

Emilie Fredslund-Andersen
Sofie Friis Jespersen



Designprincipper

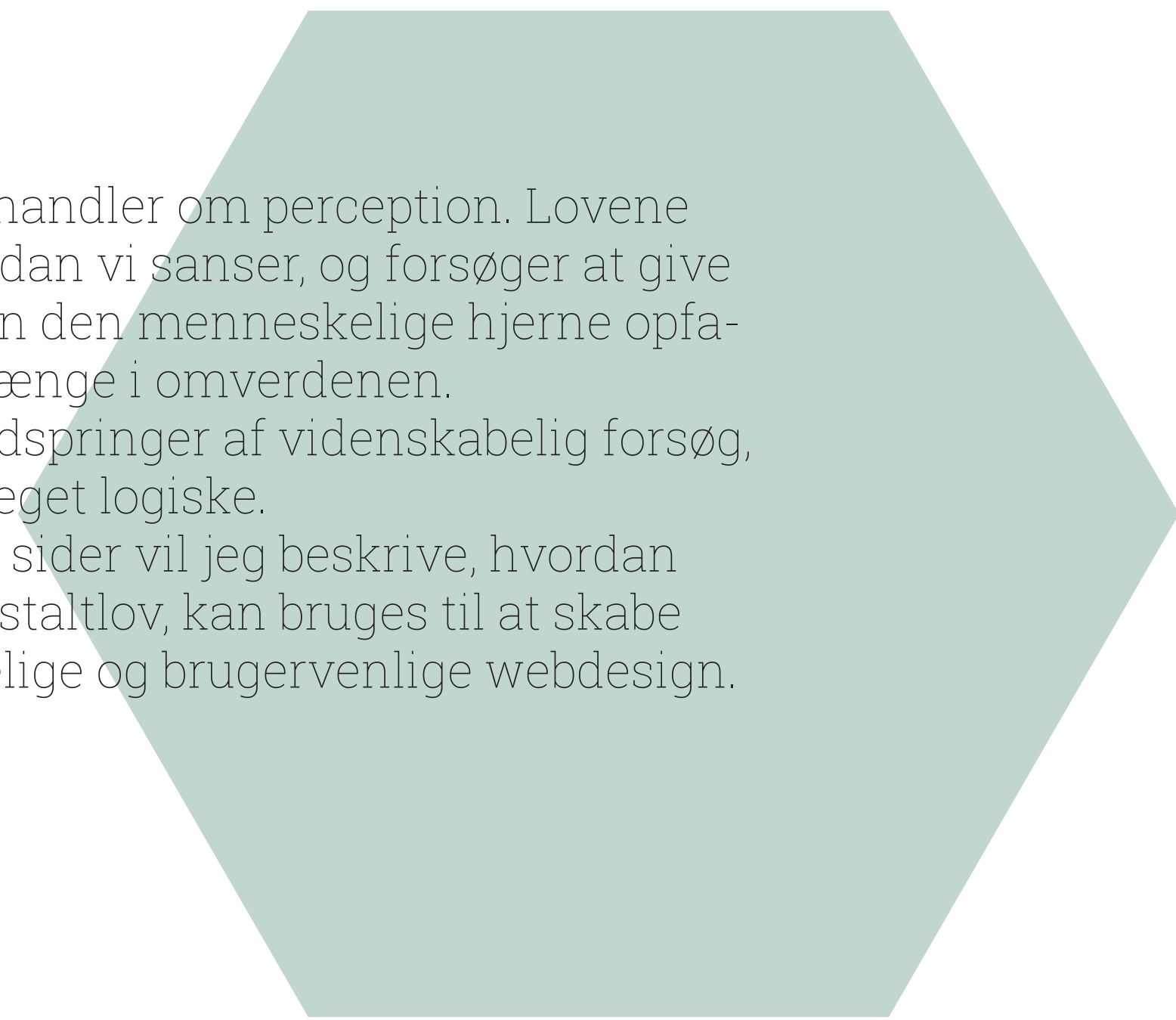
Gestaltlovene
Farveteori
Typografi



Indhold

Gestaltlovene	4
Closure	7
Common fate	9
Continuity	11
Figure-ground	13
Golden Section	15
Grids	17
Proximity	19
Rule of Thirds	21
Similarity	23
Simplicity	25
(A)Symmetry	27
White Space	29
Farveteori	30
Typografi	36

Gestaltlovene



Gestaltlovene handler om perception. Lovene beskriver, hvordan vi sanser, og forsøger at give bud på, hvordan den menneskelige hjerne opfatter sammenhænge i omverdenen. Gestaltlovene udspringer af videnskabelig forskning, og de virker meget logiske. På de følgende sider vil jeg beskrive, hvordan den enkelte gestaltlov, kan bruges til at skabe mere overskuelige og brugervenlige webdesign.



