



Stijlgids voor iconen

V1.0 - December 2018



Universiteit Utrecht

Inhoud

Inleiding	3
Het template	4
Stijlkenmerken	5
Het grid gebruiken	7
Grootte van het icoon	8
Voordat je aan de slag gaat	9
Hoe maak je de kenmerkende curve?	10
Het gebruik van afgeronde hoeken	13
Kleurgebruik	14
Iconen in de beeldbank	16
Voorbeelden	18

Inleiding

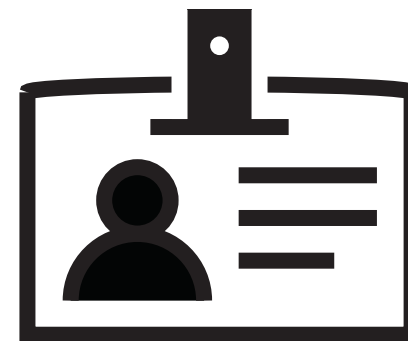
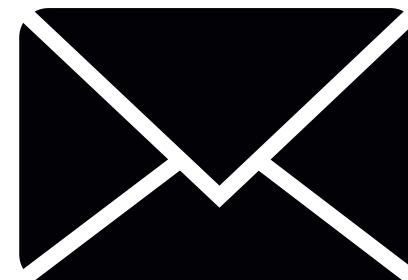
Om consistentie in het gebruik van iconen te brengen is er een stijlguide met richtlijnen opgesteld. In deze gids wordt uitgelegd hoe je een icoon ontwerpt met behulp van een template.

Het maken van iconen met het template vereist kennis van Adobe Illustrator software. Onbekend met deze software, vraag dan een ontwerper of het Brandteam, zij wijzen je de weg naar een ontwerper.

De stijl van de iconen is gebaseerd op de huisstijlfonts van de Universiteit Utrecht. Karakteristieke kenmerken van deze lettertypes zijn terug te vinden in de iconen. Dit zorgt voor visuele samenhang tussen tekst en beeld en heeft daardoor een goede herkenbaarheid.

Door een subtiele curve in rechte

lijnen aan te brengen krijgen iconen een eigen karakter.



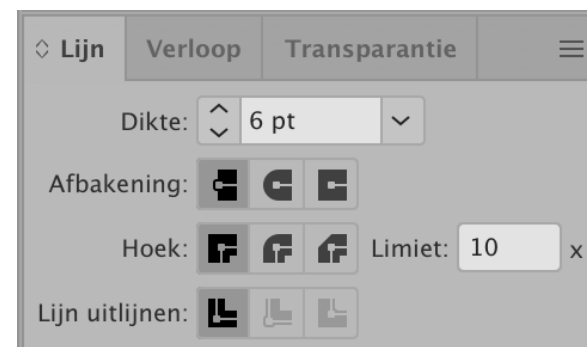
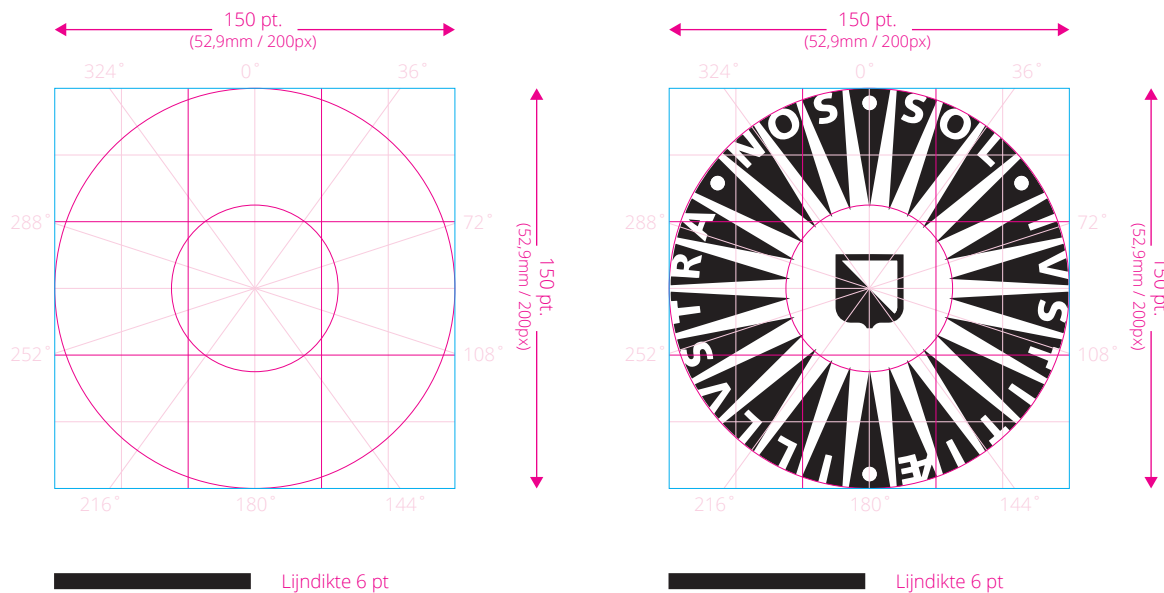
Het template

Om het ontwerpers makkelijker te maken is er een illustrator-template beschikbaar (UU_Icon_template.ai).

Deze is te downloaden via de huisstijlwebsite (uu.nl/huisstijl).

De afmeting van het grid is 150x150 punten (pt.), verdeeld in 9 gelijke vierkanten. In het vierkant zijn 2 cirkels geplaatst op basis van de Sol. Er is een onderverdeling gemaakt van 10 gelijke delen van 36 graden.

