

M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

LERNEN. ANWENDEN. STAUNEN

AFFINITY STUDIO 3

FORMEN, FARBEN & EFFEKTE



M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

AFFINITY STUDIO 3

ARBEITEN MIT
FORMEN.FARBEN & EFFEKTEN

IMPRESSUM

MAGAZIN62 - Digitale Ausgabe

HERAUSGEBER:

Georg Walter
Steinackerstraße 12
53797 Lohmar

E-Mail: service@magazin62.de

Website: magazin62.de

Zu den Firmen und Marken „Serif“,
„Affinity“ und „CANVA“ besteht
keinerlei wirtschaftliches Verhältnis.

Herzlich Willkommen

Liebe Leser und Leserinnen

In diesem zweiten Arbeitsheft wird es nicht nur bunt, sondern auch „geometrisch“ und „effektiv“. Der Schwerpunkt liegt diesmal auf „Formen, Farben und Effekten“. Affinity Studio bietet in diesem Themenbereich so viele Möglichkeiten, dass man gar nicht weiß, wo man anfangen soll. Mit Hilfe von Formen (Objekte) kann man ungezählte Grafiken erstellen, alle diese Formen können zusätzlich in ihrem Aussehen noch verändert werden. Mehrere Objekte lassen sich vielfältig kombinieren und anpassen. Für das Thema „Farben“ kann ich eigentlich nur empfehlen, Fachliteratur zu Rate zu ziehen. Daher gehe ich hier nur auf die Panels „Farbe“ und „Farbfelder“ direkt ein.

Im Hintergrund dieser „Farb-Panels“ stecken weitere „Gimmicks“, wie das „Rauschen“ und das Generieren passender Farbpaletten, in denen die Farben aufeinander abgestimmt werden. Bei den „Effekten“ sollte man wissen, was man braucht. Sie sind gleichwohl so vielfältig, dass man sich mit jedem dieser Effekte näher befassen sollte. Dazu gibt es ein eigenes Panel, „QuickFX“. Wenn machbar, möchte ich in diesem Heft Projekte beschreiben, denn bei der Gestaltung greifen oft mehrere Funktionen und Abläufe ineinander.

Ich darf mich bei Ihnen bedanken, dass Sie dieses Heft erworben haben. Probieren Sie alles aus. Manches wird am Anfang vielleicht etwas komplexer aussehen, mit etwas Übung findet man aber schnell heraus, wie es gemacht wird. Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren.

Ihr Georg Walter

Das Arbeiten mit Formen

In der Werkzeug-Leiste kann man viele unterschiedliche Formen auswählen. Einige dieser Objekte haben kleine orangene Anfasser, mit denen man das Aussehen der Form noch verändern kann. Ich greife hier nur eine Form heraus, den Ring. Anhand der „Olympischen Ringe“ möchte ich aufzeigen, wie man mit dem Ring das bekannte Symbol nachbauen kann. Probieren Sie auch alle anderen Formen einmal aus. So können Sie z.B. beim Stern die Form der Zacken anpassen.

Die Olympischen Ringe

Hier beschreibe ich eine fortgeschrittene Methode in Kombination mit der „Geometrie – Aufteilen“. Denn damit bekommt man es hin, dass sich die Ringe „verketteten“.

Schritt Nr. 1: Zeichnen Sie einen Ring und schauen Sie sich die beiden orangenen „Anfasser“ an. Mit dem ersten (1) „bricht man den Ring auf“. Bei gedrückter linker Mouse-Taste kann man daraus einen halben oder viertel Ring machen. Mit dem zweiten Anfasser (2) kann man das Loch im Ring vergrößern oder verkleinern.

Schritt Nr. 2: Vergrößern Sie das Loch, bis ein normaler Ring entsteht.

Schritt Nr. 3: Ziehen Sie mit der linken Mouse-Taste und gedrückter STRG-Taste den Ring nach rechts. Sie haben ihn kopiert. Machen Sie das noch drei Mal, bis Sie fünf Ringe haben.

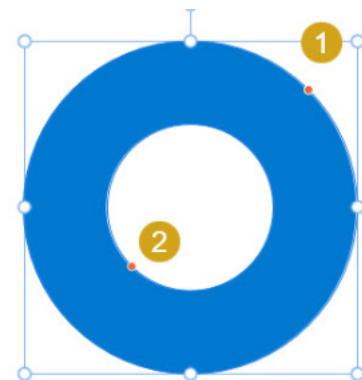
Schritt Nr. 4: Geben Sie jedem Ring die richtige

Farbe. Hier könnten Sie sich auch eine eigene Farbpalette anlegen. Ordnen Sie die Ringe in gleichem Abstand und überlappend zueinander an.

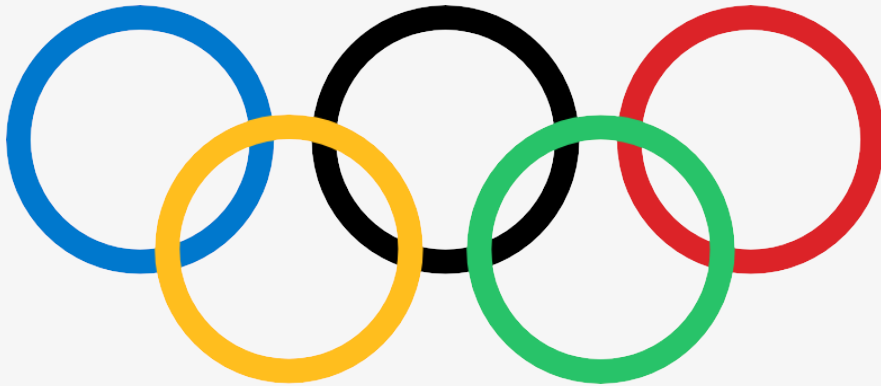
Schritt Nr. 5: Markieren Sie den blauen und gelben Ring. Über das Menü „Vektor – Geometrie“ wählen Sie „Aufteilen“. Nun werden an den Stellen, wo sich die Ringe kreuzen, Stücke separiert. Alle Stellen habe ich einmal mit der Farbe Orange gekennzeichnet.

Schritt Nr. 6: Wiederholen Sie Schritt Nr. 5 mit allen Ringen. Es werden immer die nächsten Beiden markiert. Wählen Sie einen Ring aus, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und wählen Sie den nächsten Ring aus. Dann wieder, wie bei Schritt Nr. 5 die gleiche Geometrie auswählen.

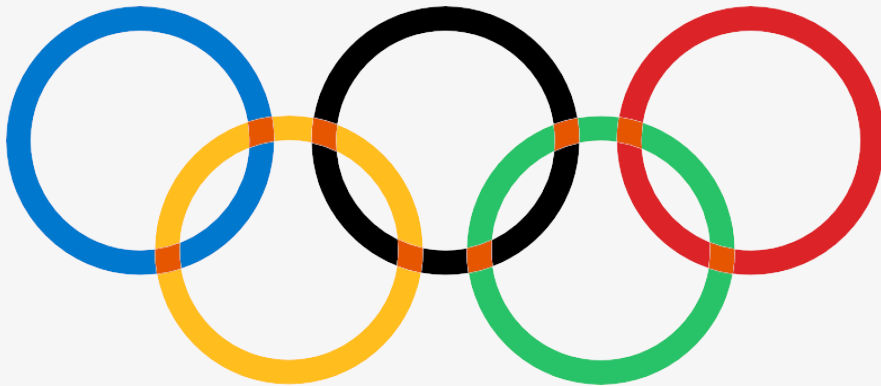
Schritt Nr. 7: Die Zwischenstücke werden nun mit den richtigen Farben der Ringe versehen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, suchen Sie im Internet nach den Ringen und schauen Sie, wie sie zueinander verkettet sind.



