



**150 dpi**



**300 dpi**

# Screenesign

Gestaltung für den Bildschirm

# Screenedesign

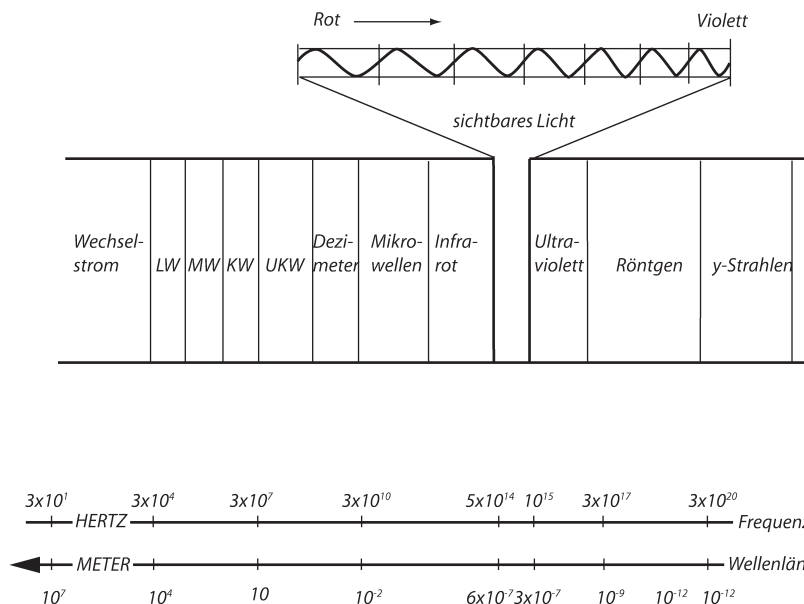
## Screenedesign - Visuelle Gestaltung für den Bildschirm

Die Gestaltung mit digitalen Medien wird je nach Ausgabemedium in die Gestaltung für den Bildschirm (Screenedesign) und die Gestaltung für den Druckbereich (Print) unterteilt.

Screenedesign befasst sich u.a. mit der benutzergerechten Gestaltung (Usability) von Online-Inhalten (z.B. Webseitenlayout, Logos oder Navigationselemente), DVD Menüs oder

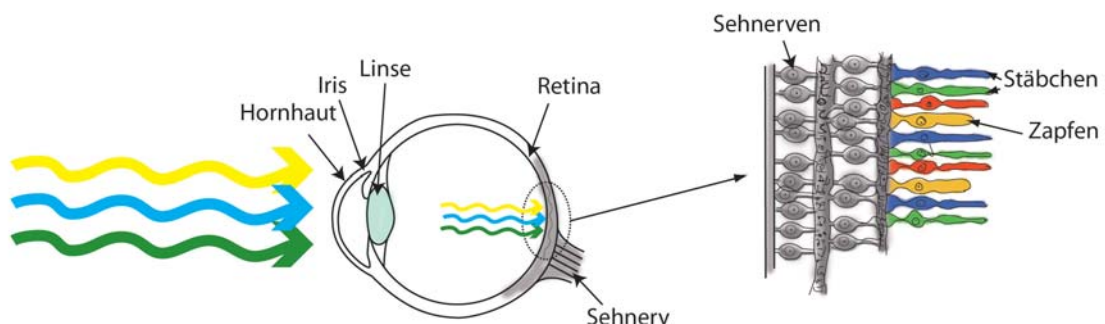
Präsentationen in PowerPoint. Im Folgenden werden neben allgemein gültigen Gestaltungsgrundlagen auch spezielle Kriterien für das Screenedesign vorgestellt.

In jeder Form von Gestaltung sind zunächst die Wahrnehmungsgrundlagen zu beachten. Der Großteil der menschlichen



Wahrnehmung geschieht visuell. Im Gestaltungsbereich werden vor allem Bilder und Text verwendet. Dabei geht der aktuelle Trend weg von der Schriftkultur "zurück" zu einer bildorientierten Kultur.

