

дизайна, будучи в состоянии при этом объяснить, в чем заключаются их недостатки. Выискивая неудачные примеры, вы учитесь выделять то, что раздражает вас, и пытаетесь понять, почему так происходит. Умение замечать плохой дизайн позволяет смотреть на собственную работу критическим взглядом. Чтобы овладеть этим навыком, начните поиски ситуаций и объектов, вызывающих раздражение.

#### На заметку

Если вы собираетесь приобрести фотоаппарат для этих целей, обратите внимание на:

- небольшие фотокамеры, которые удобно носить с собой;
- мобильные телефоны со встроенной камерой;
- возможность снимать видео, чтобы фиксировать события, которые развиваются перед глазами, и/или комментировать то, что вы видите.

#### На заметку

Фотофиксация — это быстрая съемка, цель которой заключается в том, чтобы запечатлеть то, что наводит вас на мысли и может пригодиться в будущем.

Не думайте о композиции и о создании красивых кадров. Снимок просто должен давать представление о том, что привлекло ваше внимание.

Фотофиксация подразумевает, что вы снимаете то, что имеет отношение к вашей профессии, а не фотографируете друзей, родных или прекрасные пейзажи.



## ПРИМЕР 1: КНОПКИ «ОТКРЫТЬ» И «ЗАКРЫТЬ» В ЛИФТЕ

Итак, не откладывая, приступим к составлению своей коллекции. Допустим, находясь в лифте, вы видите, что к вам спешит присоединиться ваш друг. Вы хотите нажать на кнопку, чтобы двери оставались открытыми, но вместо этого случайно жмете на другую, и они быстро закрываются. Вы вспоминаете, что не

только вам доводилось так ошибаться, ведь вы столько раз замечали, что люди колеблются, прежде чем нажать кнопку «открыть». Почему же эти кнопки так легко перепутать? Сфотографируйте их в различных лифтах.



Проанализируйте полученные снимки. Обратите внимание, что рельефный символ очень похож на кнопку — неудивительно, что вы нередко нажимаете на него. Заметьте также: хотя на этих кнопках изображены стандартные символы, их значение сложно понять с первого взгляда. Почему они приводят в замешательство? Возможно, потому, что символы открывания и закрывания дверей похожи друг на друга. Может быть, треугольники — слишком простые символы, которые легко «переворачиваются» у нас в голове? Или в графическом изображении сочетаются конкретные и абстрактные символы — линия обозначает двери, а стрелки — направление. Пожалуй, общепринятый стандарт — это еще не гарантия того, что знак будет всем понятен. Символы прежде всего должны быть ясными и удобочитаемыми.

Да уж... А как насчет многочисленных значков во всевозможных программных приложениях? Надо бы их оценить. А вдруг значки и другие символы, которые вы используете в собственных работах — графическом дизайне интерфейсов — тоже имеют подобные недостатки? Пора это проверить...

## ПРИМЕР 2: КНОПКА АВТОМАТИЧЕСКОГО ОТКРЫВАНИЯ ДВЕРЕЙ

Я подхожу к автоматической двери с большой коробкой в руках. «Как здорово, — думаю я, — что дизайнеры придумали такие замечательные вещи как, например, автоматическое устройство открывания дверей, это так облегчает нашу жизнь». Затем я замечаю, что кнопки, с помощью которой открывается нужная дверь, вроде бы не наблюдается. И мне приходится бороться с двумя щеколдами, жонглируя коробкой. Где же кнопка? Рядом с этой дверью находится еще несколько других, которые тоже открываются автоматически. В трех случаях кнопка открывания находилась в паре сантиметров от самой двери. Что же касается двери, представленной на фото, — той самой, через которую пытался пройти я, — ее кнопка располагалась на расстоянии трех метров, рядом с другой дверью! Сначала у меня сложилось впечатление, что кнопки для этой двери просто не существует. Нашел я ее лишь после того, как обратил внимание, что у одной двери как будто бы две кнопки.



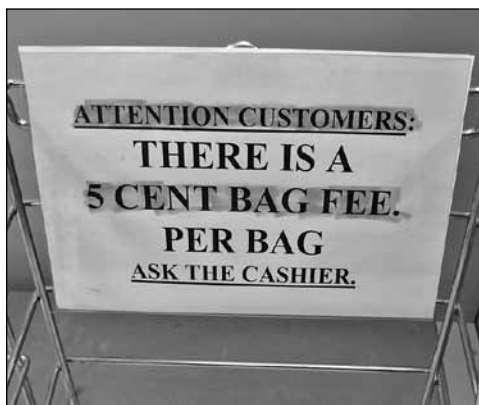
А как расположены элементы управления в интерфейсах, которые разрабатываю я?