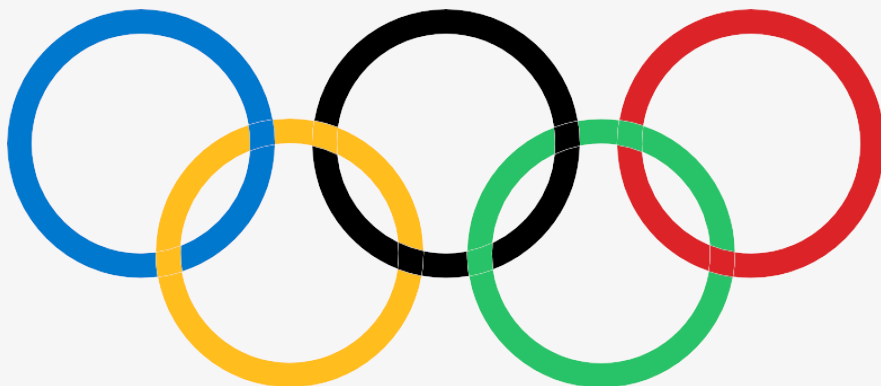
Der Ring mit den beiden Anfassern



Die Olympischen Ringe in den verschiedenen Farben und der korrekten Anordnung. Allerdings noch ohne die einzelnen Verkettungen.



An allen hier orange markierten Stellen wurden die Ringe „getrennt“. Jetzt kann man sie „verketten“, indem man jeweils einer Schnittstelle die Farbe des anderen Rings zuordnet.



Die fertig verketteten Ringe

Formen, Kurven & Knoten

Für das Erstellen und Verändern von Formen empfehle ich das „Vektor-Studio“, da hier zur Bearbeitung mehr Möglichkeiten zur Verfügung gestellt werden. Jede beliebige Form kann man in ihrer Grundstruktur anpassen. Ziehen Sie einen Kreis auf, lassen Sie ihn markiert und drücken Sie die Tastenkombination STRG +RETURN. Die Form wird in eine Kurve umgewandelt. Gleiches erreichen Sie mit einem rechten Mouse-Klick auf die Form. Hier wählen Sie „In Kurven umwandeln“. Es können auch mehrere Formen ausgewählt und in eine Kurve umgewandelt werden.

Kurven werden mit dem „Knotenwerkzeug“ bearbeitet, das man bei markierter Form mit dem Buchstaben „A“ aktiviert. Beim Verformen ist es möglich, weitere Knoten mit einem Klick auf den Pfad einzufügen oder einen Knoten zu markieren und ihn mit der Entfernen-Taste auf der Tastatur zu löschen. Um Knoten frei zu verschieben, muss die „Magnetische Ausrichtung“ abgeschaltet sein. Das Magnet-Symbol dazu findet man in der Menüleiste. Zusätzlich kann man mit dem Werkzeug "Punkttransformation" ausgewählte Objekte an jedem ihrer Knoten um einen frei verschiebbaren Transformationsursprung drehen/skalieren.

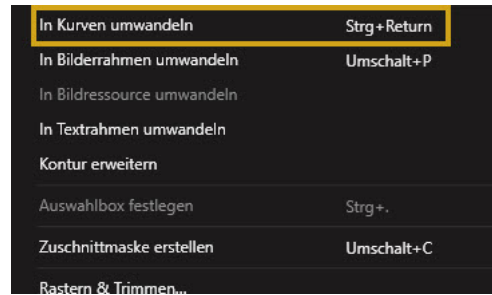
Symbole in der Kontextleiste

Menü Kontureinstellungen (1)

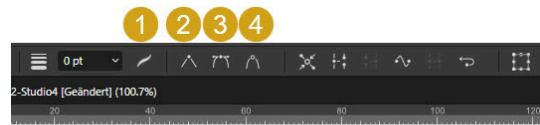
Spitze Knoten (2): Der ausgewählte Knoten wird in eine spitze Ecke umgewandelt.

Glatte Knoten (3): Wandelt einen Knoten für eine Bézierkurve um.

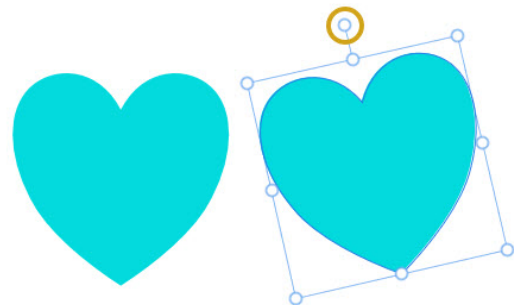
Smarte Knoten (4): Ideal für optimale Kurven.



Das Knotenwerkzeug und der Dialog zum Umwandeln einer Form in Kurven.



Links ein normaler Kreis und rechts, nach dem Umwandeln in Kurven mit den Knoten zu einem anderen Objekt verformt.



Ein kleiner Tipp:

Formen lassen sich mit dem „Anfasser“ über der Form drehen. Mit einem Doppelklick auf diesen Anfasser rücken Sie die Form wieder gerade.

Formen und die Geometrie

Um zu verstehen, wie man die Funktionen der „Geometrie“ einsetzen kann, entwickeln wir ein ganz einfaches Piktogramm. Geometrie bedeutet, dass man mindestens zwei oder mehrere Formen miteinander addiert oder voneinander subtrahiert, über „XOR“ überlappende Elemente löscht oder über „Aufteilen“ das überlappende Element von zwei Formen trennt, sodass ein weiteres Element entsteht. Diese Funktionen finden Sie im Menü „Vektor – Geometrie“. Sie können auch die Menü-Leiste anpassen, hier gibt es eine Geometrie-Gruppe, die man ins Menü ziehen kann.

Das Vorgehen

Anhand zweier unterschiedlicher Formen wird das deutlich. Zeichnen Sie einen Kreis von 34 mm x 34 mm und ein abgerundetes Rechteck von 30 mm x 30 mm. Legen Sie den Kreis mittig überlappend über das Rechteck. Schauen Sie im Panel „Ebenen“ nach, der Kreis muss über dem Rechteck stehen. Die oben liegende Form wird je nach Geometrie-Einstellung vom unteren Objekt abgezogen. Der Kreis ist deshalb etwas größer, weil nach dem nun folgenden „subtrahieren“ eine Lücke entstehen soll. Jetzt zeichnet man einen erneuten Kreis von 30 mm x 30 mm und setzt ihn über den „Körper“.



5 Geometrie Einstellungen



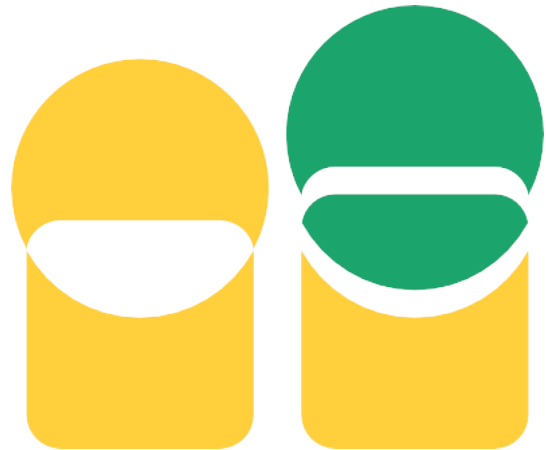
Einfache Figuren (Piktogramme) mit einfachsten Formen kombiniert und erzeugt



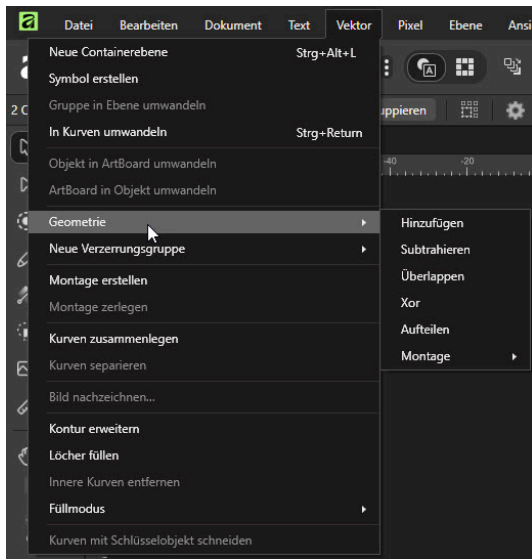
Links: Ausgangsobjekt Kreis und Rechteck
Rechts: Beides miteinander addieren (1)



Links: Kreis vom Rechteck subtrahiert (2)
Rechts: Das überlappende Element (3) bleibt übrig



