

科学者が知っておきたいビジュアルデザインの心得 7

パワポ使いこなし術〈スライドのレイアウト〉

田中佐代子

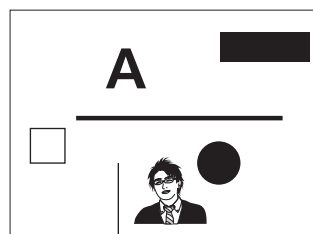
はじめに

前号の「レイアウトの基本」では効果的な画面をつくりだすための基本ルールをいくつか紹介しました。今回は、レイアウトグリッドを使った、効率的で効果的なスライドレイアウトの方法を紹介します。

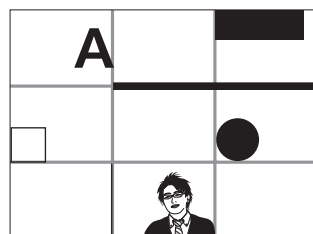
*タイトルを「Before-Afterによる事例 その1」から、「スライドのレイアウト」に変更しました。

グリッドシステムとレイアウトグリッド

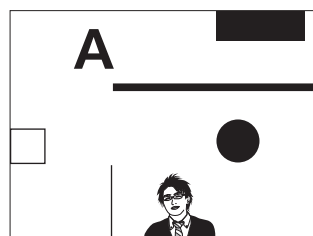
グリッドシステム*とは、レイアウトを行う時に、架空の水平・垂直線を引き、その線にそって図・写真や文字を配置することで、無駄なく整った印象のレイアウトができる方法です。そしてその架空の水平・垂直線のことをレイアウトグリッドと言います。レイアウトグリッドの効果を以下の図で示します。



Before: 無造作に文字、図、野線、イラストが配置されています。



上下3分割のグリッドに沿って配置しなおしました。



After: Beforeに比べ、整った印象になりました。

図1. グリッドシステム

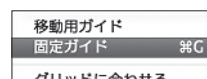
スライドのレイアウトグリッド

スライドは読むというより見る媒体です。短時間で読み取ることができるよう、シンプルなレイアウトグリッドを作成しましょう。

余白: スライドのレイアウトグリッドを考えるときにまず必要なのが「周囲の余白」「タイトル下の余白」「図・写真・文字の間の余白」です。これらによりタイトルや複数の図・写真・文字を、効率よくレイアウトできます。
レイアウトグリッドの作成方法: パワポの「表示」メニューでWindowsの場合は「ガイド」をチェックします。Macintoshの場合は「ガイド」の「固定ガイド」を選択します。すると画面の中央に垂直・水平にデフォルトのガイドラインが表示されます。それを移動したり、Ctrl(Win)/ option(Mac) キーを押しながらガイドラインを移動することでコピーしたりして、レイアウトグリッド作成します。