## ПРИМЕР 3: КАССА САМООБСЛУЖИВАНИЯ В СУПЕРМАРКЕТЕ

Увидев в супермаркете длинные очереди, я решил воспользоваться кассой самообслуживания, хотя и предчувствовал, что все будет не так просто. Подойдя к кассе, я заметил, что работники магазина уже выявили несколько проблем и постарались их ликвидировать, вероятно, потому, что им неоднократно при-

ходилось помогать покупателям вроде меня делать подсчет стоимости выбранных товаров и производить оплату. Поэтому они решили снабдить клиентов кассы самообслуживания дополнительными инструкциями. Подсказки сотрудников магазина свидетельствуют о том, что сбои в работе кассы самообслуживания случались так часто, что пришлось искать способ устранения этих проблем.

Хмм... А старается ли моя компания отслеживать проблемы, с которыми сталкиваются пользователи нашего программного обеспечения? Предлагаем ли мы стандартные решения этих проблем?



## ФОТОФИКСАЦИЯ УДАЧНЫХ ДИЗАЙНЕРСКИХ РЕШЕНИЙ

Фотографируйте дизайнерские решения, которые вас вдохновляют. Равно как и замечать неудачный дизайн, вы должны учиться видеть успешные примеры дизайнерских решений в целом и какие-то достойные внимания частности.

Перед вами магнитный разъем моего ноутбука Apple. Он примечателен тем, что не торчит, а значит, позволяет экономить место в ограниченном пространстве. Что еще важнее, он фиксируется магнитом. Мне нравится эта идея. Больше не

придется с сожалением наблюдать за тем, как мой ноутбук падает со стола, когда я запинаясь о провод, поскольку он легко открепляется от ноутбука. Почему все разъемы не делают такими?



#### На заметку

##### Пусть фотофиксация станет привычкой

Делайте по 20 фотографий каждый день на протяжении всей следующей недели, фиксируя дизайнерские решения и ситуации, которые вас раздражают, вдохновляют или просто чем-то привлекают. Не стремитесь запечатлеть только какие-то выдающиеся образцы, вам не нужна авторитетная коллекция. Просто фотографируйте, сохраняйте и пересматривайте снова и снова то, что привлекло взгляд.

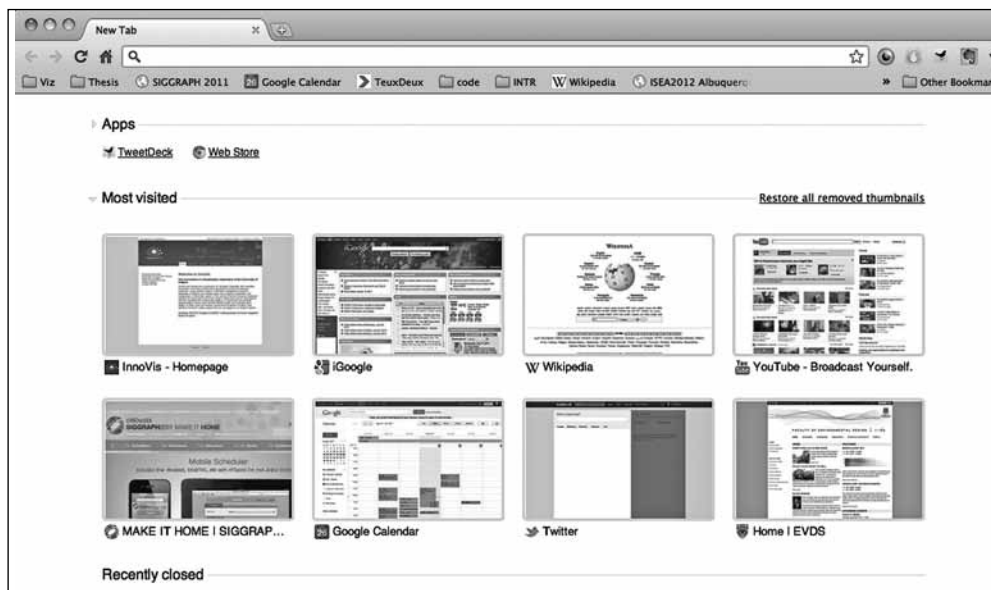
##### Заведите блог готовых дизайнерских решений

Хороший метод заставить себя стать охотником и собирателем — это завести блог и публиковать фотографии (или эскизы) различных дизайнерских решений, дополняя их своими комментариями. Это заставит вас искать и коллекционировать любопытные объекты и анализировать, какими из них стоит поделиться с интернет-аудиторией. Введите в строку поиска слова «дизайн, интерфейс, примеры, блог» и посмотрите, как ведутся подобные блоги. Обратите внимание, к примеру, на сайт Interface Hall of Shame / Hall of Fame («Дизайн интерфейсов: Зал позора / Зал славы», <http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/>), на котором собраны удачные и неудачные примеры дизайна интерфейсов и приведены комментарии. Хоть он и несколько устарел, вы найдете широкую подборку достойных внимания интерфейсов.

