

Spis treści



Tytuł: *Kompozycja w sztuce cyfrowej.*

Podstawy

© 2022, d2d.pl s.c.

All rights reserved

© 2021, Simeon Genew

Źródła ilustracji:

s. 7, 16, 70, 71, 72, 99 – Wikimedia

Commons; s. 68 – allposters.com

Jeśli nie zaznaczono inaczej, autorem

ilustracji jest Simeon Genew

ISBN 978-83-959016-5-2

Wydanie pierwsze

Kraków 2022

Wydawca: d2d.pl s.c.

Elżbieta Totor, Robert Oleś

ul. H. Sienkiewicza 9/14,

30-033 Kraków, tel. 12 432 08 50

info@d2d.pl

Redaktor prowadzący: Robert Oleś

Konsultacja merytoryczna: Kinga Blaschke

Redakcja: Małgorzata Poźdźik

Korekta: Magdalena Mrozek, Ewa Ostafin

Projekt typograficzny i skład: Robert Oleś

Złożono pismem Neue Haas Grotesk Text

Druk i oprawa: Drukarnia Poznań

Wydrukowano na papierze

Arctic Silk+ 130 g/m²

firmy Arctic Paper

5	1.	Wprowadzenie
6	1.1.	Definicja pojęcia
8	1.2.	Rodzaje kompozycji
10	1.3.	Kompozycja kadru w programie Photoshop CC
10	1.3.1.	Format arkusza roboczego (kadru)
11	1.3.2.	Układy kompozycyjne narzędzia Crop w programie Photoshop CC
12	1.3.3.	Trójkąt (Rule of Thirds)
13	1.3.4.	Siatka (Grid)
14	1.3.5.	Kompozycja oparta na przekątnej (Diagonal)
16	1.3.6.	Kompozycja trójkątna (barokowa) (Triangle)
18	1.3.7.	Złoty podział (Golden Ratio)
19	1.3.8.	Spirala Fibonacciego (Golden Spiral)
19	1.3.9.	Jaki jest sens stosowania predefiniowanych układów kompozycyjnych?
21	2.	„Tak nie rób” / „Tak rób”
22	2.1.	„Tak nie rób”
22	2.1.1.	Unikaj symetrycznego układu elementów sceny
23	2.1.2.	Unikaj umieszczania obiektu w centrum kadru
24	2.1.3.	Unikaj dzielenia kadru na pół
25	2.1.4.	Unikaj dzielenia kadru na dwa kontrastujące obszary o podobnym rozmiarze
26	2.1.5.	Unikaj stykania się obiektów z ramą obrazu. Zostaw trochę przestrzeni wokół obiektu lub zdecydowanie go wykadruj
27	2.1.6.	Nie komponuj kadru przy użyciu wyłącznie poziomych linii
28	2.1.7.	Unikaj zbiegu linii w centrum kadru
29	2.1.8.	Nie wyprowadzaj uwagi obserwatora poza kadr
30	2.1.9.	Częste błędy w kadrowaniu obiektów
32	2.1.10.	Błędy popełniane przy łączeniu dwóch planów w scenie
36	2.2.	O co chodzi z tą symetrią?
40	2.3.	Jak unikać nudy w kompozycji
40	2.3.1.	Wizualny środek obrazu
42	2.3.2.	Balans asymetryczny
43	2.3.3.	Parzysta i nieparzysta liczba elementów

47	3.	Budowa sceny
48	3.1.	Scena we wnętrzu – krok po kroku
48	3.1.1.	Linia horyzontu i dynamika
56	3.1.2.	Wieloplanowość
59	3.1.3.	Elementy narracji wizualnej
63	3.1.4.	Powtórzenie i rytm
64	3.1.5.	Nakładanie się elementów sceny
66	3.1.6.	<i>Repoussoir</i> i rama
67	3.1.7.	Przykłady z wykorzystaniem <i>repoussoir</i>
68	3.1.8.	Perspektywa powietrzna
69	3.2.	Relacje pomiędzy elementami sceny
70	3.2.1.	Wyjątkowy moment (według Gurneya)
73	3.2.2.	Grupowanie
74	3.2.3.	Przeciwstawienie
75	3.2.4.	Linie naprowadzające
78	3.2.5.	Efekt skali
79	3.2.6.	Winieta
80	3.2.7.	Przykłady zastosowań
93	4.	Inne systemy podziału kadru
94	4.1.	Podział nleformalny Andrew Loomisa
96	4.2.	Dynamiczna symetria
98	4.3.	<i>Rabatment</i> (przycinanie)
101	5.	Jak myśleć o kompozycji podczas szkicowania
109	6.	Galeria prac studentów
152	7.	Bibliografia