

多摩美術大学グラフィックデザインでは入試ガイドの【採点基準】の項目の1つに「造形力=アイデアを明快でムダのない色彩と構成によって、美しく整理されているか」という表記があります。

この明快でムダのない色彩と構成とは、細かい描写、色数などを省略した状態でアイデアを表わす形や色彩が、厳選され吟味できているかということです。近年のグラフィックデザイン学科の合格作品には描写が細かくされている作品が多く見られますが、絵のベースとしては明快でムダのない形や色の構成が設定されています。

- 明快でムダのない「形」
- 明快でムダのない「色彩」
- 明快でムダのない「構成」

このテキストではこの3つを順を追って説明していきます。

### ○ 明快でムダのない「形」

問題：リズムをテーマに、Dance の文字を配して、色彩構成を制作しなさい。



合格者満点作品

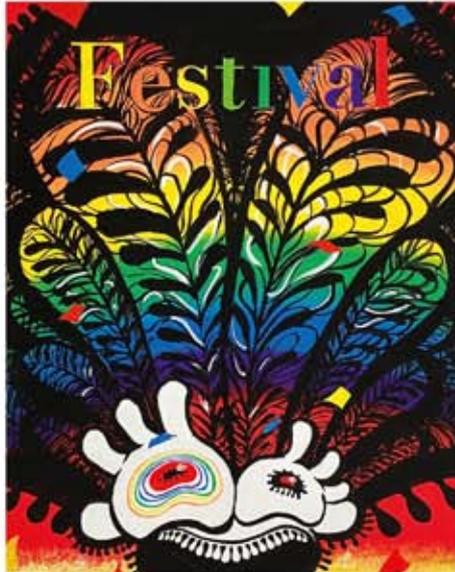


- ①まずテーマとなるリズム、Dance を表わすモチーフや状況を設定します。そのモチーフから「背景から暗く浮かび上がる形」と「明るく浮かび上がる形」の2種類を設定しテーマと形の関係性を明確にしていきます。

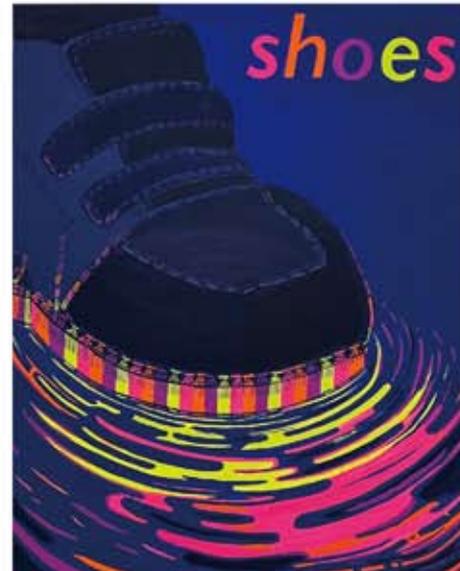
トーリンでは課題のテーマに沿って、テキストでの理解を深めていきます。色彩の基本的な知識から、入試においての応用方法まで年間の授業を通して確かな成長を感じてもらえるはずです。

## ○ 色彩とテーマの印象を合わせる

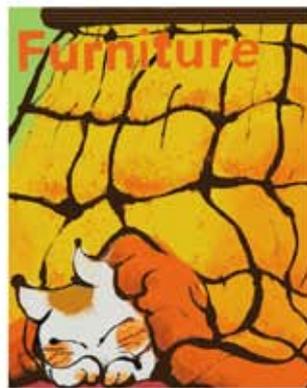
色彩をモチーフの固有色などの説明として扱うのではなく、どのようなイメージ、印象にしたいかで配色しましょう。



フェスティバルのエネルギッシュな印象を表わすような配色



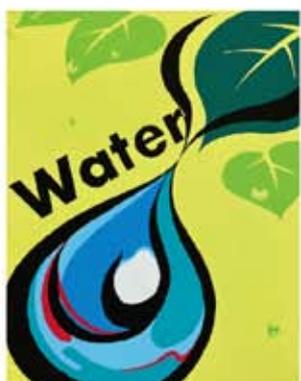
夜のネオン街に足を踏み入れるような印象の配色



少しシリアスな印象を感じてしまうので、こたつの暖かく柔らかい印象に変更



黄緑色がワイルドな印象を感じない。といって血のような暴力的な色にするとマイナス。ワイルドな印象を残しながらクールな印象に変更

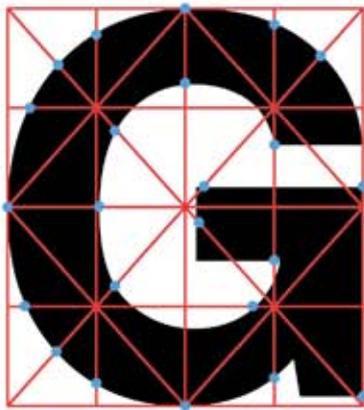


水の印象が重いので柔らかい印象に変更



メガネの印象と合っていないので、もっと旅行の楽しさを表わすようなキャラクターに配色を変更

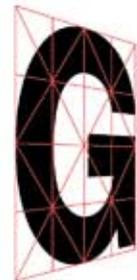
○グリッドとの交点を作る



○グリッドの四角形にパースを加える



○上辺の角度が強くなる

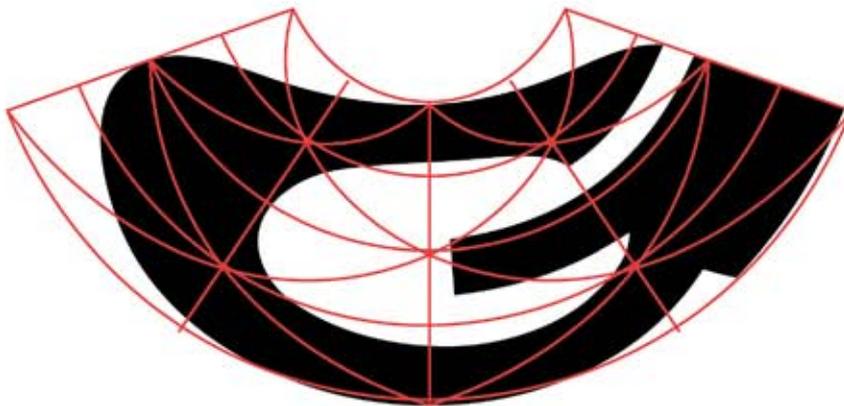


見上げる

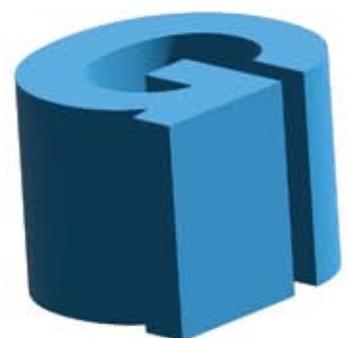
見下ろす

目の高さ

○文字を湾曲させる場合も同様の流れ



○平面から厚みを加え立体化



○下辺の角度が強くなる