**Упрощенное наложение при создании панорамных снимков.** На этой фотографии я создаю панорамное изображение с помощью программы Microsoft Photosynth на своем iPhone. В других программах приходится вручную выстраивать

кадры в последовательность, из которой затем собирается панорама. Photosynth делает это самостоятельно и мгновенно: вы просто переводите объектив на следующую часть сцены, а программа все выравнивает. Она показывает динамические превью кадров для «склейки», пока вы фотографируете. Она даже обводит изображение зеленой рамкой, показывая, что все готово и можно делать очередной кадр. Я просто делаю фотографии, из которых составляется панорама. Чудесно!

**Самые посещаемые страницы.** При запуске веб-браузера Google Chrome автоматически отображаются самые посещаемые страницы. Это очень удобно для перехода на сайты, к которым я обращаюсь чаще всего, — ведь, как правило, именно они мне и нужны в Интернете. Это избавляет от необходимости добавлять страницы в закладки или вручную вводить URL-адрес. Благодаря миниатюрам эти страницы легко узнаваемы. Почему нет чего-то подобного в Проводнике Windows или в эпшловском Finder?



## ФОТОФИКСАЦИЯ ОБЪЕКТОВ, КОТОРЫЕ ВАС ВДОХНОВЛЯЮТ

Фотографируйте объекты, которые вас вдохновляют, пусть даже на первый взгляд они не связаны с дизайном интерфейсов. Многие полезные идеи рождаются под влиянием впечатления. Размышляйте над ними, анализируйте, как можно привести те элементы, которые вас привлекают, в собственную работу. Такая практика помогает мыслить оригинально.

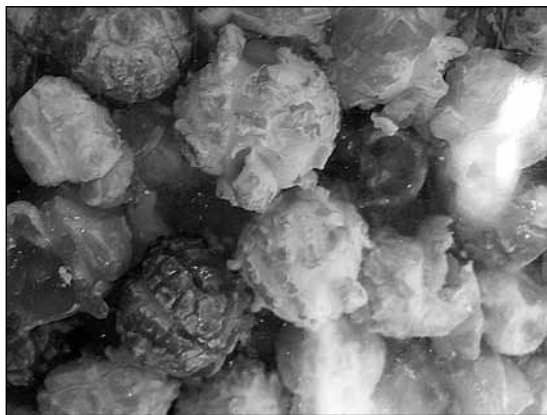
### 1 Фотографируйте!

Фотографируйте объекты и ситуации, которые привлекают ваше внимание. Пусть это будут различные цвета, формы, фактуры. Сфотографируйте, например, грудку всякой всячины на своем рабочем столе, чтобы поразмышлять о разнице между строго организованными папками и файлами в компьютере и беспорядочной, но весьма полезной кучей, которая вполне естественным образом скапливается у нас под рукой. Не стремитесь понять, достойны ли объекты и ситуации того, чтобы попасть в кадр. Дело не в этом. Достаточно того, что вам они чем-то интересны. Просто фотографируйте, сохраняйте и пересматривайте снова и снова.

### 2 Пополняйте коллекции

Присмотритесь к своим фотографиям. Порой вы точно знаете, почему сделали тот или иной снимок, но иногда это не так. Если нельзя уверенно сказать, что вдохновило вас на создание этого кадра, попробуйте догадаться. Неважно, верной будет ваша догадка или нет — любое предположение может перерасти в интересную идею. Попробуйте проиллюстрировать эту идею более полно, сделав 20 соответствующих ей кадров.