Bij het gebruik van het template is de lijndikte 6 pt.



Stijlkenmerken

Door een subtiele curve in de rechte lijnen aan te brengen krijgen iconen een eigen karakter.

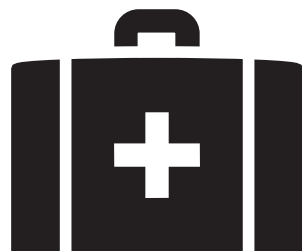
Er zijn twee soorten iconen, het lijnicoon en het vlakicoon.

De lijnen hebben een dikte van 6 pt. en vormen een stevige basis. In vlak-iconen is de witruimte 6 pt.

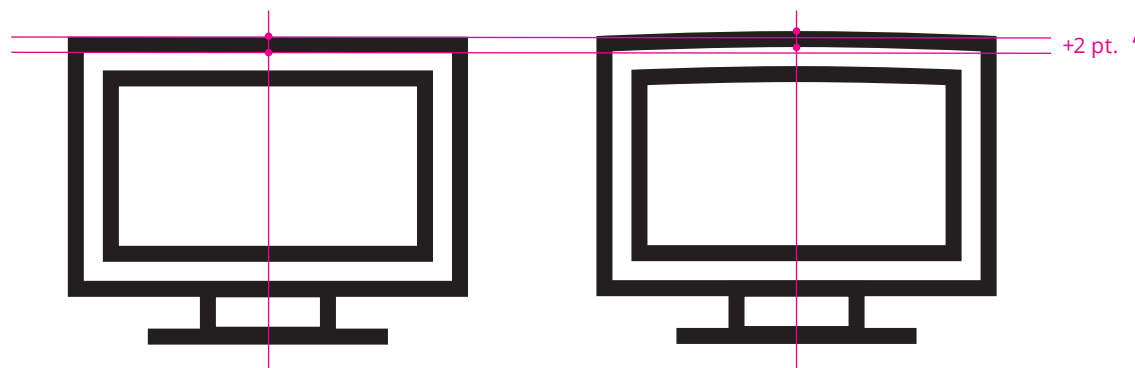
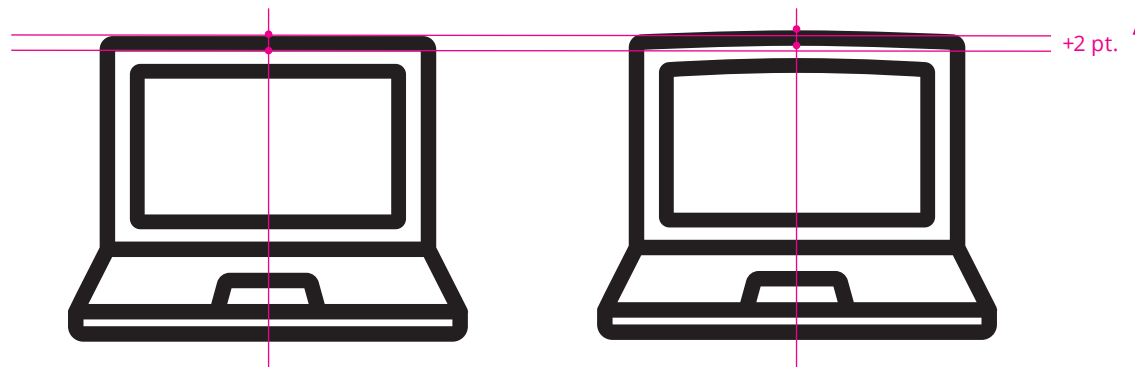
Let op: het vlakicoon is geen directe doorvertaling van het lijnicoon. Elk icoon wordt speciaal ontworpen.



lijnicoon

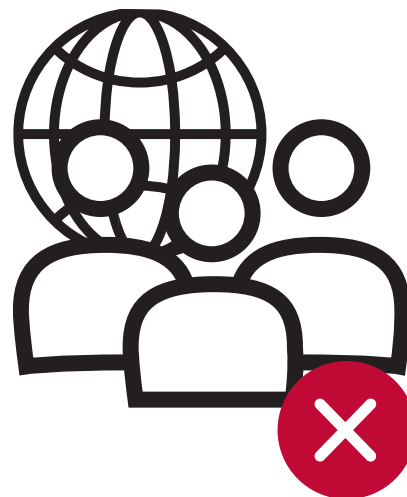


vlakicoon



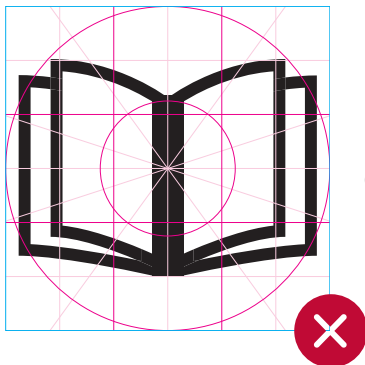
Stijlkenmerken

Een onderwerp wordt vanuit vooraanzicht zonder perspectief afgebeeld, tenzij een zijaanzicht de begrijpelijkheid bevordert. Als er verschillende onderdelen achter elkaar binnen één object staan worden deze gescheiden door een witte of zwarte lijn of uitsparing van 6 pt. dikte. Kleurverlopen worden niet gebruikt in iconen.

