

DESIGN & VISUALISERING



INDHOLDSFORTEGNELSE

FARVE TEORI	4
RGB / RØD, GRØN OG BLÅ	4
CMYK / Cyan Magenta Yellow key (BLACK)	4
Primær farver:	4
Tertiære	4
Sekundære farver	4
DESIGN PRINCIPPER	5
CLOSURE, SIMPLICITY & PROXIMITY	6
Closure	6
Simplicity	7
Proximity	7
WHITE SPACE / GRID	9
White space	9
Grid	9
FIGURE GROUND	11
SIMILARITY & CONTINUITY	13
Similarity	13
Continuity	13
COMMON FATE & SYMMETRY	15
Common fate	15
Symmetry	15
Rule of thirds & Golden ratio	16
Tredje reglen / Gyldnesnit	16
Det gyldne spiral	16
Typografi	18
Fontklassifikationer	19

FARVE TEORI



Primær farver:

Rød, gul og blå
Rene farver.

Sekundære farver

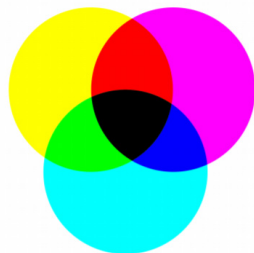
Orange, grøn og lilla
Blanding af 2 primær
farver.

Tertiære

Alle farver i den ydre
cirkel. Det er en bland-
ing af én primær og én
sekundær farve.

RGB / RØD, GRØN OG BLÅ

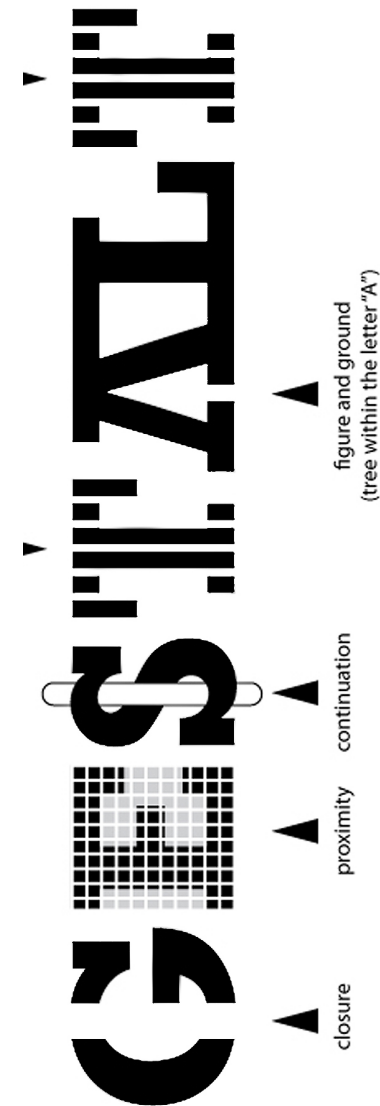
Additivt favesystem. Lys tilføjes. Benyttes på
computer og tv-skærme, og i større og større
omfang på digitale prints pga. omkostninger.



CMYK / Cyan Magenta Yellow key (BLACK)

Subtraktiv farvesystem. lys trækkes ud.
Benyttes til tryksager

DESIGN PRINCIPPER



CLOSURE, SIMPLICITY & PROXIMITY

Closure

Closure opstår når et objekt ikke er færdiggjort, eller når et område ikke er fuldt lukket.

Hvis der er nok information omkring objektet, afslutter folk selv billedet i hovedet.

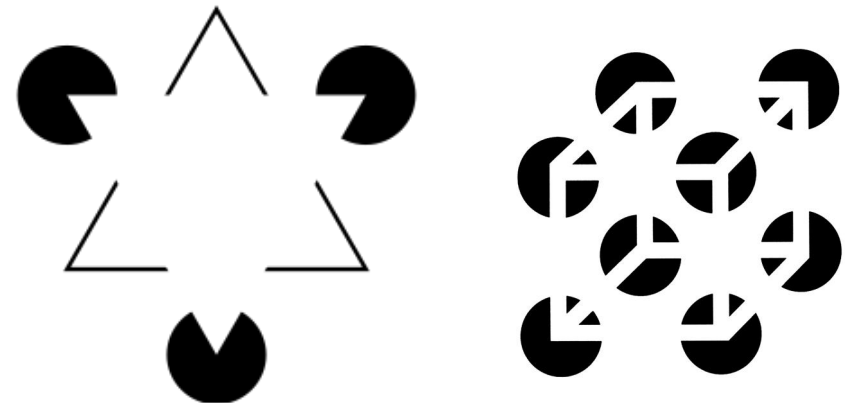
Feks. på billedet af de 3 pac-man lignende objekter, hvis placeret således, danner vi os et billede af en trekant, som egentlig ikke er der.