Links: Funktion XOR (4)
Rechts: „Aufteilen“, 3 Elemente (5) bleiben übrig



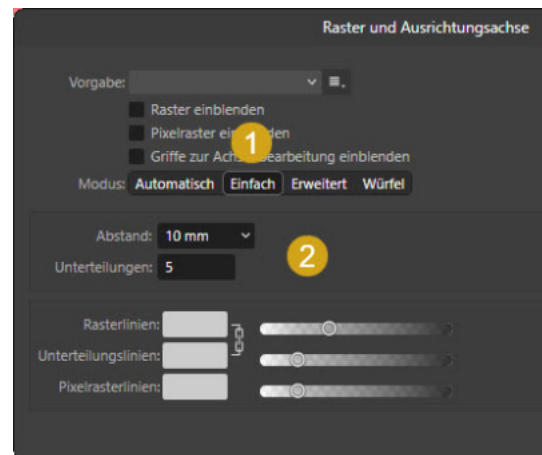
Die Geometrie über das Menü „Vektor-Geometrie“

Das Raster

Hilfreich ist bei diesen Arbeiten ein Raster, dass man für präzises Arbeiten „zuschalten“ kann. Entweder über das Menü „Ansicht – Einblenden – Raster“ oder die Tastenkombination STRG+SHIFT+#.

Das Raster anpassen

Über das Menü „Ansicht – Raster und Achsen“ kann man ein Raster selbst definieren. Hier sind viele Einstellungen möglich. Für ein ein-



faches Raster wählt man „Einfach“ (1) und dann die Maße (2), hier eingestellt ist ein Raster mit 10 mm und 5 Unterteilungen. Mit komplexeren Rastern kann man sogar 3D-Modelle zeichnen.

Der Jubiläums-Sticker

Dieser Sticker für ein imaginäres Firmenjubiläum zeigt, dass man Formen und Text sehr gut kombinieren kann. Wir entwerfen diesen Sticker, wobei die größere Herausforderung der an einem Pfad entlanglaufende Schriftzug sein wird, auch „Text an Pfad“ genannt.

Schritt Nr. 1: Erstellen Sie ein neues Dokument. Wir arbeiten im Vektor-Studio.

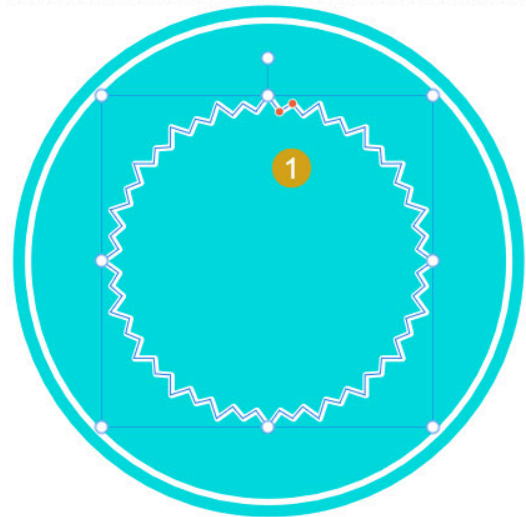
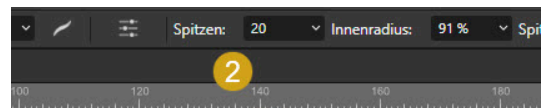
Schritt Nr. 2: Das Grundgerüst des Stickers wird mit einem gefüllten Kreis, einem Kreis ohne Füllung, aber mit einer Kontur von 2-3 Pixeln und mit der Form „Doppelstern“ erstellt. Jede Form ist unterschiedlich groß, muss so später in ihrer Größe vielleicht noch angepasst werden. Der Sticker hat dann später die Abmessung 85 x 85 mm. Die Werte kann man natürlich frei wählen.

Schritt Nr. 3: Zeichnen Sie die drei Formen nach. Beim gezackten Doppelstern (55 x 55 mm) kann man über die orangenen Anfasser (1) die Zacken verkleinern. 20 Spitzen (2) sollten ausreichen. Der weiße Ring am Rand des Stickers hat die Maße 80 x 80 mm.

Schritt Nr. 4: Für den mittleren Schriftzug wählt man eine passende Schrift und Größe aus, der Schuh ist eine Vektorgrafik aus dem Internet und wird im Sticker zwischen den Schriftzug gelegt. Damit er auf dem türkisen Hintergrund zur Geltung kommt, wird er im Panel „Ebenen“ auf „Multiplizieren“ gesetzt.



Der fertige Sticker mit allen Elementen.



Das Grundgerüst des Stickers mit einem gezackten Doppelstern in der Mitte, einem weißen Ring und dem türkisen Untergrund.

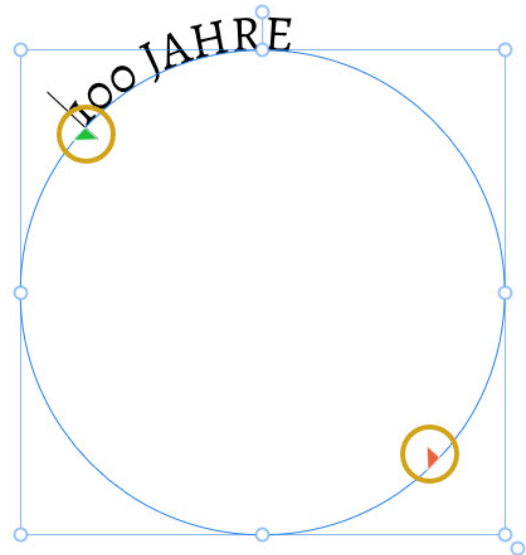


Der Mittelteil mit Text und einer Schuh-Illustration sowie dem Schriftzug, an einem Kreis ausgerichtet.

Text an Pfad

Hier kommt nun die etwas anspruchsvollere Arbeit, da man erst einmal verstehen muss, wie das alles funktioniert. Je mehr Text man auf einem Pfad schreibt, umso mehr kleine Dreiecke werden sichtbar. Das hellgrüne und orangene Dreieck steuert, welcher Text im oberen Bereich stehen soll. Ein dunkelgrünes und rotes Dreieck steuert, welcher Text im unteren Bereich des Pfades steht. Alle Dreiecke können frei verschoben werden. Experimentieren Sie ein wenig, und Sie haben den Bogen raus.

Schritt Nr. 5: Zeichnen Sie einen Kreis von 80 x 80 mm, mit einer Füllung. Die Farbe ist egal, denn der Kreis verschwindet, wenn man das Grafik-Text-Tool an den Kreis hält (der Cursor ändert seine Form in den Buchstaben T, mit einer kleinen Wellenlinie).



Sobald man mit dem Grafiktext-Tool auf den Kreis geklickt hat und Text schreibt, erscheinen 2 kleine Dreiecke, hellgrün und orange.

Schritt Nr. 6: Man schreibt zuerst den kompletten Text auf den Pfad. Man sieht 2 kleine Dreiecke, ein hellgrünes und eines in Orange. Mit diesen beiden Dreiecken steuert man, welcher Text oben stehen soll.

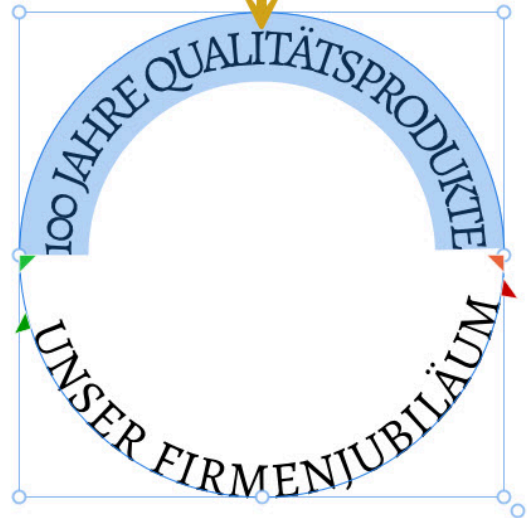
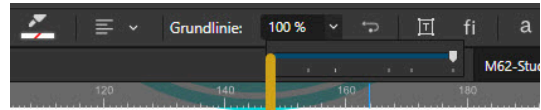
Schritt Nr. 7: Sobald man mehr Text schreibt, wandert dieser in den unteren Bereich des Pfades. Hier kommen zwei weitere kleine Dreiecke ins Spiel, dunkelgrün und rot. Diese beiden Dreiecke steuern, welcher Text im unteren Bereich des Pfades stehen soll.

