

Spis treści

WPROWADZENIE	6
CZĘŚĆ PIERWSZA: ZASADY	8
DZIAŁ PIERWSZY: STUDIA PRZYGOTOWAWCZE I PIERWSZE POMYSŁY	
Podstawy prowadzenia przygotowań	10
Rozumowanie liniowe i myślenie lateralne	16
Rysunek wstępny	18
Wizualizacja pomysłów	20
Teorie obrazu i tekstu	22
Grupy odbiorców, rynki i koncepcje	26
Planowanie, organizowanie i finalizacja	30
DZIAŁ DRUGI: PODSTAWY KOMPOZYCJI	
Podstawy kompozycji	34
Forma i przestrzeń	38
Symetria i asymetria	40
Podstawowe zasady projektowania layoutu	42
Style layoutu	46
Tempo i kontrast	48
Wielkość i format	52
Koordinacja i tożsamość	54
Fotografia i ilustracja	58
DZIAŁ TRZECI: PODSTAWY TYPOGRAFII	
Typografia i znaczenie	62
Anatomia pisma	66
Wybór kroju czcionki	70
Odstępy	76
Czytelność i zrozumiałość	80
Wyróżnienie i hierarchia w typografii	84



Linie i ornamenty typograficzne	88
Tekst jako obraz	90

DZIAŁ CZWARTY: PODSTAWY KOLORU

Terminologia z zakresu teorii koloru	92
Czytelność, kontrast i harmonia barw	96
Skojarzenia barwne	98
Kolor jako informacja	100

CZĘŚĆ DRUGA: PRAKTYKA 102

DZIAŁ PIĄTY: NARZĘDZIA

I TECHNOLOGIE

Podstawy fotografii i pozyskiwanie zdjęć	104
Photoshop	108
Fotomontaż i kolaż	112
Zastosowania DTP	114
Illustrator	118
Grafika trójwymiarowa (3D)	122
Flash i After Effects	124

DZIAŁ SZÓSTY: PROCES PRODUKCJI

Litografia	126
Druk barwny	128
Druk cyfrowy	130
Przygotowanie i wysyłka pliku	132
Typy plików i kompresja	134
Przestrzeń robocza, monitor i kalibracja	136
Rodzaje papieru i wykończenie	138
Rola plików PDF	140
Korekcja prób barwnych	142
Próba druku	144
Produkcja mediów elektronicznych	146

DZIAŁ SIÓDMY: PODSTAWY

PROJEKTOWANIA DLA SIECI

Projektowanie wizualne i kodowanie	148
Języki internetu	150
Elementy struktury strony internetowej	152
Graficzny interfejs użytkownika	154
Arkusze CSS	156
Standardy sieci, walidacja, doctype i optymalizacja przeglądarek	158
Projektowanie dla różnych przeglądarek i platform	160
Oprogramowanie do projektowania sieciowego	162
Self-publishing w internecie	164

DZIAŁ ÓSMY: ZASTOSOWANIA

KOMERCYJNE

Umiejętności podstawowe	166
Projektowanie logo i tożsamość marki	168
Grafika filmowa	170
Projektowanie sieciowe	172
Projektowanie grafiki wydawniczej	174
Projektowanie gier	176
Reklama	178
Projektowanie informacji	180

Źródła	182
Słowniczek	184
Indeks	188
Bibliografia	191
Podziękowania	192