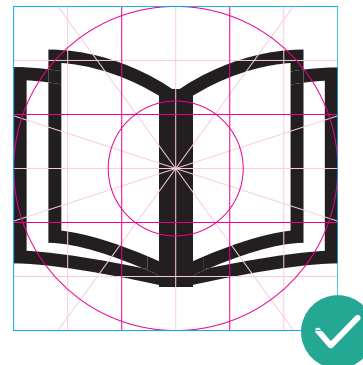


Het grid gebruiken

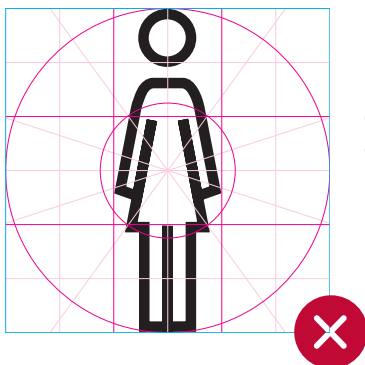
Het grid wordt als leidraad gebruikt in het ontwerp. Maar duidelijkheid in communicatie is het belangrijkste. Dus wordt een icoon beter door af te wijken van het grid dan heb je de vrijheid om dat te doen.



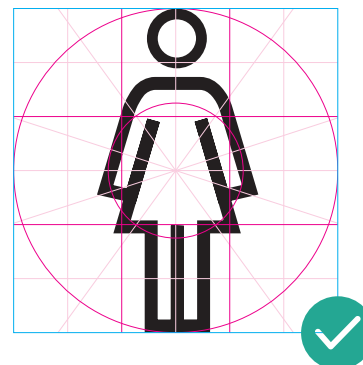
NIET – Hoewel het icoon lijnt met het basisgrid wordt niet de volledige breedte van het canvas gebruikt.



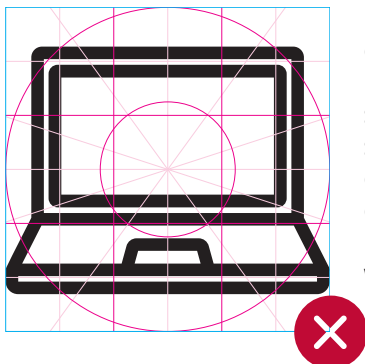
WEL – Het icoon is nu op volledige breedte geplaatst en gecentreerd in het canvas.



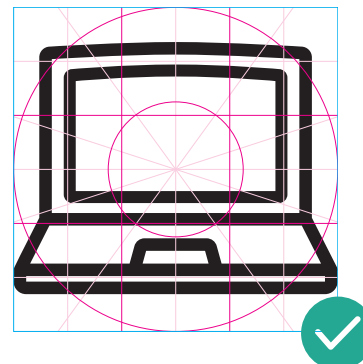
NIET – Het icoon is opgezet binnen het stramien maar daardoor erg in elkaar geduwd.



WEL – Het icoon ziet er natuurlijker uit wanneer het grid niet gebruikt wordt.

