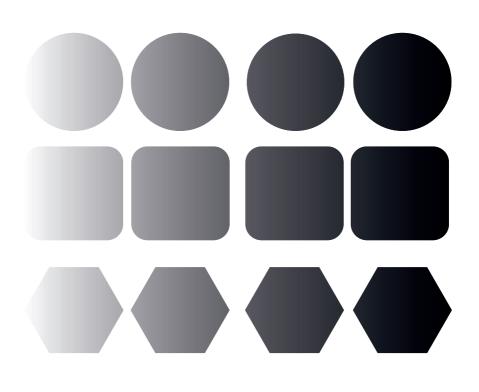
# Visualisering & design



Af: Kevin & Christian

# LESS IS MORE.

[MORE & LESS]

# Indholdsfortegnelse

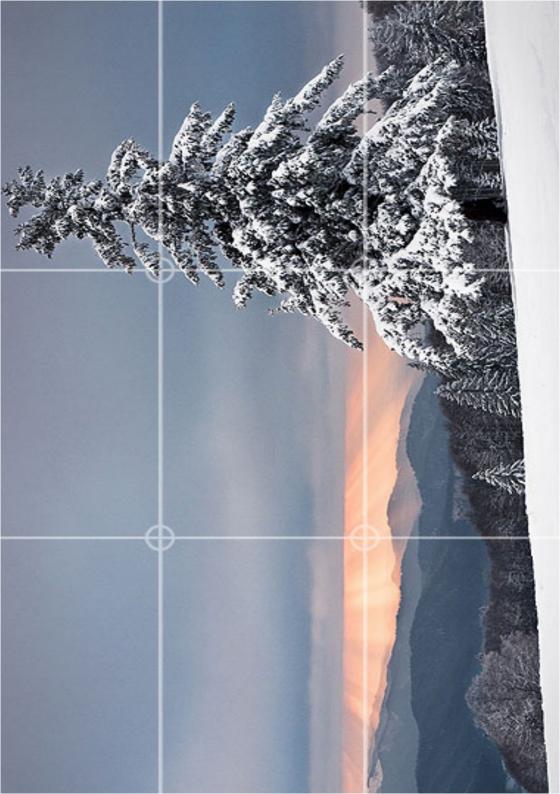
Farveteori	3
Rule of Thirds	5
Simplicity	7
Proximity	9
Continuity	11
Similarity	13
Closure	15
Figure Ground	17
Common Fate	19
Grids	21
White space	23
Symmetry	25
Golden Section	27
Typografi	29



### Farveteori

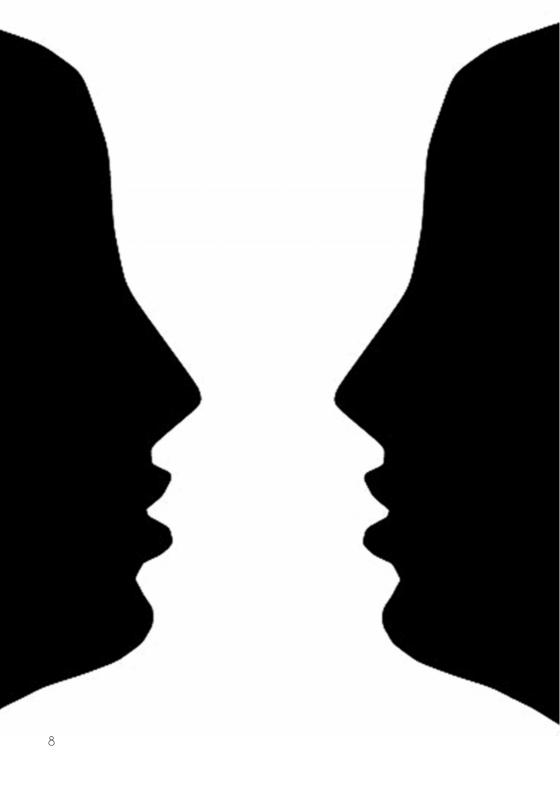
Primære farver – blå, gul og rød. De eneste tre farver der ikke er blandet af andre farver. Alle andre farver kan blandes ud af disse tre farver og hvid og sort. Sekundære farver – lilla, orange og grøn. De er alle tre blandet af to af primærfarverne