Øjet indsætter selv de resterende streger, for at skabe helheden af pandabjørnen.



Vi ser de sorte femkanter hver for sig. Samlet bliver det til en fodbold

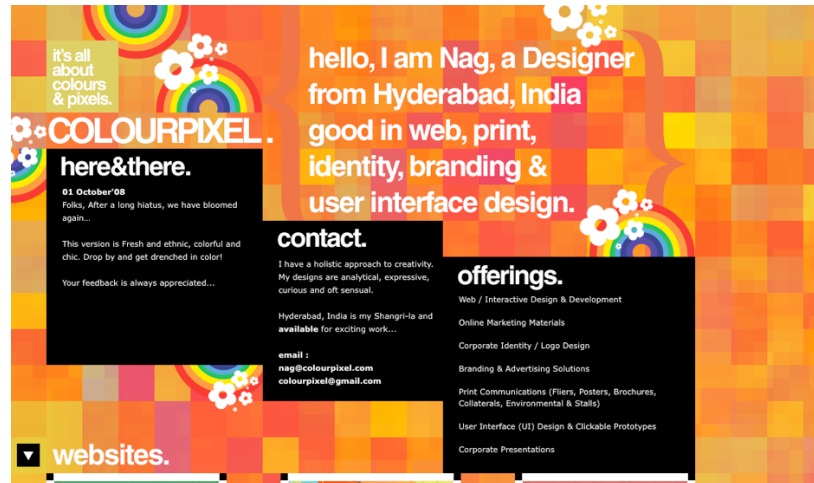
Closure

Closure (lukkethed) giver et overblik over siden eller designet og er en del af den visuelle opfattelse. Closure overlader dele af designet til menneskers ønske om at fuldende ting, og derved vækker det visuel interesse. Med det blotte øje ser vi ofte individuelle elementer som en samlet helhed, i stedet for enkelte dele, og dette giver også closure.

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 closure.

Common fate

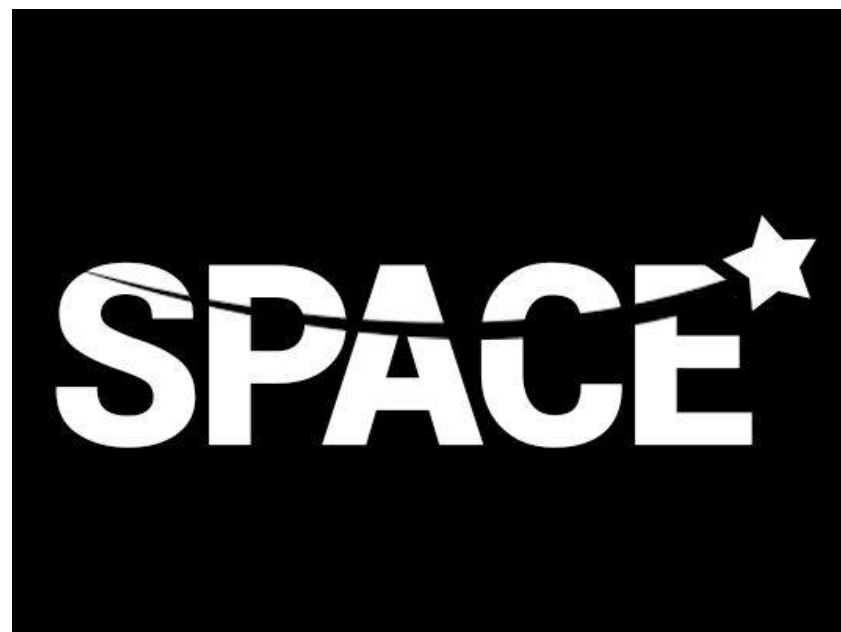
Common fate er udtrykket for at elementer der opfører sig på samme måde (f.eks. bevægelse eller retning) opfattes som hørende sammen.