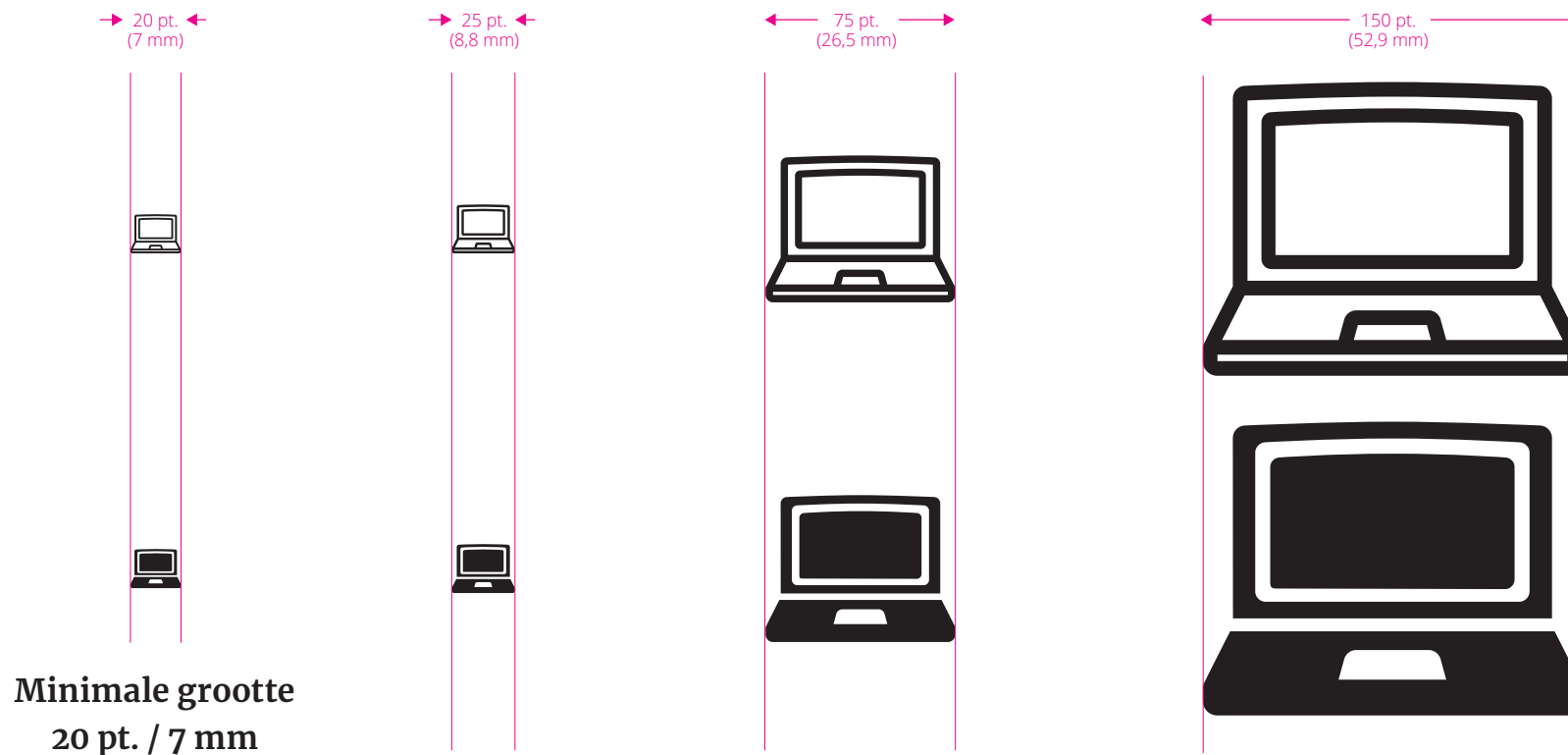


NIET – Er ontbreekt een curve aan de bovenzijde van het scherm en de lijnen staan te dicht op elkaar waardoor ze in elkaar overlopen als het icoon verkleind wordt geplaatst.



WEL – Er is een lichte curve aan de bovenzijde en er is voldoende ruimte tussen de lijnen zodat deze ook duidelijk te zien blijven als het icoon verkleind wordt.

Grootte van het icoon



Het kan voorkomen dat een icoon voor verschillende groottes moet worden ontworpen. Een icoon dat geplaatst wordt op 25x25 pt. zal minder detail

kunnen weergeven dan een icoon op 500x500 pt. Houd rekening met de lijndikte. Als lijnen te dicht op elkaar staan dan kan het gebeuren dat de tussenruimte te klein wordt

en lijnen in elkaar overlopen.

Gebruik als uitgangspunt: Als de lijn 6 pt. dik is dan houd je ook een witruimte aan van 6 pt.

Voordat je aan de slag gaat

Werk niet te gedetailleerd

Werk niet te gedetailleerd, dit komt de leesbaarheid niet ten goede. De kunst is om zoveel mogelijk detail weg te laten en alleen het meest kenmerkende te behouden.

Wees niet te creatief

Een icoon moet boven alles duidelijk zijn. Het gaat niet om een leuk visueel elementje, maar om de boodschap. Hoe eenvoudiger, hoe beter. Je hoeft niet iets origineels te tekenen.

Wat moet een icoon zeggen?

Wordt het een icoon van een gebruiksvoorwerp of object of moet het een metafoor zijn voor iets gecompliceerd?

Als dat het geval is, bedenk dan goede metaforen. Schrijf alle associaties op die de essentie van het icoon moeten

weergeven. Gebruik sleutelwoorden, synoniemen en definities van het concept dat je in het icoon wil weergeven.

Soms is het lastig een onderwerp weer te geven in een icoon. Online zijn veel voorbeelden te vinden. Laat je inspireren.

Consistentie

Als je meerdere iconen ontwerpt, leg ze naast elkaar en kijk of er consistentie in design is.

Test het icoon

Test het icoon in print en digitaal gebruik. Zo zie je of een icoon voor verschillende soorten media te gebruiken is.

Een icoon is geen illustratie

Houd in gedachte dat een icoon niet hetzelfde is als een illustratie. Een icoon wordt gebruikt om een object, metafoor, gebod of verbod te verbeelden. Terwijl een illustratie gebruikt wordt om een verhaal te vertellen.

Social media icons

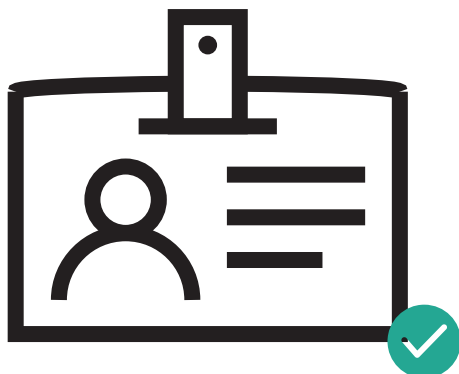
Maak geen eigen iconen voor social media. Gebruik hiervoor de standaard logo's zoals deze aangeboden worden door de afzonderlijke media. Deze zijn het meest herkenbaar.

Hoe maak je de kenmerkende curve?

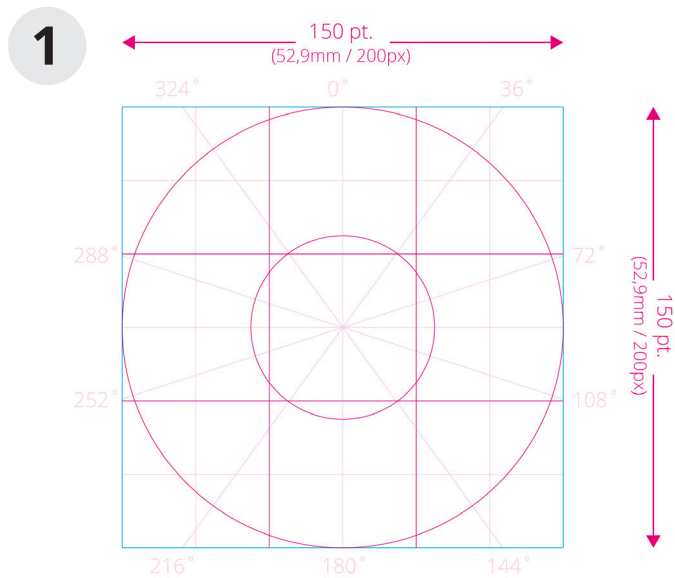
Niet elke rechte lijn in een icoon moet een curve krijgen. Kies de meest karakteristieke lijn. Soms werkt een icoon beter zonder curve, zoals in het linkervoorbeeld.

