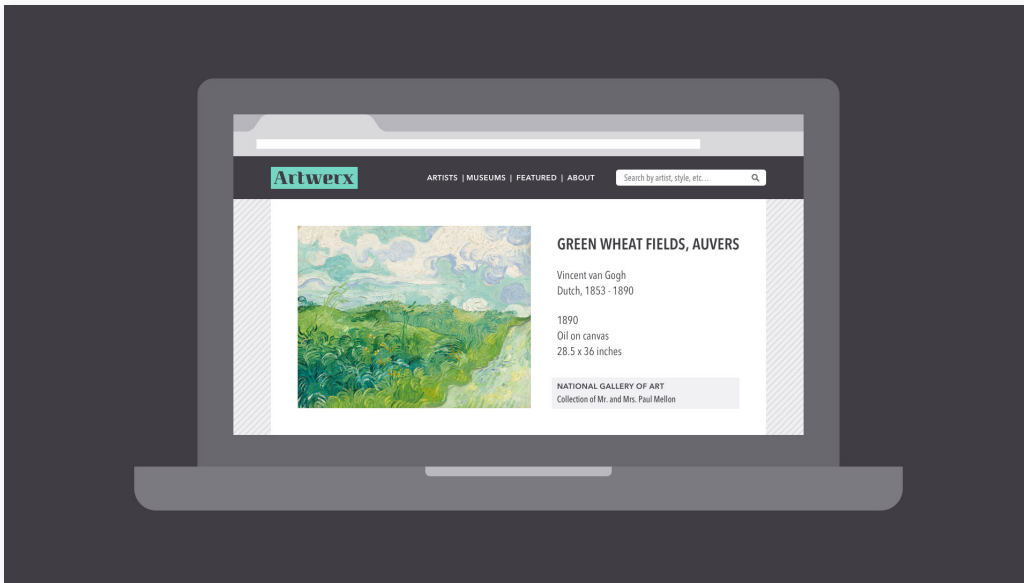
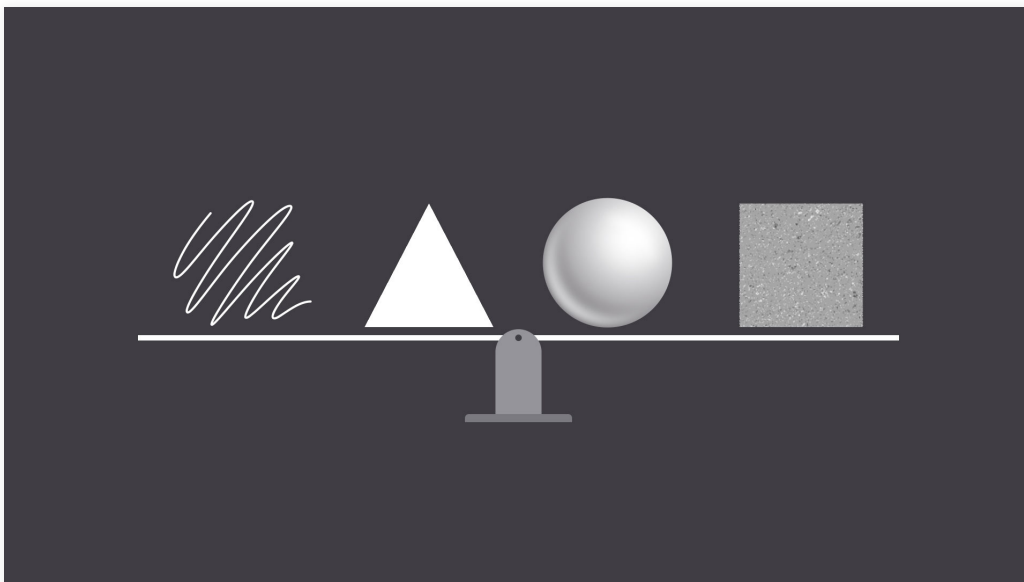


De basis van kunst, design en meer

De fundamenteën van design zijn de basis van **elk visueel medium**, van beeldende kunst tot modern webdesign. Ze zijn zelfs aanwezig in schijnbaar onbelangrijke details, zoals de lettertypen die deel uitmaken van de meeste composities.



Wat hebben deze voorbeelden met elkaar gemeen? Enkele zeer basiselementen, waaronder **lijn, vorm, vorm, texturen balans**. Ze lijken misschien niet veel op hun eigen, maar samen, ze maken deel uit van bijna alles wat we zien en creëren.