Et eksempel på common fate brugt i webdesign i form af en menu, der bliver ved med at udvide i den samme retning. Menuen opfattes derfor som en gruppe, også selvom der er flere udvidede elementer.



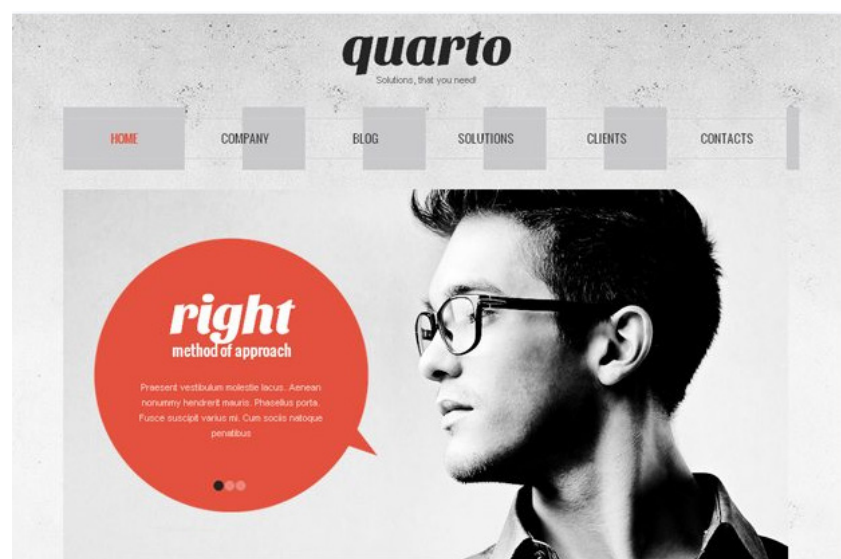
Her ses et eksempel på, at common fate ikke kun er et begreb der eksisterer indenfor grafisk design. Man grupperer automatisk de busser der vender i samme retning, og skelner hurtigt mellem de grupper.



Stregen gennem logoet leder øjet hen til stjernen. Dette skaber bevægelse og dermed continuity.

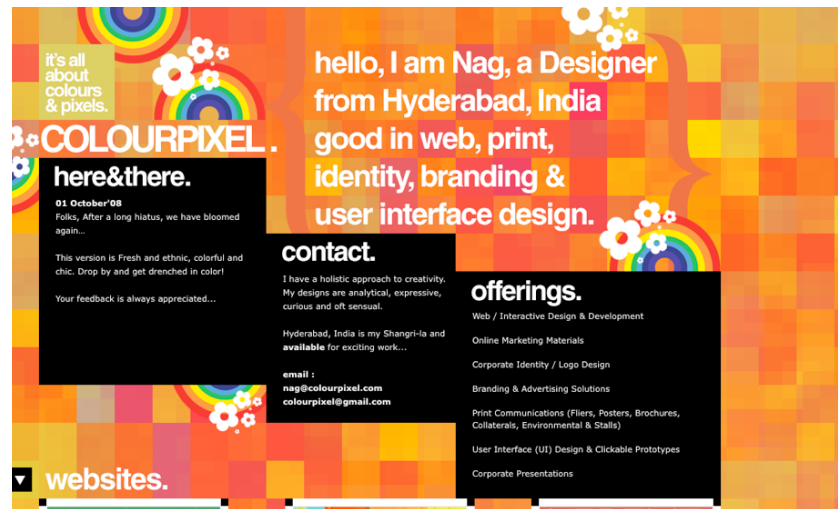
Continuity

Continuity er når øjet tvinges til at bevæge sig igennem et objekt og fortsætte til et andet. Elementer der er på linje med hinanden ses som sammenhængende og bruger man de samme design elementer, holder man den røde tråd.



Her ses et eksempel på hvordan elementerne kan styre øjets bevægelser, manden styrer vores opfattelse af hvorhen vi skal kigge, ved selv at kigge i den retning

Figure-ground



Her ses et dårligt eksempel på figure-ground relation, da det er meget svært at skelne mellem figure og ground. Baggrunden forstyrrer vores perception af figure og ground



Her ses et godt eksempel på figure-ground relation, da det er helt klart at de to personer på billedet er figure og det grå er ground, grundet kontrasten.

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 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.