De curve hoeft alleen op een lange horizontale lijn te worden toegepast en niet op een korte lijn.

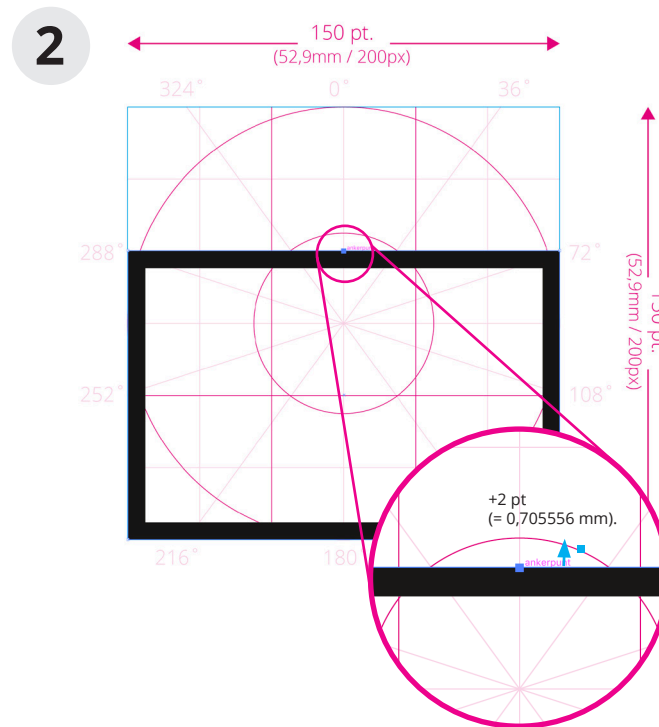
Het is de taak van de ontwerper om een goede afweging te maken of een icoon een curve krijgt.



Hoe maak je de kenmerkende curve?

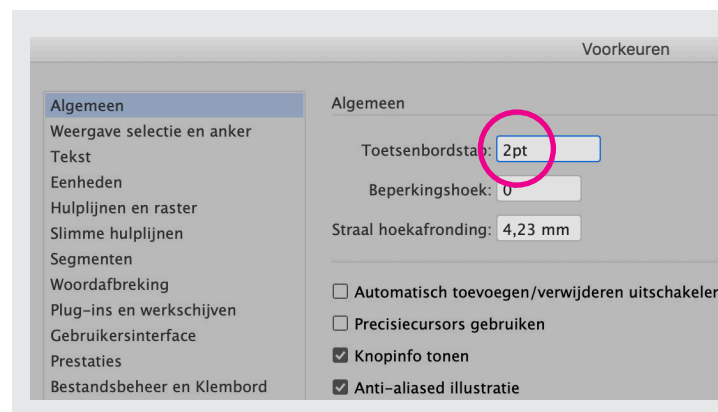
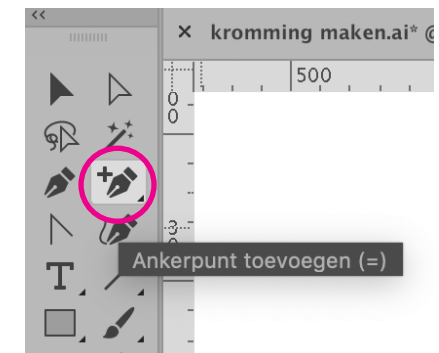


Gebruik als basis het illustrator template.



Plaats een extra ankerpunt in het midden van de lijn. Verplaats het nieuwe ankerpunt 2 punten omhoog (= 0,705556 mm).

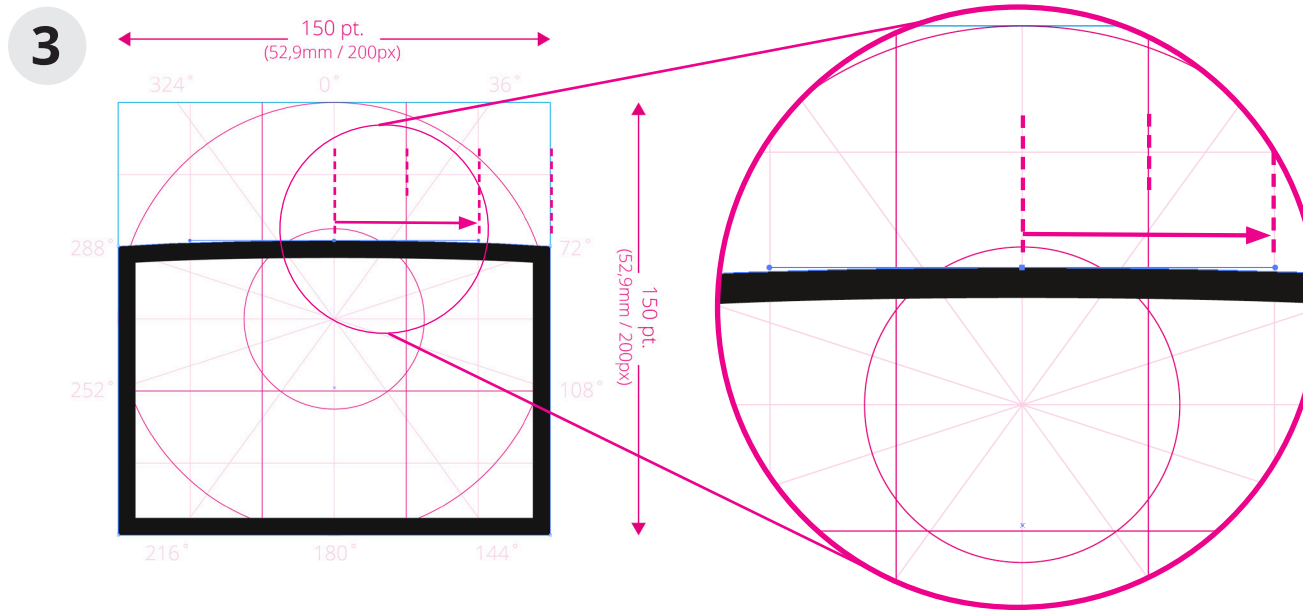
In illustrator:
Gebruik het aangegeven gereedschap.



