

デザイン原則 -まとめ-

やぎじん

平成 29 年 11 月 28 日

・ 4つの基本原則

コントラスト (Contrast)

コントラストの背景にある考え方は、ページ上の要素同士が単に「類似」するのを避けるということです。もし要素（書体、色、サイズ、線の太さ、形、空きなど）が「同一」でないなら、はっきり異ならせるということです。コントラストは、ページ上で視覚を引き付ける最も重要な要因になることがよくあります。つまり読者をまず読む気にさせるという働きをするのです。また、情報をより明確に伝える働きもします。

反復 (Repetition)

デザインの視覚的要素を作品全体を通して繰り返すことです。色、形、テクスチャー、位置関係、線の太さ、フォント、サイズ、画像のコンセプトなどを反復させることができます。反復は、組織化を促進し、一体性を強化します。

整列 (Alignment)

ページ上では、すべてを意図的に配置しなければなりません。あらゆる要素が、ほかの要素と視覚的な関連をもつ必要があります。整列は、すっきりと洗練された見え方を生み出します。

近接 (Proximity)

互いに関連する項目は、近づけてグループ化しなければなりません。いくつかの項目が互いに近接しているとき、それらは複数の個別のユニットとしてではなく、一個の視覚的ユニットとして認識されます。近接は、情報の組織化に役立ち、混乱を減らし、明確な構造を読者に揭示します。

・ カラーデザイン

以下の三次色までのカラー・ホイールを使用して説明する。



図 1: カラー・ホイール

・補色

カラーホイールで真向かいの位置にある色同士は、補色の関係にあります。まったく正反対の色同士なので、どちらか一方をメインカラーにしてもう一方をアクセントとした場合に最大の効果を発揮することがよくあります。

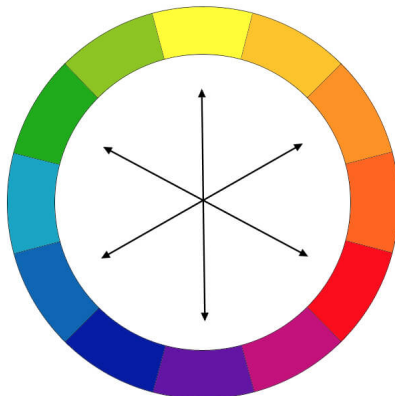


図 2: 補色

・トライアド

等しい距離にある三つの色の組み合わせは、心地よい色のトライアドを必ず作り出します。赤、黄、青は、子供向けの商品で圧倒的な人気があります。それらはプライマリー・カラー（原色）なのでその組み合わせはプライマリー・トライアドと呼ばれます。どんなトライアドでも（プライマリー・トライアドを除く）、それぞれの色を結びつける色が背後にあるのでうまく調和します。

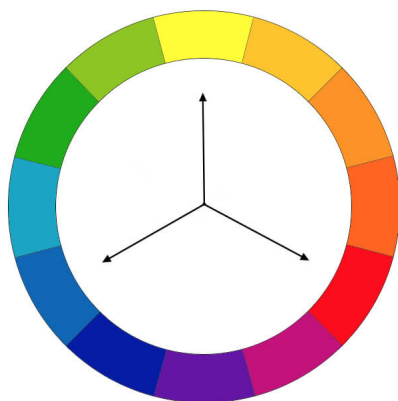


図 3: プライマリー・トライアド

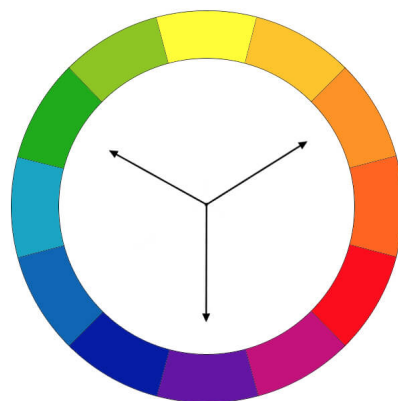


図 4: セコンダリー・トライアド

・ スプリット・コンプリメント・トライアド

トライアドには、スプリット・コンプリメントという形もあります。ホイール上のどれか一色を選び、その真向かいにある補色を見つけます。しかし実際に使用するのは、補色自体ではなく「補色の両隣の色」にします。そうすると、さらに少し洗練された鋭さを持つ組み合わせが生まれます。

