

## 03 構成エレメント

### 画面構成に用いられる要素

点、線、面、色、素材、空間、時間、光など。

#### 1 点

空間に配置された注意が集中する対象。

大きさや形状（四角形、三角形、写真イメージ、染みなど）に関係なく、点となる。

点による構成とは、その大きさと位置、空間との力関係で、緊張や感情を表現する。

（例）

- ❶画面の中心にある点：静的な印象で安定感や均衡による緊張感を感じさせる。
- ❷画面上部にある点：下へ落下するような動的な運動性を感じさせる。
- ❸画面下部にある点：運動の結果として着地した安定感を感じさせる。

#### 2 線

空間を分断、空間や対象物を結ぶ、壁を作る、取り囲んで制限する、交差する。

線の太さを増すと重みを感じられ、物体表面や固体として認識されるようになる。

（例）

- ❶画面に対して水平な線：静的な印象で安定感のある落ち着きや安堵を感じさせる。水平線、地平線を連想し、それを基準とした空間性が生まれる。
- ❷画面に対して垂直な線：上昇や落下という力学的な要素を持って強い緊張感を感じさせる。
- ❸斜線：垂直線よりも動的な印象を与えられる。視線の移動により、上昇や増加、下降や減少のイメージを生む。

#### 3 面

点の拡大や線の平行移動などにより、輪郭が意味をもち、形としての感覚が強まると面になる。点と面の境界は、面とその周囲の空間との大きさの比率で決まる。

面の大きさと形状は、重さの感覚に影響を及ぼし、シンプルな形状ほど重く見える。

## 04 リズム・対比・バランス

### 画面構成の工夫

画面要素に与えるまとまりや変化、安定感。

#### 1 リズム

繰り返しと適度な強弱からリズムは生まれる。

グラフィックデザイン（静止画）の中に動きを表現 → アシンメトリー、はみ出し、面積の大小によって躍動感、サウンド感、時間経過などを表現。

#### 2 対比

##### ▶ジャンプ率

大きいモノと小さいモノとの大きさの比率。大小差が大きいほどジャンプ率が高い。ジャンプ率も全体の印象を左右する要素なので、目的に合った適正なジャンプ率にする。

- ①
- ②
- ③
- ④

ジャンプ率高い＝若々しく元気で動的な印象      ジャンプ率低い＝上品、知的で静的な印象

#### 3 バランスと重心

##### ①重さで考える

画面に配置する要素を“重さ”で考えバランスをとる。

グラフィックデザインでは、“重さ”は面積と色によって決まる。 → 色によって適正な“重さ”を認識しにくくなる。

バランスをとるときは、画面全体をグレースケールに置き換えて考えるとわかりやすい。

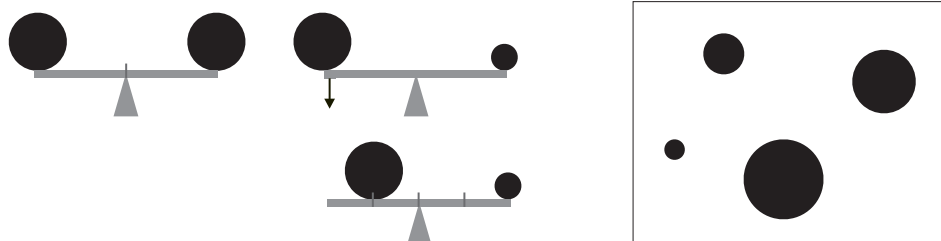
実際のレイアウトでは、濃度や密度が高い＝重い、低い＝軽い

文字：太くしたり、字間や行間を詰めると密度が高くなり、重く感じる。

写真や色面：背景とのコントラストが大きいほど重く感じる。

同じ面積ならば、色が濃いほど重く、薄いほど軽く感じる。

レイアウトの重心を紙面の中央に置くと安定感のある紙面になる。



##### ②数と配置で考える

奇数個（3、5、7個）の要素はアシンメトリーの構成になりやすくバランスがとりやすい。

三角形は構図の基本。鈍角三角形は安定感を増し、逆三角形は動きや軽快さを表現。

偶数個はシンメトリーになりやすく、安定感はあるが静的。

## 05 コンポジション（構図・画面分割）

### デザインに活用される比率

#### 1 三分割法

写真を撮影する際の基本構図の1つ。

画面の縦横それぞれを三分割し、交点、線、面に役割となる被写体を配置することで、安定したバランスのよい画面構成となる。

画面にイラストや写真、文字をレイアウトする場合にも応用できる。

三分割した各領域に役割を持たせる。

（例）「ビジュアルの領域」「タイトルの領域」「説明の領域」

#### 2 黄金比

古代よりもっとも美しいとされる比率。1:1.618

長辺と短辺が黄金比で構成される四角形は、黄金矩形（四角形）と呼ばれ、美しい四角形とされている。

名刺やスマートフォンの画面、パルテノン神殿、Apple のロゴマークなど、幅広く応用されている。

▶正方形を使用した黄金長方形の描画と分割

- ① 正方形を描く。
  - ② 中点から角へ斜線を引く。この斜線を中点との交点を基点として正方形の底辺まで回転し、長方形を作成する。
- ①の正方形の右側にできる長方形も黄金長方形となる。