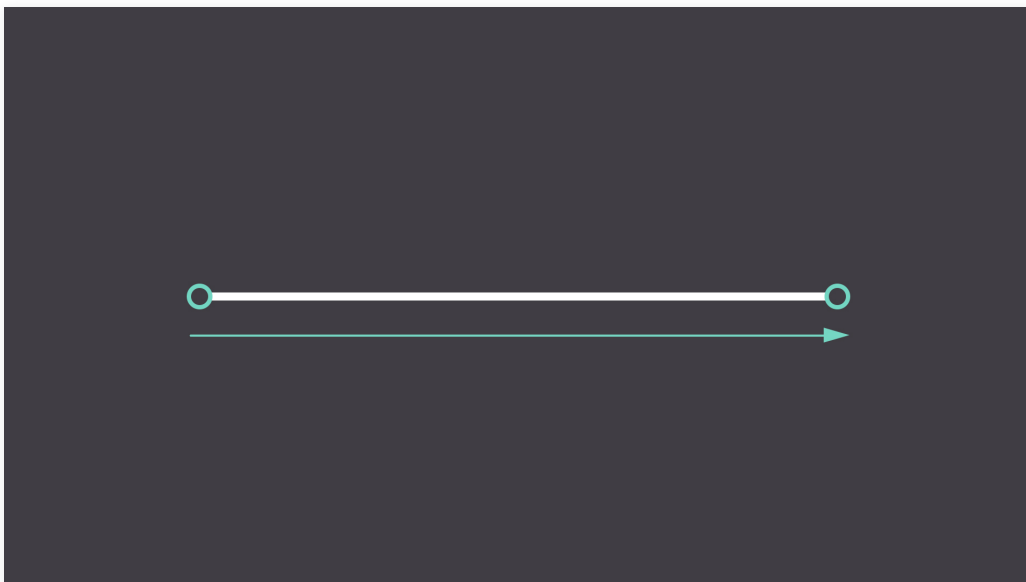
De fundamenteën kunnen intimiderend zijn op het eerste, vooral als je jezelf niet als een kunstenaar. Maar houd een open geest- er is veel wat ze je kunnen leren over het werken met verschillende **activa** en het creëren van **eenvoudige visuals** vanaf nul.

Bekijk de video voor meer informatie over de basisprincipes van het ontwerp.

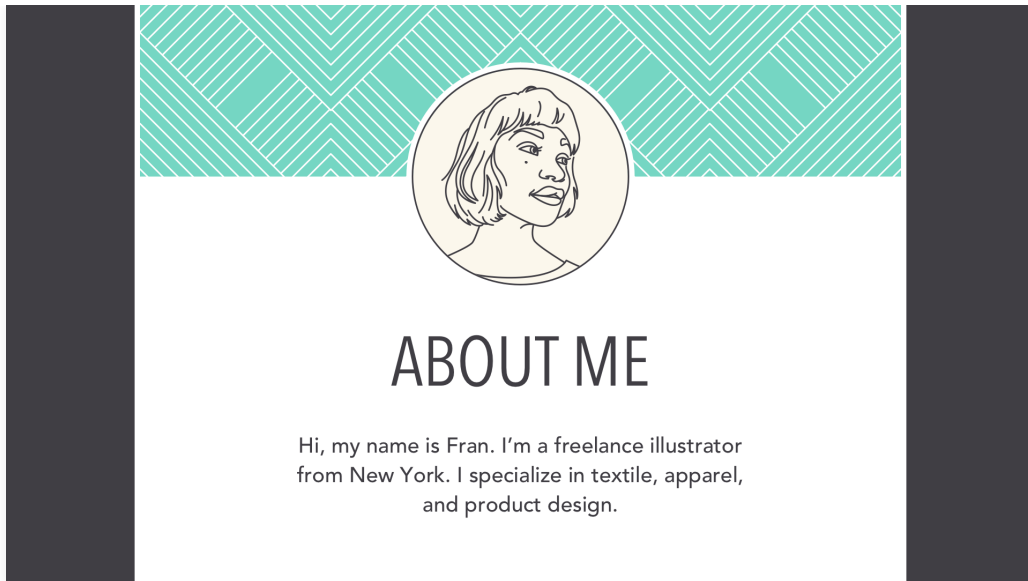


Lijn

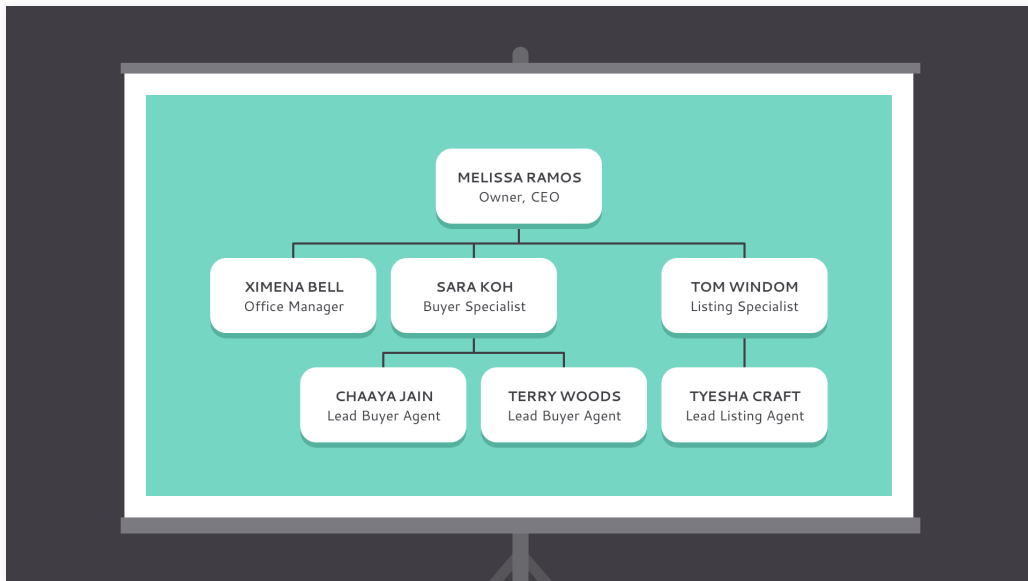
A line is a shape that **connects two or more points**. It can be fat, thin, wavy, or jagged—the list goes on. Every possibility gives the line a slightly different feel.



