

# M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

## AFFINITY STUDIO 3

STILVOLL GESTALTEN **5**

optrel  
OSLevit

# M62

DAS AFFINITY MAGAZIN



## AFFINITY STUDIO 3

STILVOLL GESTALTEN 5

### IMPRESSUM

MAGAZIN62 - Digitale Ausgabe

HERAUSGEBER:

Georg Walter

Steinackerstraße 12

53797 Lohmar

E-Mail: [service@magazin62.de](mailto:service@magazin62.de)

Website: [magazin62.de](http://magazin62.de)

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

## Willkommen

Liebe Leser- und Leserinnen!

Ich bin immer wieder erstaunt, wie viele Themen es doch um das Affinity-Studio gibt, die man in einem Magazin präsentieren kann. Man muss sie halt nur finden, besser gesagt „ausgraben“. Da kann es schon mal vorkommen, dass man stundenlang an einem Beitrag sitzt, um ihn visuell „aufzupeppen“. So geht es mir immer, wenn ich Kollagen „baue“, um dann zu erklären, wie man das macht. Denn gerade hier vergehen Stunden, bis man ein halbwegs ordentliches Ergebnis erzielt. Erstaunt bin ich auch über die Menge der bisher erschienen M62-Hefte und es scheinen immer mehr zu werden. Mit diesem Heft sind es insgesamt 46 Ausgaben! Ungezählt sind die vielen Abbildungen, die ich für die einzelnen Artikel gestaltet habe.

In dieser Ausgabe finden Sie zwei Kollagen, eine zum Thema „Dinosaurier“ und eine zum Thema „Maya“. Wenn Sie sich dieser Art von Thema widmen, fallen Ihnen sicherlich weitere Themen ein. Ich stelle den Beruf des „Content Creators“ einmal in einem ausführlichen Artikel vor, denn irgendwie sind wir alle „kreative Entwickler von Inhalten“. Einer Frage in Facebook folgend, erkläre ich, wie man aus einer Gruppe von Objekten heraus einige wenige gemeinsam „drehen“ kann. Dann stelle ich Ihnen ausführlich das Panel „Zeichen“ vor, erkläre dazu auch einige Grundbegriffe für einzelne Buchstaben und zeige auf, was man mit einer Zahl, einem Muster und einem Ebenenmodi alles machen kann. Lernen Sie einige Gestaltungsstile kennen und erfahren Sie, was man bei Kinderbüchern alles beachten muss. Abgerundet wird der Heftinhalt mit einem kritischen Blick auf zwei Affinity-Foren und „Ritson“, den KI-Assistenten von Affinity.

Ich wünsche wieder recht viel Freude beim Lesen und Ausprobieren.

Ihr Georg Walter

## Ein paar kritische Worte

Weihnachten fing alles an. Da habe ich mir einmal vermehrt die Affinity-Beiträge im DISCORD- und CREO-FORA Forum angesehen. Wie schon im alten Affinity-Forum gibt es dort viele Anwender, die sich ihre Probleme lieber von anderen Usern lösen lassen. Immer wieder dieselben Leute, immer wieder dieselben Fragen. Man ist sogar zu faul, einmal nach einem Problem zu suchen.

Vieles steht dort schon geschrieben. Leider stelle ich das auch für die verschiedenen Affinity-Gruppen bei FACEBOOK fest. Eine Frage, gleichzeitig gepostet in 3-4 verschiedenen Gruppen. Ich wiederhole mich; wer sich seine Probleme von anderen Anwendern lösen lässt, wird mit dem Programm nie zurecht kommen.

Da gibt es Leute, die beschäftigen sich nur mit dem „Hacken der Software“, um z.B. bunte Symbole in Affinity-Studio zu implementieren. Wer sich als Anwender darauf einlässt, gibt das Zepter des Handels „Hackern“, dubiosen Leuten, in die Hand. Im CREO-FORA Forum, wer hat sich diesen Namen bloß ausgedacht, wird darüber sinniert, warum sich im Forum selbst so wenig Anwender tummeln.