※ 黄金長方形の分割は無限に続き、相似の小さい長方形と正方形に分割できる。

※ 正方形の頂点を曲線で結べば、黄金らせんになる。

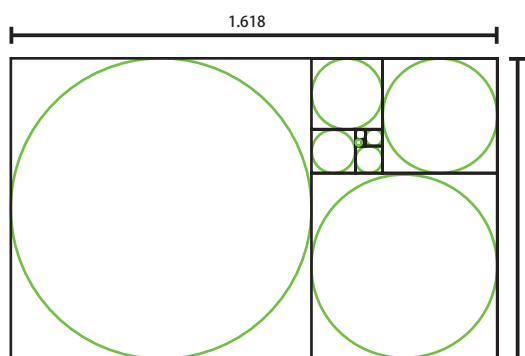
#### 3 フィボナッチ数列（らせん）

0,1,1,2,3,5,8,13,21,34,55,89,144,233,377,610...

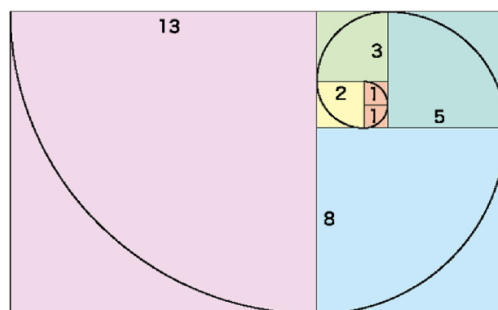
ある項の値は、その前の2つの項を足した値となる数列。らせんの法則にもなっている。

隣り合う数値の比は、黄金比 (1.61803) に近づいていく。

松ぼっくり、オウムガイ、ひまわりの種などの渦巻き形状もこのらせん形状。自然界に多く存在する。



▶黄金比：黄金長方形に内包される相似の黄金長方形と正方形



▶フィボナッチ数列によるらせん

#### 4 白銀比

古来より日本の建築物にみられる比率。1:1.41 ( $1:\sqrt{2}$ )。

法隆寺の金堂や五重塔、スカイツリー、人気キャラクターにもこの比率を持つものが多いといわれる。

## 06 情報の整理

### 情報の配置

#### 1 近接と遠隔

情報を分類する最も有効な手段。

似た情報、まとめて扱うべき情報は近くに配置する。

一区切りつけたい時や別の内容どうしは、意図的に遠ざけて配置する。

#### 2 整列

要素どうしの位置関係を揃えたり、均一に整えること。

❶ 文字列と文字列の行の先頭になる文字の位置。

文章は基本的に先頭と末尾の位置を揃える。

短い文章やデザインによっては、先頭のみを揃えたり、中央揃えを行う場合もある。

❷ 文字と写真の位置関係（アキを含む）。

図版とキャプションとの間隔（アキ）を揃える。キャプションと本文、本文と図版のアキも揃える。余白（アキ）は生み出すもの。

❸ 画面の端からの距離。

版面（紙面内に想定した枠）で図版や文字を揃える。紙面の端からの距離（余白、マージン）を揃える。別のページになっても、段組みが変わっても版面の大きさは同じ。

23

#### 3 余白の美

余白とは、対象物を囲む周囲の空間をさす。余白もひとつの形状と考え、対象物と同等に扱い整える。

余白の形状は矩形を意識すると整いやすい。

余白を意識し、活用することで主題が活きる。

特定のコンテンツへ注目を誘導し、周囲の無関係なコンテンツと区別する。余白の形状は矩形を意識すると整いやすい。

#### 4 流れの整理

情報のわかりやすさは、情報を与える順序によっても変化する。

人の視線は、上から下へ、横書きならば左から右、縦書きならば右から左へ移動する。

視線誘導は配置する要素のサイズや面積、色などの影響も受ける。

#### 5 情報のわかりやすさ

デザインとは、ある目的や目標を達成するものである。デザイナーは、情報を正しく理解し、レイアウトに反映させる。

何が最も重要な情報か？何を見せなければならないのか？ → ターゲットの観点で内容を理解。

伝えたい内容に応じて使い分けるべき情報の種類（ビジュアルか、文字か）