Lines appear frequently in design; for example, in **drawings and illustrations**. They're also common in **graphic elements**, like textures, patterns, and backgrounds.



Lines can be used in more **humble compositions**, too—for organization, emphasis, or just decoration. In the example below, lines have been used to create a flow chart that guides the reader's eye from one element to the next.



When working with lines, pay attention to things like **weight, color, texture, and style**. These subtle qualities can have a big impact on the way your design is perceived.

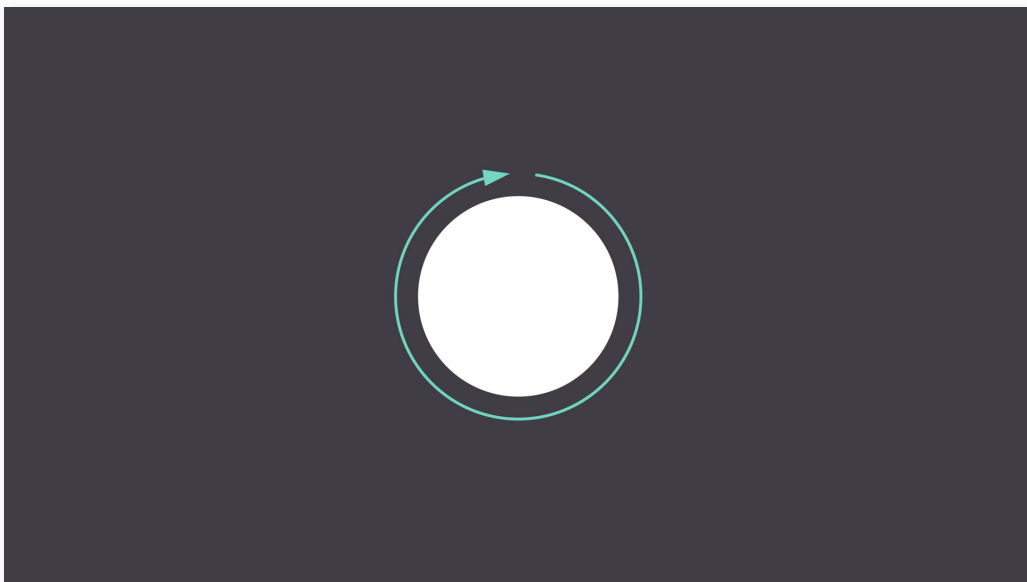


Zoek naar plaatsen waar lijnen zich in het volle zicht verbergen; bijvoorbeeld in **tekst**. Zelfs hier kan experimenteren met verschillende lijnqualiteiten je heel verschillende resultaten opleveren.

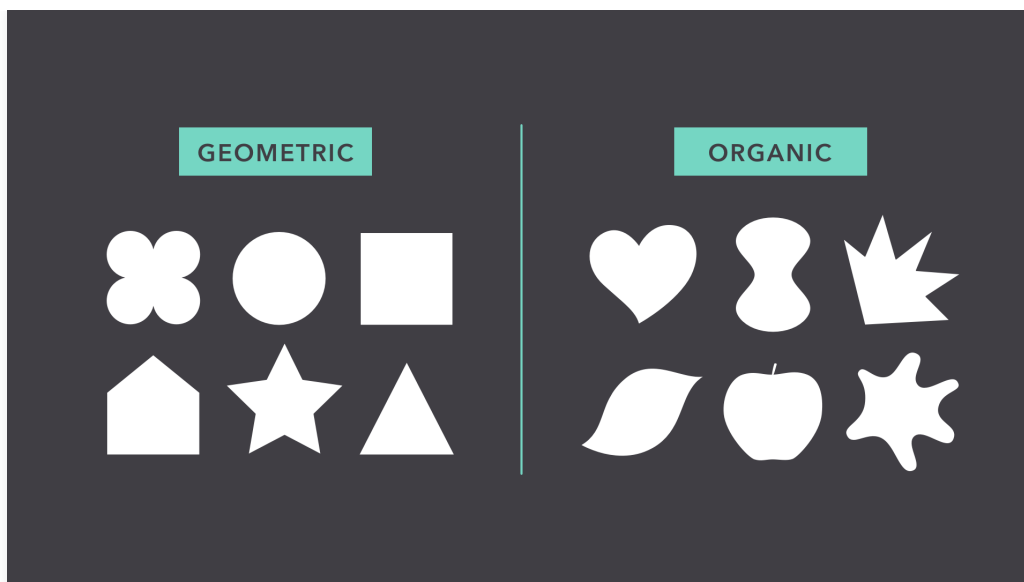


Vorm

Een vorm is **een tweedimensionaal gebied** met een herkenbare grens. Dit omvat cirkels, vierkanten, driehoeken, enzovoort.



