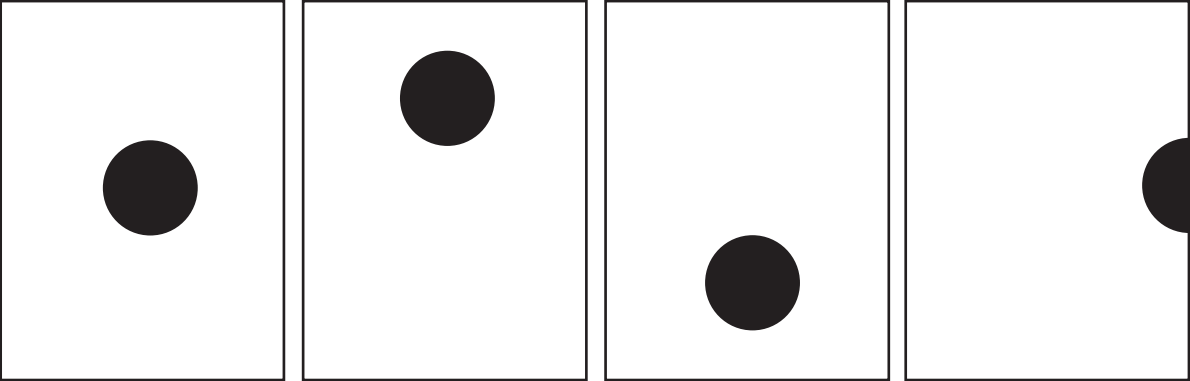


画面構成（構図、レイアウト）

無機質な要素でも、画面内での置き場所によって、様々なイメージをつくるあげることができます。



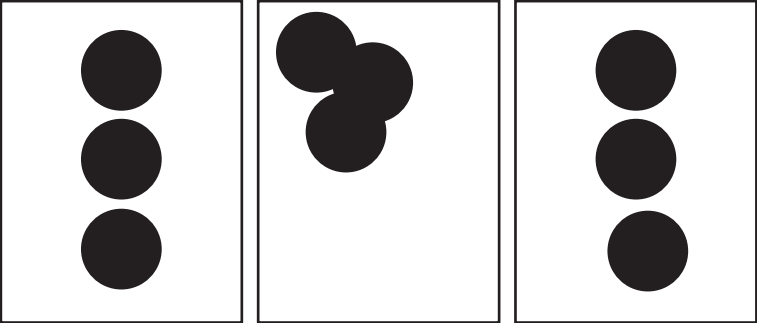
静止  
安定  
均等、均一的

上昇  
軽い  
上空に位置している

下降  
重々しい、重量感がある  
足元に位置している

侵入、退出  
目前を通り過ぎるイメージ  
照れ、秘密、など

安定と不安定、静と動のイメージ

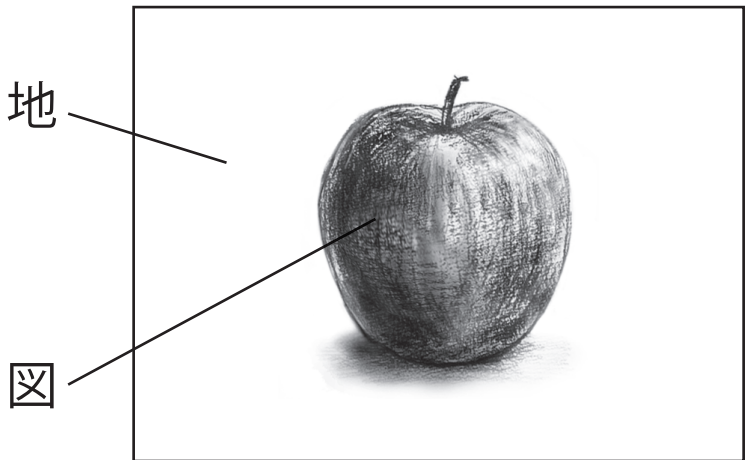
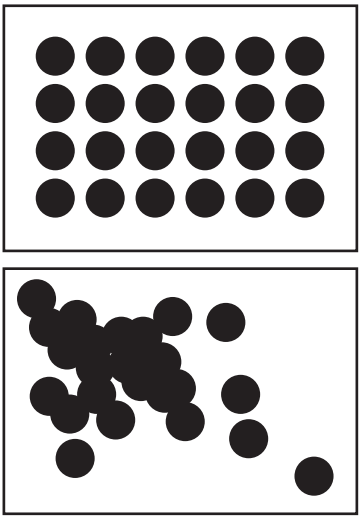


