Inhaltsverzeichnis

1	Vor Inbetriebnahme bitte lesen	1
2	Der Einflussfaktor Mensch	5
2.1	Lernbiologische Grundlagen	5
2.2	Grundlagen der Wahrnehmung	7
	Lesen als Prozess der visuellen Wahrnehmung	
	Das Gedächtnis	9
2.3	Wahrnehmungsübereinstimmungen	9
	Gemeinsame Körpererfahrungen	
	Körpererfahrung in Kombination mit Leserichtung	11
	Die Wirkung visueller Grundformen	
	Gleiche Umwelterfahrungen	
	Soziokulturelle Erfahrungen	
	Gestaltgesetze	25
3	Am Anfang steht das weisse Blatt	33
3.1	Wege der Ideenfindung	33
	Bildfindung durch rhetorische Figuren	33
	Abstraktion statt Addition in der Gestaltung	37
	Variation als Methode, bildnerische Alternativen zu finden	39
3.2	Freiheit durch Begrenzung – das Abbildungskonzept	42
4	Qualität ist keine Geschmacksache	49
4.1	Mikrostrukturen – die formale Bildqualität	
•••	Abgeschlossenheit	
	Ausgespanntheit	
	Ausgewogenheit	
	Eindeutigkeit	55
	Spannung	56
	Gocchloscaphait	56

4.2	Bildqualität als Einheit von Form und Funktion	59
5	Traumpaar Text und Bild	63
5.1	Anforderungen an Publikationen in der Wissensdokumentation	63
5.2	Grundsätze der Dialoggestaltung	63
5.3	Informationsarten in Text und Bild	67
5.4	Spezifika des Bildes	69
5.5	Das Layout – die gestalterische Makrostruktur	73
	Form follows function – das Designkonzept	74
	Text-Bild-Beziehungen	74
6	Auf die Mischung kommt es an – Designkonzepte	81
6.1	· ·	
	Die inhaltliche Text-Bild-Optimierung	
6.2	Die stilistische Text-Bild-Optimierung	
	Farbe als Stilmittel	
	Sprachliche Formulierungen als Stilmittel	
	Die räumliche Text-Bild-Optimierung	85
	Die zeitliche Text-Bild-Optimierung	
6.3	Einflussfaktoren	
	Einflussfaktor "Leitmedium"	
	Einflussfaktor "Präsentationsmedium": Print oder Screen Einflussfaktor "Format"	
	Einflussfaktor "Visualisierungsart"	
	,	
7	Das visuelle Abbild der Sprache	99
7.1	Mikrotypografie	99
7.2	Erkennbarkeit	101
	Proportionalschriften	103
	Monospace-Schriften	104

	Lesbarkeit Schriftgröße Schriftcharaktere Schriftklassen	107 107
7.4	Makrotypografie Schriftschnitte einer Schriftfamilie Struktur durch formales Schriftmischen Struktur durch funktionales Schriftmischen Struktur durch Anordnung Satzarten und optimale Wortanzahl pro Spalte Elemente des Satzspiegels	110 111 115 116
7.5	Typografische Regelwerke Raster DIN-Formate	121
8	Information hat viele Gesichter	127
8 8.1	Information hat viele Gesichter Kommunikative Anforderungen der Infografik Beeinflussung kommunikativer Bild-Anforderungen Inhalte sachlich richtig darstellen Selbstbeschreibungsfähigkeit Strukturierung des Inhaltes Grafische Darstellung Wirkung einer Infografik	

8.3	Visualisierung als Methode der Infografik	149 149 152
8.4	Visualisierung von Prozessen	167
8.5	Ansicht oder Perspektive	174
8.6	Perspektive Parallelprojektion Fluchtpunktperspektiven Maß- und Bildtreue der Projektionsarten im Vergleich	177 181
9	Erst drücken, dann drehen	185
9 9.1	Erst drücken, dann drehen Informationssteuerung in Einzelgrafiken	
		185186189191193
9.1	Informationssteuerung in Einzelgrafiken Explizite Steuerungscodes Instruktionspfeile leiten an Instruktionspfeile klären Ursache und Wirkung Die Ausschnittsvergrößerung durch Lupendarstellungen Zuordnung und Informationsmenge Beschriftung	

9.5	Nonverbale Instruktionsgrafik: Piktogramme	209
	Konventionalisierung in Piktogrammen	210
	Piktogrammarten	211
	Anforderungen an die Gestaltung von Piktogrammen	213
9.6	Piktogramme und Sicherheitshinweise	216
	Normen und Empfehlungen	
	Im Bild gibt es kein "nein"	220
10	Von 3D-Daten zur technischen Illustration	221
10.1	Vorhandene 3D-Daten nutzen	221
10.2	Anforderungen an technische Illustrationen	223
10.3	Geeignete Darstellungsarten	223
10.4	Einfluss von Steuerungscodes	225
10.5	Auswahl der Perspektive	226
10.6	Anforderungen an die Software	227
10.7	Herangehensweise	227
	Konzeption durch Skizzen oder Fotos	227
	3D-Modell manipulieren	229
	3D-Modell in 2D-Vektorgrafik überführen	229
	2D-Vektorgrafik zur technischen Illustration aufbereiten	
	Technische Illustration im gewünschten Zielformat ausgeben	235
11	Interface-Design	237
11.1	Interaktive Visualisierungen	237
11.2	Psychologische und physiologische Größen	237
	Visuelle Wahrnehmung	
	Präattentive Wahrnehmung visueller Informationen	
	Einflüsse auf die Farbwahrnehmung	239

11.3	Methoden der interaktiven Visualisierung	241
	Definition	241
	Blick in die Geschichte	
	Periodensystem der Visualisierungsmethoden	
	Beispiel: "Tubemap"	243
11.4	Herangehensweisen	245
	Ebenenmodell nach Garrett	245
	Aktionsstufenmodell nach Norman	
	Kriterien und Prinzipien der Software-Ergonomie	247
11.5	Benutzer-Interface gestern, heute und morgen	251
	Aufgaben des Benutzer-Interface	
	Entwicklung des grafischen Computer-Interface	252
	Desktop-Metapher	252
	Multimedia-Interface	
	Nachbildung analoger Interfaces	
	Bedienung von Automaten im öffentlichen Raum	
	Interfaces zur Steuerung komplexer Prozesse	255
11.6	Empfehlungen zum Interface-Design	256
	Acht Goldene Regeln des Interface-Designs	
	Interface-Design für Kinder	
	Interface-Design für Senioren	258
12	Antworten eröffnen neue Fragen	261
	Quellenverzeichnis	263
	Abbildungsverzeichnis	267
	Abbildungsverzeichnis ganzseitiger Grafiken	271
	Index	273
	Angahen zur Autorin	270