

Spis treści

Wstęp (xi)

ROZDZIAŁ 1. Krótka historia krzywych Béziera (1)

- Strach przed matematyką (2)
- Kto wymyślił krzywe Béziera? (3)
- Co to jest krzywa Béziera? (6)
- PRZYKŁADY. Grafika wektorowa od kuchni (10)

ROZDZIAŁ 2. Narzędzia artysty (15)

- Miłość i nienawiść (16)
- Najważniejsze narzędzia do tworzenia kształtów wektorowych (17)
- Dostosuj środowisko pracy (25)
- Nie wynajduj koła na nowo (30)
- PRZYKŁADY. Rozbieramy projekt na części (36)

ROZDZIAŁ 3. Metody analogowe w epoce cyfrowej (43)

- Nie koncentruj się na narzędziach (44)
- Płacą mi za rysowanie (45)
- Praca koncepcyjna (46)
- Narzędzia analogowe (46)
- Miniatury - zapomniana sztuka (47)
- Dopracowanie szkicu (51)
- Twórczy, lecz systematyczny (59)
- PRZYKŁADY. Znaczący nonsens (65)

ROZDZIAŁ 4. Przejdźmy do punktów (73)

- Dobre punkty i dobra ścieżka (74)
- Brzydkie punkty i brzydka ścieżka (76)
- Złe punkty i zła ścieżka (77)
- Dokładna kontrola (78)
- Dobry przykład (82)
- PRZYKŁADY. Wektorowy szkielet (85)

ROZDZIAŁ 5. Analizowanie kształtów (89)

- Metoda Zegarowa (90)
- Pozycjonowanie Punktów Podstawowych (102)
- Nie taki diabeł straszny (110)
- Ciągły postęp (114)
- PRZYKŁADY. Zegary są wszędzie (115)

ROZDZIAŁ 6. Metody budowania obiektów (119)

- Punkt po punkcie (121)
- Budowanie z gotowych kształtów (128)
- Plug-in VectorScribe (136)
- E Pluribus Unum (140)
- Symetria to Twój przyjaciel (143)
- Zdrowy proces twórczy (149)
- PRZYKŁADY. Łatwo i szybko (150)

ROZDZIAŁ 7. Odpowiedni styl (155)

- Graficzny kameleon (156)
- PRZYKŁADY. Bierz wszystko albo nic (175)

ROZDZIAŁ 8. Bądź własnym dyrektorem artystycznym (177)

- Świeżym okiem (178)
- Twój wewnętrzny dyrektor artystyczny (181)
- Unikaj wizualnego napięcia (183)
- Kreatywna jazda bez trzymanki (188)
- PRZYKŁADY. Skacz, króliczku! (189)

ROZDZIAŁ 9. Podstawowe informacje o kolorowaniu i tworzeniu detali (195)

- Wpływ oświetlenia na kolor (196)
- Hierarchia kolorów i detali (198)
- Budowanie światła i cieni (200)
- Zastosowanie wtapiających się w tło gradientów i trybów mieszania (203)
- Głębokie cienie i jaskrawe odbłaski (207)
- Urozmaicanie wybranych miejsc grafiki przy użyciu gradientów koncentrycznych i warstw (209)
- Inne efekty: blask zewnętrzny i wewnętrzny oraz rozmycie (212)

- PRZYKŁADY. Zastosowanie efektów do uszczegóławiania ilustracji (215)

ROZDZIAŁ 10. Dobre nawyki (221)

- Teczki z bazgrołami (223)
- Warstwy są Twoimi przyjaciółmi (226)
- Kolory i nazewnictwo plików (239)
- Na tym kończymy (241)
- PRZYKŁADY. Moja lista przebojów (242)

Skorowidz (253)