Vormen vallen in twee verschillende categorieën: **geometrisch (of** regelmatig) en **organisch** (waarbij de vormen vrijer vormen).



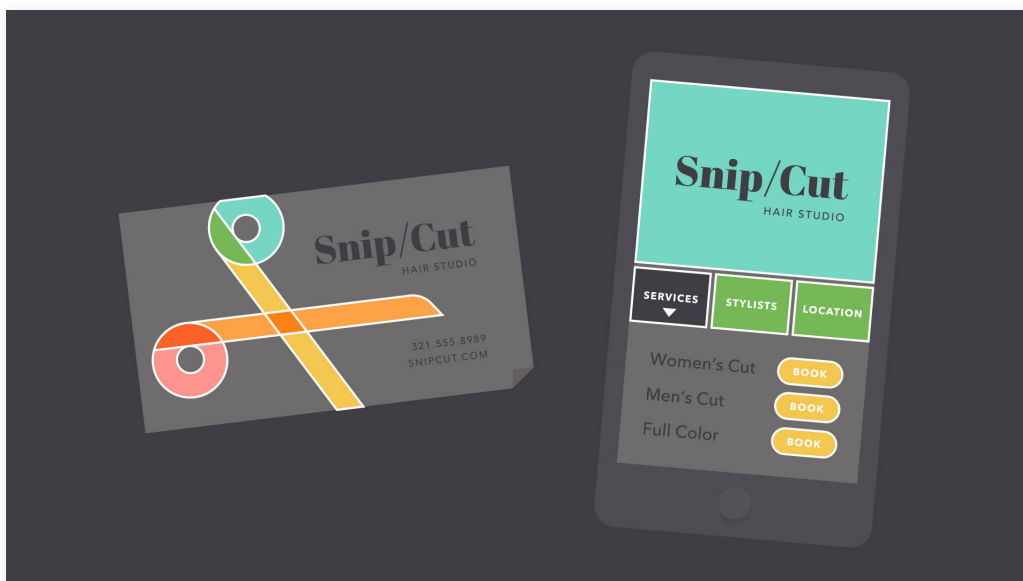
Vormen zijn een essentieel onderdeel van het **visueel** communiceren van ideeën. Ze geven beelden form en maken ze herkenbaar. We begrijpen straatnaamborden, symbolen en zelfs abstracte kunst grotendeels vanwege vormen.



Shapes have a surprising number of uses in **everyday design**. They can help you organize or separate content, create simple illustrations, or just add interest to your work. See if you can spot the many examples in the image below.



Shapes are important because they're the **foundation** of so many things. Learn to look for them in other designs, and soon you'll start seeing them everywhere.