Oder die Frage, warum man gegenüber der alten Version die Oberfläche nicht mehr auf Weiß umstellen kann. Man hat es halt „herausgenommen“; keine Ahnung, warum. Vielleicht möchte man es in einer zukünftigen Version als „Neuheit“ verkaufen, who knows? Aber ehrlich, die Frage braucht man sich doch gar nicht erst

zu stellen. Wenn man das gerne wieder haben möchte, kann man es dem Support über das Menü HILFE melden. Je mehr Anwender sich hier melden, umso größer die Wahrscheinlichkeit, dass man die User „erhöht“.

### **Augmentor**

Keine Ahnung, wie man auf so einen Namen kommt. Unter diesem Namen hat jemand ein kleines Tool entwickelt, mit dessen Hilfe man in allen Affinity-Versionen mehrere geöffnete Fenster neu anordnen kann. Zum einen kann man das auch ohne dieses Tool, zum anderen werden von Anwendern massive Probleme mit Antiviren-Programmen gemeldet. Auch hier gilt; Finger weg von solchen „Dummheiten“. Dadurch erzielt man nicht einen einzigen Mehrwert.

### **Es soll eine neue Affinity-Version 3.1 geben**

Dieses Gerücht setzte jemand im CREO-FORA Forum in die Welt. Auf Rückfrage konnte er die Quelle nicht mehr nennen. Das sind Wichtiger, die sich profilieren möchten oder schlichtweg eine Behauptung in die Welt setzen, um Unruhe zu stiften. Vielleicht war es aber nur ein BOT um Inhalt zu produzieren. Dies ist nicht seriös und schadet der Lesergemeinschaft.

## KI mit offenen Fragen

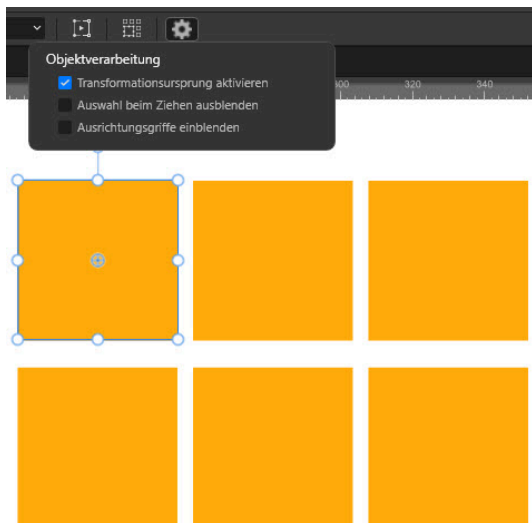


Über das Menü „Fenster-Hilfe-Fragen“ kann man in Affinity-Studio ein Panel mit der KI „Ritson“ aufrufen, um ihr Fragen zum Programm zu stellen. Ich wollte wissen, ob die KI mir eine Antwort darauf geben kann, wie man die Programm-Oberfläche auf Weiß umstellt. Als Antwort bekomme ich die Anweisung „in den Einstellungen unter UI-Stil die gewünschte Option einzustellen“. Ich schreibe „Ritson“, das dies „falsch sei“. Darauf werde ich gebeten, „meine Anfrage genauer zu erklären“ und was ich mit „Oberfläche weiß“ meine. Ich antworte „Benutzeroberfläche“. Wieder bekomme ich dieselbe Antwort, die sich aber auf die alte V2-Version bezieht. Ich gebe ein „Benutzeroberfläche auf weiß umstellen“. Die Antwort bleibt dieselbe. So komme ich nicht weiter.

