Webデザイン実習2C

2017/12/06

Kazuma Sekiguchi
class@cieds.jp

独自スマートフォンサイトの作成

- できるだけUI/UXという観点に主眼をおいて作成
  - どういう風にデザインすればユーザーにとって使いやすいスマートフォン向けサイトになるかを考えて構成する
- テーマ
  - 八王子駅から徒歩5分くらいのところにある架空の水族館
  - 熱帯魚が豊富に展示されているのが特徴
  - ターゲット：20歳～30歳前後の男女、小さい子どもを持っている家族

  - 画像などはできるだけ商用利用可のものなどを利用

スマートフォンサイトの作成

1. どういう機能が要るか、コンテンツとして何が必要かを考える
2. ラフを描く。特に見せるべきもの、優先順位の高い物の配置を考える
3. 色、画像を配置。UIとインタラクションを考える
4. デザインを完成させる、画像を書き出す
5. HTML＋CSSでコーディング、実機で確認
6. 必要に応じて修正

スマートフォンサイトの作成

- iPhone6,7,8,Plusに対応
  - 幅375px ,414pxで表示した際に問題がないようにする
  - できればリキッドデザインで行う
  - 表示確認はGoogleChromeで行う
  - 実際の機能は実装しなくても良い（例えば検索機能、カメラでの撮影など）
- HTML、CSS、必要に応じてJS、デザインカンプ（Ps、Ai、Sketch、Xdなど）を作成し、提出

Webデザインでのワークフロー

- コンセプト、ターゲットを考察
  - 作成するウェブサイトの目的は何か
  - ターゲットはどういう層か
    - ペルソナ等を使用して考察を深める
- サイト構造の作成
  - ターゲットや目的に合わせてコンテンツを考える
  - サイト内の導線を考えて、ページ構成を考える
    - グローバルナビゲーションや機能ナビゲーション
  - サイト作成者やクライアントとの意思疎通を図るために作成する

Webデザインでのワークフロー

- デザインを作成
  - 画像やイラストを使用しつつ、デザインを作成
    - 完成状態と同じデザインを作成する
- デザインをスライスで切り出す
  - スライスという機能でパーツごと（ボタンや写真、メニューなど）に切り出していく
  - この際に書き出す形式（GIF、JPEG、PNGなどを使い分ける）
  - 今はアセット機能を利用するのが一般的
    - PsやAiであれば、利用できる
    - Aiでマスクを利用している場合だけズレるバグがある

ワイヤーフレーム

- 各ページごとに作成する
- 昔は無かったが、今は必須なものの1つ
  - プロトタイプを作ってしまい、ワイヤーフレームを作らないことも
- デザイナに指示を出すためのレイアウト配置図
  - 必要な要素を適切な場所に置く

- クライアントに提示して、理解してもらえるように記述する
  - あくまでも内部資料ではなく、外部向けの資料であることに注意

ワイヤーフレーム必要項目（1）

- そのウェブページの役割
  - ページが何をするためのページなのかを明確にする（Ex：トップページ、問い合わせのページ）
- 要素のレイアウト
  - 大体の位置でOKだが、グローバルメニューなどサイト全体で共通なものは統一した場所に置く
  - 微調整などはデザインの段階で行う
- 各セクション（要素）に記述する情報量の目安
  - 情報量が多ければ、デザイン上で工夫する必要が生じる
  - 表示する文章量などを補足として記述しておく

ワイヤーフレーム必要項目（2）

- テキスト
  - 既に決まっているのであれば、文章を入れておく
  - 未定であれば、大体こういう文章を想定している、というようなテキストを記述しておく
  - 見出しなどは記述しておく
- 補足説明
  - デザインをする上で、必要となる情報などは矢印等でレイアウト外に記述しておく
  - JavaScriptなどで動きを出す、などの記述をする場合もある

Webデザイン

- Webという空間（場所）で利用されるデザイン
  - 「見る」「感じる」だけではなく、「使う」「コミュニケーションする」という一歩進んだ使われ方をすることも
  - 画面を通して触る、使う
- 見るだけにとどまらない
  - 検索
  - アニメーションなどのインタラクション
  - コミュニケーション（SNS、Twitter）
  - スマートフォンのアプリ

ターゲット

- どのデザインもターゲットを考えることが重要
  - 男性なのか女性なのか
  - 20歳代なのか、60歳代なのか
  - 外で見るものなのか、家でじっくり見るものなのか
  - 活用するものなのか、見ていくものなのか

