
Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Einleitung | xi |
| Kapitel 1 Eine kurze Geschichte der Bézierkurve | 1 |
| Angst vor Mathematik | 2 |
| Wer erfand Bézierkurven? | 3 |
| Was ist eine Bézierkurve? | 6 |
| Designübungen: Ein Blick hinter die Vektorkulissen | 11 |
| Kapitel 2 Ihr kreatives Rüstzeug | 15 |
| 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 |
| Kapitel 3 Analoge Methoden in einem digitalen Zeitalter | 41 |
| 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 |

| | |
|--|----------------|
| Kapitel 4 Zum Punkt kommen | 71 |
| 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 |
| Kapitel 5 Formkontrolle | 87 |
| Die Ziffernblattmethode | 88 |
| Primärpunktplatzierung | 100 |
| Analyse des Vektormonsters | 108 |
| Schrittweise Verbesserung | 112 |
| Designübungen: Ziffernblätter erkennen | 113 |
| Kapitel 6 Vektorformen konstruieren | 117 |
| 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 |
| Kapitel 7 Der passende Stil | 151 |
| Design-Chamäleon | 152 |
| Designübungen: Benutzen oder vergessen | 175 |

| | |
|---|----------------|
| Kapitel 8 Der eigene Artdirector sein | 181 |
| 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 |
| Kapitel 9 Hilfreiche kreative Gewohnheiten | 201 |
| Heftmappen für Skizzen..... | 203 |
| Ebenen sind deine Freunde | 205 |
| Farben und Dateibenennung | 219 |
| Last, but not least | 221 |
| Designübungen: Die Top-Acht-Liste | 223 |
| Index | 231 |