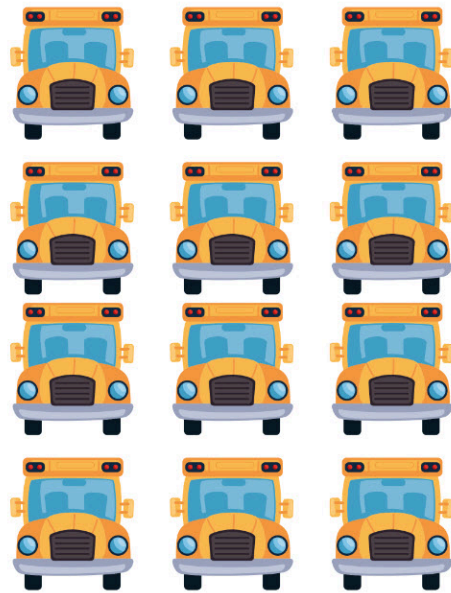
Diese KI-Funktion ist sicherlich hilfreich, wenn man die richtigen Fragen stellt. Aber die muss man erst einmal formulieren. Auf die Frage „Wo bekomme ich Hilfe“ antwortet Ritson, dass ich das „Ask-Panel“ auf der Benutzeroberfläche ganz rechts anklicken soll. Gemeint ist das „Fragezeichen“. Hier muss man sicherlich nicht kleinlich sein, aber die Antwort „Ask-Panel“ wurde wohl nicht übersetzt. Auch die Frage „Wo finde ich das Panel Farbfelder“ wird ungenau beantwortet. Ritson schlägt vor, es im Menü „Fenster“ zu suchen. Vom Untermenü „Allgemein“ ist nicht die Rede. Der KI kann man sicherlich keinen Vorwurf machen, denn dahinter stecken die Macher von Affinity-Studio. Bei einigen Antworten sei aber die Frage erlaubt, warum man mit diesen die Anwender eher verunsichert, denn nicht jeder kann mit dem Programm so versiert umgehen wie z.B. Anfänger oder Umsteiger.

## Objekte in einer Gruppe drehen

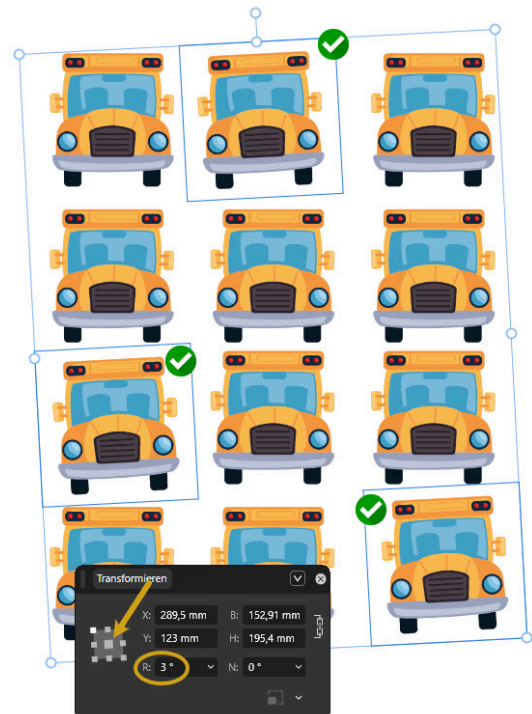
In einer Facebook-Gruppe kam die Frage auf, wie man einige ausgewählte Objekte aus einer größeren Menge an Objekten drehen kann. Ziel sollte sein, dass man die starre Optik etwas „aufweicht“. Hat man die Objekte vervielfältigt und angeordnet, markiert man die gewünschten Objekte, bei gedrückter linken Mause Taste, mit der SHIFT-Taste. Im Panel TRANSFORMIEREN setzt man den „Dreh-Mittelpunkt“ und wählt im Feld „R“ einen kleinen Wert von vielleicht „2“ oder „3“. Möchte man weitere Objekte in die andere Richtung drehen, verwendet man „Minuswerte“, als „-2“ oder „-3“. Möchte man mehrere normale Objekte, wie Rechtecke oder Dreiecke drehen, kann man sich über das „Zahnrad“ in der Kontextleiste den „Transformationsmittelpunkt“ anzeigen lassen. Je unförmiger die Objekte sind, umso mehr muss man eventuell bei einzelnen Objekte „nachjustieren“.



Transformationsursprung anzeigen lassen



Originale Anordnung ohne Drehung der Objekte



Zu drehende Objekte mit der SHIFT-Taste markieren

## Berufsbild Content Creator

In der Medienbranche verändern sich die Anforderungen für die unterschiedlichsten Berufe. Früher kannte man das Berufsbild des „Content Creators“ nicht. Erst mit den sozialen Medien kam dieses neue Berufsbild auf den Plan. Früher haben das Mediengestalter gemacht, die sich intensiv mit dem Marketing auseinandergesetzt haben. Jeder kann mehr oder weniger „Content – Inhalte“ produzieren. Allerdings muss man dies zielgruppengerecht machen und dafür die richtigen Tools kennen.