Physiologische Grundlagen des Sehens und der Wahrnehmung Die menschlichen Augen nehmen nur einen kleinen Ausschnitt des gesamten Wellenspektrums wahr. Beim Sehvorgang gelangt der Farbreiz entweder direkt von einer Lichtquelle oder indirekt über die Reflektion von der Oberfläche eines Gegenstandes ins Auge. Bei der Reflektion wird ein Teil des Spektrums absorbiert und der Rest reflektiert/ remittiert.

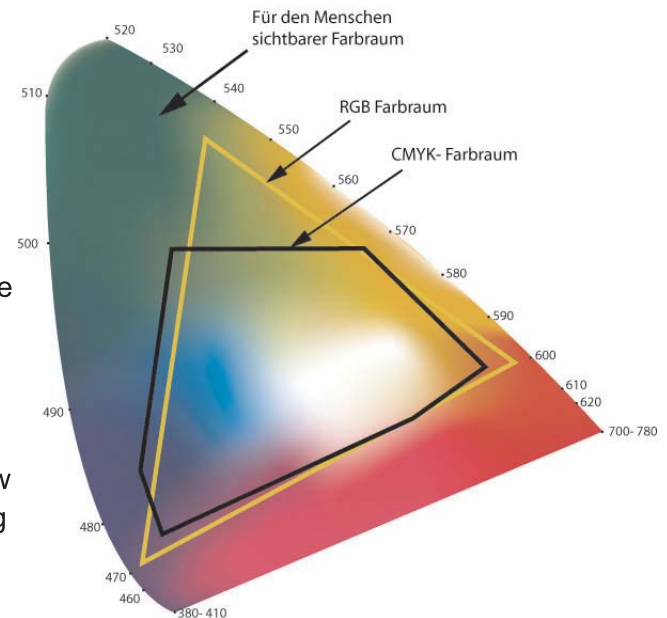


Wenn Farbreize auf die Netzhaut (Retina) auftreffen, werden sie von spezialisierten Sinneszellen (Stäbchen und Zäpfchen) aufgenommen und als Nervenimpulse über den Sehnerv an das Großhirn weitergeleitet. Dabei nehmen die Zäpfchen die Farbunterschiede und die genaue Abbildung mit Hilfe von jeweils rot-, blau- und grün-empfindlichen Zellen wahr. Diese sind vorrangig für das Tagsehen zuständig. Bei geringem Lichteinfall, wie z.B. in der Dämmerung, weitet sich die Öffnung in der Linse (Pupille).

Dadurch werden vor allem die in der Netzhautperipherie sitzenden Stäbchen aktiv. Sie sind spezialisiert auf die Wahrnehmung unterschiedlicher Helligkeitsstufen und eher schemenhafter Bewegungseindrücke. Das Auge kann Kontraste bis zu 1:1000.000 wahrnehmen. Monitordarstellungen erreichen Kontraste um 1:500.

## Farbe

Grundsätzlich existieren zwei Arten der Farbmischung. Die additive Lichtfarbmischung (RGB = Rot Grün Blau) kommt im Auge ebenso wie z.B. am Bildschirm oder Beamer zum Einsatz. Je mehr Lichtfarben miteinander gemischt werden desto heller wird das Licht. Die Mischung aller Lichtfarben ergibt Weiß. Die additive Farbmischung weist eine größere Farbanzahl auf als die subtraktive