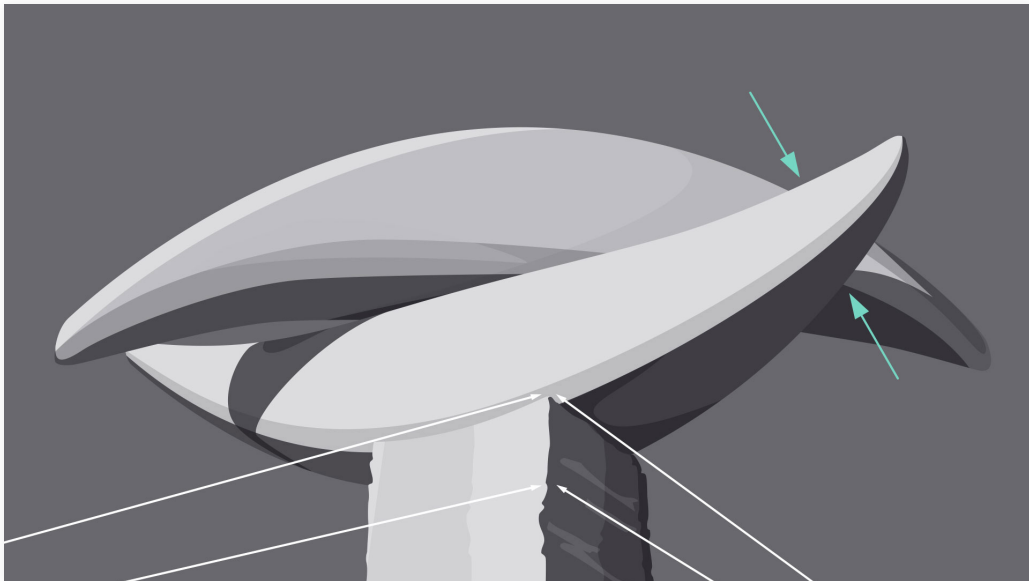


Form

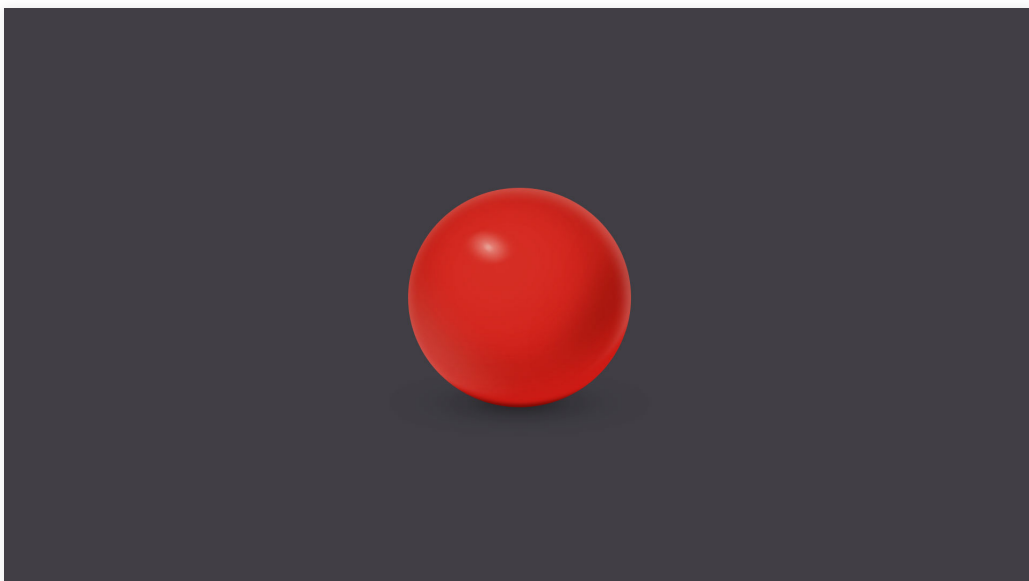
When a shape **becomes 3D**, we call it a form. Forms make up a variety of things in the real world, including sculptures, architecture, and other three-dimensional objects.



However, forms don't have to be three-dimensional shapes. They can also be implied through **illustration**, using techniques like light, shadow, and perspective to create the illusion of depth.



In two-dimensional design, form makes **realism** possible. Without it, renderings like the image below—a ball with highlights and shading—simply wouldn't be the same.



Even images that are **less realistic** use similar techniques to create dimension. Below, the lighting and shading are stylized, but still hint at form and depth.



In alledaagse samenstelling is het doel van de vorm hetzelfde, maar op kleinere schaal. Een eenvoudige **schaduw** kan bijvoorbeeld de illusie van lagen creëren of een object een gevoel van plaats geven.



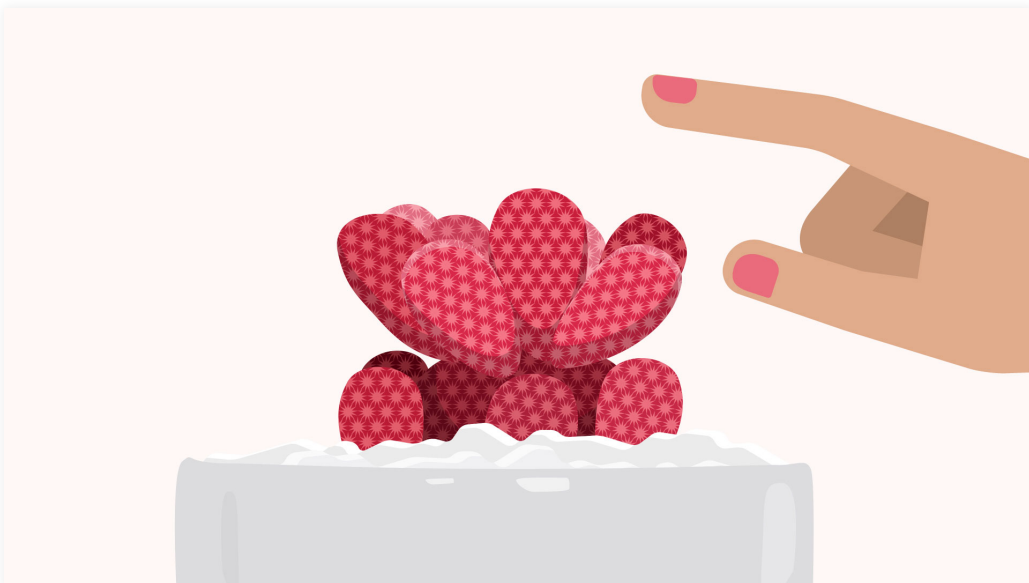
Basisvormen kunnen een vleugje realisme aan uw werk brengen, wat een krachtig hulpmiddel is bij gebruik met mate.

