

## プレゼン画面の作り方

プレゼンのストーリーをどう作っていくかについては、先週説明しました。今回は、プレゼンライドの見栄えを良くする方法を説明しましょう。

### 1. 背景に余計なイラストや模様を入れない！

背景に必然性のないイラストを入れたりすると、人の視線はそのイラストに思わず注目してしまい、肝心な内容に意識が向きません。

右の図は「悪い例」です。以下悪いところです。

- ①右上に発表をしているイラストが入っています。
- ②背景に模様が入っています。

このような工夫は、一見楽しそうだったり、きれいだったりしますが、人も情報処理の速度には当然限界があり、このイラストや背景に目を奪われると、内容そのものの理解を妨げます。スライドのデザインはシンプルに！

### 2. 必然性のないアニメーションは使わない！

「上から文字が移動」したり、「徐々に文字が現れる」ようなスライドを見たことはありませんか。紙面では表現できませんが、このような必然性のないアニメーションも本当に伝えたい内容の理解を妨げます。アニメーションで有効なのは「実験装置で始めと終わりの位置を変化させた」「データで強調したい部分を順番に示す」などの説明上必然性のある場合のみにしましょう。

### 3. 色使いにも気をつかう！（カラーユニバーサルデザイン）

赤と緑、青と紫などが判別しにくい組み合わせです。この通信はモノクロなのでうまく表現できません。自分で調べてみましょう。以下に具体例を示します。

- ①背景が白の場合は、黄緑や黄色は避ける。
- ②背景の黒などの濃い色は避ける。  
⇒背景に色を入れる場合は淡い色味で、文字は濃い色味で。
- ③白抜き文字は、実は目立たない。
- ④強調したいときは色・下線・フォントの大きさ・フォントの形の組み合わせで

強調したい部分を「赤」にするスライドもよく見られますが、カラーユニバーサルデザインの視点からは不十分です。「文字を赤にして斜体にする」「文字を赤にしてフォントを大きくする」「文字を赤にして下線を引く」など、(全体がうるさくならない程度ですが)複数の方法を組み合わせましょう。

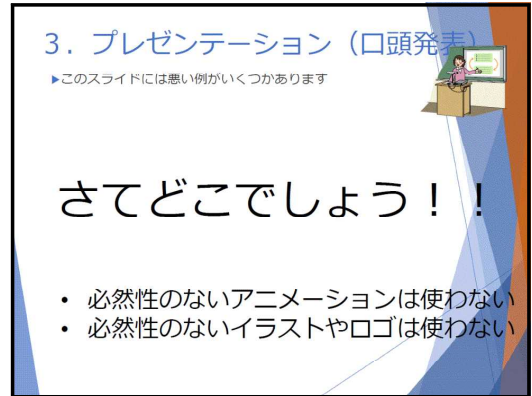
### 4. 装飾文字に頼らない

装飾文字とは右のようなものです。本質的な部分に意識が向かなくなります。

### 5. 文章は簡潔に。フォントは大きめに！

左が悪い例で、右が改善した例です。いろいろと説明したいのは理解できますが、左の例では上方が多すぎ、スライドを見ている時間内では理解できません。また、読むことに一生懸命になり、説明を聞かなくなります。

右の改善例も、フォントはもっと大きくしないとダメですが、何を伝えた以下のポイントだけを示していて、実際のプレゼンでは分かりやすいものになります。



- ・色使いにも気をつかおう！！
- ・色使いにも気をつかおう！！
- ・色使いにも気をつかおう！！

- ・色使いにも気をつかおう！！
- ・色使いにも気をつかおう！！
- ・色使いにも気をつかおう！！

## 装飾文字に頼らない

塩水中での水のモデル(回転しなかった)

水没した部分の面積 $A_1$ とすると、 $A_1 = \left(\frac{d}{h}\right)^2 A$   
 三角柱にはたらく重力 $W$ は、 $W = \rho_{\text{水}} g A_1 L$   
 水没した部分の浮力 $B$ は、 $B = \rho_{\text{水}} g A_1 L$   
 浮体のつり合いから、 $W = B$   
 $\rho_{\text{水}} g A_1 L = \rho_{\text{水}} g \left(\frac{d}{h}\right)^2 A L$   
 これより、 $d = h\sqrt{3}$   
 水面から重心までの深さは、 $Z_G = \left(\sqrt{3} - \frac{3}{2}\right) h$   
 水面から浮心までの深さは、 $Z_B = \sqrt{\frac{3}{3}}$   
 これから、 $d = 0.949h, Z_G = 0.282h, Z_B = 0.316h$

考察1:なぜ△で回転し、▽で回転しなかったのか?

真水-真水米      塩水-真水米、塩水-塩水米

浮心と重心が離れている      浮心と重心が近い

不安定である      安定である

回転しやすい      回転しにくい

水の形状の変化で回転する・しないが決定する

**結論：分かりやすいスライドとは「最小の情報量で最大の効果」を！**