In unserer digitalen Welt haben „Content Creator“ großen Einfluss darüber, wie Marken, Personen und Unternehmen wahrgenommen werden. Es geht darum, eine Zielgruppe richtig anzusprechen und sie mit passendem Inhalt zu binden. Ideen müssen erarbeitet, richtig aufbereitet und auch auf den richtigen Plattformen veröffentlicht werden. Dabei müssen stets Trends richtig erkannt und weiterentwickelt werden. Zum Aufgabengebiet gehören die Entwicklung von Strategien, die Erstellung und Bearbeitung von Inhalten (Blogartikel, Posts in sozialen Medien, Videos und Infografiken), das Schreiben von Skripten, die Analyse und Optimierung (Reichweiten prüfen), Trends erkennen und aufnehmen sowie die Interaktion mit der Zielgruppe.

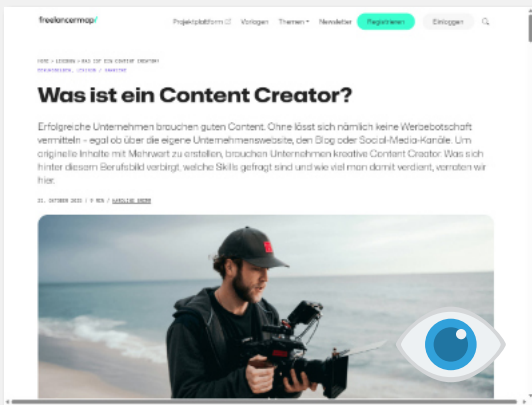
Mitbringen muss man Kreativität, technische Kenntnisse, die Fähigkeit zu kommunizieren, organisatorisches Talent, analytische Fähigkeiten und eine gewisse Flexibilität und Anpassungsfähigkeit. Dies erreicht man auf verschiedenen Wegen, meist durch eine

Ausbildung in einem Studium, einer Berufsausbildung zum Mediengestalter, einer Weiterbildung mit Zertifikat und dem Selbststudium mit ausreichender Praxiserfahrung. Entweder ist man danach in einem Unternehmen fest angestellt, oder man arbeitet als Freiberufler.

Das Berufsbild hat Zukunft, denn KI bekommt einen immer größeren Stellenwert, Videoinhalte erfahren eine gewisse Dominanz am Markt, personalisierte Inhalte sind ein Mehrwert für die Auftraggeber und es wird vermehrt nach ethischen und nachhaltigen Inhalten gesucht. Wer sich näher über das Berufsbild des „Content Creators“ informieren möchte, findet auf der Website der Mobile-University einen Überblick der Anforderungen und Möglichkeiten.

### Wichtige Aspekte des Berufs:

- **Tätigkeitsfelder:** Texte, Videos, Fotos, Grafiken, Audios/Podcasts.
- **Plattformen:** Instagram, TikTok, YouTube, LinkedIn, Blogs, Websites.
- **Hauptaufgaben:** Ideenfindung, Recherche, Storytelling, Produktion, Community-Management (Interaktion), Analyse der Reichweite und Engagement-Raten.
- **Skills:** Kreativität, technisches Know-how (Kamera, Schnittsoftware, Grafik), SEO-Kenntnisse, strategisches Denken und Organisationstalent.
- **Karriere & Gehalt:** Der Einstieg ist als Freelancer oder Festangestellte/r möglich. Das Einstiegsgehalt liegt oft bei ca. 32.000 € brutto jährlich, mit Erfahrung sind über 43.000 € möglich.
- **Einnahmequellen:** Kooperationen (Influencer Marketing), Affiliate-Marketing, eigene Produkte, Werbeeinnahmen.