Tertiære farver – alle andre farver end de 6 ovennævnte



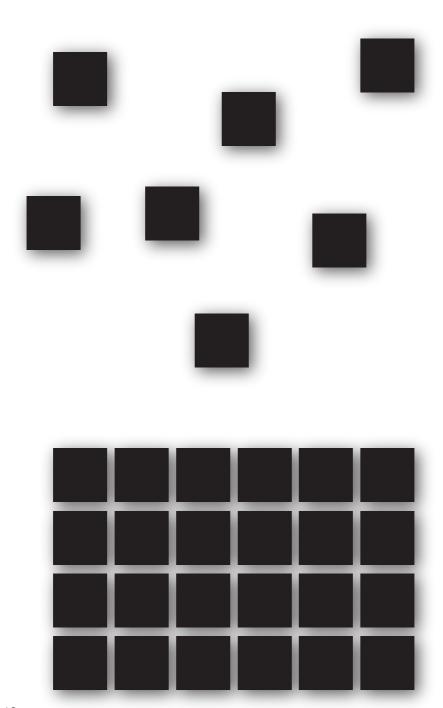
### Rule of Thirds

Det er en teori der bygger på at dele billeder op i 1/3 dele. Du har 2 horisontale og 2 vertikale linjer i billedet, som deler billedet i 9 lige store dele. Hvilket giver 4 skæringspunkter. Teorien er at fotoet bliver mere balanceret og mere naturligt at se på.



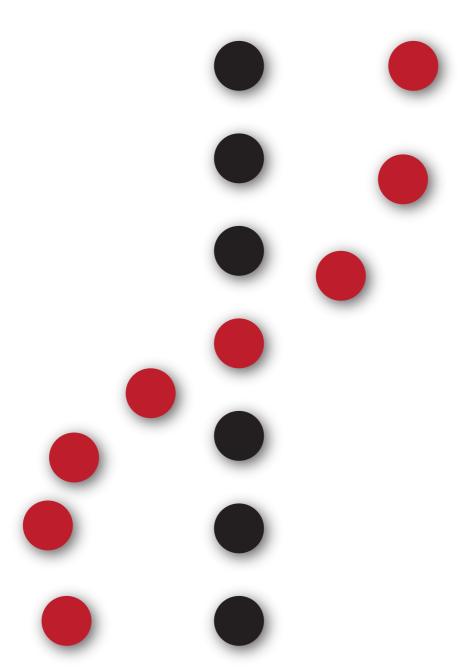
### Simplicity

Individuelle komponenter, som hver for sig ikke giver mening. Dog vil vores hjerner, skabe en hvis form for sammenhæng i billedet. Det er vigtigt for designere at forstå loven af enkelhed, fordi når de kombineres kunstigt med kreativitet, kan de to udnyttes til at producere virkelig fantastiske designs. At mestre design enkelhed kræver, at du afbalancerer to ofte konkurrerende overvejelser: brugen af ukomplicerede former og objekter og behovet for at producere slående designeffekter.



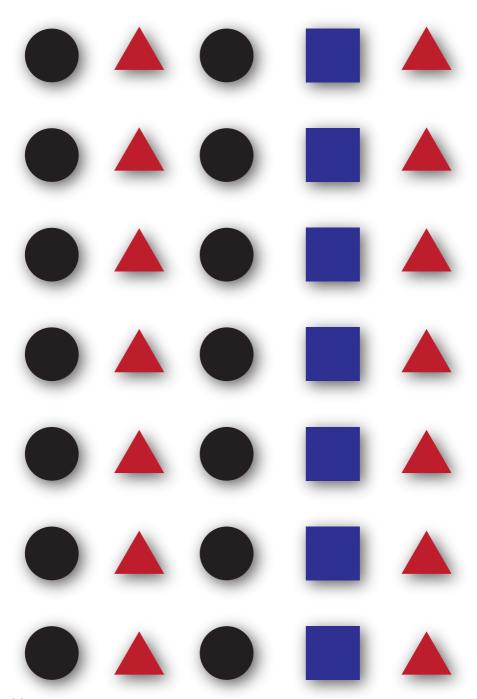
### **Proximity**

Når man stiller tingene, så tæt sammen at de ses som en helhed. Det kan bruges til fx at lave grupper, uden at sætte dem i bås. Hvis man sætter tingende, langt fra hinanden, kan det give en forvierende oplevelse og derfor bliver det svært at få sit budskab ud.