Textuur

Textuur is de **fysieke kwaliteit van een oppervlak**. Net als vorm, kan het deel uitmaken van een driedimensionaal object, zoals in het onderstaande voorbeeld (een kleine stekelige cactus in een glanzende keramische pot).



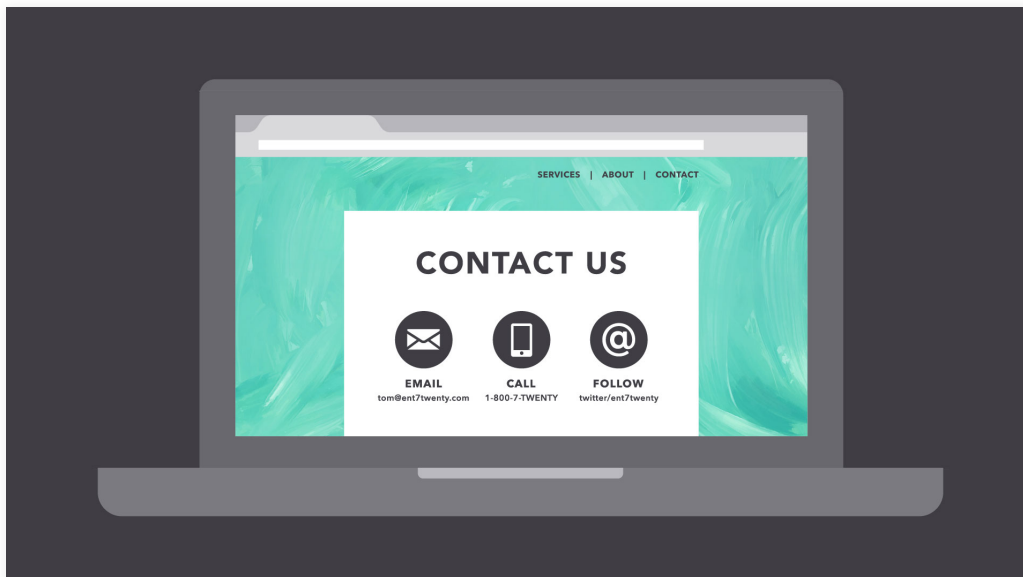
Of het kan worden **geïmpliceerd** door middel van illustratie, wat suggereert dat het textuur *zou* hebben als het bestond in het echte leven.



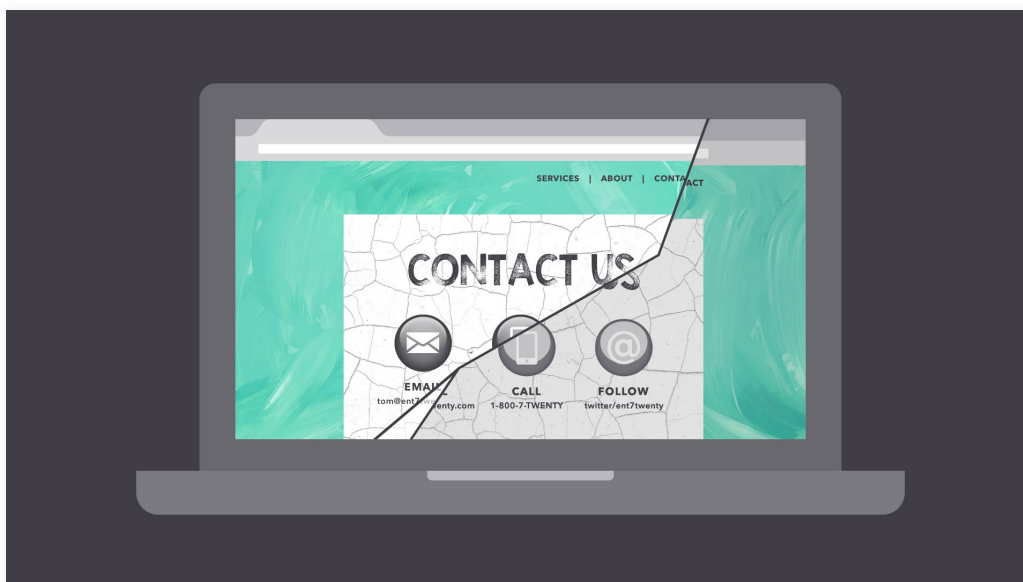
In het ontwerp voegt textuur **diepte en tactiliteit** toe aan anders platte beelden. Objecten kunnen vloeiend, ruw, hard of zacht lijken, afhankelijk van de elementen die worden afgespeeld.



For beginners, textures make great **background images** and can add a lot of interest to your work. Look closely, and you may find texture in unexpected places, like distressed fonts and smooth, glossy icons.



Just be careful not to go overboard—too much texture in a single design can quickly become overwhelming.



