найважливіших частин розробки, яка безпосередньо пов'язана з геймдизайном, але, проте, частково виходить з області його компетенції. Якщо узяти ігрові інтерфейси в широкому, глобальному сенсі, і розглядати їх безпосередній взаємозв'язок з самою грою, то можна сказати так: гра і гравець живуть в абсолютно різних всесвітах, окремо один від одного, і саме інтерфейс є точкою їх взаємного зіткнення. По засобах інтерфейсу гравець отримує інформацію від гри, а гра приймає бажання і настрої гравця. Саме за допомогою інтерфейсу гра і гравець навчаються і пізнають один одного. Тому якість цього спілкування залежить від якості інтерфейсу. У великих компаніях розробкою призначеного для користувача інтерфейсу займаються спеціально навчені люди. Тобто робити інтерфейси для програмних продуктів, що випускаються, — окрема посада, і це не спроста. Інтуїтивно зрозумілий призначений для користувача інтерфейс — ціла наука.

Більшість ігрових інтерфейсів все ще робляться в Adobe Photoshop зважаючи на їх художність і графічну складність, на яку не здатні векторні редактори. Проте і в ігри прийшов тренд плоских інтерфейсів, і настав час перейти з важкого «Фотошопа» на простіші редактори інтерфейсів, такі як Figma, Adobe XD, Sketch і інші. У таких інструментів є немало переваг перед Фотошопом, таких як спільна робота, можливість створення інтерактивного прототипу, плагіни, автолейаути, варіанти, і з часом їх стає все більше. З цієї причини інтерфейси на нових проектах краще починати робити відразу в таких нових редакторах.

Figma - це сучасний онлайн-редактор з функціями для командної роботи. Усі файли зберігаються в хмарі, і над ними можна працювати разом з колегами в режимі реального часу. Перевага Figma - простота, швидкість роботи і можливість користуватися усіма функціями безкоштовно

Figma — це той інструмент, без якого зараз важко представити повноцінну роботу будь-якого графічного, продуктового або веб-дизайнера. Більше того, ця програма настільки проста і зручна у використанні, що з нею працюють над своїми проектами також і представники інших професій: маркетологи, SMM-спеціалісти, менеджери і навіть розробники.

Figma — це відносно новий інструмент дизайну, заснований на браузері. Це означає, що вам не треба встановлювати його локально або купувати дорогі ліцензії, щоб надати членам групи доступ до файлів проекту. Це зробило дизайн доступнішим, ніж коли-небудь, і тому багато розробників тепер вимушені вчитися працювати з інструментами дизайну.

Що можна робити в Figma:

- Елементи інтерфейсу: кнопки, списки, іконки, форми для прийому заявок. Можна настроїти для них анімацію і інші ефекти.
- Векторну графіку: логотипи, ілюстрації і інші графічні елементи.
- Макети екранів для майбутніх веб-сторінок і додатків. Дизайн можна відразу «приміряти» на екран комп'ютера або смартфона.
- Інтерактивні прототипи сайтів і мобільних застосувань. Коли усі екрани відмалювали, ви можете збудувати зв'язки між ними і перевірити, як працює кожне посилання або кнопка.
- Презентації. У редакторі є зручні шаблони і необхідні інструменти для роботи з таким форматом.
- Схеми. Їх можна малювати в доповненні FigmaJam - це онлайн-дошка для заміток, яка по функціоналу не поступається платформі Miro.

Не для усіх інтерфейсів — особливо ігрових — Figma підходить.

Якщо у вашому проекті кожен елемент інтерфейсу — цей витвір мистецтва, то растрові редактори, ймовірно, підходять куди більше. Інтерфейс нашої гри досить простий: більшість елементів плоска (іконки, підкладки, кнопки), і їх легко реалізувати у векторному форматі. Процес перенесення виявиться простіший, якщо велика частина інтерфейсу буде представлена у векторному форматі, оскільки Figma не підтримує редагування растрової графіки.

Список використаних джерел

1. Shcherban V. Yu. Methods and systems of artificial intelligence / V. Yu. Shcherban, Y.O. Demkivskiy, T.I. Demkivska, B. L. Shramchenko, V.G. Rezanova. – К.: ТОВ "Фастбінд Україна", 2022. – 210 р.
2. Щербань В.Ю. Методи представлення, збереження та аналізу даних інформаційних систем / В.Ю. Щербань, С.М. Краснитський, Т.І. Астістова, В.М. Яхно. – К.: ТОВ "Фастбінд Україна", 2023. – 470 с.
3. Щербань В.Ю. Математичне моделювання систем і технологічних процесів / В.Ю. Щербань, О.З. Колиско, Ю.Ю. Щербань, Г.В. Мельник, М.І. Колиско, А.М. Кириченко. – К.: ТОВ "Фастбінд Україна", 2023. – 937 с.