

Google が推奨する マテリアルデザイン

・ マテリアルデザインとは

2014 年に Google が提唱したデザインのこと

明確なガイドラインが定められたデザインであり、「見やすく、直感的に操作できる Web ページ・サービス」を作ることを目的としている

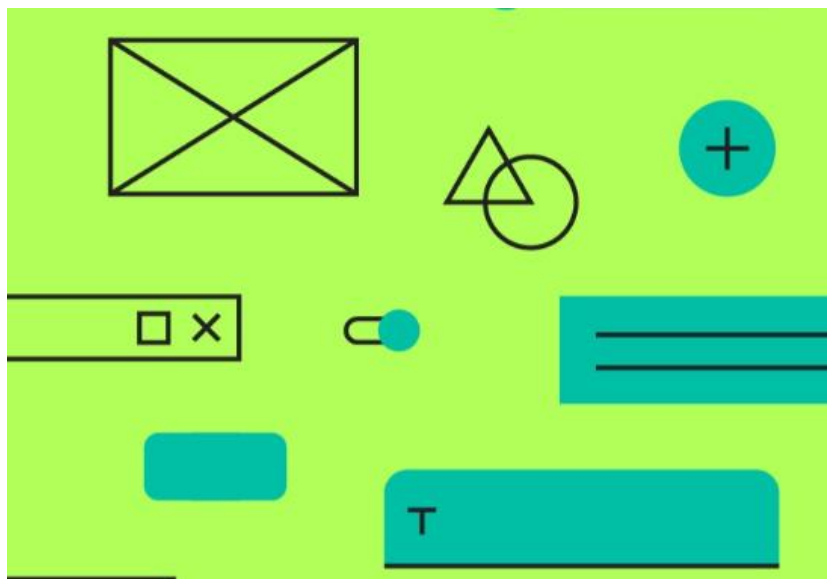
・ マテリアルデザインの 5 つの特徴

1 現実世界の物理的法則を取り入れる

具体的には、物の重なり方に連動した影、質量を感じる物の動きなどユーザーが普段から暮らしている「現実世界の物理的法則」を取り入れることで、画面をどう操作したらいいのか、直感的にわかるようにしている

2 紙とインクの要素で組み立てる

色の付け方や画像の配置、余白の使い方などを印刷物に近づけることで、ユーザーは画面の情報を捉えやすくなる

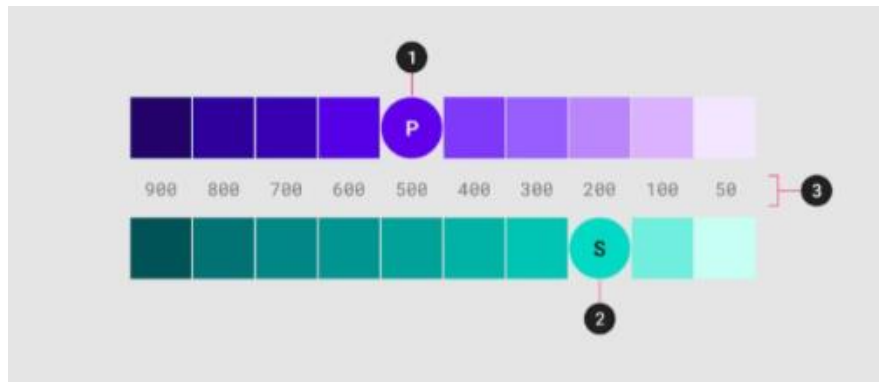


3 色の数を少なく配色する

色の数を、**有彩色4色まで**

- ・メインカラー
画面のメインとなる色（1色だけ決める）
- ・サブカラー
メインカラーと同じ色合いで、2色まで使える
（あくまでメインカラーの補助として使う）
- ・アクセントカラー
目立つ部分に使う色で、他とは違う色合いを選ぶ

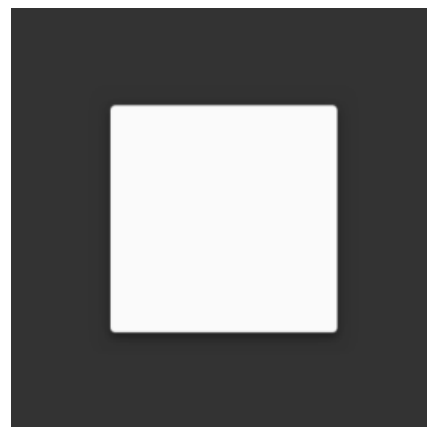
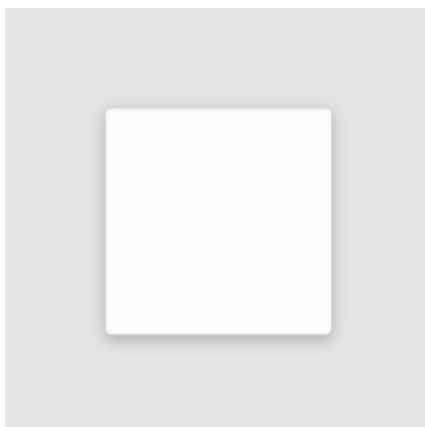
※3種類の色に加え、「白」「黒」「グレー」の無彩色は自由に使える