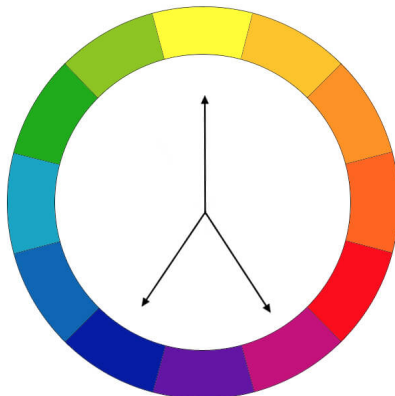


図 5: スプリット・コンプリメント・トライアド

・ 類似色

類似色の組み合わせは、ホイールの隣り合う色で構成されます。どの2色あるいは3色を組み合わせても、共通する色を基調に持っているので、調和のとれた組み合わせができます。

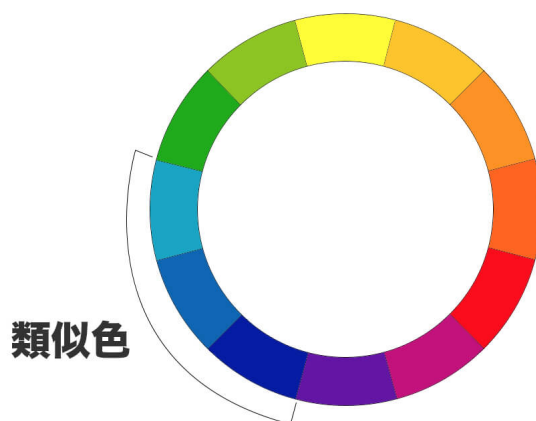


図 6: 類似色

・シェードとチント

純粋な色はヒューです。

ヒューに黒を加えると、シェード (shade) になります。

ヒューに白を加えると、チント (tint) になります。

ヒューを使う代わりに、それらの色のチントやシェードを使うことで選択肢は驚くほど増えます。

これらは、前述した補色、トライアド、類似色と組み合わせることで絶大的な効果を発揮します。

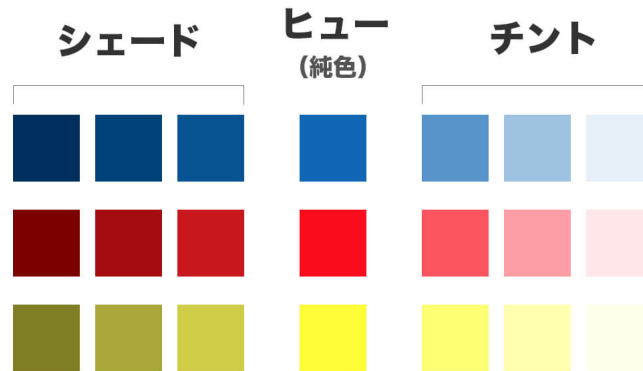


図 7: シェードとチントとヒューの関係

・暖色と寒色

色は暖色系（赤か黄色を含むもの）か寒色系（青を含むもの）のどちらかに属する傾向を持っています。グレーやタンなどの色は、赤や黄色を加えて「暖める」ことができます。逆にいくつかの色は、さまざまな青を加えて「冷やす」ことができます。寒色は背景に「引っ込み」、暖色は前面に「出ます」。暖色でインパクトをつけるにはごく少量ですみます。赤と黄は、目に直接飛び込んでくるからです。だから暖色と寒色を組み合わせるときは、一般的に暖色のほうを少なめにします。寒色は引っ込みます。だからインパクトを強くしたり効果的なコントラストをつけるために比較的多量に使うことができます。さまざまな色に等しい重みを持たせようとはしないことです。この視覚現象をうまく利用しましょう。

・トーンに注意

トーンとは、ある色のヒューの濃淡の特定の質を示す言葉です。よく似たトーンを持つヒューを使う必要があるデザインでは、それらをくっつけないように、また、量を等しくしないようにしましょう。

・RGB と CMYK

印刷する場合と画面表示の場合でカラーモデルを使い分けましょう。

印刷されるプロジェクトでは、CMYK を使いましょう。

一方画面上で閲覧されるものには、RGB を使いましょう。