Closure er, når betragterens opfattelse fuldender en form.



Simplicity

Individuelle hele elementer, for eksempel en cirkel, eller firkant der alene ikke giver nogen mening, men opstillet sammen med andre lignende elementer kan skabe en illustration.



Proximity

Proximity dannes, når flere elementer placeres tæt på hinanden. De bliver set som en gruppe.

Form og størrelse betyder ikke noget for grupperingerne. Placeres objekterne for langt fra hinanden, ses de som separate objekter. Man kan eksempelvis bruge proximity til at få objekter til at danne et helt nyt objekt, når de bliver sat tæt på hinanden.

Proximity er, når man opfatter flere objekter som en gruppe.

WHITE SPACE / GRID

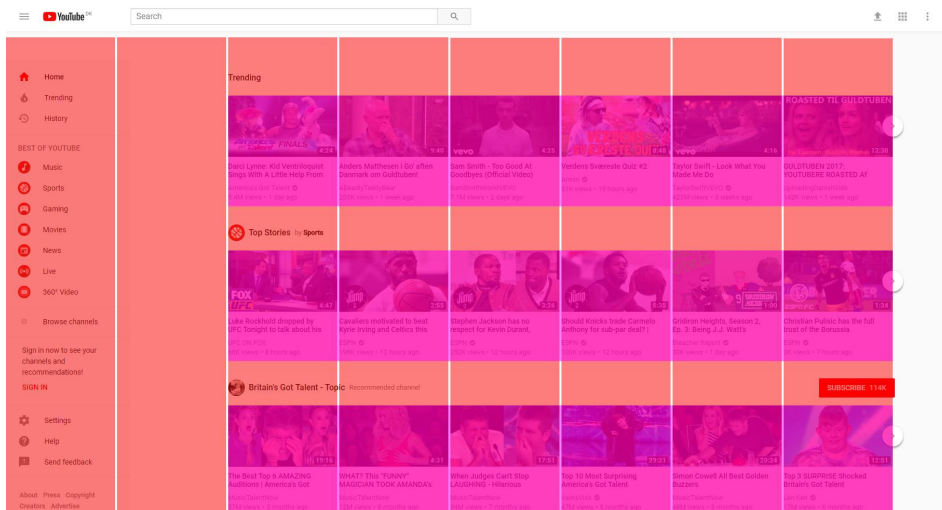
På Google bliver white space brugt godt, for at skabe fokus på søgningen



White space

White Space er al den tom luft vi bruger eller indholdselementerne på vores hjemmeside. Fx. kan man bruge white space på billeder, knapper, tekst og andet.

White space er et designprincip der forbedre brugeroplevelsen på en webside og hjælper brugeren med at danne et hurtigt overblik over de forskellige elementer.



Grid

Grid er et usynligt gitter der kan opdele sider i både vertikale og horisontale kolonner. Disse gitter er med til at strukturere indholdet af hjemmesiden, så brugeren nemmere kan danne et overblik over siden.

Eksempelvis kan grid bruges til at sørge for alle tekster og billeder står lige ud for hinanden.

Grid kan bruges til opsætning af andre designprincipper, som nærhed og lighed.

