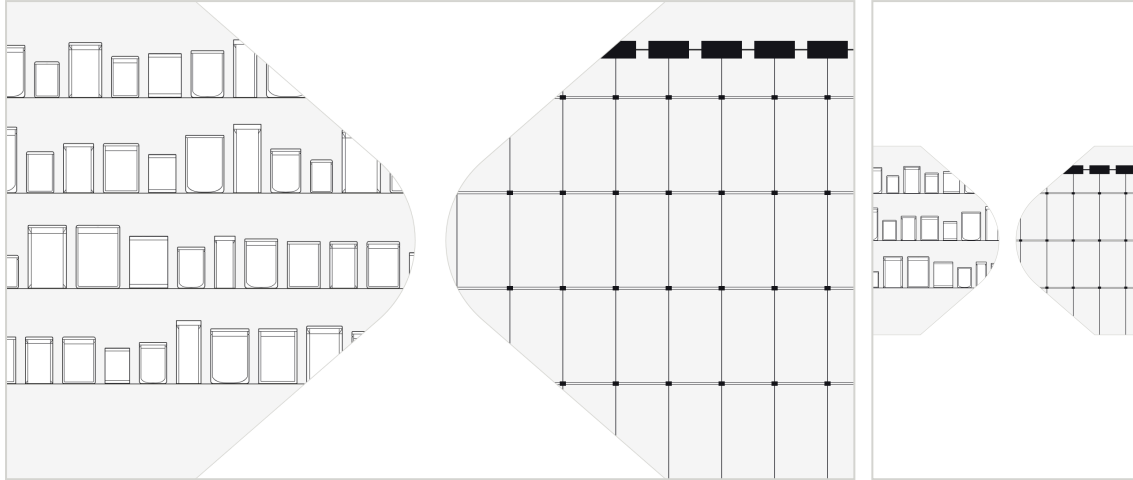


使い方の見本：Web・SNS・提案資料

3つの表現（向き合う二つの形・輪郭から塗りへ・ひとつだけ大きく）と面・値を、Web・SNS・提案資料に当てた見本。窓の形、文字の大きさと余白は、どの見本も同じ決まりで組んでいる。

WEB・ストーリーズ



16:9 1920×1080 向き合う二つの形の図。窓に袋の線画と工程の図

SNS



1:1 1080×1080 数字のカード。赤は「5」だけ

提案資料



表紙 Ink の面に X の輪郭。赤は二つの形が交わる一点だけ



中扉 Paper の面に輪郭の数字。赤は使わない

見本と表現

Web・ストーリーズの図

向き合う二つの形。ロゴの X の「>」「<」の窓に、袋の線画と工程の図を入れて向き合わせる。赤は使わない

SNS の数字のカード

ひとつだけ大きく。核の数字だけを大きく、赤にする。ほかは小さくそろえる

提案資料の表紙

輪郭から塗りへ。Ink の面に X の輪郭。赤は二つの形が交わる一点

提案資料の中扉

ひとつだけ大きく。輪郭の数字を大きく置く。価値の一点がない画面なので、赤は使わない

どの見本も

- 面と骨格は白黒。赤は価値の一点だけで、1画面に1か所
- 袋と工程は、自作の線画で描く
- ロゴは、明るい面では原本色、暗い面では白抜き
- 言葉は、説明文・設立と5周年。中扉の見出しと本文は、代表 桜木英語の言葉より

色：会社の面と骨格は白黒、色は価値として一点だけ現れる

面と骨格は白黒の段階で組み、赤は価値が生まれた一点だけに使う。写真はカラーのまま。

意図



面と骨格は白黒

色ではなく、3つの表現（向き合う二つの形・輪郭から塗りへ・ひとつだけ大きく）で iXlab と分かるようにする。

色は価値の一点

ビジョン「課題を価値に変え、人を幸せにする」の「価値」が生まれた所だけを赤で塗る。白黒の中の一点なので、目がそこへ向く。

これまでのCMYKは、「印刷」を象徴する色でした。

しかし、これからのイクスラボは、特定の印刷技術や製品だけに自分たちを定義しません。

余計な装飾を削ぎ落とし、ものづくりの本質、構造、課題に向き合う。

その姿勢を象徴するため、コーポレートブランドをモノクロへ変更します。

代表 桜木笑語の言葉より（「なぜ、モノクロなのか」）

再現方法

区分	役割	色と値	使う所
面と骨格 白黒	面	White #FFFFFF Paper #F8F8F5 Ink #171719	基本の背景（White）・面の切り替え（Paper）・暗い面（Ink。表紙と結び）
	文字	Ink Text #23232C Muted #62626D 暗い面の補足 #B9B9C0	本文・見出し・ラベル（Ink）、ボタンの文字（Text）、補足（Muted）。暗い面では白と #B9B9C0
	罫・枠	Rule #D4D4D0 Control #73737E 暗い面の罫 #3A3A42	1px の罫・ボタンと入力枠。文字には使わない
	ログ	原本色 #140E0C	ログ専用。暗い面は白抜き。塗り替えない
価値の一点 赤	赤	Red #CF1B1B ホバー #AD1515	価値が生まれた一点だけ（主なボタン・要の数字・「価値」の語）。1画面に1か所
写真	写真	カラーのまま	実在の社員・職場・設備。白黒に加工しない 白黒にしない