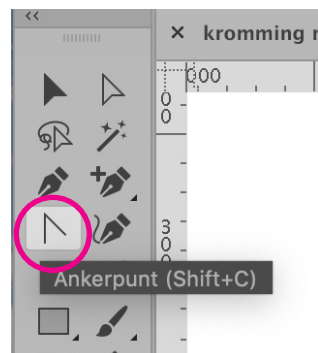
In Illustrator kan je de voorkeuren van de standaard verplaatsingsafstand aanpassen.

Toets 'command+K' op mac of 'control+K' op PC om het voorkeurenmenu te openen en geef de waarde in.

Hoe maak je de kenmerkende curve?



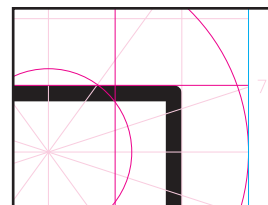
Klik en sleep (waarbij je 'shift' ingedrukt houdt om in een rechte lijn te slepen) het ankerpunt met aangegeven gereedschap. Sleep tot op 2/3 van het rechterlijndeel. De andere zijde van de lijn volgt automatisch dezelfde afstand.



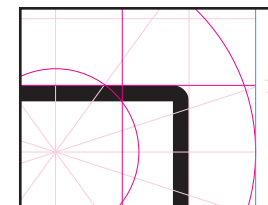
Het gebruik van afgeronde hoeken

Wanneer je een icoon ontwerpt en afgeronde hoeken gebruikt, doe dat in stappen van 3 pt.

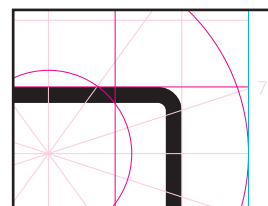
Ronde hoeken geven het icoon een iets vriendelijkere en toegankelijke uitstraling, terwijl rechte hoeken meer zakelijkheid uitstralen. Het ligt ook aan de betekenis van het icoon of je een rechte hoek of afgeronde hoek gebruikt. De boodschap van een verbods-icoon zal wellicht beter communiceren met harde hoeken.



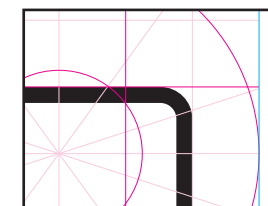
Afronding: 3 pt.



Afronding: 6 pt.



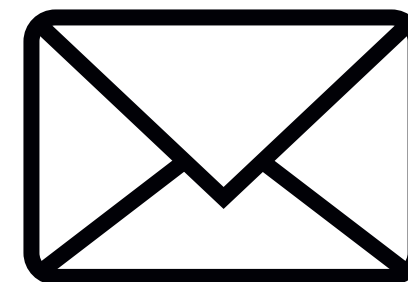
Afronding: 9 pt.



Afronding: 12 pt.



Afronding: 3 pt.



Afronding: 12 pt.

Kleurgebruik

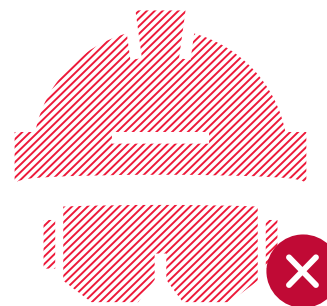
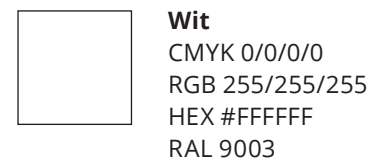
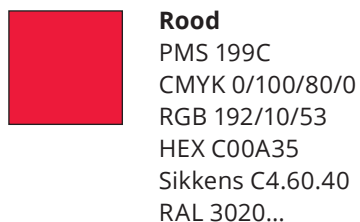
Om een icoon kleur te geven wordt het standaard kleurenpalet gebruikt.

Primaire kleuren

De Universiteit Utrecht beschikt over een corporate kleurenpalet dat bestaat uit de vier kleuren van het logo: geel, rood, zwart en wit. Deze kleuren worden in alle uitingen van de Universiteit Utrecht prominent toegepast. Wees hierbij terughoudend met het gebruik van rood.

Het gebruik van kleurverlopen, arcering en tinten in iconen is niet toegestaan.