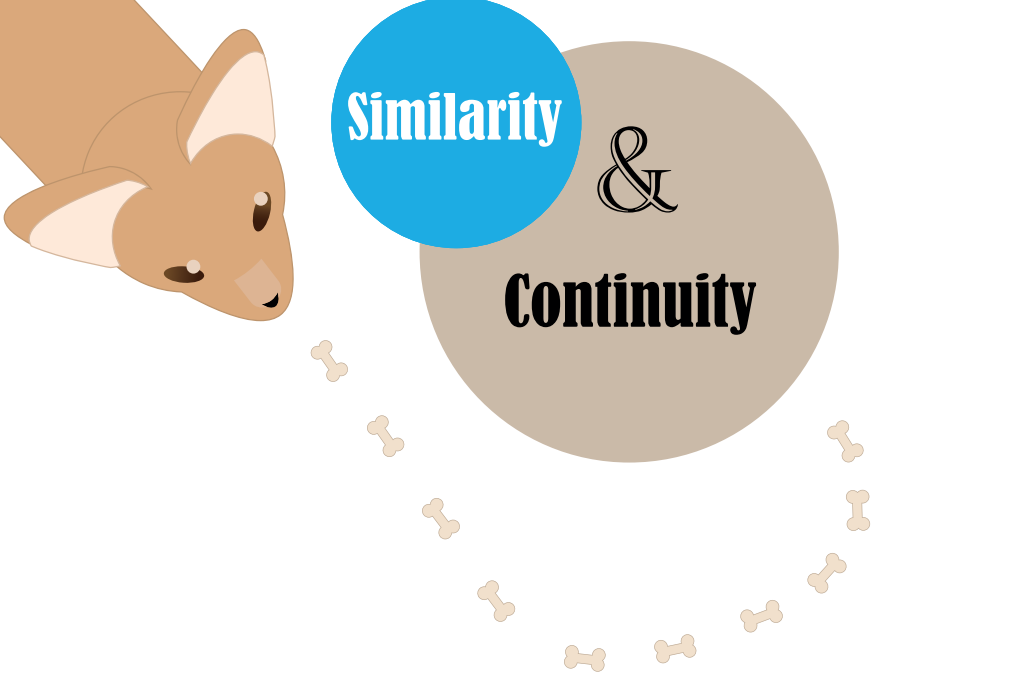
FIGURE GROUND



Det er måden hvorpå mennesket skelner mellem forgrunden, det midterste, og baggrunden. På denne måde kan en designer opstille det vigtigste og det mindre vigtige i et billede.

Figure er den del af grafikken der er det vigtigste, den skaber fokus på et område, og skiller sig ud fra resten.

Ground er det mindre vigtige, den skaber mening og helhed i billedet, og hjælper med at fremvise sin figure.



SIMILARITY & CONTINUITY

Similarity

Elementer der ligner hinanden, ser vi som en gruppe.

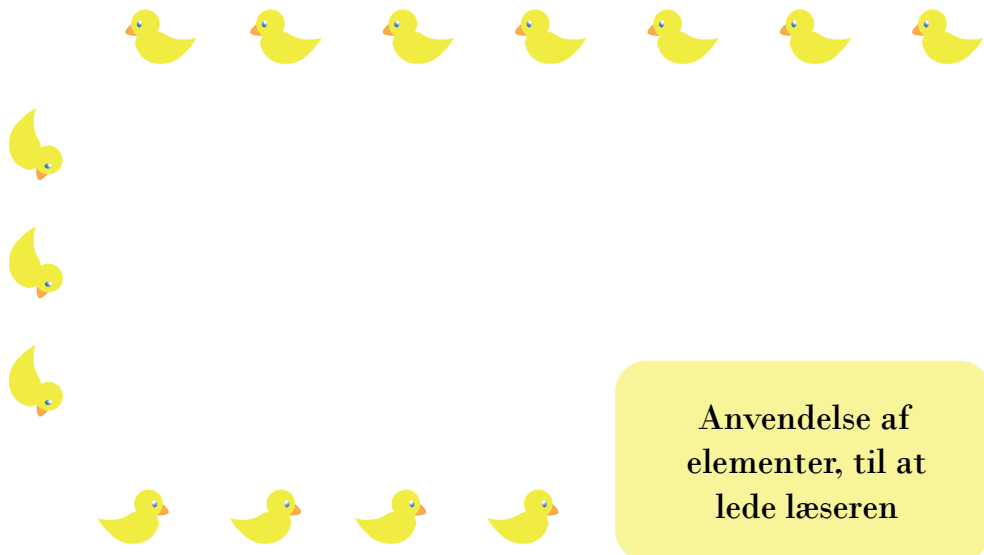
Similarity kan gøres ved brug af farve, størrelse, tekstur og fonte. Kødbenene og ænderne ser vi som hver deres gruppe, fordi de ligner hinanden.

Ændrede man f.eks. farve på de 3 sidste ænder til grøn, så vil vi se dem som en gruppe for sig selv.

Continuity

Continuity sker når ens design får øjet til at følge en bestemt linje eller kurve, igennem foreksempel et logo eller photo.

Continuity ligger sig meget op af de andre principper.





Common fate



Trans



la



tion



Reflection



COMMON FATE & SYMMETRY

Common fate

Er udtrykket for elementer, der opfattes som hørende sammen, når de opfører sig på samme måde. Dette fremtræder eksempelvis på billedet til venstre, når fuglene alle flyver i samme retning. Common fate opfattes oftest meget instinktivt, da det er et naturligt fænomen, som optræder mange steder i dagligdagen, og derfor ligger dybt i vores underbevidsthed.

Symmetry

Symmetri giver ro, harmoni og overblik, hvorimod asymmetri kan få et billede til at virke rodet. Symmetri kan ofte virke kedeligt, mens asymmetri skaber liv og spænding i designet.

Der findes tre former for symmetri.