Balance

Balance is the **equal distribution of visual weight** (more specifically, how much any one element attracts the viewer's eye). Balance can be affected by many things, including **color, size, number, and negative space**.



Mastering balance can be tricky for beginners because it does take some intuition. Luckily, the design world is full of examples that can help you understand its different iterations.



Symmetrische ontwerpen zijn hetzelfde of vergelijkbaar aan beide zijden van een as. Ze voelen evenwichtig omdat elke kant is effectief hetzelfde (zo niet identiek).

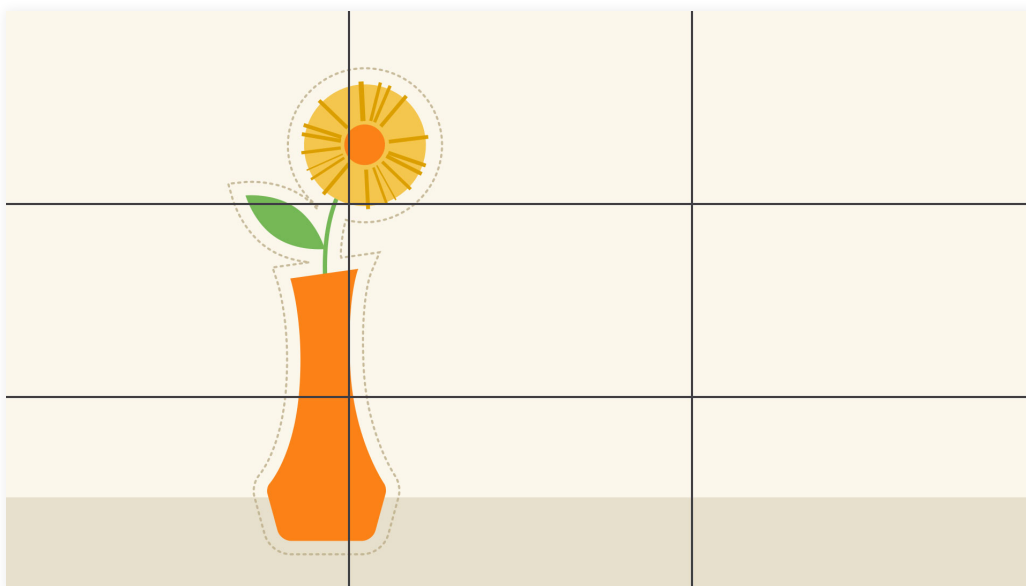


Asymmetrische ontwerpen zijn verschillend, maar het gewicht is nog steeds **gelijkmatig verdeeld**. De samenstelling is evenwichtig omdat het de aandacht vestigt op de juiste dingen (in dit voorbeeld, de naam van de persoon en het bedrijfslogo).

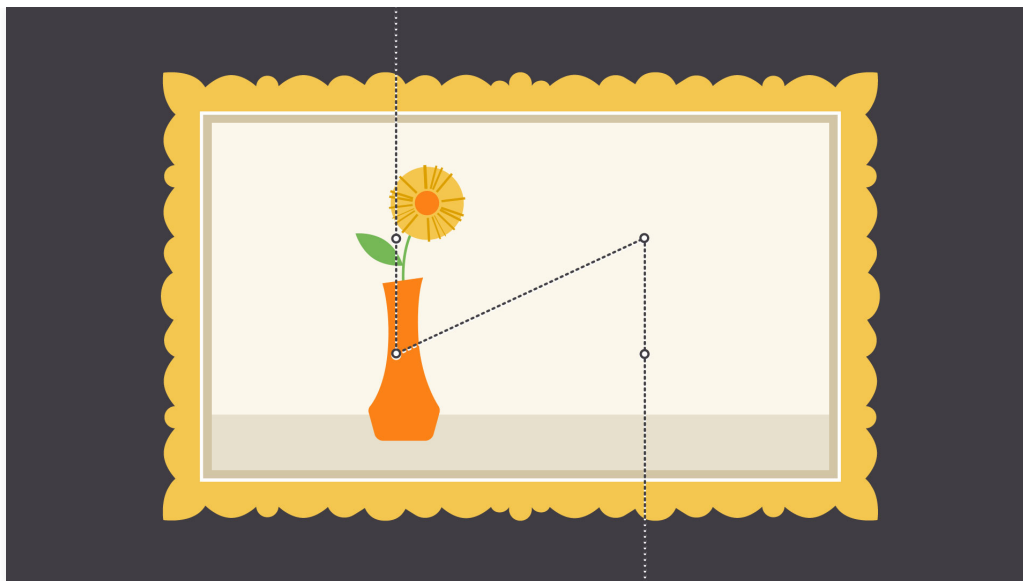


De regel van derden

Veel mensen, waaronder ontwerpers en fotografen, gebruiken een strategie genaamd de **regel van derden**. Dit stelt je werkgebied verdeeld in een **3x3 raster**. Het brandpunt van de afbeelding wordt geplaatst op of in de buurt van een van de **rasterlijnen**, het creëren van visuele balans met de rest van de ruimte.