Schritt Nr. 8: Sollte der Text gar nicht passen, muss man ihn markieren und verkleinern.

Schritt Nr. 9: Der Text, oben wie unten, steht auf einer GRUNDLINIE. Markieren Sie den oberen Text und verschieben Sie den Regler, oben im Menü bei „Grundlinie“. Der Text wandert aus dem Pfad heraus oder hinein. Genauso verfährt man mit dem unten stehenden Text.



Sobald man mehr Text schreibt, als in den oberen Bereich des Pfades passt, wird der Text im unteren Bereich des Kreises weitergeführt. Zusätzlich erscheinen zwei weitere kleine Dreiecke, ein dunkelgrünes und ein rotes. Rechts sieht man, wie man die Texte auseinanderziehen kann. Die Dreiecke (Hellgrün und Orange) gehören zusammen und die Dreiecke Dunkelgrün und Rot.

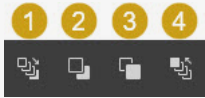


Mit Hilfe der Dreiecke kann man den Text oben und unten genau waagrecht zur Mitte des Kreises ausrichten. Dabei stehen das hellgrüne und orangene Dreieck für den Bereich oben und das dunkelgrüne und rote Dreieck für den unteren Bereich.



Der Sticker, nur mit dem Text in der Mitte.

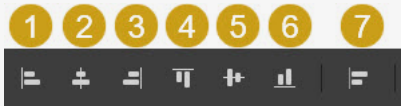
Menü-Symbole zum Anordnen von Objekten



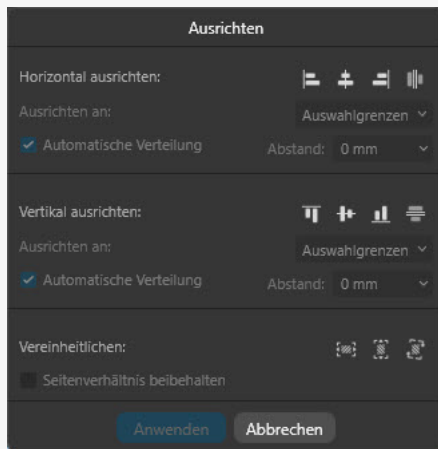
- Objekt ganz nach Hinten stellen (1)
- Objekt eine Position nach Hinten stellen (2)
- Objekt eine Position nach vorne stellen (3)
- Objekt ganz nach Vorne stellen (4)



- Objekt horizontal spiegeln (1)
- Objekt vertikal spiegeln (2)
- Objekt gegen den Uhrzeigersinn drehen (3)
- Objekt im Uhrzeigersinn drehen (4)

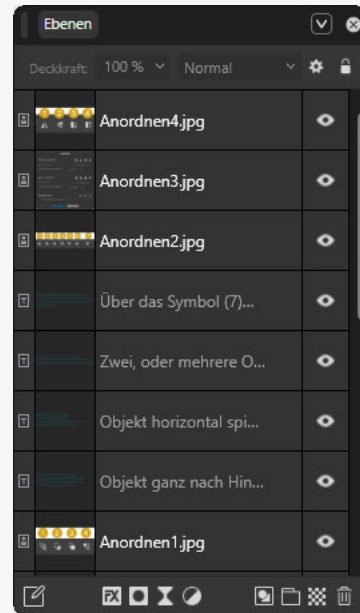


- Zwei, oder mehrere Objekte ausrichten.
- Am linken Rand (1), Mittig (2), am rechten Rand (3), am oberen Rand (4), Mittig (5), am unteren Rand (6).



Über das Symbol (7) wird ein Menü geöffnet, in dem man mehrere Objekte zueinander ausrichten kann, quasi eine gleichbleibende Verteilung mit gleichem Abstand.

Das Panel Ebenen



In diesem Panel werden alle Objekte der gerade sichtbaren Seite aufgeführt. Mit der linken Mouse-Taste kann man jeden Eintrag beliebig an eine andere Stelle verschieben. Klickt man einen Eintrag mit der rechten Mouse-Taste an, wird ein „Kontextmenü“ sichtbar, in dem man weitere Funktionen ausführen kann. Möchte man mehrere hintereinander liegende Objekte markieren, klickt man auf den ersten Eintrag, hält dann die SHIFT-Taste gedrückt und wählt das letzte Objekt aus. Möchte man einzelne auseinanderliegende Einträge markieren, nutzt man die STRG-Taste.

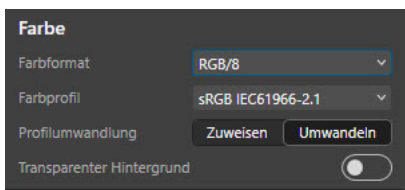
Das Arbeiten mit Farben

Möchte man seinen grafischen Werken mehr Farbe verleihen, kommen die Panels „Farbe“ und „Farbfelder“ zum Einsatz. Zusätzlich gibt es in der Werkzeugleiste die „Farbpipette“, mit der man eine Farbe von einem Objekt oder Bild aufnehmen und auf ein anderes Objekt übertragen kann. Die Einstellungen in beiden Panels sind sehr zahlreich. Aber schon beim Anlegen eines neuen Dokuments entscheidet sich, wie z. B. die Farbe Schwarz verwendet wird.

Für DTP (Layout) ist es unerlässlich, dass der CMYK-Wert (Magenta 0%, Cyan 0%, Gelb 0% und K-Keyfarbe 100%) beträgt. In diesem Fall muss man das Farbformat auf CMYK einstellen. Für reine Grafik-Projekte, wie Screendesign und Internet stellt man das Farbformat auf RGB/8Bit ein.

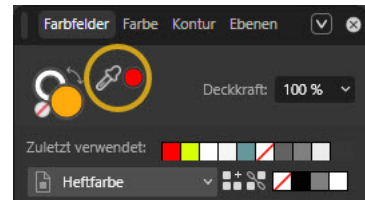
Auf dieser Doppelseite sehen Sie die verschiedenen Einstellungen und Menüeinträge der beiden Panels.

Festlegen des Farbformats



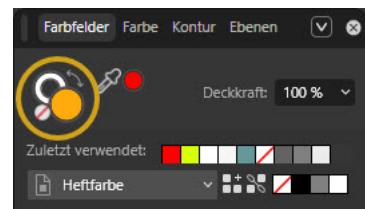
Schon beim Festlegen des Farbformats, beim Anlegen eines neuen Dokuments, entscheidet sich, wie z. B. Schwarz dargestellt wird. Bei RGB wird Schwarz mit 4 Farben, bei CMYK mit reinem Schwarz (K=100%) definiert.

Die Farbpipette



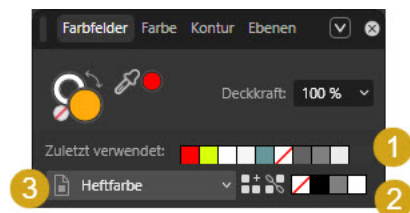
Mit der „Farbpipette“ nimmt man eine Farbe von einem Objekt auf und überträgt sie auf ein anderes Objekt. Dabei wird das neue Objekt markiert und man klickt auf das Pipetten-Symbol.