# ERDZEITALTER

Quartär 2,60 – 0,00 Mill. Jahre vor heute

Neogen 23,80 – 2,60 Mill. Jahre vor heute

Paleogen 65,00 – 23,80 Mill. Jahre vor heute

Kreide 142,00 – 65,00 Mill. Jahre vor heute

Jura 201,50 – 142,00 Mill. Jahre vor heute

Trias 252,50 – 201,50 Mill. Jahre vor heute



PTERANODON



ALLOSAURUS

## DIE DINOSAURIER

Die Dinosaurier sind eine Gruppe der Landwirbeltiere, die im Erdmittelalter von der „Oberen Trias“ vor rund 235 Millionen Jahren bis zur Kreide-Paläogen-Grenze vor etwa 66 Millionen Jahren die festländischen Ökosysteme dominierten. In der klassischen Systematik werden die Dinosaurier als ausgestorbener Zweig der Reptilien betrachtet, obwohl sie sich in der Morphologie von den heute lebenden Reptilien deutlich unterscheiden und mit den meisten Reptilien, insbesondere Echsen und Schlangen, nicht besonders eng verwandt sind.

# BEKANNTE DINOSAURIER



TRICERATOPS



TYRANNOSAURUS REX



SAUROPODEN

## DINOSAURIER UND MENSCHEN

Keine anderen fossilen Tiergruppen haben eine so hohe kulturelle Bedeutung wie die ausgestorbenen Gruppen der Dinosaurier. Seit sie im 19. Jahrhundert erstmals ins Licht der Öffentlichkeit rückten, erfreuen sie sich weltweit großen Interesses und so großer Beliebtheit, dass teilweise von einer bis heute anhaltenden „Dinomanie“ gesprochen wird. Fast so bekannt wie die Dinosaurier selbst ist die Tatsache, dass der Großteil von ihnen innerhalb kürzester Zeit ausgestorben ist. Daher wird der Name Dinosaurier oft als Metapher für Denk- und Handlungsweisen, die als rückwärtsgerichtet und nicht mehr zeitgemäß empfunden werden.

## Eine Dino-Kollage

Wer sich in Affinity-Studio 3 mit dieser Art von Arbeit anfreunden kann, wird beim „Gestalten“ seine helle Freude haben. Wenn man dann noch die passenden Bilder findet, die auch noch zueinander passen, kann man damit eine ansprechende Kollage gestalten, und zwar mit dem Layout-Studio und nicht mit dem sonst üblichen Pixel-Studio. Für die hier verwendete Arbeit habe ich mit „Ausprobieren“ und „Anpassen“ etwa fünf Stunden investiert.

Die Zeit hängt natürlich auch davon ab, wie „fit“ man mit dem Programm umgehen kann und inwieweit man weiß, wo die benötigten Werkzeuge und Funktionen sind. Erfreulich war auch, dass Affinity-Studio, das gemacht hat, was ich wollte und nicht einmal abgestürzt ist.

**Das Grundbild:** Bei dem Foto, das als Hintergrund dient, wurden im Pixel-Studio mit dem Stempelwerkzeug einige Bereiche unten links und oben links „weg-retuschiert“, damit sie „unter dem Kopf des großen Dinos“ und dem Vogel oben nicht stören.