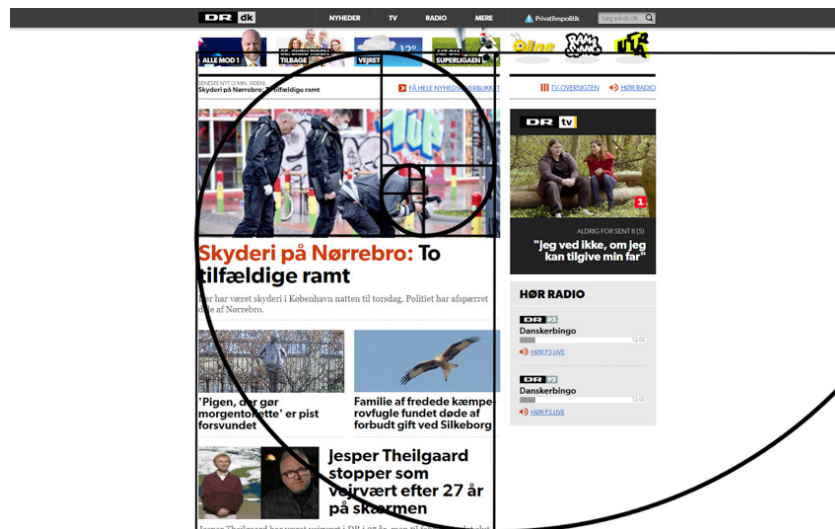
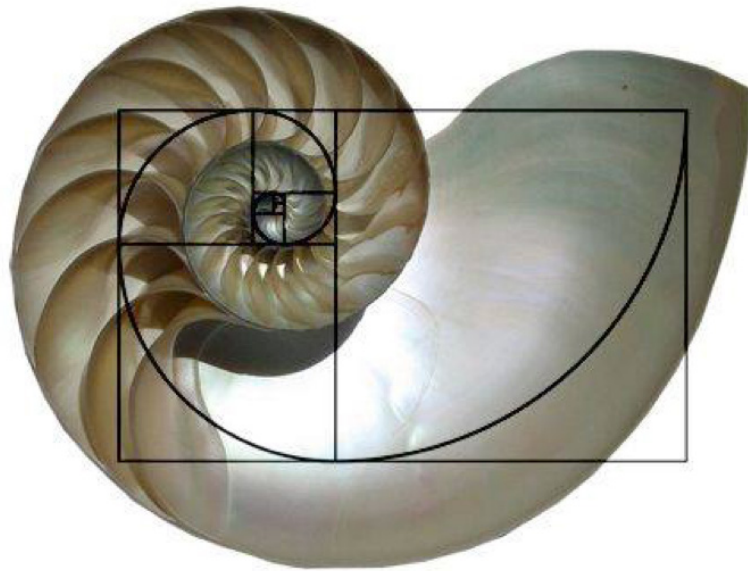
Figure

Figure (forgrund) er det vigtigste i et layout – det der er fokuspunktet. Hvis det f.eks. er en reklame er det typisk den vare man forsøger at sælge der er figure.

Ground

Ground (baggrund) er det der er mindre vigtigt i et layout – det der skaber kontekst til figure. Det er vigtigt at ground ikke forstyrrer figure, for at sørge for at det er nemt at skelne mellem de to. Med udgangspunkt i eksemplet med reklamen vil ground være det der er med til at sætte stemningen, altså skabe kontekst til figure.

Golden Section

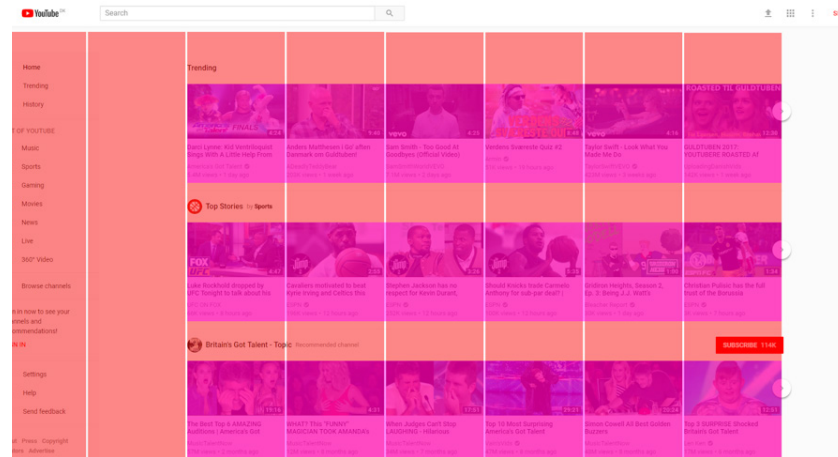


The Golden Section kan relateres til det gyldne snit, fordi dette er opbygget af fire gyldne spiraler, der har sit udspring i hvert sit hjørne.