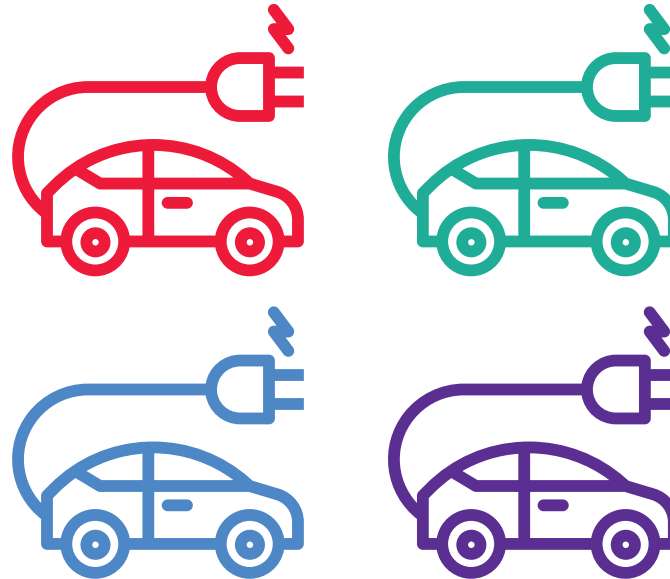
Let op dat er voldoende contrast is tussen de kleur van het icoon en de achtergrondkleur.



Kleurgebruik

Secundaire kleuren

Wanneer het gebruik van de vier basiskleuren niet toereikend is, kan er gebruik worden gemaakt van het secundaire kleurenpalet. Deze kleuren zijn goed te combineren met de primaire kleuren. Onderdelen van de universiteit kunnen geen secundaire kleur 'toe-eigenen' om deze kleur als hun standaard te gebruiken. De basis blijft het primaire kleurenpalet.



Kleurgebruik geeft ook betekenis aan een icoon. Wil je het milieuvriendelijke aspect van elektrisch rijden benadrukken dan zal groen het meest geschikt zijn.



Crème

CMYK 0/10/40/0
RGB 250/230/171
HEX #FFE6AB
PMS 7401



Groen

CMYK 75/8/50/0
RGB 36/167/147
HEX #24A793
PMS 7473



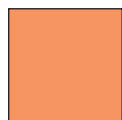
Bordeauxrood

CMYK 30/100/40/10
RGB 170/21/85
HEX #AA1555
PMS 215



Donkerblauw

CMYK 100/80/0/70
RGB 0/18/64
HEX #001240
PMS 2768



Oranje

CMYK 0/50/65/0
RGB 243/150/94
HEX #F3965E
PMS 1565



Blauw

CMYK 70/40/0/0
RGB 82/135/198
HEX #5287C6
PMS 7682



Bruin

CMYK 35/70/80/50
RGB 110/59/35
HEX #6E3B23
PMS 478



Paars

CMYK 80/100/0/0
RGB 91/33/130
HEX #5B2182
PMS 268

Iconen in de beeldbank

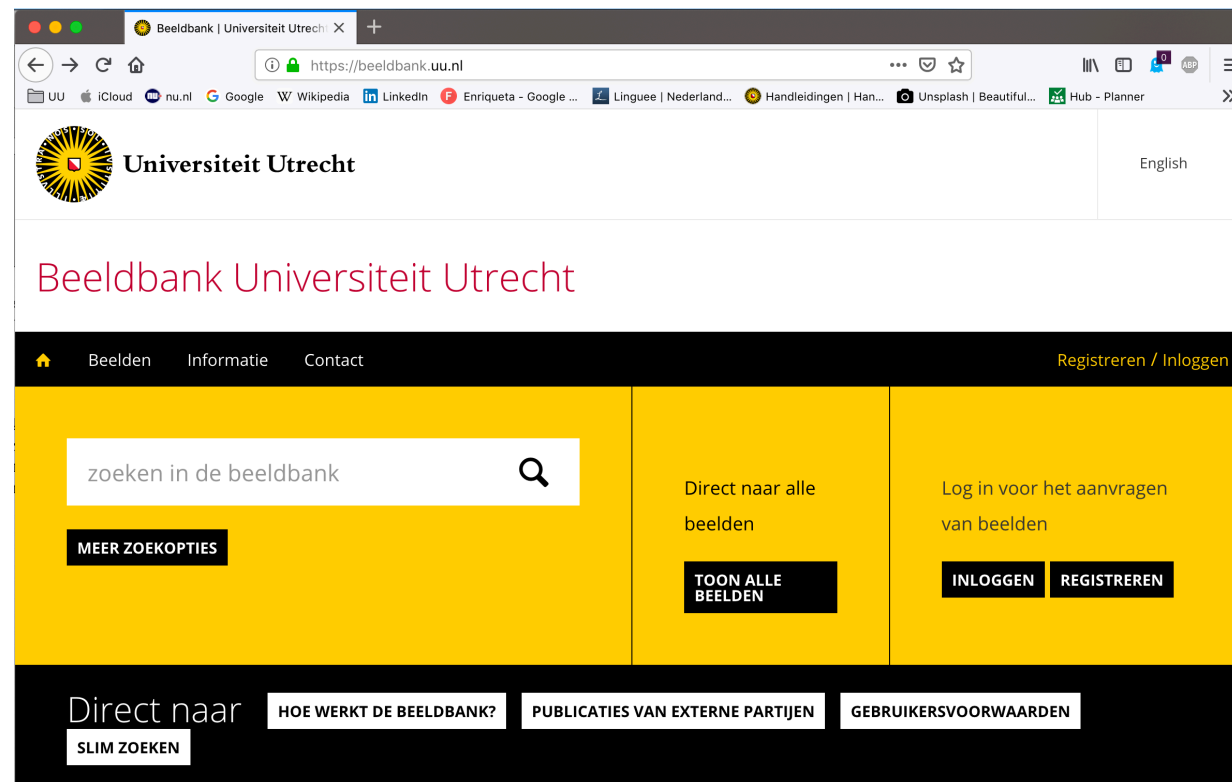
In de beeldbank (beeldbank.uu.nl) komt een zoekoptie voor iconen (jan.-feb. 2019). Hier is een basisset iconen te vinden. De iconen zijn als illustrator-file (.ai) te downloaden voor drukwerk en als png-file (.png) met transparante achtergrond voor digitaal gebruik. Het is een verzameling die in de loop van 2019 wordt aangevuld.