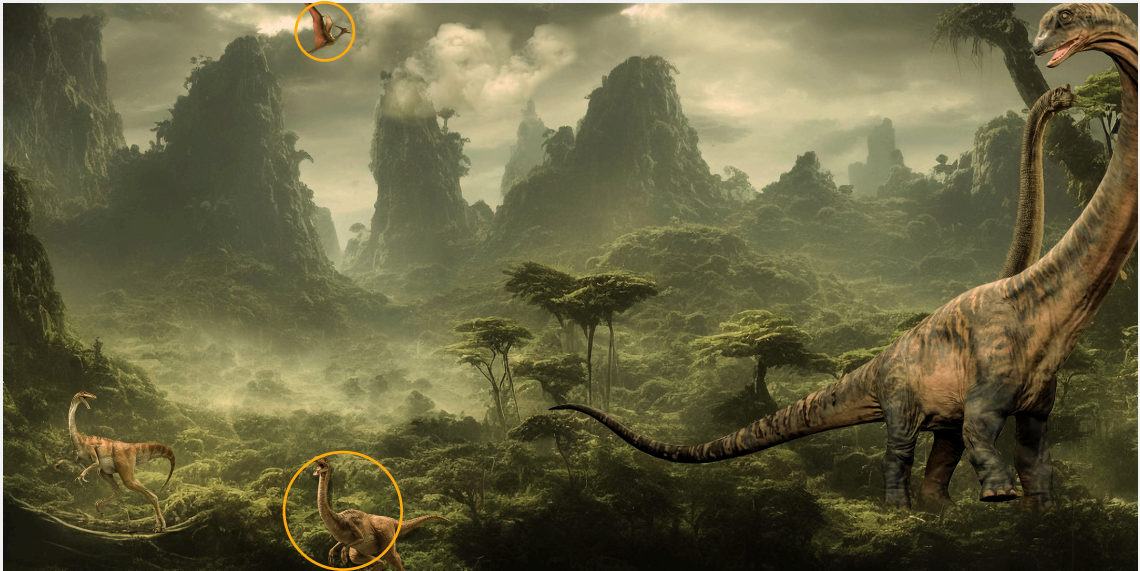
**Die vier Tier-Fotos:** Alle Bilder liegen im PNG-Format vor, damit später der QuickFX-Effekt „Schein nach Außen“ angewendet werden kann. Das Foto des „Allosaurus“ musste horizontal gespiegelt werden, weil er sonst aus der Kollage „herausgeschaut“ hätte. Hier ideal mussten die Bilder farblich nicht angepasst werden, da sie alle in das „Konzept“ passten. Diese Art von Fotos findet man u.a. bei PIXABAY.

**QuickFX – Schein nach Außen:** Bei den vier Tieren wurde im Panel QuickFX ein „Schein nach Außen“ mit 100% gewählt. Da die Farbe Weiß etwas zu grell wirkte, habe ich hier eine leicht grünliche Farbe (#A9B88C) verwendet. Diese Farbe wurde auch für den Textblock am unteren Rand verwendet.

**Die Inhalte:** Über eine Suchanfrage im Browser landet man beim Begriff „Dinosaurier“ schnell bei Wikipedia. Zu Recherchezwecken reichen die Informationen hier völlig aus. Die Texte sollte man nicht eins zu eins übernehmen, denn sie passen oft nicht ins Layout. Hier sollte man kürzen, ohne den Kontext zu verwässern.

**Die Tabelle – Erdzeitalter:** Im Grunde genommen kommt hier keine reine Tabelle zum Einsatz, denn die gewünschte Optik ist mit diesem Werkzeug nicht machbar. Als Hintergrund für den Namen des „Erdzeitalters“ wurde ein orangefarbenes Rechteck (#FFAB0B) verwendet und für den Erklärtext rechts daneben ein „abgerundetes grünes Rechteck“ mit der Farbe #A9B88C und einer Transparenz von 60%.

**Die Schriftarten:** Hier kommen nur zwei Schriften zum Einsatz. Einmal die „Riffic Free“, die nur aus Großbuchstaben besteht, und die „Alegreya Sans“ für die normalen Texte. Beide Schriften kann man sich im Internet kostenlos herunterladen. Für die Überschriften im Bildteil wurde die Farbe Weiß gewählt, für die beiden Überschriften unten ein dunkles Grün. Wenn man sich bei der Farbe nicht sicher ist, kann man sich mit der „Farbpipette“ eine Passende aus dem Hintergrundbild wählen.



Das originale Bild mit den zu retuschierenden Bereichen



Original Bild des Allosaurus als PNG-Datei



Original Bild des Tyrannosaurus Rex als PNG-Datei



Original Bild des Triceratops als PNG-Datei



Original Bild des Pteranodon als PNG-Datei



# MAYAYA

DIE MAYA-ZIVILISATION WAR EINE HISTORISCHE ZIVILISATION IN MITTELAMERIKA. UM CA. 1500 V. U. Z. BEGANN IHRE ENTWICKLUNG AUS EINER VORHERGEHENDEN JÄGER-UND-SAMMLER-KULTUR ZU EINER ZIVILISATION MIT MONUMENTALER ARCHITEKTUR, SCHRIFT UND FERNHANDEL IN EINEM NETZWERK VON STADTSTAATEN, TEILS GROßEN STÄDTEN VON MEHREREN HUNDERTTAUSEND EINWOHNERN.

