



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 Pfad72
Der schlechte Ankerpunkt und Pfad 74
Der hässliche Ankerpunkt und Pfad 75
Ein prüfender Blick76
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