Translation

Når der findes to eller flere ens elementer, forskellige steder i kompositionen

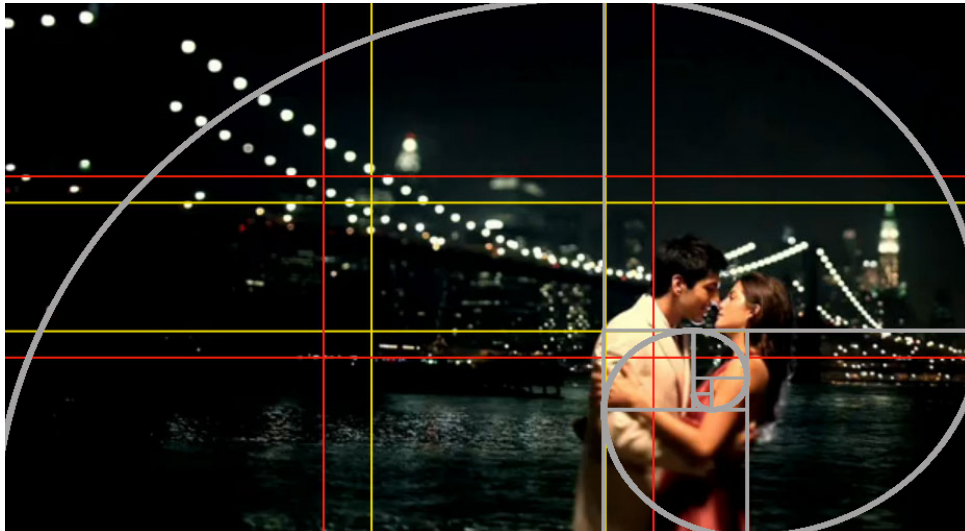
Rotation

Ens elementer bliver roteret, ofte ud fra et fælles punkt, men ikke nødvendigvis.

Reflection

Elementer bliver spejlet eller reflekteret rundt om en spejlingsaks.

Rule of thirds & Golden ratio



Tredje reglen / Gyldnesnit

Man deler billedet op i 9 lige store felter, ved at lade to lodrette og to vandrette streger gå ned gennem billedet. Skæringspunkterne skabt af disse streger er interessepunkterne, og er med til at skabe et balanceret og naturligt photo. Bruges mest til portrætter og generel komposition.

Det gyldne spiral

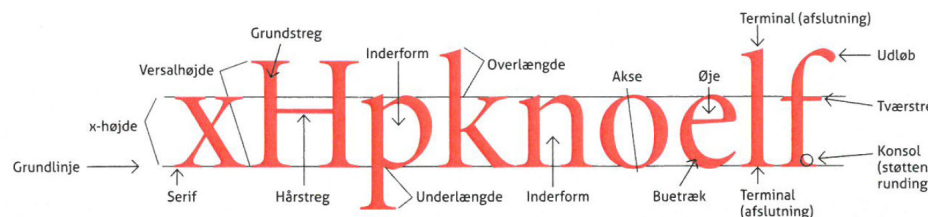
Den har altid eksisteret i naturen, men selve begrebet blev udviklet senere. Et eksempel kan være et sneglehus. Hvis man forestiller sig tværtsnittet af et sneglehus, kan man se den gyldne spiral. Den yderste linjes afstand vil hele tiden bevæge sig en anelse længere væk fra fokuspunktet, en før - altså et logaritmisk bevægelsesmønster.



HANDLER
IKKE *udelukkende*
© **SKRIFT**
M **TYPER**

Typografi

Enkelte bogstavs anatomi



Typografi handler om tekstens fysiske udtryk. Typografi handler om skrifttyper, layout af tekster og læselighed. Typografi er bogstaver og tegn, sat sammen til ord, linjer og spalter.

Det skrevne ord og dets form er et grundlæggende element i hovedparten af den grafiske kommunikation.

Typografi kan opdeles i 3 hovedområder:

Læse-typografi

Traditionel tekst med overskrifter og brødtekst

Display-typografi

Display typografi bruges som blikfang. F.eks. i logo'er som logo-types eller opmærksomhedsskabende overskrifter.

Konsultativ typografi

Bruges til hurtige opslag. F.eks. til navne/adresse lister, dispositioner etc

Konsultativ typografi, skal være hurtigt at få øje på.

Eksempel:

Dalgas Alle 42
7800 Skive

Penultimate
Fantasy Pro
monospace
SPHINX
Authenticity.

Fontklassifikationer

Der findes forskellige former for font klassifikationer.

Serif / antikva

- Tekst med fødder
- Bruges som brødtekst
- Gør store mænde tekst let læseligt, pga fødderne.

Sans serif / grotesk

- Tekst uden fødder
- Sans betyder uden (fransk)
- Benyttes ofte til overskrifter
- Benyttes også på moderne websites

Det er en god ide at kombinere disse to font typer.

A large, stylized orange silhouette of a cat's head and shoulders, facing forward. The silhouette has a light beige patch on its chest. The text is centered on this patch.

Lavet af

**Camilla, Mette,
Sara & Hussein**