- 色は値で選ばず、役割（面・骨格・価値の一点）で選ぶ。使う色は白黒と赤だけ
- 赤は塗りの一点（言葉・数字・点・主なボタン）。面・帯・罫・飾りに広げない
- 1画面に赤は1か所（主なボタン・要の数字・「価値」の語）。見出しのラベルと左の短い線は骨格なので、いつも Ink（暗い面では白）。赤にしない
- Brixa のロゴと色は Brixa の決まりのまま。iXlab の面に持ち込まない

印刷：文字 K100・補足 K80・暗い面 C60 M40 Y40 K100・暗い面の補足 K40・ログ C40 M40 Y40 K100・赤 M100 Y100 K10（塗工紙 Japan Color 2001 Coated が前提）。

具体例



赤のない画面

中扉：Paper の面に Ink の文字と輪郭の数字。価値の一点がない画面には、赤を置かない



暗い面でも、赤は一点

表紙：Ink の面に白の文字と X の輪郭。赤は二つの形が交わる一点だけ



赤は1画面に1か所

数字のカード：赤は核の数字「5」だけ。ラベル・説明・ログは白黒

NG

- 面・帯・罫・飾りを色で塗る（赤の帯・色の背景など）
- 1画面に赤を2か所以上置く（赤いボタンと赤い数字を並べるなど）
- 見出しのラベルや左の短い線を赤にする（骨格なので Ink。暗い面では白）
- 赤のほかの色で、強調したり色分けしたりする
- 写真を白黒に加工する（白黒にするのは面と骨格だけ）
- Brixa のロゴと色を、iXlab の面に持ち込む

ルール：意図・再現方法・具体例

3つの表現と、面・値・動きの決まり。色の使い方は2ページ。

「色を扱う会社から、構造を扱う会社へ。」 → 色ではなく、3つの構造で iXlab と分かるようにする：向き合う二つの形・輪郭から塗りへ・ひとつだけ大きく 見出しは、代表 桜木笑語の言葉より

01 向き合う二つの形（窓の形）

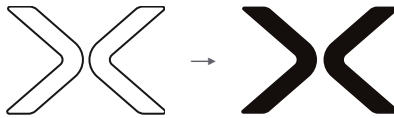


意図 ロゴの X の意味「中央で向き合う2つの形で、人・知識・アイデア・技術が交わり、掛け合わさって新しい価値に変わっていく姿を表す」を、向き合わせる構図にする。製造とデジタルの掛け合わせ。

再現方法 ロゴの X と同じ「>」「<」の窓の左右に、二つの要素（自作の図や言葉）を入れて向き合わせる。切り口は41°、先端の隙間は X と同じ比率。言葉は白い砂時計か帯の外に置く。窓は1画面に1組。

具体例 1ページの図 16:9・9:16（袋の線画と工程の図）。4:5・1:1・共有画像も同じ窓の形で組む。

02 輪郭から塗りへ（X の輪郭）



意図 変わる前（まだ形になっていない課題）は1px の輪郭、結果と価値は塗りで示す。ロゴ動画は、輪郭の X が中央で結んで塗りの X になる。

再現方法 ロゴの X の形を、塗らずに線で描く。線は Web 1px・1920 のスライドと映像 1.5px・SNS の 1080px の画像 2px。塗りにするのはロゴと、価値の一点（赤）だけ。輪郭の X をロゴの代わりにしない。

具体例 提案資料の表紙（1ページ。赤は二つの形が交わる一点）、ロゴ動画（二つの形が触れた瞬間に、輪郭から塗りへ）。

03 ひとつだけ大きく



意図 ロゴの X のように、1画面の核を1つにしてはっきりさせる。

再現方法 核と次の要素の大きさは3倍以上の差をつけ、核以外は小さくそろえる。赤い数字は Archivo 700。赤はその一点だけ。ラベルは骨格なので Ink。

具体例 SNS の数字のカード（高さは「5」が約470px、「周年」が約90px）、中扉の輪郭の「01」。

04 面（Ink・Paper・White）

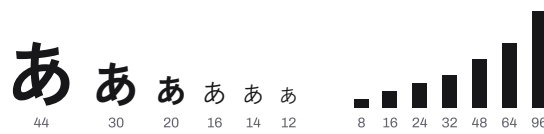


意図 区切りは余白と面の切り替えて作る。面は白黒だけ（色は2ページ）。暗い面は表紙と結びに限り、中身は白い面で読ませる。

再現方法 表紙は Ink（白い文字 17.9:1）、中扉は Paper（Ink の文字 16.83:1）、本文は White。暗い面の補足は #B9B9C0（9.18:1）。比は WCAG 2.x のコントラスト比。

具体例 表紙（Ink）・中扉（Paper）・図と SNS（White）。

05 値（文字・余白）



意図 どの媒体でも同じ値で組み、見た目のぶれをなくす。

再現方法 書体は Zen Kaku Gothic New と Archivo（どちらも 400・700）。文字の大きさと余白は、決めた段階から選ぶ（幅767px 以下の画面は、スマートフォン用の大きさ）。余白は8px 単位。

具体例 このシートと1ページの5枚の文字・余白。左は PC の文字の大きさ（px）、右は余白（px）。

06 動き



意図 離れた二つが向き合い、加速して一点で結ぶ。結んだ瞬間だけ塗りになり、そのあとは止まる。

再現方法 動きは上の5つの曲線（近づく・収まる・出る・抜ける・寄る）で作る。拍は約126BPM（1拍 約0.48秒）。動きを減らす設定では、最後の状態で止める。

具体例 ロゴ動画、ブランド紹介ムービー（約23秒）。