Den gyldne spiral er i virkeligheden en matematisk formel baseret på Fibonacci-tallene, men den kan også bruges i forbindelse med opsætning af en komposition. Hvis man i en komposition benytter sig af den gyldne spiral i sin opsætning, så vil det give et behageligt og æstetisk velfungerende udtryk. Der er ingen standard for, hvordan den skal vende og dreje. Den kan vendes på hovedet eller placeres lodret alt efter, hvilken komposition den skal bruges til.

I forhold til webdesign kan det siges at være en figur for vores perception af et site. Typisk vil logoet hvile den gyldne spirals udspring, og så kommer det resterende indhold. Det betyder, at som afstanden til udspringet øges, jo mindre vigtigt vil indholdet være for os som brugere.

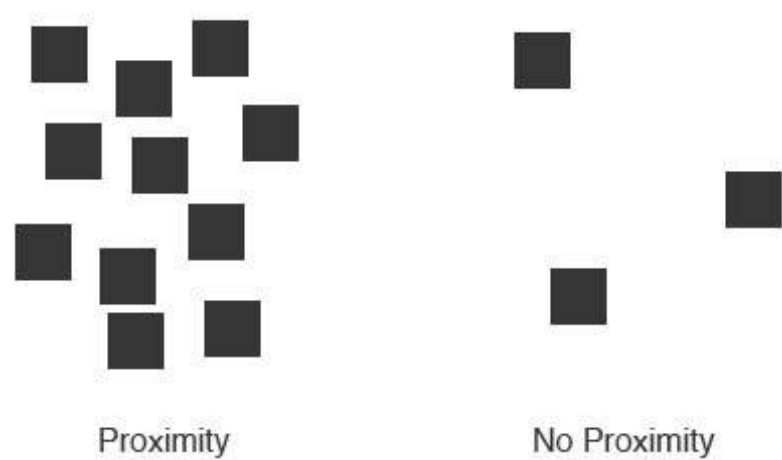
Grids



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.

Grid er tæt knyttet til gestaltlovene om nærhed og lighed. Nærhed og grid er knyttet gennem sektioner på en hjemmeside.





Her vises hvordan proximity skabes



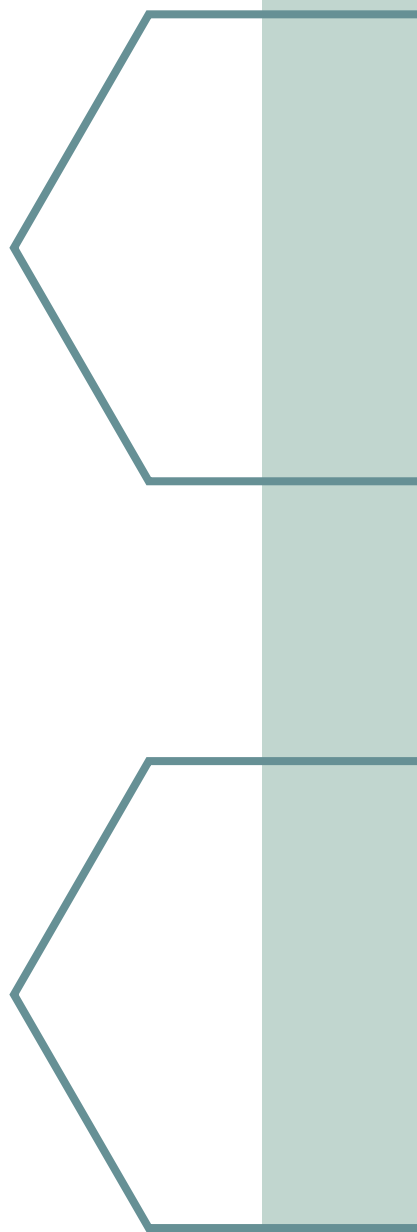
Figurerne af mennesker er enkelte elementer, men på grund af deres opstilling og nærhed, skaber de et billede af et træ.