Heb je iconen gemaakt en wil je deze laten opnemen in de beeldbank, neem dan contact op met het Brandteam (huisstijl@uu.nl).

Specificaties voor de beeldbank

De iconen moeten worden gemaakt in Adobe Illustrator (.ai) op basis van het template en aan de hand van de stijlguide. Van de iconen moet tevens een .png met transparantie worden

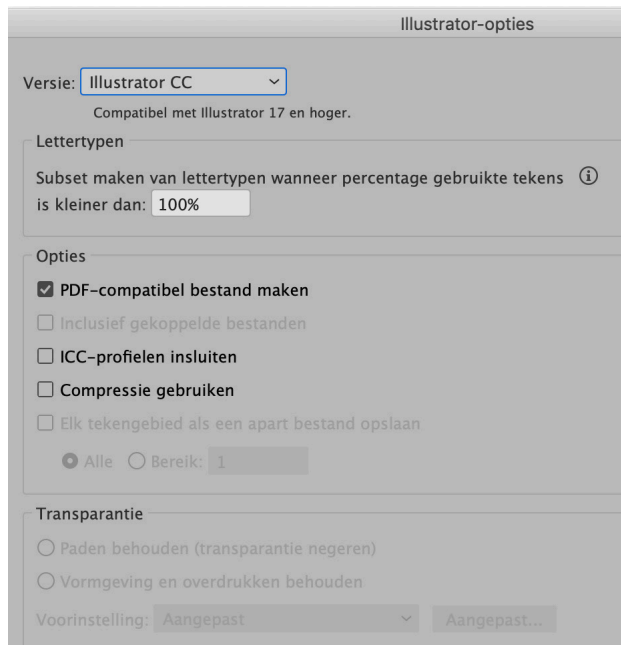
geëxporteerd en geupload voor digitale toepassingen. Dit maakt ze optimaal inzetbaar, van drukwerk tot presentaties en website.



Iconen in de beeldbank

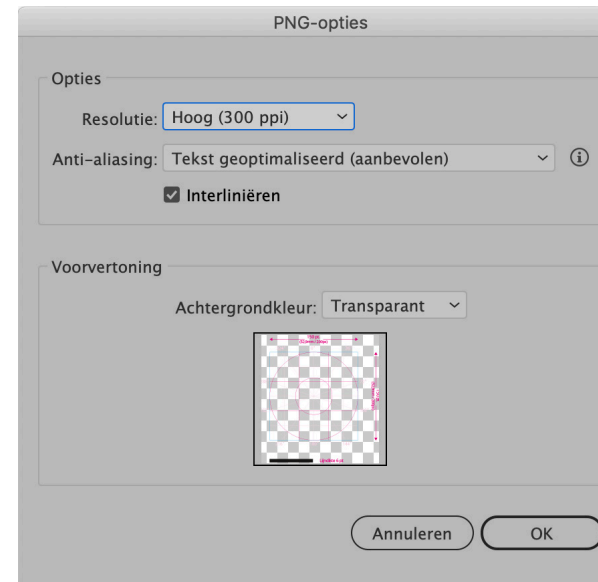
Specificaties voor een illustrator-file

- Werk in CMYK
- Opslaan met onderstaande instellingen

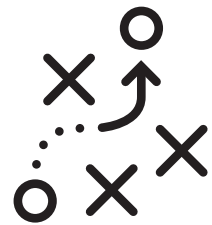
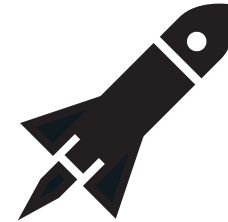
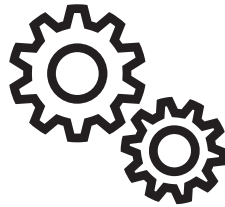
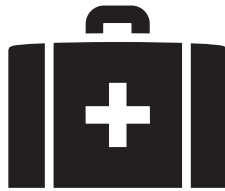
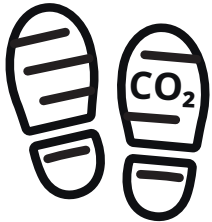
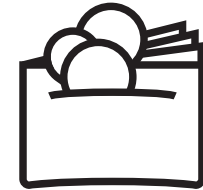
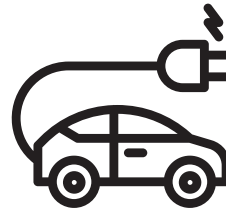
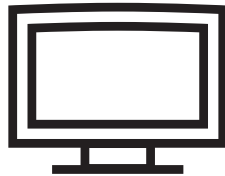
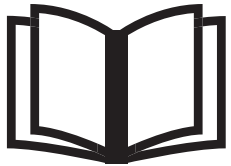


Exportspecificaties voor .png-file

- Exporteer de .png file met onderstaande instellingen
- Afmeting van 150 x 150 pixels.



Voorbeelden



Voor vragen en meer informatie gaan naar: uu.nl/huisstijl
of mail het Brandteam: huisstijl@uu.nl



Universiteit Utrecht