

カラーユニバーサルデザインの進め方

カラーユニバーサルデザインの考え方は「色を使ってはいけない」というものではありません。情報を効率よく正確に伝達するためにカラーユニバーサルデザインの概念をよく理解し、色のユニバーサルデザインの視点に立ち色を工夫して使うことが求められています。

Step1 色の感じ方の違いによって起こる問題を理解する

どのような色を組み合わせると問題が生じる可能性があるのか、今回の展示で紹介している色覚の違いや改善例を参考に身の回りにあるものをチェックし、新たに作成する際には意識して作成しましょう。

色の判別が困難な環境例

- 対象物が小さい(色の面積が狭い、色文字が細い)
- 色を認識する時間が短い
- 色を見るとききの明るさが十分でない
- 対象物について、色の先入観がある

Step2 色の組み合わせに配慮し、原案を作成する

まず、「カラーユニバーサルデザインの3つのポイント」に基づいて原案を作成します。

※色を選ぶ際は、東京大学、DIC株式会社、NPO法人カラーユニバーサルデザイン機構、社団法人日本塗料工業界、石川県工業試験場などが協力して作成した「[カラーユニバーサルデザイン推奨配色セット/プロセスカラー版](http://jfily.ima.u-tokyo.ac.jp/colorset/)」などを基本配色資料として活用するとよいでしょう。→詳しくは右記載サイトをご覧ください。



<http://jfily.ima.u-tokyo.ac.jp/colorset/>

Step3 支援ツールなどでチェックし、問題があれば修正する

パソコン上で使える支援ソフトや支援ツールなどを用いて、チェックを行います。

支援ソフト・ツール

「UDing CFUD」「UDingシミュレーター」

東洋インキ株式会社が登録制にて無償配布しているツールで、それぞれの色弱者の見分けにくい色をチェックしながら色の組み合わせを決めたり、配色できるソフトです。



<http://www.toyo-uding.com/>

「色のシミュレータ」

浅田一憲氏が開発し、無償で配布されiphone、Andoroid、コンピュータのブラウザなどに対応しています。内蔵カメラや静止画(コンピュータのみ)の動画をCPDT型に変換し保存することもできます。



<http://asada.tukusi.ne.jp/>

「Illustrator」「Photoshop」CS4～

世界中でもっとも多用されるデザインツール。2008年12月に発売されたCS4よりCUD校正ツールが全世界標準として搭載されました。デザインしながらP型、D型の色覚シミュレーションができます。



<http://www.adobe.com/jp/>

「バリエントール」

伊藤光学工業株式会社が製造・販売している色弱模擬フィルター。色弱者の色の見分けにくさを一般色覚者が体験できるようにしたメガネ型特殊フィルタです。かけて見る、それだけでリアルタイムに配色チェックできます。



<http://www.variantor.com/>