4 影を活用して立体感を作る

ただ影をつけるのではなく、現実世界の物理法則と同じルールで影を付ける

平面である画面上で、それぞれの要素がどう重なり合っているのかを表す



5 連続性のあるアニメーション

「タップした部分を中心に、次の画面に切り替わっていく」

「スワイプ下方向から、新しい画面や要素がでてくる」

など…

自分の操作が画面にどんな影響を与えたか、アニメーションで表現することで、ユーザーの理解をサポートする

・ マテリアルデザインとよく比較される「フラットデザイン」

フラットデザインとは、平面的でシンプルなデザインのこと

※マテリアルデザインも配色の少なさなどから「シンプル」と言えるため
両者は混同されやすい

マテリアルデザインとフラットデザインの違いは、「**立体感**」にある

- 現実世界と同じように各要素に影を付けるのがマテリアルデザイン
- 全く影を使わずに画面を作るのがフラットデザイン

・ マテリアルデザインのガイドライン（作り方）

- 1 奥行きを考える
- 2 現実世界の物理法則に従う
- 3 アニメーションはユーザーを起点にする

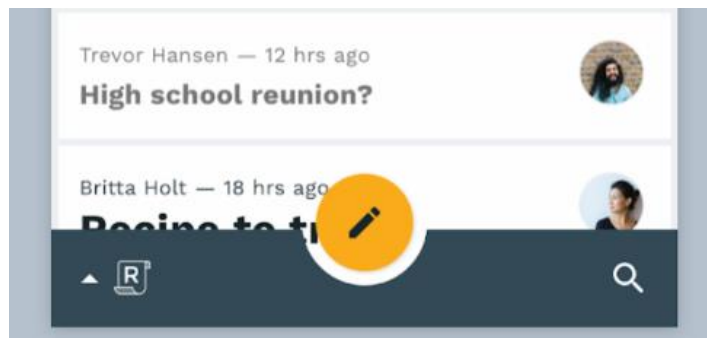
・ マテリアルデザインのボタンの種類

1 フロート型

画面上の最も重要な要素に割り当てられるボタン

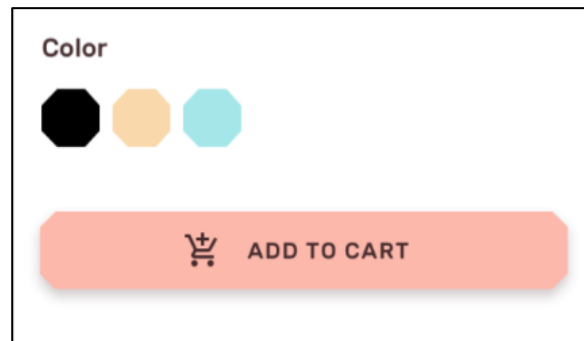
シートが一番上に配置され、影がついている

基本的には丸型で、中にボタンの意味を示すアイコンを描く



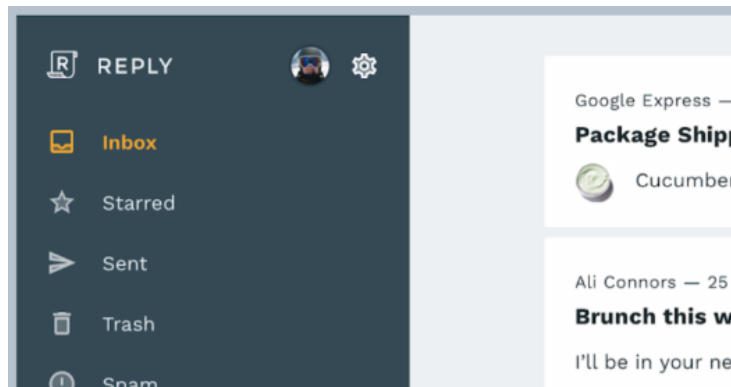
2 持ち上げ（レイズド）型

画面から少し浮き上がったように見えるデザイン
長方形で、中にはボタンの意味を示すテキストを書く



3 フラット型

色付きテキストで表現されるボタン
フロート型や持ち上げ型と異なりボタンの枠線はない
主に重要度の低いボタンや、「OK」「キャンセル」のような選択肢に使用



- ・フローティングアクションボタン
浮き出したように見える円形のボタン
- ・浮き出しボタン
クリックやタップで押したような動きがつく場合が多い
- ・フラットボタン
テキストのみのシンプルなボタンで、色は自由に付けられる
- ・アウトラインボタン
2018年に新規追加された、囲みがデザインされたボタン