Der Farben-Umschalter

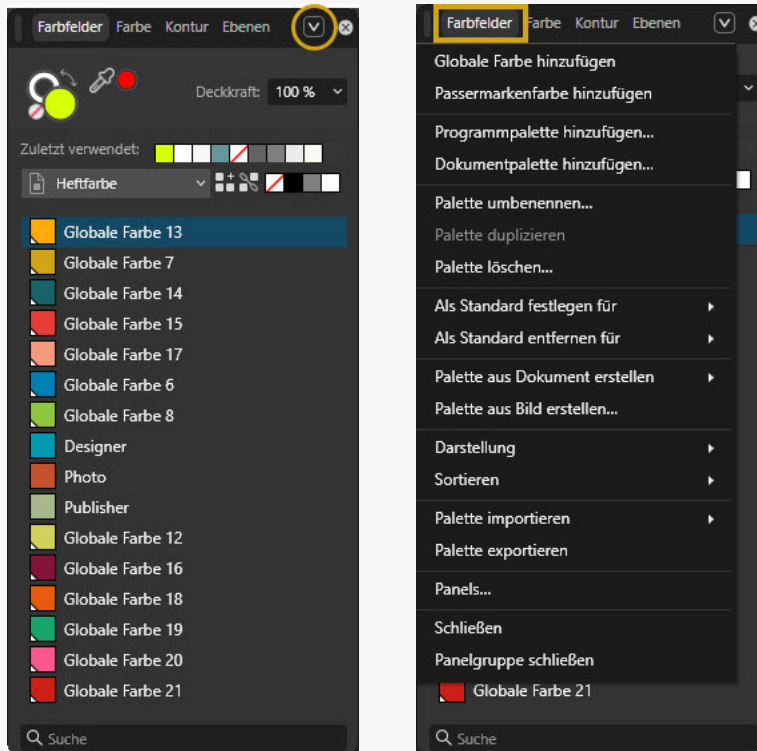


Im Vordergrund sieht man hier eine Füllfarbe, mit der ein Objekt gefüllt wird. Im Hintergrund, der Ring, sieht man die Füllfarbe für eine Kontur. Mit der Taste „X“ auf der Tastatur, kann man zwischen diesen beiden Farben wechseln. Am Ende der Werkzeugleiste ist die selbe Funktion abgebildet.

Weitere Einstellungen



Angezeigt werden die letzten genutzten Farben (1), Farben für DTP mit reinem Schwarz (2) und eine Liste der verschiedenen Farb-Paletten (3)



Das Panel „Farbfelder“ und die Einstellungen im Panel-Menü.



Das Panel „Farbe“ und die Einstellungen im Panel-Menü.

Normale und Globale Farben

Affinity unterscheidet zwischen normalen Farben und „globalen“ Farben. Eine „Globale Farbe“ erkennt man an dem kleinen Dreieck in dem Farbfeld. Arbeitet man z. B. im Vektor-Studio an verschiedenen Grafiken, die alle die Farbe Rot besitzen, kann man dieses Rot als globale Farbe in seine Palette aufnehmen. Möchte man später alle roten Grafiken in der Farbe Grün gestalten, braucht man nicht alles neu zu machen; man ändert den Eintrag der globalen Farbe Rot in Grün. Dazu klickt man mit der rechten Mouse-Taste auf die gewünschte Farbe und wählt „Füllung bearbeiten“.

Die Einstellungen des Panels „Farbfelder“

Über die Einstellungen des Panels können viele Funktionen eingestellt werden. Unterschieden wird z. B. zwischen Programm-Paletten und Dokumenten-Paletten. Bei zweitgenannter Palette gilt diese nur für das gerade verwendete Dokument, während eine Programm-Palette dauerhaft genutzt werden kann.

Eine Palette kann umbenannt, gelöscht und dupliziert werden. Man kann Paletten exportieren und importieren, wobei bei Dokumenten-Paletten, die globale Farben enthalten, diese beim Import in normale Farben umgewandelt werden. Bei „Als Standard festlegen“ entscheidet man, für welchen Farbraum (RGB, GRAU, CMYK) die Palette genutzt werden soll. Dies kann man jederzeit wieder ändern. Über „Darstellung“ kann man die Größe der Farbfelder im Panel einstellen und wie diese angezeigt werden. „Als Liste“ sollte bevorzugt werden, da hier auch der Farb-Name angezeigt wird. Diesen kann man auch jederzeit mit

Normale und globale Farben



Rechts neben der Paletten-Liste sind zwei Symbole zu sehen. Mit dem ersten Symbol (1) wird eine Farbe NORMAL in die Liste aufgenommen. Mit dem zweiten Symbol wird eine Farbe als GLOBAL in die Liste aufgenommen.

Deckkraft einer Farbe



Über „S“ (1) wird die Intensität einer Farbe eingestellt. Objekte scheinen nicht durch. Über die Deckkraft (2) können Objekte, die dahinter liegen durchscheinen. Über den Schalter bei „Deckkraft“ kann man ein Rauschen hinzufügen.

einem rechten Mouse-Klick auf die Farbe ändern.

Die Einstellungen des Panels „Farbe“

Über die Einstellungen dieses Panels kann man auswählen, wie das Farbfeld angezeigt wird. Sinnvoll sind „Rad“ oder „Schieber“, sowie das Format „Dreieck“. Über „Erweitert“ bekommt man im Panel weitere Farb-Kombinationen angezeigt.

Die Deckkraft einer Farbe

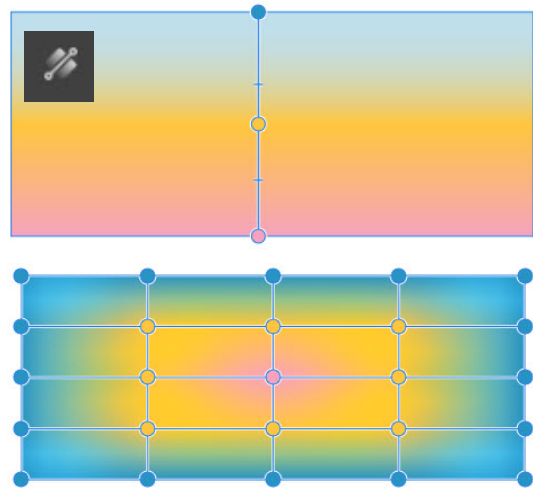
Ist das Panel Farbe geöffnet und man markiert ein farbiges Objekt, wechselt die Ansicht und man kann über „S-Saturation“ die Intensität der Farbe verringern. Objekte, die dahinter liegen scheinen nicht durch. Anders verhält es sich mit der Funktion „Deckkraft“. Verringert man diese, scheinen dahinter liegende Objekte durch.

Achtung: Das kleine Farbfeld links neben dem Schieber für die Deckkraft ist ein Schalter. Klicken Sie darauf, ändert sich die Einstellung in „Rauschen“. Hier besteht dann die Möglichkeit, einem farbig markierten Objekt ein Rauschen zu geben – es wird eine Art Struktur in die Farbe gegeben.

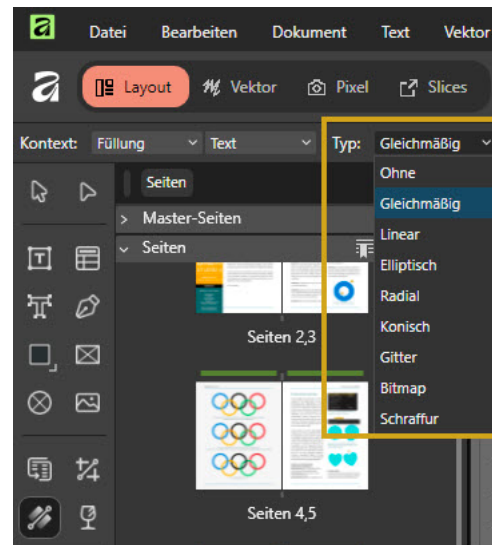


Verläufe

Verläufe werden mit dem Werkzeug „Füllung“ erzeugt. Die Art des Verlaufs stellt man über den Typ ein. Auf der Linie kann man weitere Punkte hinzufügen. Möchte man eine Farbe ändern, wählt man den Punkt auf der Linie aus und wählt im Panel „Farbfelder“ die gewünschte Farbe.



Beispiel: Verlauf in Gitterform mit Verzerrungen



Das „Gemälde“ – Projekt

Anhand des Bildes eines Gemäldes möchte ich deutlich machen, dass es für eine ganze Reihe von Möglichkeiten steht, wie man in Affinity-Studio Ressourcen sammelt. Man kann natürlich auch jedes andere Bild nutzen. Zum einen kann es für das Layout eines Magazins genutzt werden, zum anderen können wir daraus eine Unmenge an Mustern (Texturen) generieren, die im Panel „Assets“ gespeichert werden und zum dritten kann es dafür herhalten, dass man daraus über das Panel „Farbfelder“ eine eigene Farbpalette generiert, entweder nur für ein offenes Dokument oder als Programm-Palette für alle neuen Dokumente.