Farbmischung; CMYK= Cyan, Magenta, Yellow und Key (schwarz) ), die z.B. bei der Mischung von Malfarben und im Druckbereich zum Einsatz kommt. Eine Mischung der Grundfarben (Rot, Gelb und Blau) ergibt zusammen einen Grauton, so dass z.B. im Printbereich Schwarz zugesetzt werden muss, um sehr dunkle Farben zu erhalten. Probleme entstehen vor allem an den Übergangsbereichen von einer Farbmischung zur anderen, wenn z.B. ein Druckprojekt zunächst am Monitor erstellt und begutachtet wird und dann erst beim Ausdruck die geringere Leuchtkraft bemerkt wird. Um die zu erwartende Druckdarstellung richtig vorherzusehen, ist sehr viel Erfahrung nötig. Im professionellen Druckbereich werden Kalibrierungsmessungen, z.B. am Monitor und der Druckmaschine durchgeführt, um die Farbdarstellung anzugleichen (sog. Farbmanagement).

## Visuelle Grundformen

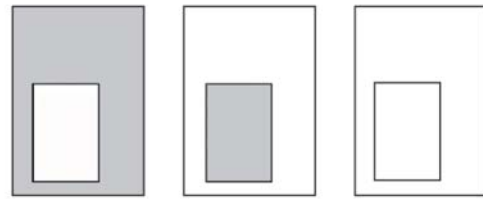
Alle komplexen Formen lassen sich letztlich auf wenige Grundformen zurückführen, die jeweils eine eigene Grundaussage besitzen: Kreis:



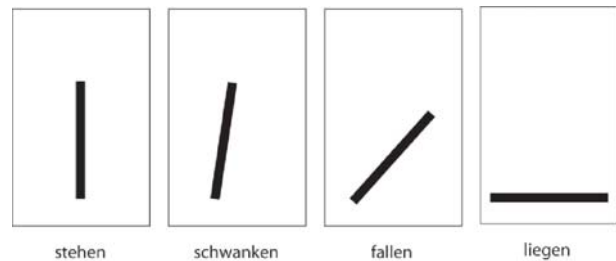
richtungslos und ruhig; steht für Vollkommenheit und Geschlossenheit. Quadrat: durch die ausgewogene Form sehr statisch und ruhig Dreieck: besteht aus zwei fallenden und einer liegenden Form und ist somit beweglich; instabil besonders, wenn es auf der Spitze steht.

## Bildwahrnehmung und Bezugssysteme

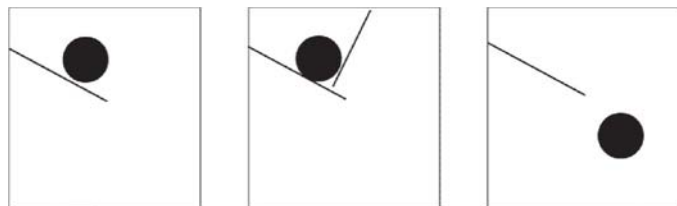
Die menschliche Wahrnehmung teilt das Sehfeld in einen Vordergrund (Figur) und einen Hintergrund (Grund) auf. Diese Einteilung in Figur und Grund wechselt je nach Situation und Umfeld.



Auch andere Alltagserfahrungen, z.B. die körperliche Erfahrung mit der Schwerkraft, wirken auf die Wahrnehmung von Darstellungen. Deshalb werden senkrechte Geraden immer als instabiler wahrgenommen als waagrechte.



Ebenso entstehen durch unsere Alltagserfahrungen Anmutungen von "leicht" und "schwer" oder "beweglich" und "unbeweglich".



## Der Wahrnehmungsablauf

Jedes Bild wird mit den Augen erst allmählich erfasst. Unsere Wahrnehmung wird grundsätzlich durch die gewohnte Leserichtung gesteuert. Liegen keine starken Kontraste vor, so werden Abbildungen von links oben beginnend mit den Augen "gescannt".

Bewegungen von links nach rechts werden deshalb als leichter empfunden, weil sie mit der Leserichtung gehen, während Bewegungen von rechts nach links ein gewisser Widerstand anhängt. Andere Leserichtungen, wie sie z.B. bei asiatischen oder arabischen Schriften vorhanden sind, führen hier auch zu anderen Assoziationen.