- すべての人に最適なデザインなどあり得ない
- 文字の大きさ、色、情報の配置が全て違ってくる

デザインの4原則

- 近接
  - 関連する項目をまとめてグループ化
  - 関連しない情報同士を近づけない
- 整列
  - 各要素を意図的に整列して配置する
  - 要素の視覚的な繋がりを意識して配置
    - 見えないガイドラインを意識して配置していく
  - 全体的なまとまりを保つ

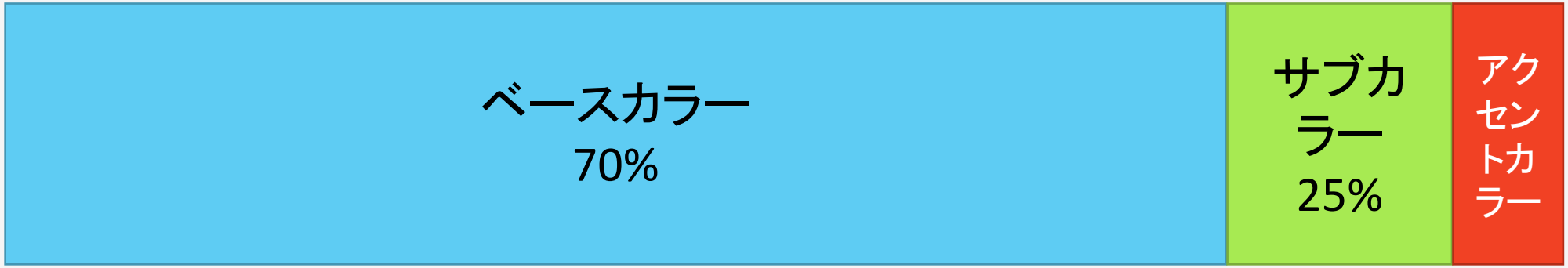
デザインの4原則

- 反復
  - デザイン上の特徴を一貫して持たせる
    - 特徴的な何かを繰り返し利用する
    - 全体的な統一感が出てくる
    - ヘッダー部分などのメニューはほとんど反復
- コントラスト
  - 異なる要素をはっきりと区別する
    - わずかな違いでは分からないので、大胆に区別する
      - 色や間隔の空け方で区別できる

要素を配置するセオリー

- ポートフォリオサイトや相当他者との違いを出したい場合以外は、他のサイトと要素の配置場所をある程度揃える
- ユーザが初めて見たとしても迷うことが無い
  - 左上または中央上に会社ロゴ、その下にグローバルメニュー
  - サイト内検索は右上
  - スマートフォンであれば、右上にメニュー（ハンバーガー）、真ん中無いし、左にロゴ
    - 検索はメニュー内に収めてあるのが多い

色数



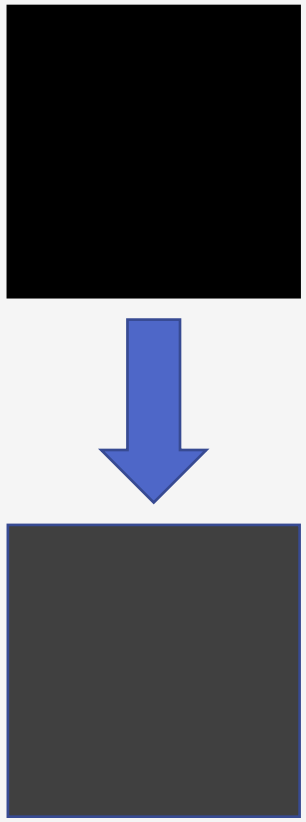
- ベースカラー、サブカラー、アクセントカラーの3色を基準にし、必要であれば、1色足す
  - 原則論であるため、これに従わない場合ももちろんある
  - ベースカラーは目立たせない（彩度や明度を調整する）

- キーカラー
  - ターゲットにあわせた色、または雰囲気に即した色を選定する

黒という色

- 黒は自然界にありえない色
  - Webでも使うと強いため、他の部分が左右されることがある
  - 最近のスマホアプリでは純な黒色は使われない（多少濃いグレーにし、キーカラーを混ぜる）
  - 文字色などでも少しずらした方が、良い場合も多い