Muster entwerfen

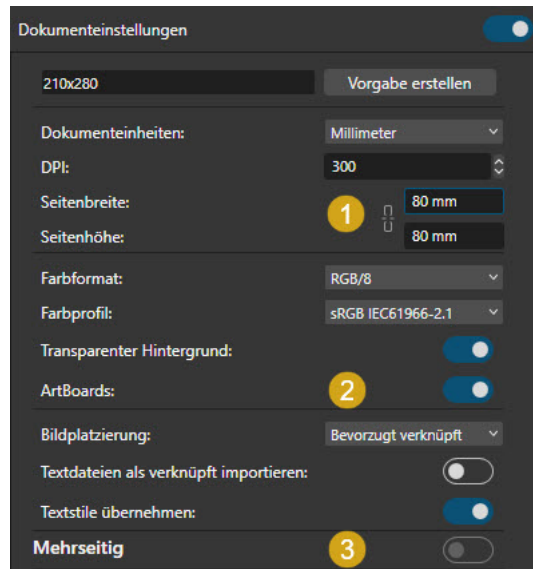
Muster, auch Texturen genannt, dienen dazu, Elemente wie Formen oder Text in Affinity Studio zu füllen. Nun könnte man meinen, dass man aus diesem Bild am schnellsten verschiedene Muster mit Photoshop oder dem Photo-Studio ausschneiden kann. Hier möchte ich eine andere und vielleicht auch schnellere Methode beschreiben. Wir gehen einmal davon aus, dass jedes Muster 80,0 x 80,0 mm, bei 300 dpi, groß sein soll.

Schritt Nr. 1: Legen Sie ein neues Dokument im Format 80,0 x 80,0 mm (1) an. Dabei schalten Sie „Mehrseitig“ (3) aus, denn nur so können Sie „Artboards“ (2) einschalten.

Schritt Nr. 2: Das „Vektor-Studio“ wird mit einem leeren Artboard geöffnet. Importieren Sie ein Bild über „Datei-Platzieren“ oder die Tastenkombination „STRG+SHIFT+M“. Das Bild

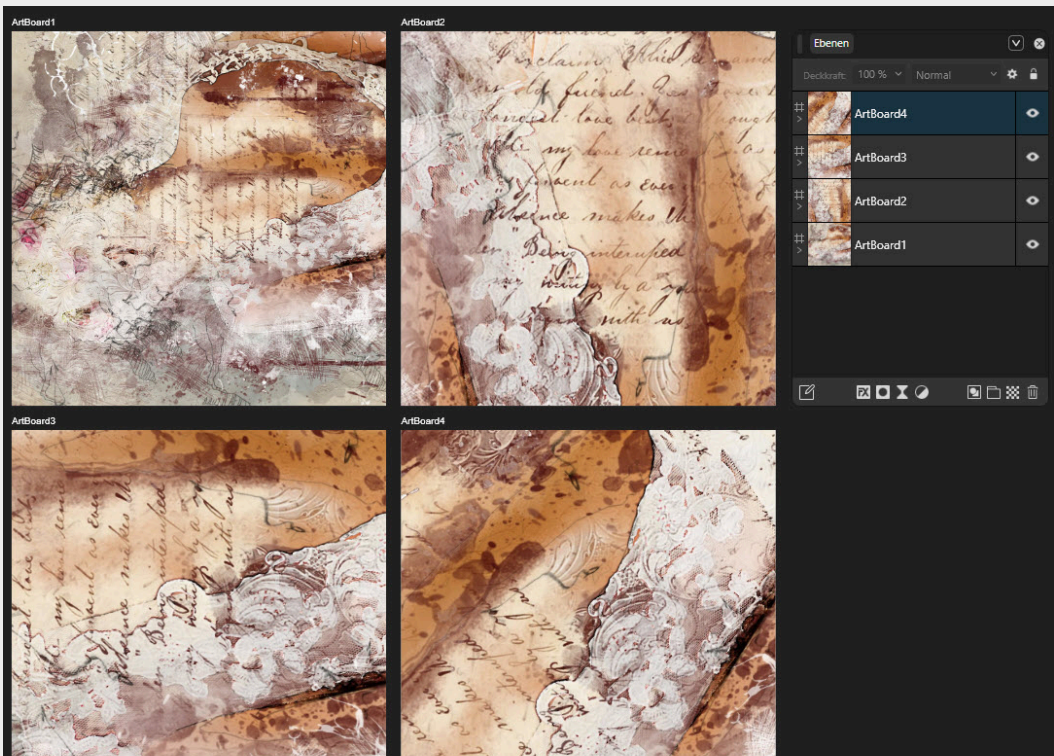


Das Originalbild des Gemäldes

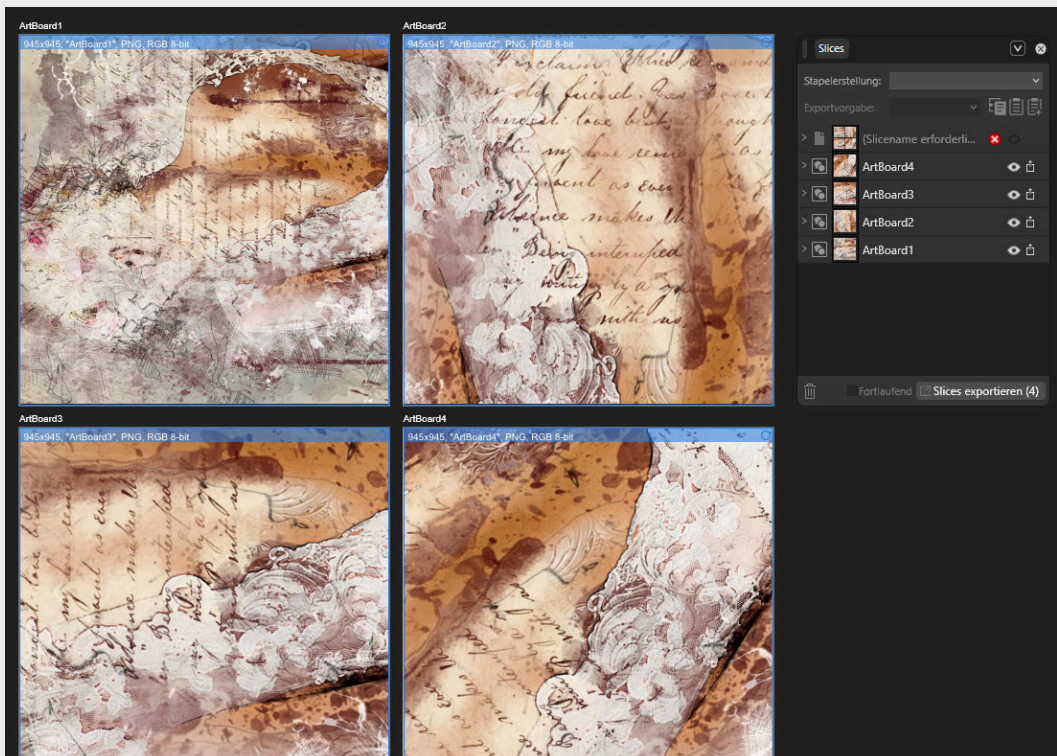


Neu Anlegen eines Dokumentes mit Artboard

wird meist wesentlich größer sein, als das Artboard selbst.



Die Ansicht im „Vektor-Studio“ mit vier angelegten Artboards. Ersichtlich im Panel „Ebenen“.



Die Ansicht im „Slices-Studio“ mit vier markierten Artboards. Export über das Panel „Slices“.

Schritt Nr. 3: Verschieben Sie das Bild im Artboard so, das Sie den gewünschten Ausschnitt sehen.

