

# Содержание

Предисловие. Как мы собрались написать эту книгу .....	7
Благодарности .....	10
<b>РАЗДЕЛ 1. НАСТРАИВАЕМСЯ НА НУЖНЫЙ ЛАД .....</b>	<b>11</b>
1.1. Введение. Эскизы пользовательских интерфейсов .....	12
1.2. Зачем нужны эскизы? Выдержки из книги Бакстона <i>Sketching User Experiences: Getting the Design and Right the Right Design</i> .....	17
1.3. Альбом для эскизов. Ваш главный инструмент для фиксации, разработки, демонстрации и архивации идей .....	25
1.4. 10+10: спуск вниз по воронке. Разрабатываем 10 разных идей и совершенствуем избранные. ....	32
<b>РАЗДЕЛ 2. ЧЕРПАЕМ ИДЕИ ИЗ РЕАЛЬНОГО МИРА .....</b>	<b>45</b>
2.1. Быстрые эскизы. Зарисовываем суть интересных идей в любых ситуациях ..	46
2.2. Фотофиксация. Фотографируем то, что «наводит на мысли» .....	51
2.3. Коллекции изображений и вырезок. Становимся почти дисциплинированными охотниками и собирателями. ....	61
2.4. Коллекции предметов. Собираем физические объекты. ....	68
2.5. Демонстрация коллекций. Знакомство с коллекциями других людей вдохновляет на дискуссии .....	82
<b>РАЗДЕЛ 3. ОТДЕЛЬНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ. ....</b>	<b>87</b>
3.1. Разминка. Упражнение, которое всегда на пользу. ....	88
3.2. Рисуем то, что видим. Упражнение, которое поможет научиться делать точные рисунки. ....	94
3.3. Эскизный словарь. Рисуем предметы, людей и их занятия. ....	104
3.4. Простой эскиз. Основные составляющие эскиза: рисунок, аннотации, стрелки и примечания .....	112
3.5. Коллективные эскизы. Рисуйте эскизы во время мозгового штурма, генерации идей и обсуждений. ....	117
3.6. Программы для создания презентаций. Выполняем эскизы с помощью программ для создания презентаций. ....	121

3.7. Эскизы из канцелярских принадлежностей. Создаем редактируемые эскизы из простых канцелярских принадлежностей.....	127
3.8. Шаблоны. Заранее готовим неизменные компоненты эскизов — шаблоны, пригодные для многократного использования.....	133
3.9. Контурные рисунки с фотографии. Создаем коллекцию контуров для составления эскизов.....	141
3.10. Гибридные эскизы. Сочетаем эскизы с фотографиями.....	151
3.11. Трехмерные эскизы. Создаем эскизы из листового пенопласта.....	156
<b>РАЗДЕЛ 4. РАСКАДРОВКИ: ВИЗУАЛЬНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ.....</b>	<b>165</b>
4.1. Последовательные раскадровки. Иллюстрируем последовательность взаимодействий.....	166
4.2. Диаграмма состояний и переходов. Визуально представляем текущие состояния, переходы и пути принятия решений, разворачивающиеся во времени.....	172
4.3. Разветвляющаяся раскадровка. Иллюстрируем пути принятия решение в ходе человеко-машинного взаимодействия.....	178
4.4. Повествовательная раскадровка. Показываем ход взаимодействия и контекст с учетом временного фактора.....	186
<b>РАЗДЕЛ 5. АНИМИРУЕМ ОПЫТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ.....</b>	<b>199</b>
5.1. Анимированная последовательность. Анимлируем отдельную последовательность взаимодействий путем совмещения изображений.....	200
5.2. Пути перемещения. Усиливаем иллюзию гладкости взаимодействия.....	206
5.3. Анимация с разветвляющейся структурой. Анимлируем разные пути взаимодействия в ветвящейся последовательности.....	211
5.4. Ключевые и промежуточные кадры. Создаем более сложную анимацию.....	217
5.5. Линейное видео. Демонстрируем интерактивную последовательность с помощью видеокамеры и бумаги.....	226
<b>РАЗДЕЛ 6. ВОВЛЕКАЕМ ЛЮДЕЙ.....</b>	<b>233</b>
6.1. Первоначальная ментальная модель. Выясняем, как люди изначально воспринимают интерфейс, знакомясь с его эскизами.....	234
6.2. Волшебник из страны Оз. «Волшебник» управляет тем, как эскиз системы реагирует на действия пользователя.....	245
6.3. Мысли вслух. Выясняем, что думают люди, взаимодействуя с вашим интерфейсом.....	252
6.4. Экспонирование эскизов. Делитесь своими эскизами, выставляя их на всеобщее обозрение.....	259
6.5. Критический взгляд. Представляйте свои идеи окружающим и побуждайте их к критике.....	265