  - 同様に真っ白も避けた方が良いかも（黒ほどではない）

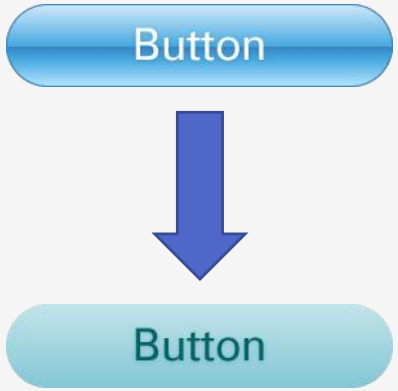


色ズレ

- Webサイトを見るディスプレイはマチマチ
  - 色を適切に合わせているディスプレイもあるが、ほとんどはずれている
    - Mac（10.5まで）はガンマ値が2.2
    - Windowsはガンマ値が1.8
  - Macの方が白っぽく見えていた
- 現在も多少のズレは生じる
  - ピッタリと色を合わせるのは不可能なため、微妙な色の差異で表現をするのは避ける（場合によって見分けが付かない）
- パステルカラーも避けた方が良い（EL液晶の問題）

グラデーション

- OSの色使いに左右されるところが多い
  - 昔：プラスチック的な光沢を持った表現
  - 現在：フラットデザイン
    - 実際には微妙なグラデーションを付けることが多い
    - 特に最近は派手なグラデーションを使う傾向が出てきた
- 質感を出すならテクスチャを使うのも有効
  - あまり主張しすぎるのは嫌われる傾向



ボタンとか

- ボタンのできなどで精度が高くなる
  - 目に付きやすいところに置かれる
    - サイト全体の雰囲気に沿っているか
    - ボタンとして周りと区別されているか
  - 目立ち過ぎると雰囲気を壊すことにもなる

- テキストだけにしてしまうのも手
  - ボタンはある程度の大きさが必要
  - テキストなら高さも抑えることができる

- スマートフォンの場合44px四方以上の大きさが必要（推奨）

光の当たり方

- 2次元だし、画面なので光りの方向などは本来無い
  - 現実世界の場合、紙でも光の方向は必ずある
  - Webでも光の方向を想定し、そこから光が当たっているように写真やパーツのハイライトを合わせると統一感が出る

  - 左から？右から？上から？

ファーストビュー

- Webページを表示したときにスクロールしないで表示される領域＝ファーストビュー
- 当然のことながら一番注目される部分でもあるため、重要な事柄は上にまとめて配置しておく
  - トップイメージ画像が大きい、などの場合、ファーストビューをそれだけ占拠する
  - 大きい画像はインパクトも与えられるが、必要な情報を与えられない可能性もある
- ファーストビューは概ね上から700px弱
  - スマートフォンであれば、600pxくらい

揃えよう

- 文字は左揃え？右揃え？
  - 日付は右揃えなら文章の頭は揃えよう
  - 箇条書き説明みたいなところは左側と右側でそれぞれ揃えよう
  - 整列機能はそのためにある
- メニューをボタン調にするなら同じ大きさにする
  - 文字の長さによって変えるとバラバラに見える
- それぞれの余白量を一致させる
  - 箱レイアウトなら上下左右の余白量を一致させた方がバラバラ感が無くなる

文字

- 大きすぎると情報量が入らなくなる
  - 小さい文字でも色と空間を利用することで、インパクトは与えられる
- ブラウザでの文字サイズは12px～16px程度
  - これが本文などで使われる標準サイズ
  - この程度あれば識字率で問題はおきない

- 大きいジャンプ率
  - 元気、躍動的、目立つ、楽しい、広告的、飛ばし見しやすい
- 小さいジャンプ率
  - 上品、気品がある、説得力、知性的、堅い、目立たない
- サイトの趣向、ターゲットに合わせる

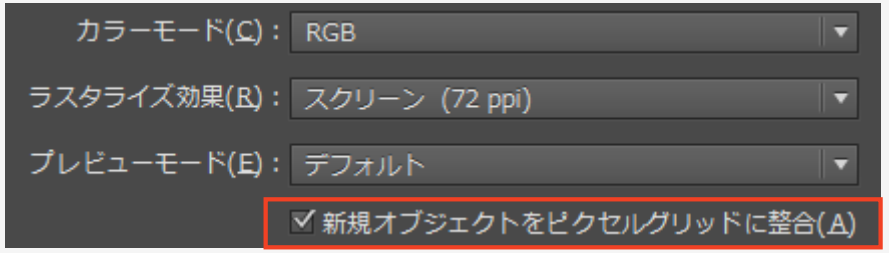
プロトタイプ

- 今のウェブは動きがあるのが普通
  - デザイナーはどういう動きを付けるのかを指示する必要あり
    - 何をどういう風に動かすのか
    - 何秒くらい時間を掛けるのか
  - きちんと指示を出せる能力が求められる
- AiやPsdだけでは表現できない
  - プロトタイプを作成して動きを作成してしまう
    - ある程度の技量が必要
  - 他のツールで動きを付けていく
    - 実際のコードはプログラマが作成