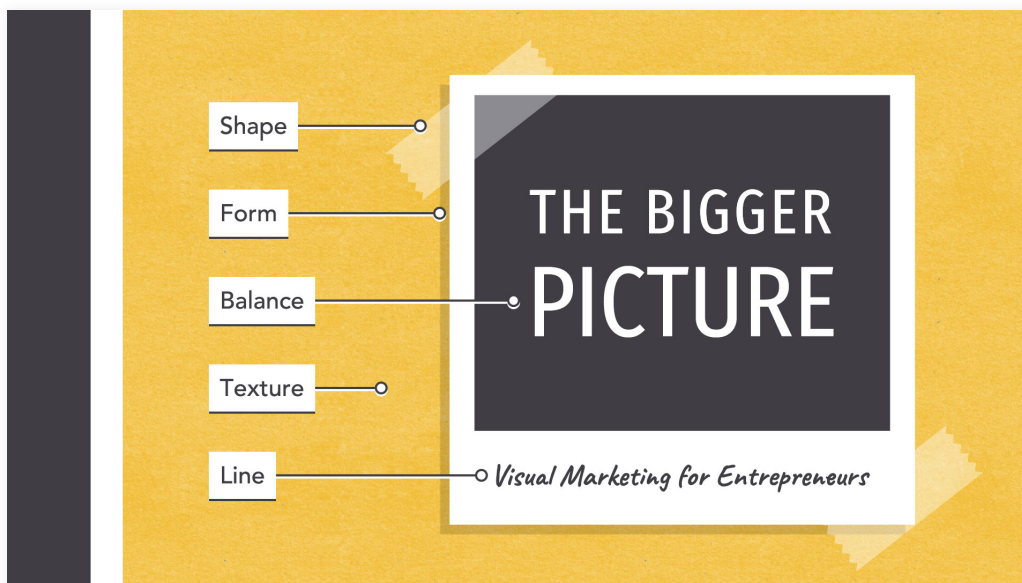


We vinden dit type compositie aantrekkelijk omdat het menselijk oog volgens studies dit pad natuurlijk volgt bij het scannen van een ontwerp.

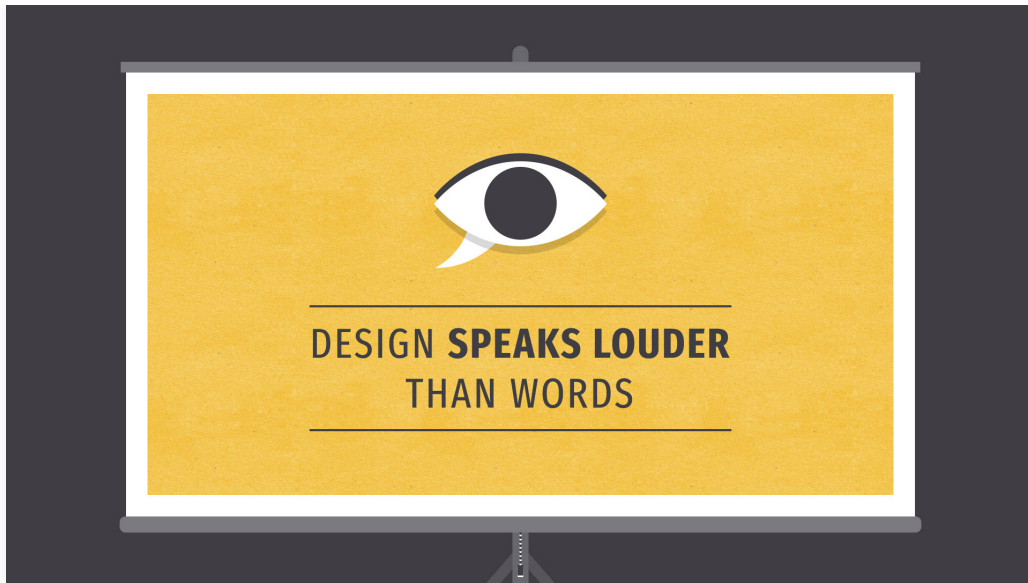


Alles bij elkaar zetten

De fundamenteën van het ontwerp zijn allemaal over het **grotere plaatje**- met andere woorden, leren om de vele kleine details die deel uitmaken van elke samenstelling waarderen.



Dit inzicht kan worden toegepast op bijna **elk type project**, of u nu uw eigen afbeeldingen maakt of gewoon op zoek bent naar eenvoudige manieren om uw werk te verbeteren.



We hopen dat je genoten hebt van het leren van de fundamenteën van design!

Bekijk de rest van onze grafisch ontwerponderwerpen, waaronder:

- ▶ **Typografie**
- ▶ **Kleur**
- ▶ **Afbeeldingen**
- ▶ **Fundamenteën van design**
- ▶ **Branding en identiteit**