

Kompozycja w sztuce cyfrowej : podstawy / Simeon Genew. – Wydanie pierwsze. – Kraków, 2022

Spis treści

1. Wprowadzenie	5
1.1. Definicja pojęcia	6
1.2. Rodzaje kompozycji	8
1.3. Kompozycja kadru w programie Photoshop CC	10
1.3.1. Format arkusza roboczego (kadru)	10
1.3.2. Układy kompozycyjne narzędzia <i>Crop</i> w programie Photoshop CC	11
1.3.3. Trójkąt (Rule of Thirds)	12
1.3.4. Siatka (<i>Grid</i>)	13
1.3.5. Kompozycja oparta na przekątnej (<i>Diagonal</i>)	14
1.3.6 Kompozycja trójkątna (barokowa) (<i>Triangle</i>)	16
1.3.7. Złoty podział (<i>Golden Ratio</i>)	18
1.3.8. Spirala Fibonacciego (<i>Golden Spiral</i>)	19
1.3.9. Jaki jest sens stosowania predefiniowanych układów kompozycyjnych?	19
2. „Tak nie rób” / „Tak rób”	21
2.1. „Tak nie rób”	22
2.1.1. Unikaj symetrycznego układu elementów sceny	22
2.1.2. Unikaj umieszczania obiektu w centrum kadru	23
2.1.3. Unikaj dzielenia kadru na pół	24
2.1.4. Unikaj dzielenia kadru na dwa kontrastujące obszary o podobnym rozmiarze	25
2.1.5. Unikaj stykania się obiektów z ramą obrazu. Zostaw trochę przestrzeni wokół obiektu lub zdecydowanie go wykadruj	26
2.1.6. Nie komponuj kadru przy użyciu wyłącznie poziomych linii	27
2.1.7. Unikaj zbiegu linii w centrum kadru	28
2.1.8. Nie wyprowadzaj uwagi obserwatora poza kadr	29
2.1.9. Częste błędy w kadrowaniu obiektów	30
2.1.10. Błędy popełniane przy łączeniu dwóch planów w scenie	32
2.2. O co chodzi z tą symetrią?	36
2.3. Jak unikać nudy w kompozycji	40
2.3.1. Wizualny środek obrazu	40
2.3.2. Balans asymetryczny	42
2.3.3. Parzysta i nieparzysta liczba elementów	43
3. Budowa sceny	47
3.1. Scena we wnętrzu - krok po kroku	48
3.1.1. Linia horyzontu i dynamika	48

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

oprac. BPK