

---

# Inhalt

<b>Einleitung .....</b>	<b>xi</b>
<b>Kapitel 1 Eine kurze Geschichte der Bézierkurve .....</b>	<b>1</b>
Angst vor Mathematik .....	2
Wer erfand Bézierkurven? .....	3
Was ist eine Bézierkurve? .....	6
Designübungen: Ein Blick hinter die Vektorkulissen .....	11
<b>Kapitel 2 Ihr kreatives Rüstzeug .....</b>	<b>15</b>
Eine Hassliebe .....	16
Basiswerkzeuge für das Zeichnen mit Vektoren .....	17
Passen Sie Ihre Umgebung an .....	26
Erfinden Sie das Rad nicht neu .....	29
Designübungen: Designs analysieren .....	35
<b>Kapitel 3 Analoge Methoden     in einem digitalen Zeitalter .....</b>	<b>41</b>
Seien Sie kein Werkzeugfanatiker .....	42
Ich verdiene mein Geld mit Zeichnen .....	43
Konzepte und Ideen .....	44
Analoge Werkzeuge .....	45
Die vergessene Kunst der Miniaturskizzen .....	45
Ihre Zeichnung verfeinern .....	49
Systematisch und kreativ .....	57
Designübungen: Wichtiger Unsinn .....	63

<b>Kapitel 4 Zum Punkt kommen .....</b>	<b>71</b>
Der gute Ankerpunkt und Pfad .....	72
Der schlechte Ankerpunkt und Pfad .....	74
Der hässliche Ankerpunkt und Pfad .....	75
Ein prüfender Blick .....	76
Ein gutes Beispiel .....	80
Designübungen: Vektorgerüste .....	83
<b>Kapitel 5 Formkontrolle .....</b>	<b>87</b>
Die Ziffernblattmethode .....	88
Primärpunktplatzierung .....	100
Analyse des Vektormonsters .....	108
Schrittweise Verbesserung .....	112
Designübungen: Ziffernblätter erkennen .....	113
<b>Kapitel 6 Vektorformen konstruieren .....</b>	<b>117</b>
Die Punkt-für-Punkt-Methode .....	120
Formkonstruktionsmethode .....	126
Plug-in VectorScribe .....	134
E pluribus constructio .....	136
Symmetrie ist dein Freund .....	139
Ein solider kreativer Workflow .....	145
Designübungen: Schnell und einfach .....	147
<b>Kapitel 7 Der passende Stil .....</b>	<b>151</b>
Design-Chamäleon .....	152
Designübungen: Benutzen oder vergessen .....	175

<b>Kapitel 8</b>	<b>Der eigene Artdirector sein .....</b>	<b>181</b>
	Der frische Blick.....	182
	Ihr innerer Artdirector .....	185
	Vermeiden Sie grafische Unausgewogenheit.....	189
	Abgefahrener kreativer Boogie .....	194
	Designübungen: Springen Sie auf den Zug auf .....	195
<b>Kapitel 9</b>	<b>Hilfreiche kreative Gewohnheiten .....</b>	<b>201</b>
	Heftmappen für Skizzen.....	203
	Ebenen sind deine Freunde.....	205
	Farben und Dateibenennung .....	219
	Last, but not least .....	221
	Designübungen: Die Top-Acht-Liste .....	223
<b>Index</b>	<b>.....</b>	<b>231</b>