Made with Illustrator

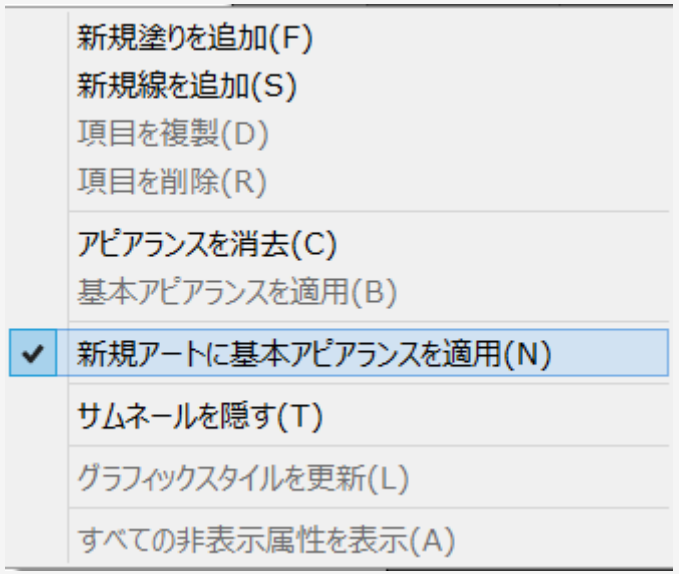
Web屋からデザイナーにお願い

- Webデザインをする際にIllustratorCC2015までを使う場合、以下に注意
  - 新規ドキュメントを作成する際に「プロファイル」を「Web」にして、作成
  - 「新規オブジェクトをピクセルグリッドに整合」はOFF
    - 詳細の中にあります
    - 0.5pxズレが生じてしまい、ぼけます
  - 線などは1px以上のもので整数値のみ使用すること
    - 0.5pxとかはぼけます

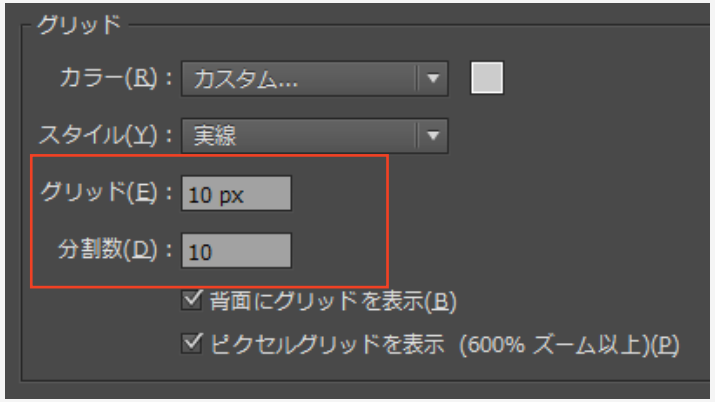


Web屋からデザイナーにお願い

- 矩形などを描画するときに線の位置は「内側に揃える」に設定
  - 毎回設定が面倒なので、「アピアランス設定」の「新規アートに基本アピアランスを適用」のチェックを外す
    - チェックを外して、線の位置を内側に設定すれば、以降の矩形などは内側に線が描かれる



- 「環境設定」で以下を設定
  - 「一般」→「キー入力」で1px
  - 「単位」はすべて「ピクセル」
  - 「ガイド・グリッド」→「グリッド」で10px
  - 「ガイド・グリッド」→「分割数」で10



Web屋からデザイナーにお願い

- 矩形などはすべて「左上」を基準にXとYともに整数値のみ利用する
  - WとHの値ももちろん整数値のみ
- アートボードのサイズは横サイズでは目的とする解像度よりも高い値にしておく
  - ex:980pxなら1100pxで作成する

