



特集 - 1

「なぜ Blend が必要なのか」

- ・次代を拓くテクノロジー：Blend と WPF
- ・エクスペリエンスの重要性
- ・エクスペリエンスの実現におけるチーム開発

特集 - 2

「Blend によるアプリケーション開発の実際」

- ・アニメーションで基礎固め
- ・"Blending Circle" を作る
～コンセプトから設計、実装まで～
- ・3D メディアに挑戦

- まえがきより -

The authors of this book: 2ndfactory bring their massive expertise to bear on this book. Their years of real-world experience translate into some very valuable lessons in how and what you can do to build great user experiences. We hope that you' ll have fun as you work through this book step by step. We hope that you' ll learn a lot, and that you' ll step away with a new way of looking at how you can design and develop the next generation of applications for the desktop and the internet.

At Microsoft we' re very excited what is coming up in the User Experience space in the coming years. We' re looking forward to being users of the next generation of web and desktop products that you are going to build!

Microsoft
Technology Evangelist
Laurence Moroney

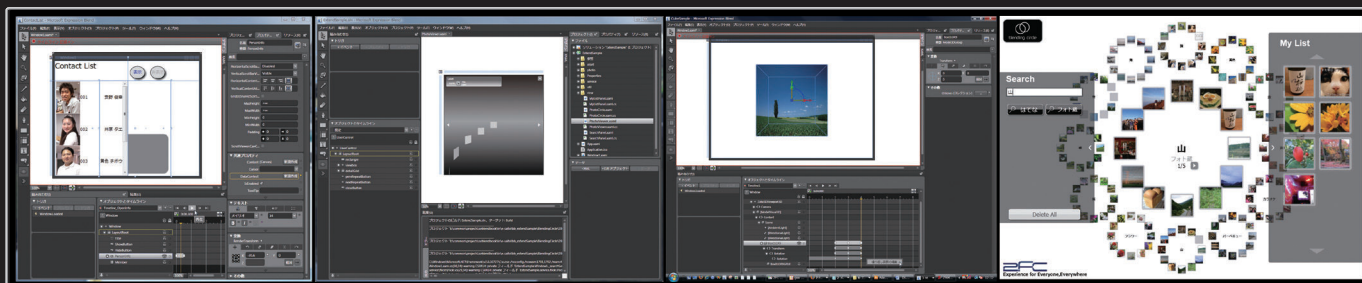
この本は執筆を手掛けたセカンドファクトリーの膨大な専門知識を形にしたものであり、どのようにすれば素晴らしいユーザーエクスペリエンスを創り上げることができるかということ、彼らの長年の実経験をもとに価値あるレッスンとして解説しています。

どのように次世代デスクトップアプリケーション、次世代ウェブアプリケーションのデザインや開発がおこなわれているのかをつかんでいただき、たくさんの方の学びを新たな一歩を踏み出してください。

ひとつひとつ、楽しみながらこの本を読み進めていただけることを願っています。

わたくしたちマイクロソフトはこれから到来する新しいユーザーエクスペリエンス空間の時代を心待ちにしており、あなたが創り上げる次世代ウェブ、次世代デスクトッププロダクトのユーザーになることを楽しみにしています。

マイクロソフト・テクノロジーエヴァンジェリスト
ローレンス・モロニー



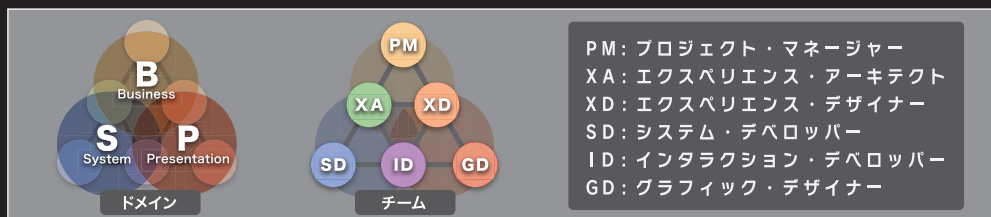
【本書の構成】

第 1 部：何故 Blend を使って開発するのか？

- 第一章：テクノロジー／Blend と WPF
- 第二章：エクスペリエンスデザイン：アプリケーションに新たな価値を与える
- 第三章：チーム：役割とツールの関係

第 2 部：Blend によるアプリケーション開発の実際

- 第四章：導入編
- 第五章：基礎編
- 第六章：実践編
- 第七章：番外編



より良いエクスペリエンスを提供するために検討するべきドメインと、チームのあり方に関するモデル図です。

詳しくは第三章で解説

執筆陣：
株式会社セカンドファクトリー
齋藤善寛 東賢 有馬正人 杉下高仁 齋藤栄二 安野俊幸 丹下悠二 小川達樹

本書籍に関するお問い合わせ：
株式会社セカンドファクトリー
東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル2F(担当 玉城)
042-354-7777 blendbook@2ndfactory.com

執筆陣が語る「読みどころ」スペシャルサイト開設中
www.2ndfactory.com/bb/