

Kim Golombisky · Rebecca Hagen

# **Keine Angst vor Weißraum!**

**Ein Crashkurs in Print- und Webdesign**



dpunkt.verlag

**Kapitel 1****Was ist Design? 1*****Zusammenspiel von Bildmaterial und Schrift im Raum***

1.1	Form follows Function .....	3
1.2	Design inspiriert die visuelle Kultur .....	4
1.3	Grafikdesign ist Kommunikation .....	5
1.4	Demokratisierung des Grafikdesigns .....	5
1.5	Grafikdesign ist geplant. ....	7
1.6	Zusammenspiel von Bildern und Wörtern im Raum .....	7
1.7	Die Regeln kennen und sie gekonnt brechen .....	8
1.8	Zum Ausprobieren .....	10

**Kapitel 2****Den Computer ausschalten 11*****Zeit für Recherche & Brainstorming***

2.1	Recherche .....	12
2.2	Brainstorming .....	18
2.3	Scribble (engl. <i>Thumbnails</i> ): .....	19
2.4	Zum Ausprobieren .....	24

**Kapitel 3****Arbeiten unter Zeitdruck 25*****Das Universal-Layout***

3.1	Das Erfolgsgeheimnis des Universal-Layouts .....	26
3.2	Die Bausteine des Universal-Layouts .....	26
3.3	Zum Schluss .....	31
3.4	Zum Ausprobieren .....	32
3.5	Das Universal-Layout: Beispiele .....	33

**Kapitel 4****Layout-Sünden 35*****13 Amateurfehler***

4.1	Sünde Nr. 1: Unaufhörlich Blinkendes .....	37
4.2	Sünde Nr. 2: Verzerrte Fotos .....	37
4.3	Sünde Nr. 3: »Nackte« Fotos .....	38
4.4	Sünde Nr. 4: Sperrige Rahmen und Kästen .....	39

4.5	Sünde Nr. 5: Ränder, die keine sind .....	40
4.6	Sünde Nr. 6: Zentrierte Ausrichtung .....	40
4.7	Sünde Nr. 7: 4 Volle Ecken .....	41
4.8	Sünde Nr. 8: Eingeschlossener Leerraum. ....	43
4.9	Sünde Nr. 9: Unruhige Hintergründe .....	43
4.10	Sünde Nr. 10: Billig wirkende Auszeichnungsarten .....	44
4.11	Sünde Nr. 11: Unschöne Aufzählungszeichen .....	46
4.12	Sünde Nr. 12: Schusterjungen & Hurenkinder .....	46
4.13	Sünde Nr. 13: Gassen im Blocksatz (auch: Spaltenwürmer) .....	47
4.14	Zum Ausprobieren .....	48

## Kapitel 5

### **Ein kleiner Abstecher in die Kunsthochschule**      **49** *Elemente und Grundsätze des Designs*

5.1	Element Nr. 1: Raum .....	50
5.2	Element Nr. 2: Linien .....	51
5.3	Element Nr. 3: Formen .....	52
5.4	Element Nr. 4: Größe .....	53
5.5	Element Nr. 5: Muster .....	54
5.6	Element Nr. 6: Struktur .....	55
5.7	Element Nr. 7: Tonwert .....	55
5.8	Grundsatz Nr. 1: optischer Schwerpunkt .....	56
5.9	Grundsatz Nr. 2: Kontrast .....	57
5.10	Grundsatz Nr. 3: Balance .....	58
5.11	Grundsatz Nr. 4: Bewegung .....	59
5.12	Grundsatz Nr. 5: Rhythmus .....	60
5.13	Grundsatz Nr. 6: Perspektive .....	61
5.14	Grundsatz Nr. 7: Einheit .....	62
5.15	Zum Ausprobieren .....	63

## Kapitel 6

### **Was ist ein Raster?**      **65** *Und wann brauche ich eins?*

6.1	Terminologie rund um das Thema Raster .....	67
6.2	Ein Raster erstellen und einsetzen .....	70
6.3	Weitere Methoden, ein Raster zu entwerfen .....	74
6.4	Aus dem Raster ausbrechen .....	76
6.5	Zum Ausprobieren .....	77

**Kapitel 7****Layout****79*****Wirkungsvolle Positionierung von Schrift und Bildmaterial***

7.1	Woher weiß ich, was eine gute Positionierung ist? .....	80
7.2	Wo positioniere ich die anderen Elemente? .....	83
7.3	Ordnung & Organisation .....	88
7.4	Layouts mit mehreren Themen auf der gleichen Seite .....	92
7.5	Mehrseitige Layouts .....	95
7.6	Alle aussteigen, bitte! .....	97
7.7	Zum Ausprobieren .....	97

**Kapitel 8****Schrift****99*****Die Gefahren des Unbekannten***

8.1	Schriftart, Schriftfamilie, Glyphe .....	100
8.2	Kategorien von Schriftarten (Schriftklassifikation) .....	101
8.3	Auswahl & Einsatz von Schriftarten .....	106
8.4	Zusätzliche Möglichkeiten der Schriftgestaltung .....	108
8.5	Setzen von grossen Textmengen .....	111
8.6	Das Vorbild des Zeitungsdesigns .....	114
8.7	Text ist nicht nur zum Lesen da .....	116
8.8	Setzen wie ein Profi: Zeichen und Symbole .....	118
8.9	Das Tüpfelchen auf dem i .....	119
8.10	Zum Ausprobieren .....	120
8.11	Was Sie über den Entwurf von Logos wissen müssen .....	123