### Continuity

Når et billede, er designet til at lede øjnene videre igennem det. Det kan bruges til, at bestemme, hvordan brugeren skal læse ens hjemmeside. Dette er også en fantastisk gestaltlov til at lave logoer, da det tit, kan bruges til at fange målgruppens opmærksomhed.



Designprincipper

# Similarity

Similarity er ligheder i et billede, tekst, hjemmeside osv. Det er når vi har en rød tråd igennem et design. Du kan også bruge det til at hjælpe en person med at aflæse din tekst, billede osv. på en bestemt måde og rækkefølge.



### Closure

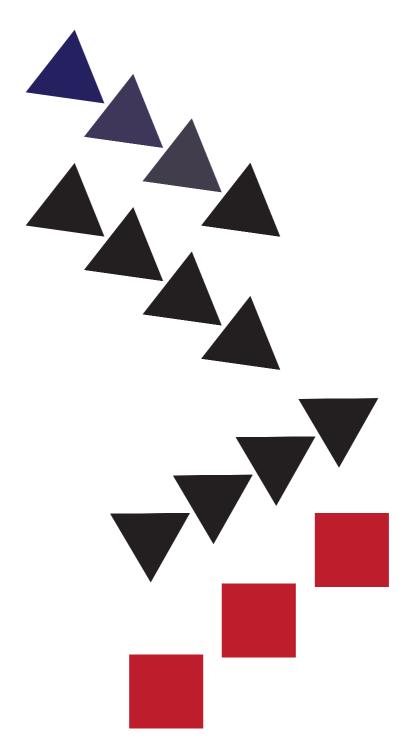
Lukketheden giver et overblik over siden eller designet, det er en del af den visuelle opfattelse. Lukkethed overlader dele af designet til menneskers ønske om at fuldende ting, og derved vækker det visuel interesse. Lukkede bokse giver også sammenhæng på sider, og giver mere overblik. Vi ser ofte individuelle elementer som en samlet helhed, i stedet for enkelte dele, og dette giver også lukkethed. Fungerer bedst når der er simple og enkelte elementer, som har en genkendelighed over sig. Komplekse designs kan skabe forvirring, og gøre det svært at gennemskue hvordan man får lukkethed.



### Figure Ground

Figure-ground relationen er et udtryk for, hvordan vi som mennesker skelner mellem figure (forgrund) og ground (baggrund), det der er vigtigst og det der er mindre vigtigt. Det er også en af Gestaltlovene og derfor et vigtigt design-princip at have med i sine overvejelser når man laver grafisk arbejde. Det er vigtigt at kunne skelne mellem de to ting, for at få et budskab rigtigt frem. Alt grafisk arbejde består af figure og ground. Der vil altid være en forgrund og en baggrund i det grafiske arbejde man laver, da der altid vil være noget der er i fokus og noget der er baggrund for det.

Måden man opfatter figure-ground på er meget instinktivt, det er noget vi altid har gjort og ligger derfor dybt i vores underbevidsthed.



### Common Fate

Common fate er udtrykket for at elementer der opfører sig på samme måde (f.eks. bevægelse eller retning) opfattes som hørende sammen. Måden man opfatter common fate på er meget instinktivt, det er noget vi altid har gjort og ligger derfor dybt i vores underbevidsthed.



### Grids

Et grid er et usynligt gitter, der opdeler siden i forskellige sektioner, og det kan understøtte både vertikale og horisontale kolonner. Det gør siden mere overskuelig, og den fremstår ikke rodet. Et gitter er altså en form for strukturering af en hjemmeside. Hvis en hjemmeside ikke opsættes i et struktureret grid, så er der intet system for placeringen af de forskellige elementer, hvilket forringer brugervenligheden ganske meget. Det manglende system betyder, at eksempelvis overskrifter ikke har en fast placering, og desuden bliver det svært at danne et hurtigt overblik over sidens indhold.



We've been busy bees and generally up to no good.
Our new site is coming soon but you can find out a
little more about what we offer below.

GDOU



### WHAT DO WE DO?

With over five years industry experience each, The Mealings have espectively worked for a variety of orands and projects, both big and small!

We approach design, development and strategy with the big picture in mind. We are thorough throughout all aspects of a project from planning to delivery.

We can tailor solutions to your budget, no matter the size.

We also work with agencies!

VIEW WORK

### **CONTACT THE MEALINGS**

We're based in Marrickville, Sydney but can work with you no matter where you are.

