

# Retningslinjer for illustrationer i MAFs publikationer

I Middelalderarkæologisk Forum (MAF) ser vi altid frem til at udgive jeres studenterskrevne artikler og specialer! Disse indeholder ofte illustrationer, og vi håber, at vi med disse retningslinjer kan hjælpe jer et skridt nærmere jeres publikation.

Vi oplever ofte, at nogle fejl går igen, hvorfor vi har valgt at lave disse særskilte retningslinjer.

Det følgende er inddelt i **Grafer, Billeder, Tegninger, Placering** og **Figurtekster**.

## 1. Grafer

Når I laver jeres egne grafer er der en række punkter, som skal følges. Disse er kort opridset her.

### Læsbarhed

Grafer skal være letlæselige, så læseren ikke skal bruge mere tid end højest nødvendigt. Dette kan bl.a. opnås ved at have få farver, at værdier er klare, og at der ikke er for mange kategorier, fx på et cirkeldiagram.

### Diagramtyper

Når det kommer til valget af diagramtype, vælg da det der giver mest mening for det individuelle datasæt. Når det er sagt, så sæt jer ind i præcist hvad den type af diagram viser og hvad den kan være udsagns givende om, for ikke alle kan sige det samme.

Vælg de simpleste og lettest læsbare udgaver af den type I har valg. Undgå generelt diagrammer i 3D.

### Legende

Sørg for, at der er plads til legenden (listen med kategorierne i grafen), enten ved at den er placeret i højre side eller under grafen. Vær særligt opmærksom på, at kategorierne er simpelt navngivet, så det er intuitivt at forstå dem.

### Farver

Når I vælger farver til jeres grafer, så vælg gerne en farvepalet der ikke stikker for meget i øjnene. Her er blå eller grå nuancer ofte fordelagtige. Det gør også, at I ikke kan have for mange forskellige kategorier I vil vise, idet det så bliver umuligt at overskue. Når I har valgt en farvepalet der fungerer for jer, så anvend den opgaven/artiklen igennem, så læseren intuitivt forstår de resterende, når vedkommende har set den første.

I trykkeøjemed skal I være opmærksomme på, at farvesider koster mere end sort/hvid, hvorfor det altid er fordelagtigt at lave graferne i gråtoner, så det er muligt at trykke, uanset hvor mange grafer I laver.

### Akser

X- og Y-akserne på graferne skal være lette at forstå, dvs.:

- at aksene er navngivet med noget kort og præcist,

- at akseværdierne er sat efter noget relevant (hvis I fx har optællinger giver det ikke mening at akserne har en streg for hver halve, idet der aldrig kan være en halv),
- at alle titler og tal er af læsbar størrelse (dvs. ca. samme størrelse som teksten i opgaven/artiklen,

### **N-værdi**

Når I laver grafer, så skal der altid være en n-værdi, dvs. det samlede antal repræsenteret i grafen. Hvis I har en graf der viser procenter giver det ikke nogen mening, medmindre det er tydeligt *hvad* det er procenter af. Selv når I har antal på graferne, skal det være tydeligt hvor mange der er i alt.

N-værdien kan være på selve grafen (fx ved at tilføje en tekstboks) eller i figurteksten.

## **2. Billeder**

Når man analyserer et givent materiale er det altid en fordel at kunne vise det visuelt.

### **Tilladelser**

Hvor ethvert billede kan bruges i en eksamensopgave, er det ikke nødvendigvis det samme i en publikation. Vælg derfor billeder med omhu, så det er lettest muligt for jer selv at skaffe tilladelser til at anvende dem i opgaven/artiklen.

### **Genstande**

Når I tager billeder af genstande til analyse, så sørg for, at:

- det er let at se hvad materialet er,
- det er muligt at se en målestok,
- det er skåret til, så genstanden er i fokus.

### **Kort**

Kort kan være gode til at vise spredninger, men skal vælges med omhu. Nogle kort tager for megen opmærksomhed ved fx at have vilde farver, så vælg et der er neutralt. Når I påfører hvor noget er fundet/har været, så sørg for, at det er med symboler/farver der er til at se, og som giver mening for det enkelte emne.

### **Malerier**

Malerier kan være ideelle til at illustrere hvordan man har valgt at præsentere ting i fortiden, men kan have mange elementer. Sørg derfor for, at I enten skærer billederne til, så det I vil fokusere på er det eneste man kan se, eller at I laver en ring el. lign. om det vigtige, som læseren skal se og lægge mærke til. Hvis det er en lille detalje, så sørg for at zoome ind.

### **Farver**

I trykkeøjemed skal I være opmærksomme på, at farvesider koster mere end sort/hvid, hvorfor det altid er fordelagtigt at vælge illustrationer der kan fungere i gråtoner, så det er muligt at trykke, uanset hvor mange illustrationer I har med.

### 3. Tegninger

Tegninger kan være imponerende, og kan bidrage en masse – hvis det er skarpt og relevant. Nogle tegninger kan være nok så imponerende, men unødigt komplicerede. Hvis I vælger at inddrage tegninger, så sørg for, at de kun dækker det nødvendige for den givne kontekst.

### 4. Placering

Generelt er det en fordel at placere illustrationer efter de er blevet nævnt i teksten. Hvis de er placeret inden gør det læseren forvirret. Ved at have den efter sørger I derfor ikke blot for, at læseren ikke er forvirret, det gør også, at læseren kan gå fremad i opgaven/artiklen når der er en henvisning til en figur (husk at figurer skal henvises til i teksten), hvilket giver en vis spænding hos læseren.

### 5. Figurtekster

Figurteksterne skal, sammen med illustrationen, kunne tale for sig selv. Det betyder, at figurteksterne skal være fyldestgørende for:

- 1) hvad illustrationen viser,
- 2) hvad man særligt skal være opmærksom på ved den,
- 3) kort hvad det betyder,
- 4) hvem der har lavet den.

Vær opmærksom på, at hvis nogen har travlt læser de opgaven/artiklens indledning, ser på illustrationer og læser konklusionen. Det gør også, at I ikke kan forvente, at læseren faktisk har læst teksten rundt om, hvorfor det netop er så vigtigt, at figurteksten er velskrevet.

For mere information, se da specificeringerne i retningslinjerne for udgivelser i Anno Domini og som Specialer, idet der er forskelle i formateringskrav.