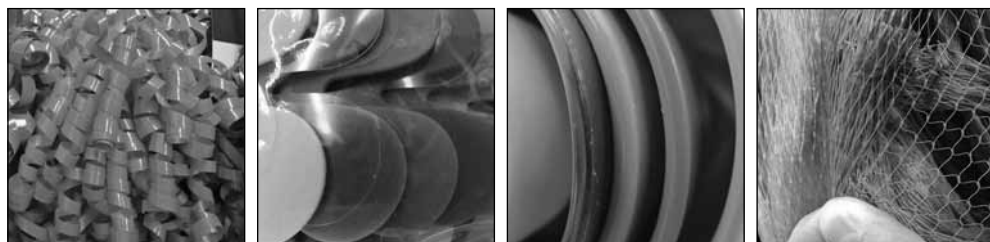
Допустим, вы сделали такой кадр, но почему — сказать затрудняетесь.



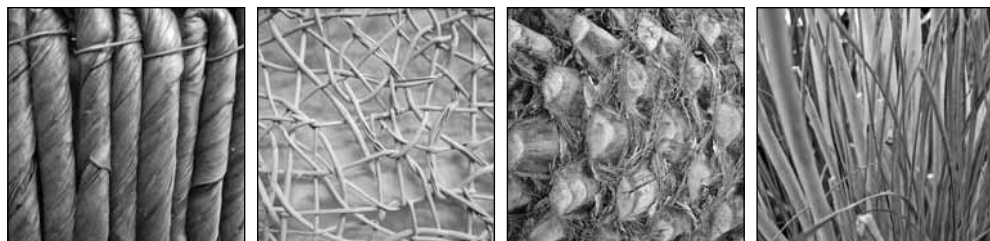
Предположим, это коллекция круглых предметов. Тогда ее можно пополнить такими кадрами:



Предположим, это коллекция ярких цветов. Тогда ее можно пополнить такими кадрами:



Предположим, это коллекция интересных фактур. Тогда ее можно пополнить такими кадрами:



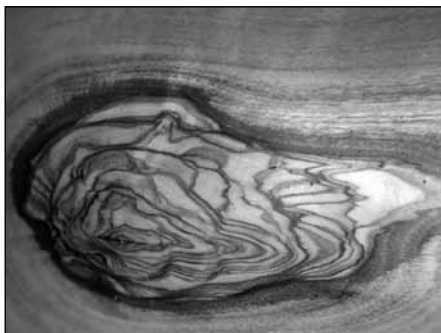
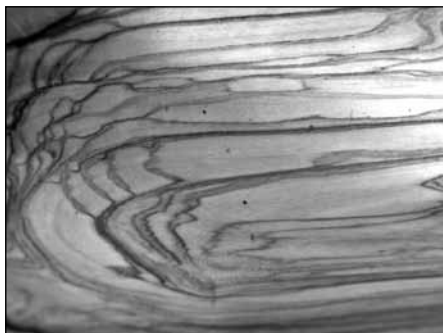
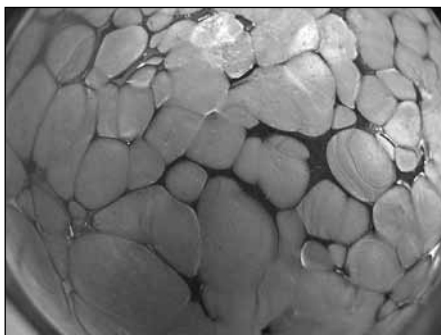
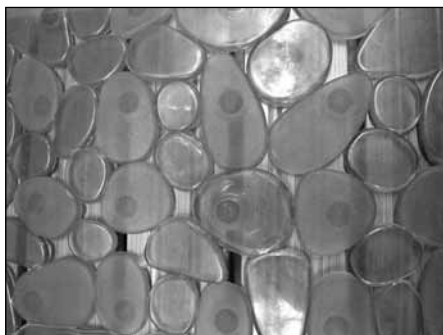
Как видите, любое из предположений позволяет сделать целый ряд интересных кадров. Эти формы, цвета и текстуры подскажут вам интересные идеи. Например, вложенные в сетку цветные мячи вдохновят на создание вложенного вращающегося меню. Растянутая капроновая сетка натолкнет на мысль о создании компонента интерфейса, который можно растянуть.

### 3 **Задавайте вопросы**

С помощью камеры можно задавать вопросы. Например, о том, как гармонично совместить различные формы. Я задался этим вопросом в небольшом



придорожном магазине и сфотографировал несколько объектов, которые, как мне показалось, по-разному отвечают на него. Вот четыре из них:



## ТЕПЕРЬ ВЫ ЗНАЕТЕ

1. Фотоснимки интересных объектов и ситуаций — богатый источник вдохновения.
2. В вашу коллекцию должны входить как примеры неудачных решений, которых следует избегать, так и фотографии того, что вас вдохновляет.
3. Пусть фотофиксация войдет у вас в привычку. Это хороший метод наблюдения за окружающим миром.

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)