- これがきちんとできているとコーディングしやすいデザインデータができる
  - この辺で手を抜くと後でぼけぼけのデザインになるので注意
- レイヤーもパーツごとに分ける
  - ex:ヘッダー、フッター、メインナビゲーションなどなど

Illustratorのデータ

- 0.5pxとかが扱えてしまうため、非常にボケやすい
  - ピクセルプレビューで確認しながらガイドを引いて、調整
  - ボケるとスライスを入れにくい
- レイヤー分けしない人が多い
  - 後で訳分からないことになる
  - できるだけレイヤー分けする
- アウトライン化するところとしないところ
  - 後で画像化するところはアウトライン化しても良いが、普通のテキストまでアウトライン化されてしまうとコピペできない

Illustratorのデータ

- ファイル名はリンクしている画像を含めて英数字のみ
  - Webは基本英数字のみなので
  - 圧縮したときにもMac→Windowsで文字化けしない

- フォントサイズも12pxとかの整数で
  - 12.83pxとかどうしたら良いのか分からない

- 笑えないのですが、CMYKのまま来ることもあります
  - 勘弁してください・・・。

Photoshopなら平気か

- んなことはやっぱり無い
  - Photoshopも小数が扱えてしまうので、もちろんボケる
- Illustratorに比べればマシなことが多いですが

Made with Photoshop

Photoshopで作成

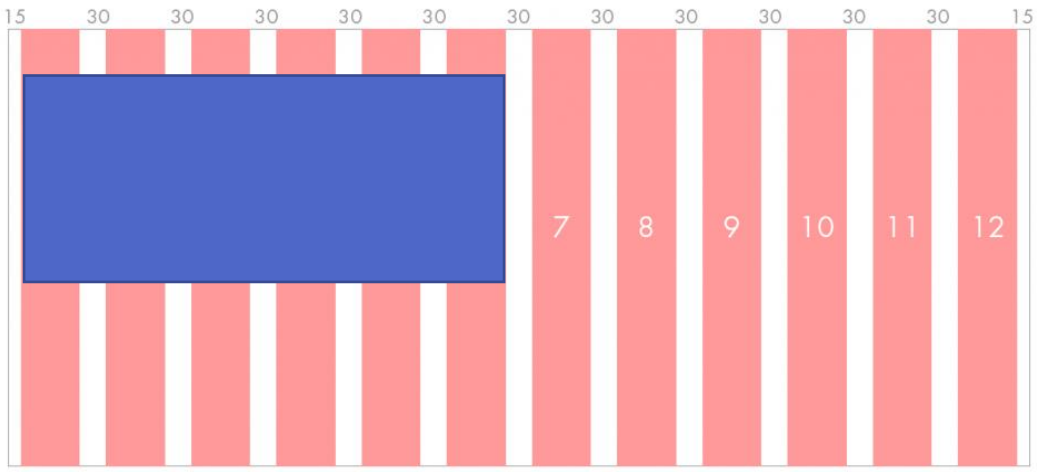
- 新規作成で「プリセット」で「Web」を選択
- 「環境設定」の「単位・定規」で「定規」と「文字」をpixelに
- 「長方形ツール」、「角丸長方形ツール」は「オプション」で「ピクセルにスナップ（エッジを整列（CS6以降））」にチェック
- レイヤーは結合しない
  - 結合されると背景だけ取り出すとかができなくなる
- ドロップシャドウも大きさを取ることを忘れずに
  - レイヤー効果とかで付けると大きさが分からないですが・・・

スマートフォンでのデザイン

- キャンバスサイズを表示したいスマートフォンサイズの3倍にして作成する
  - スマートフォンの解像度がPCの3倍くらいのため、大きく作成しておかないとボケた画像が表示される
  - 3倍のため、表示時には1／3で数値を指定することになるから、3の倍数になるようにサイズを指定して作成していく必要がある
  - Psの表示倍率で33%とかで作成すれば大体表示時のサイズになる
- リキッドデザインであれば、3の倍数は気にしなくても大丈夫

グリッドシステム

- 表示する領域をグリッドで分割して、中身を配置していく方法
  - 要素をグリッドで何列使うか決めて配置していく
  - 整ったデザインが可能、隙間が一定に保たれる
  - グリッドシステムを利用したCSSフレームワークとの相性が抜群



スマートフォンサイト集

- スマートフォンサイトのデザインリンク集
  https://spscollection.com/

- WebDesignClip[S]
  http://sp.webdesignclip.com/