Proximity

Når man bruger proximity (nærhed), placeres elementerne tæt på hinanden så de danner en helhed. Er ønsket at brugerne skal kunne forstå at tingene hører sammen, er det vigtigt ikke at placere elementerne langt fra hinanden eller at ændre formen da dette skaber forvirring. Proximity kan være svært at opnå med blot et eller to elementer, og det kan derfor være essentielt at have flere objekter at arbejde med.

Rule of Thirds

Tredjereglen er at man deler billedet ind i 9 lige store felter ved at lade 2 vandrette og 2 lodrette streger gå ned gennem billedet. Ud af det kommer 4 skæringsspunkter for stregerne, og disse 4 punkter er der hvor man ligger fokus når man ser billedet. Det kan derfor være en god ide at bruge tredjereglen til portrætter og generelt i kompositionen.



Similarity

Similarity er ligheder i et billede, tekst, hjemmeside osv. Det er med til at give den røde tråd igennem et design. Similarity kan også bruges til at hjælpe en person med at aflæse tekst, billede mm. på en bestemt måde og i en bestemt rækkefølge.



Simplicity

Simplicity, også kaldet prägnanz, består af individuelle komponenter der hver for sig ikke giver mening. Men vores hjerner sætter automatisk komponenterne sammen og får dem til at give mening. Simplicity minder om closure og similarity.

(A)Symmetry

Symmetri giver ro, harmoni og overblik, hvor asymmetri, som kan virke rodet og vildt, giver mere liv og spænding i designet.

Elementerne der er fundet er typisk af samme slags eller har noget til fælles.

Der findes tre former for symmetri:

Spejlet symmetri

Elementer bliver spejlet eller reflekteret rundt om en spejlingsakse.

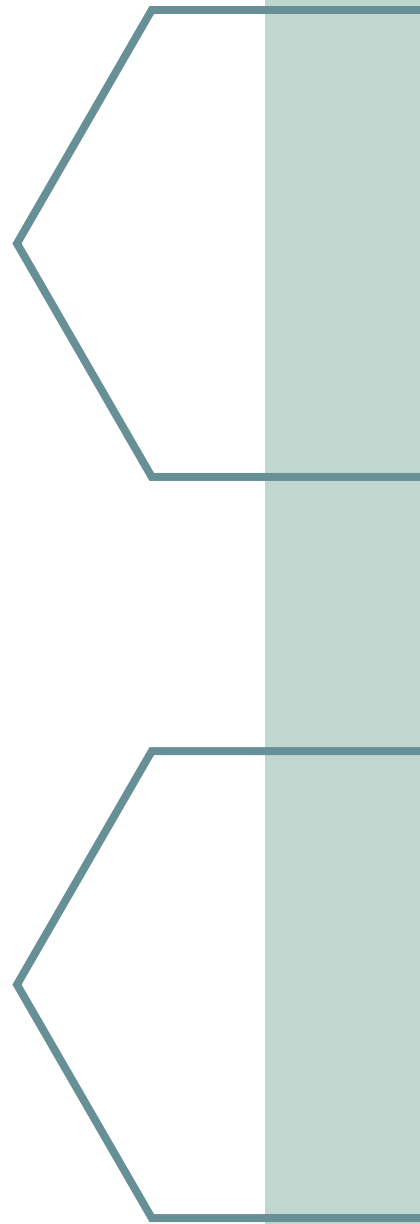
Rotative symmetri

Ens elementer som bliver roteret, ofte ud fra et fælles punkt i centrum

Translative symmetri

Når der er 2 eller flere ens elementer, forskellige steder i kompositionen.

- se billede af fuglene



White Space

Whitespace, også kaldet negative space, er alt det der ligger bag indholdet på eksempelvis et website, en plakat etc., og er med til at skabe fokus på de essentielle elementer. Whitespace er ikke begrænset til at være en hvid farve, men kan bestå af alle farver samt baggrundsbilleder.

