





↓ Luminanz = Hell/Dunkel -> können wir Menschen am besten unterscheiden
 Crominanz = Farbigkeit
 Schärfe

Der Mensch kann **nicht mehr** als **7 (+-2) Reize** z.B. Schriften, Farben... wahrnehmen

Farbenlehre nach Göthe:

- Simultankontrast  (beeinflussen sich gegenseitig)
- Farbe ansicht kontrast -> mindestens 3 Grundfarben
- Hell/Dunkel Kontrast  -> mindestens 3 Grundfarben
- Kalt/Warm Kontrast 
- Komplementärkontrast 
- Qualitätskontrast -> Reinheit des Farbtons
- Quantitätskontrast

Farbperspektive:

- Warme Farben empfinden wir immer im Vordergrund
- Kalte Farben treten in den Hintergrund
- Luftperspektive

Farbtemperatur:

- Kalte Farben
- Warme Farben
- Neutrale Farben

Farbharmonien:

- Kombination **benachbarter** Farben
- Kombination **warme** Farbpaletten
- Kombination **kalte** Farbpalette
- Kombination **aus Unbunt**farben
- Kombination von **aufgehällten Vollton**farben
- Kombination von Farben mit **grau entsättigt**

HSB-Modell:


- H** = Grad zahl des Farbkreises 
- S** = Sättigung \longleftrightarrow 100%
- B** = Helligkeit \updownarrow 100%

Foto-Perspektive:

- Normalperspektive -> Auge in Auge
- Vogelperspektive -> Von oben
- Frosch/Unterperspektive -> Von unten
- Zentralperspektive -> in der Mitte/ Strenge Linienführung

ScreenDesign:

- **minimal 10pt** Schrift
- Gut **leserliche** Schrift; möglichst **Systemschriften**
- **Kontrastreiche** Farben/**Weiß evtl. gebrochen**
- Bild-Auflösung **72dpi** bzw. 96dpi

Zeichenarten:

- Logo
- Piktogramm
- Ikon
- Index
- Symbol

<http://www.metacolor.de/>
<http://www.informatik.uni-bremen.de/~fmike/multilern/poggendorf.html>