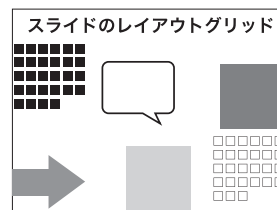


PowerPoint for WinDOWS 2010

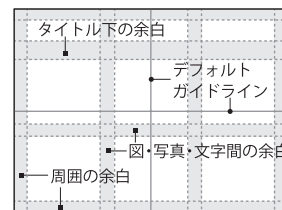


PowerPoint for Macintosh 2011

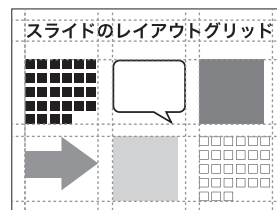
図2. ガイド選択画面



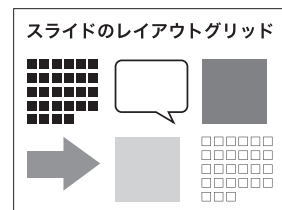
① **Before:** 全体にバラバラしてきゅうくつな感じです。



② 上の図のようなレイアウトグリッドを作成してみました。



③ ②のレイアウトグリッドに従って、文字や図をレイアウトしてみました。

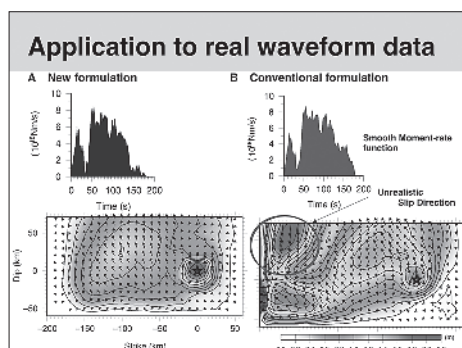


④ **After:** 周囲に余白があり、図や文字が整然と並んでいるので、すっきりした印象を受けます。

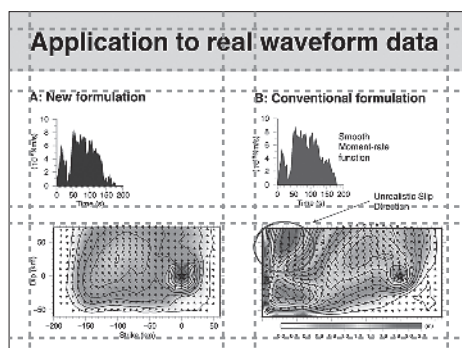
図3. スライドのレイアウトグリッド

レイアウトグリッドを使ってみる 1

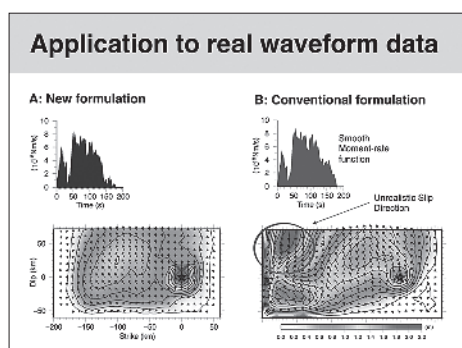
レイアウトグリッドを作成し、図や文字を配置してみましよう。



Before: まとまりがなく、少しわかりづらい印象を受けます。



レイアウトグリッドを作成し、それに従って図や文字をレイアウトしました (図は少し縮小しました)。



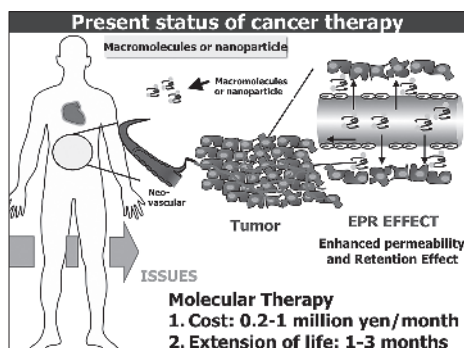
After: 整然として読み取りやすくなりました。

図4. スライドのレイアウトグリッド使用例1
[資料提供: 八木勇治 (筑波大学), 深畑幸俊 (京都大学)]

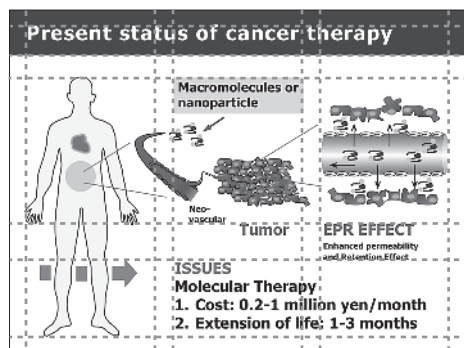
*グリッドシステムは、スイスのグラフィック・デザイナー、ヨゼフ・ミュラー＝ブロックマン (1914～1996年) らが提唱したデザイン法で、それは彼の著書「Grid Systems in Graphic Design」(1968) にまとめられています。

レイアウトグリッドを使ってみる 2

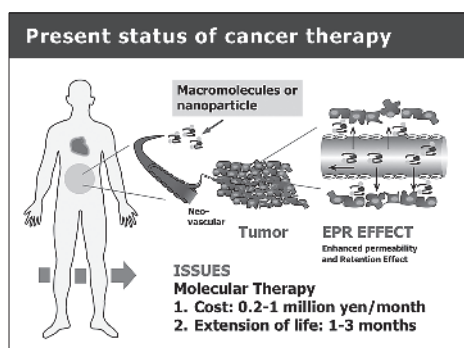
やや複雑な形の図形を複数配置するときの、レイアウトグリッドの活用例です。



Before: 画面いっぱいに文字や図が配置されています。また全体に煩雑な印象を受けます。



レイアウトグリッドを作成し、それに従って図や文字をレイアウトしました (図は少し縮小しました)。



After: 整然として読み取りやすくなりました。

図5. スライドのレイアウトグリッド使用例2
[資料提供: 吉富徹・長崎幸夫 (筑波大学)]

おわりに

今回は効果的な「ポスターのレイアウト」について解説する予定です。レイアウトグリッドを使って、大型ポスターのレイアウト作業を、楽にできる方法を紹介します。