パターン1

パターン2

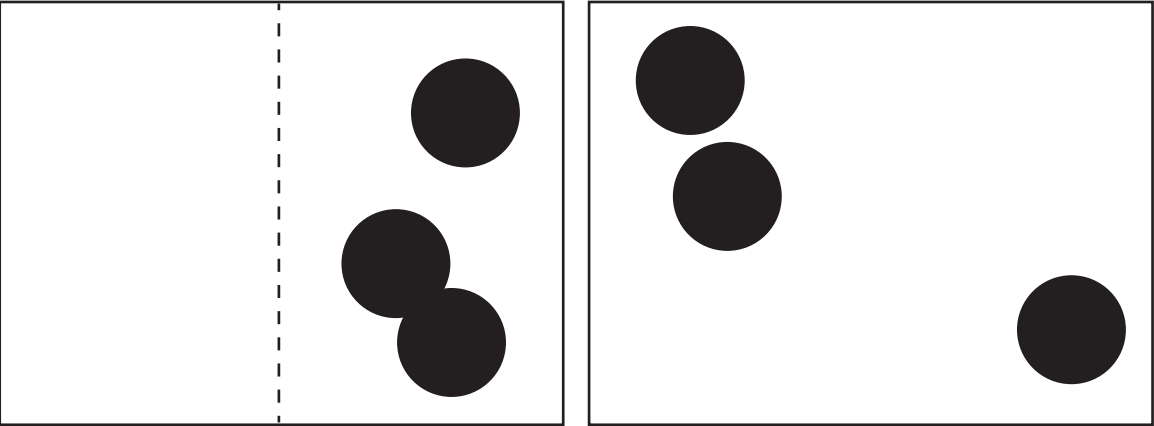
パターン3

粗密（疎密）



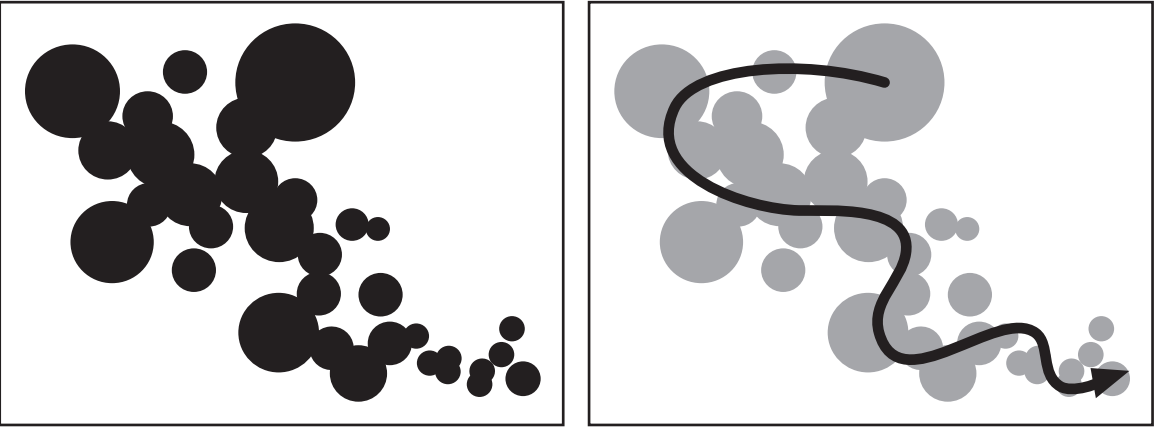
見る人の心理に立ってみたり、また、求められているイメージから、画面構成要素のバランスを考慮する

画面全体の有効活用



視線誘導

画面を見る際、視線の方向や流れを誘導するための考え方、及び表現や工夫。



視線誘導の例、要素の大きさや配置バランスによって、抑揚、及び視線の流れをつくり出す。  
（画面の中における“主役＝目立たせたい箇所”と“脇役＝目立たせたい箇所を、効果的に引き立てる箇所”について考えてみましょう）



画像のトリミングによるイメージの違い、変化