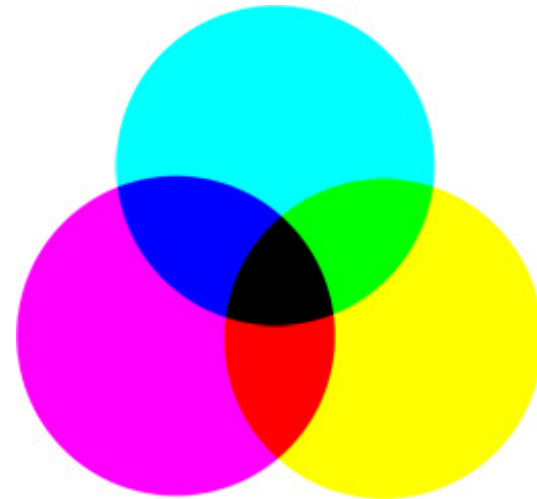
Farveteori

Isaac Newton påviste i 1600-tallet lysets brydning gennem et prisme. Hans eksperimenter fik ham til at konkludere, at blå, gul og rød var de primære farver, da disse farver ikke kunne blandes af andre farver. De sekundære farver var blandet af to primære farver. Yderst i farvecirklen placerede han de tertiære farver, som var farver blandet af en primær og en sekundær farve. Farver som stod overfor hinanden, defineredes som komplementære, og skabte en optisk kontrast.

Farveteori

RGB/ Red Green Blue

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



Primære

Rene farver

Sekundære

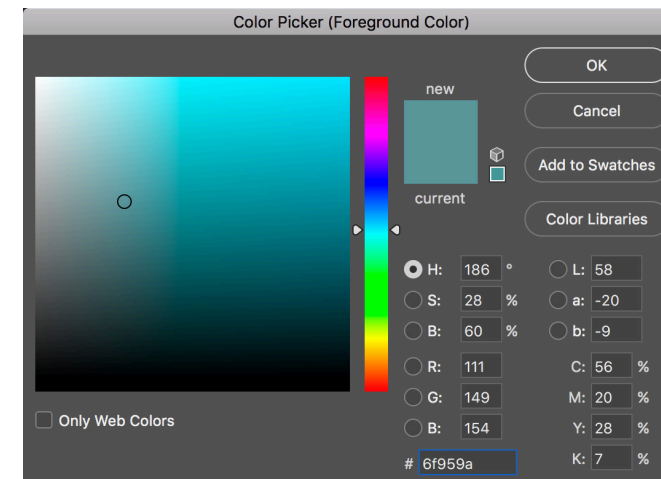
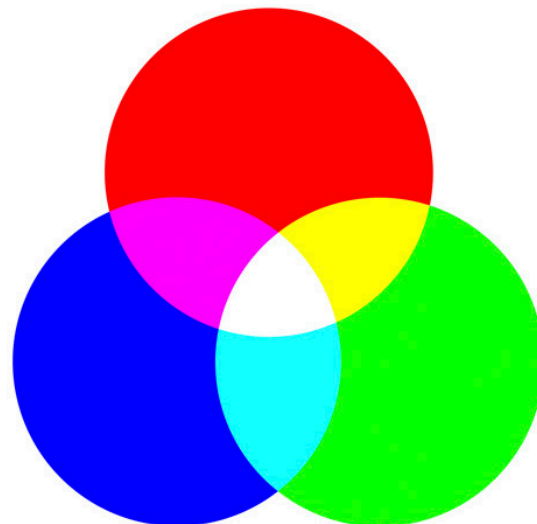
Blandet af to primære farver.

Tertiære

Blandet af én primær og én sekundær farve.

CMYK/ Cyan Magenta Yellow Key (Black)

Subtraktivt farvesystem. Lys trækkes ud. Benyttes til tryksager.



MÆTNING/SATURATION

KULØR/HUE

LYSHED/BRIGHTNESS

Farvesammensætning

MONOKROM

Én kulør, som justeres ifht. lyshed og mætning. Den går altså nærmest fra hvid til sort i nuancer af samme farve.

ANALOG

Én kulør indenfor et bredere spektrum af lyshed og mætning.

KOMPLEMENTÆR

Farver der ligger direkte overfor hinanden i farvecirklen.

SPLIT KOMPLEMENTÆR

Farver der ligger direkte overfor hinanden, med et lidt bredere farvespektrum.

TRIADER

Tre farver som ligger lige langt fra hinanden

TETRIADER

(dobbeltkomplementære)

ÉFire farver som er komplementære.

Typografi

Typografi er et kunsthåndværk og et speciale inden for design, hvis formål er at behandle tekst ud fra æstetiske og funktionelle overvejelser. Typografi har bl.a. at gøre med tekstens position og anvendelse af spalter og margener. Typografi udføres blandt andet af typografer, art directors og grafiske designere.

Typografi