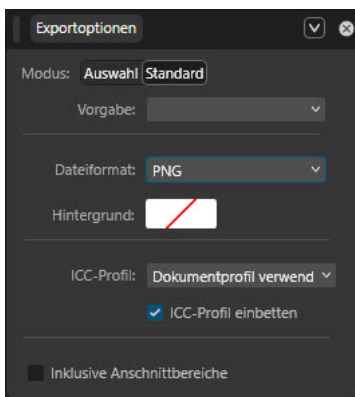
Schritt Nr. 4: Um mehrere Muster anzulegen, duplizieren Sie im Panel „Ebenen“ das Artboard mehrmals und verschieben das Bild in jedem Artboard, bis verschiedene Ausschnitte sichtbar werden. Für das Kopieren der Artboards klicken Sie im Panel „Ebenen“ mit der rechten Mouse-Taste auf ein Artboard und wählen hier „Duplizieren“.

Schritt Nr. 5: Die Artboards sollten natürlich nicht übereinanderliegen. Ordnen sie diese nebeneinander oder untereinander an.

Schritt Nr. 6: Aktivieren Sie oben links, über die „drei Punkte“ das „Slices-Studio“. Man sieht, dass alle Artboards markiert wurden.

Schritt Nr. 7: Legen Sie das Format für den Export im Panel „Exportoptionen“ fest.

Schritt Nr. 8: Über das Panel „Slices“ können nun alle Artboards separat exportiert werden.



Das Panel „Exportoptionen“. Hier stellt man das Format für den Export ein.

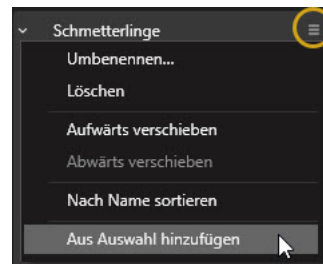
Muster im Panel Assets speichern

Affinity Studio bietet dem Anwender eine „Geheimwaffe“, mit der man alle Arbeiten für wiederkehrende Aufgaben sichern kann, das Panel „Assets“. Voraussetzung ist, dass mehrere Objekte gruppiert werden müssen, sonst wird im Panel jedes Objekt einzeln gespeichert. Man sollte sich für verschiedenen Gelegenheiten auch separate Asset-Dateien anlegen und auf der Festplatte sichern, denn Assets können im Dateiumfang schnell sehr groß werden.

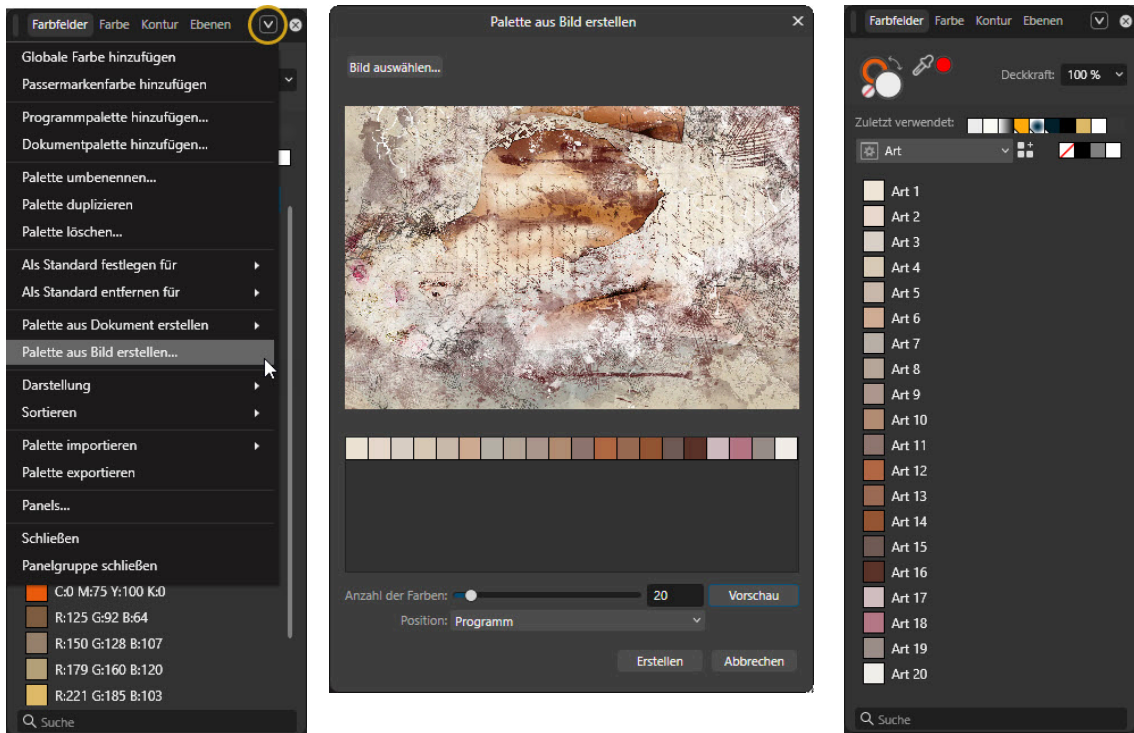
Schritt Nr. 1: Legen Sie sich im Panel „Assets“ eine neue Kategorie an und vergeben ihr einen neuen Namen. Zum Beispiel „Bunte Muster“. Möchte man mehrere verschiedene Muster-Kategorien in einem Asset vereinen, kann man Unterkategorien erstellen.

Schritt Nr. 2: Legen Sie eine neue Datei an und importieren Sie Ihre Muster-Dateien.

Schritt Nr. 3: Markieren Sie ein Muster und speichern Sie es über das kleine Dok-Menü im Panel „Assets“ mit „Aus Auswahl hinzufügen“ ab.



Ein markiertes Muster im Panel „Assets“ speichern



Farbpalette aus einem Bild erstellen, das Auswahlménü und die fertige Palette im Panel Farbfelder

Farben aus einem Bild generieren

Aus dem Gemálde-Bild wird nun eine neue Farbpalette erstellt.

Schritt Nr. 1: Im Panel „Farbfelder“ klickt man oben rechts auf den Pfeil, es öffnet sich das Menü für dieses Panel. Dort wählt man „Palette aus Bild erstellen“.

Schritt Nr. 2: Im nächsten Menü wählt man ein Bild von der Festplatte aus. Nun kann man entscheiden, wie viele Farben aus dem Foto generiert werden sollen. Über die „Vorschau“ sieht man die generierte Palette. Je mehr weiße Felder am Ende zu sehen sind, umso mehr

muss man die Palette später noch bereinigen.

Schritt Nr. 3: Im Panel „Farbfelder“ sieht man jetzt die fertige Palette. Bei der Paletten-Bezeichnung wird der Name des Bildes verwendet. Möchte man hier einen anderen Namen, kann man vorab den Bild-Namen auf der Festplatte ändern.

Bereinigen der Palette

Beim Aussortieren einzelner Farben aus der Farbpalette muss man leider jeden Eintrag separat löschen. Dazu klickt man mit der rechten Mouse-Taste auf die zu löschende Farbe und wählt „Farbe löschen“ aus.

Das Panel Assets

Assets werden in der Reihenfolge aufgelistet, in der sie hinzugefügt wurden. Die Reihenfolge von Unterkategorien kann man mit der linken Mouse-Taste ändern, in dem man sie an die gewünschte Stelle verschiebt. Über die Paneleinstellung sind folgende Einstellungen möglich.

Importieren und Exportieren

Assets lassen sich importieren und exportieren. Der Dateiname ist *.afassets.