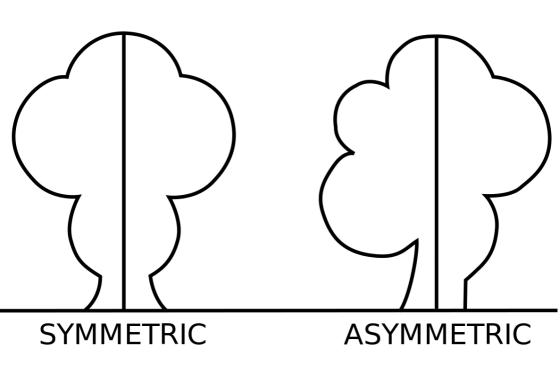
We also work with agencies and can help expand your resource set.

Email us for an estimate on your next project.



# White space

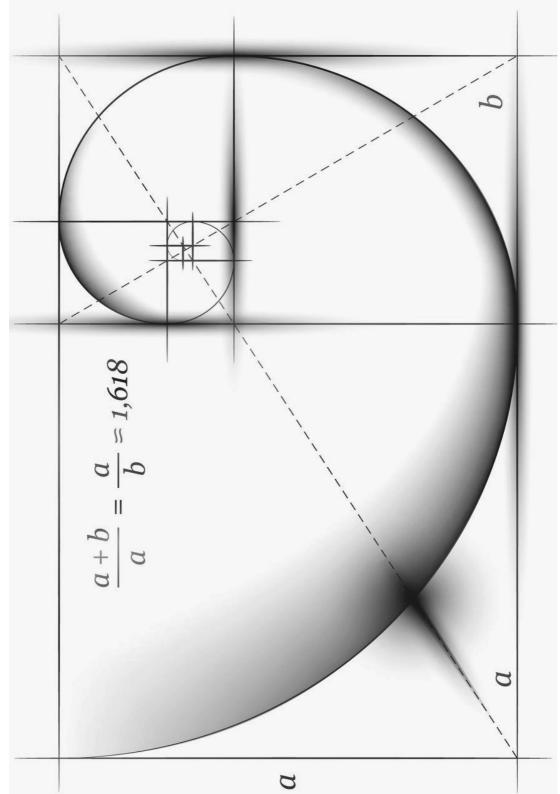
White Space kan være alle farver og baggrundsbilleder som ligger bag et motiv. Alt det der ligger bag indholdet. Det er med til at skabe fokus på det essentielle, på en side, reklamer etc.



### Symmetry

Symmetri giver ro, harmoni og overblik, hvorimod asymmetri kan virke rodet og vildt, men også give mere liv. Symmetri kan virkelig kedeligt, hvor asymmetri skaber mere spænding i designet. Elementer der er fundet er typisk af samme slags eller har noget til fælles.

Der findes tre former for symmetri. Spejlet symmetri, Rotative symmetri og translativ symmetri.

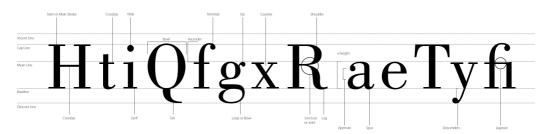


### Golden Section

The golden section hedder på dansk den gyldne spiral, og ydermere er den kendt som the golden mean og det græske bogstav phi.

Den har altid eksisteret i naturen, men selve begrebet blev udviklet senere. Naturen er et væld af gyldne spiraler, og det gælder næsten alt fra stort til småt. Tag eksempelvis et sneglehus og forestil dig et tværsnit af dette. Her vil du se en spiral, hvor den yderstliggende linjes afstand hele tiden bevæger sig en anelse længere væk fra fokuspunktet, end før - altså et logaritmisk bevægelsesmønster.

Det kan bruges, når man skal lave et æstetisk og velfungerende udtryk. Den gyldende spiral, giver en rart og nartuligt flow i billedet, derfor bliver billedet dejligt at se på. Det er også en måde at lede øjene igennem dit design.



ANATOMY of A TYPE

### **Typografi**

Er vigtigt når man skal lave et æstetisk flot design. Typografi har meget at sige, for hvordan ens produkt bliver modtaget. Det er vigtigt, at man vælger sin typografi ud fra hvilket budskab, man vil have ud altså, vælge en formel, eller mere "laid back" typografi. Sherif og sansherif spiller en stor rolle i dette, da den Sherif, giver en hvis formel tone, modsat giver san sherif en mere "laid back" tone. Sherif = Fonts med fødder.

San Sherif = Fonts uden fødder