**Kapitel 9****Grundlagen zur Farbe****127*****Auswahl und Einsatz von Farben***

9.1	Die Wirkung von Farben: Aufmerksamkeit, Organisation und Emotion .....	128
9.2	Wie man Farben auswählt: Kultur .....	129
9.3	Wie man Farben auswählt: Geschichte .....	131
9.4	Wie man Farben auswählt: Natur .....	131
9.5	Wie man Farben auswählt: Farbwissenschaft und der Farbkreis .....	132
9.6	Farbtechnologie: Das sind nicht die Farben, die ich wollte. Was ist passiert? .....	137
9.7	Arbeiten im CMYK-Farbraum .....	140

9.8	Arbeiten im RGB-Farbraum .....	143
9.9	Tipps für den Einsatz von Farben in Ihrem Design .....	144
9.10	Farbregeln! .....	146
9.11	Zum Ausprobieren .....	147

## Kapitel 10

### **Die Blicke auf sich ziehen** **149** *durch Fotos und Illustrationen*

10.1	Der Bildinhalt .....	150
10.2	Auflösung, Dateiformat & Größe .....	152
10.3	Auswahl von mehreren Fotos .....	155
10.4	Ethik der Bildbearbeitung .....	157
10.5	Vielfalt ist unsere Stärke .....	158
10.6	Welche Quellen für Fotos gibt es? .....	159
10.7	Welche Quellen für Fotos gilt es zu meiden? .....	162
10.8	Alternativen zur Verwendung von Fotos .....	163
10.9	Zum Ausprobieren .....	169

## Kapitel 11

### **Alles über Infografiken** **171** *Maximaler Informationsgehalt auf kleinstem Raum*

11.1	Kurze Geschichte der Infografik .....	172
11.2	Fälle, in denen Infografiken notwendig sein können .....	173
11.3	Multimedia-Infografiken des 21. Jahrhunderts .....	174
11.4	Graphics Packages .....	176
11.5	Ethische Aspekte .....	177
11.6	Entwerfen von Infografiken .....	179
11.7	Zum Ausprobieren .....	185

## Kapitel 12

### **Einführung ins Storyboarding** **187** *Wie man »visuelles Erzählen« plant*

12.1	Die ersten Schritte .....	188
12.2	Kameraeinstellungen .....	189
12.3	Perspektive .....	191
12.4	Point-of-View-Shot .....	192
12.5	Kamerawinkel und Perspektive .....	193
12.6	Bewegung .....	194

12.7	Kontinuität .....	195
12.8	Übergänge .....	196
12.9	Licht .....	197
12.10	Text .....	198
12.11	Ton .....	199
12.12	Nach dem Storyboarding .....	199
12.13	Zum Ausprobieren .....	200

## Kapitel 13

### **Multimedia-Komponenten** **205**

*Manchmal darf's ein bisschen mehr sein.*

13.1	Arbeiten mit Bildern .....	206
13.2	Videoclips .....	209
13.3	Arbeiten mit Ton .....	211
13.4	Animationen .....	213
13.5	Multimedia und Interaktivität .....	215
13.6	Zum Ausprobieren .....	217

## Kapitel 14

### **Webdesign** **219**

*Wie man im Web punktet*

14.1	Die Funktionsweise des Web in aller Kürze .....	220
14.2	Was Sie bei der Arbeit mit Websites wissen sollten .....	223
14.3	Webdesign .....	224
14.4	Vorbereiten einfacher Grafiken für das Web .....	228
14.5	Design von Webseiten & Websites .....	229
14.6	Weitere Überlegungen zum Webdesign .....	237
14.7	Eine Website ist nicht immer das beste Medium .....	239
14.8	Multimedia-Websites .....	242
14.9	Am Ball bleiben .....	243
14.10	Zum Ausprobieren .....	244

**Kapitel 15****Bereit für den Druck 245*****Ein Überblick über Papier- und Druckarten***

- 15.1 Den Druck in die Planung einbeziehen: Auswahl des Papiers .... 246
- 15.2 Druckarten und Druckereien ..... 250
- 15.3 Ein Angebot einholen ..... 254
- 15.4 Vorbereiten Ihres Dokuments für den Druck ..... 258
- 15.5 Was Sie der Druckerei zur Verfügung stellen müssen:
  - Eine Checkliste ..... 260
- 15.6 Und jetzt? ..... 261
- 15.7 Was Ihre Druckerei sonst noch für Sie tun kann ..... 264
- 15.8 Zum Ausprobieren ..... 265

**Kapitel 16****Schlusswort 267*****Nun sind Sie gerüstet. Danke fürs Vorbeischauen!***

- Alles ist im Fluss ..... 268
- Es gibt nichts Neues unter der Sonne ..... 268
- Manchmal ist professionelle Unterstützung angesagt ..... 269
- Ein paar ermutigende Worte ..... 269

**Anhang A****Glossar 271****Anhang B****Index 285**