Die Suche

Über das Suchfeld kann man nach bestimmten Assets suchen und nur diese anzeigen lassen

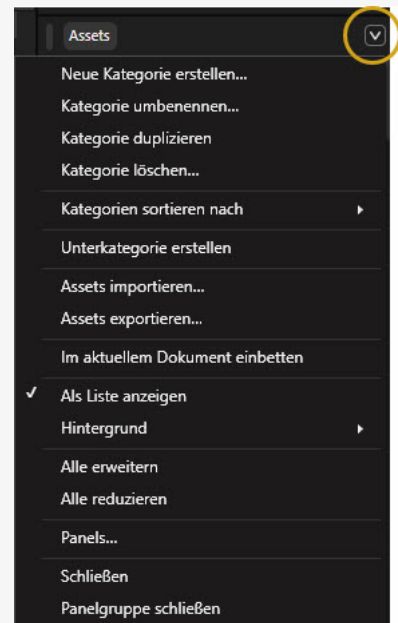
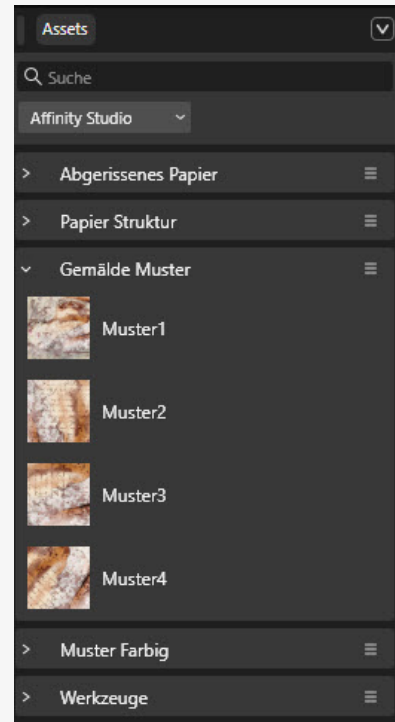
Kategorien und Unterkategorien

Man vergibt einem Asset einen Namen, dabei ist die Kategorie der Begriff des Assets und die Unterkategorie die darunter gesammelten weiteren Assets. Kategorien können erstellt, umbenannt, dupliziert, gelöscht und sortiert werden.

Unterkategorien lassen sich löschen, umbenennen, nach Namen sortieren, nach oben oder unten verschieben. Über „Aus Auswahl hinzufügen“ wird ein markiertes Objekt im Dokument in das Panel kopiert. Bitte hier darauf achten, dass mehrere Objekte „gruppiert“ sein müssen.

Zusätzliche Optionen

Über „Alle erweitern“ öffnet man alle Unterkategorien, über „Alle reduzieren“ schließt man sie wieder. Man kann Assets im aktuellen Dokument mit einbetten, als Liste oder Miniaturen anzeigen lassen und den Hintergrund des Panels ändern.



Effekte mit QuickFX

Immer dann, wenn man ein Objekt, ob Form, Text oder ein Bild markiert hat, kann man über das Panel „QuickFX“ einen Effekt auf dieses markierte Objekt anwenden. Insgesamt stehen zehn Effekte zur Verfügung. Bei ihnen kann man die Deckkraft, die Farbe und den Radius, also den Umfang des Effekts, einstellen. Im Panel stehen folgende Einstellungen zur Verfügung, wobei man Effekte auch miteinander kombinieren kann.

Füllungsdeckkraft: Hier ändert man die Deckkraft des ausgewählten Objekts, nicht die Deckkraft des eingesetzten Effekts.

Kanten schleifen/Relief: Hier werden verschiedene Licht- und Schatteneffekte hinzugefügt.

Umrandung: Hier wird einem Objekt eine Umrandung hinzugefügt.

3D: Durch Licht und Schatten wird eine 3D-Wirkung erzeugt.

Schatten nach innen: Ein Objekt bekommt einen Schatten an seiner Innenseite.

Schein nach innen: Von der Kante eines Objekts wird ein Farbschimmer nach Innen gelegt.

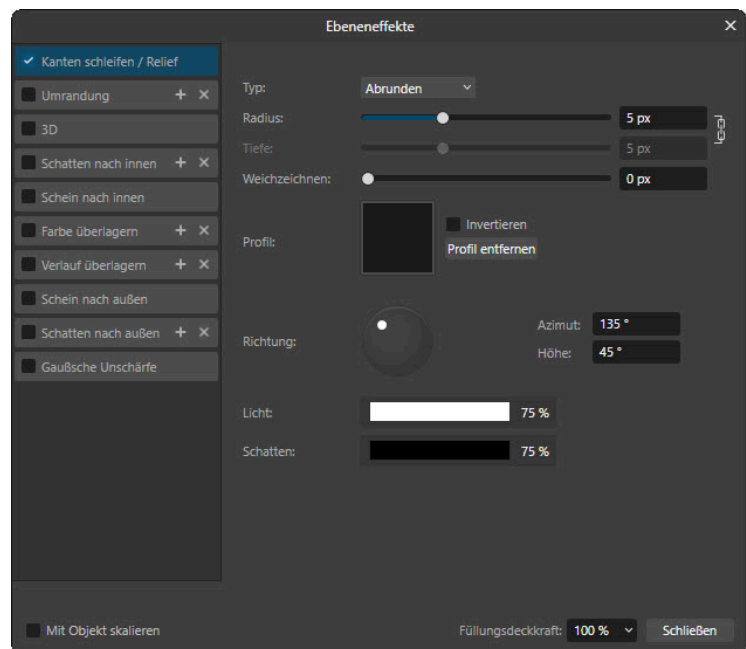
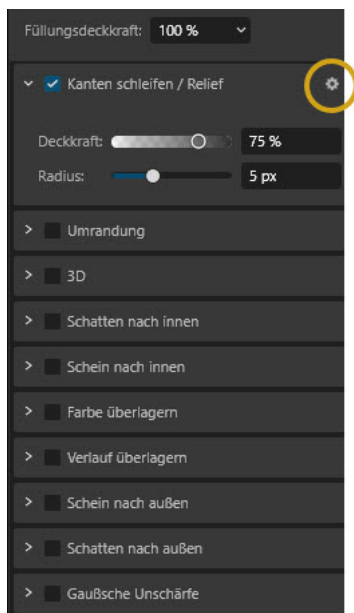
Farbe überlagern: Eine Farbe wird über ein Objekt gelegt. Aus meiner Sicht macht das wenig Sinn.

Verlauf überlagern: Legt einen linearen Verlauf über das Objekt.

Schein nach außen: Fügt einen Farbschein am Rand eines Objekts nach außen ein.

Schatten nach außen: Fügt einen Schatten hinter einem Objekt ein.

Gaußsche Unschärfe: Ein Objekt wird verwischt dargestellt.



Über das Zahnrad-Symbol kann man für die meisten Effekte weitere Einstellungen vornehmen.

Buchstaben mit den QuickFX- Effekten



Kanten schleifen/ Relief



Umrandung



3D



Schein nach Innen



Verlauf überlagern



Schein nach Außen



Schatten nach Außen



Gaußsche Unschärfe

Das Exportieren von Seiten und Grafiken



Über das Menü „Datei – Exportieren – Exportieren“ gelangt man in ein Menü, über das man seine Arbeit exportieren kann, sei es für den Druck oder nur auf Festplatte. In der Mitte des Dialog-Menüs befindet sich der Ansichtsbereich (1). Hier wird je nach Umfang der Arbeit sehr schnell eine Vorschau angezeigt. Im linken Bereich werden alle zur Verfügung stehenden Export-Formate (2) angezeigt. Klickt man eines der Formate an, öffnet sich ein kleines Fenster mit Export-Optionen. Im rechten Bereich können einige Einstellungen (3) gemacht werden. Für „Layout-Studio-Dokumente“ sind die Möglichkeiten bei „Bereich“ (4) wichtig. Die Einstellung „Alle Layoutseiten“ exportiert

Doppelseiten, „Aktuelle Layoutseite“ nur die gerade in Bearbeitung befindende Doppelseite. „Alle Seiten“ exportiert das komplette Dokument – diese Einstellung benötigt man für PDF-Dateien, die man an eine Druckerei schicken möchte. Der Eintrag „Aktuelle Seite“ exportiert bei Doppelseiten immer die linke Seite. Ganz oben rechts im Menü (Pfeil) kann man sich die Einstellungen als Vorgabe abspeichern. So spart man sich Zeit beim nächsten Exportvorgang. In dem Feld „Seiten“ kann man nur bestimmte Seiten angeben, z.B. 1, 4, 5, 6-20, 40-42, alle anderen werden dann nicht ausgegeben.

M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

LERNEN. ANWENDEN. STAUNEN

AFFINITY STUDIO 3

FORMEN, FARBEN & EFFEKTE