## Die Maya - Eine Kollage

Diese Kollage entstand, nachdem ich bei PIXABAY das KI-generierte Bild eines Tempels gefunden hatte. Allerdings war im Original oben links ein unschöner Bereich zu sehen, den ich mit einem Stempel nicht „ausbügeln“ konnte. Aus diesem Grund habe ich die rechte Hälfte des Bildes kopiert, gespiegelt und dann links „anmontiert“. Nur so war es möglich, den Sternenhimmel symmetrisch darzustellen. Der Schriftzug (Riffic Free) entstand nach einigen Experimenten mit einer gelben Farbe, einem Farbrauschen und den QuickFX-Funktionen „3D“ und „Schein nach Außen“.

Dann wurden drei Vektor-Elemente aus einer Datei von der Plattform FREEPIK herauskopiert, als PNG-Datei gespeichert und wieder eingefügt. Nur so war es möglich, diese Elemente über das Panel FARBELDER einzufärben. Man kann hier auch direkt die Vektor-Elemente nehmen, allerdings ist man dann gezwungen, jedes Element einzeln einzufärben. Über den oben genannten Weg kann man sich das sparen. Zu guter Letzt wurde der Text von Wikipedia in einen Textrahmen kopiert, leicht angepasst und mit einer Hintergrundfarbe (Creme) versehen.

Bei dem Textrahmen wurden die Abstände im Panel TEXTRAHMEN auf 2mm gesetzt. So stößt der Text nicht an den Rahmen. Die „Vertikale Ausrichtung“ wurde auf „mittig“ gesetzt. So hat man etwas Spielraum, den MAYA-Schriftzug etwas „abgesetzt“ zu platzieren.



Die KI-Bilddatei, halbiert und gespiegelt



Die Vektor-Datei von FREEPIK mit 3 Elementen

## Das Panel Zeichen

Zuerst muss einmal erwähnt werden, dass man Informationen zum Panel ZEICHEN in der Affinity-Hilfe NICHT unter diesem Begriff findet, sondern unter dem Begriff TYPOGRAFIE. Dieser ist in der Hilfe zweimal vorhanden. Dies ist ein Fehler. Über das Panel ZEICHEN können einzelne Buchstaben oder Wörter formatiert werden.

Im oberen Bereich des Panels ZEICHEN können einige Einstellungen vorgenommen werden. **Schriftsammlung:** Hier legt man fest, welche Arten von Schriften angezeigt werden sollen. Alle, Favoriten (mit einem Herz markiert), zuletzt genutzte Schriften oder auch „fehlende Schriften“.

- **Schriftfamilie:** Hier legt man die Schrift für den ausgewählten Text fest.
- **Schriftgröße:** Hier bestimmt man die Größe der Zeichen gemessen in Punkt.
- **Schriftschnitt:** Hier legt man den Schriftschnitt (Fett, kursiv) für den ausgewählten Text fest.
- **Schriftvariationen:** Ist für den ausgewählten Text eine variable Schrift festgelegt, klicken Sie auf diese Option, um die Einstellungen für die einstellbaren Achsen der Schrift einzublenden.
- **Schriftfarbe:** Mit dieser Einstellung bestimmt man die Farbe für den Text.
- **Hintergrundfarbe:** Die gewählte Farbe wird hinter dem ausgewählten Text angezeigt.
- **Zeichenstil:** Hier kann man einen Textstil für die Zeichen in dem ausgewählten Text festlegen.

### Verzierungen

Hier entscheidet man, wie Text dargestellt wird – Unterstrichen oder durchgestrichen. Zusätzlich kann man für diese Optionen noch die Farbe definieren.

## Das Panel „Typografie“

Mit dem Panel "Zeichen" können Sie einzelne Buchstaben und Wörter aber auch ganze Sätze und Absätze sowie komplette Texte formatieren.

### ✓ Enthalten in

Für Mac/Windows: Wählen Sie im Menü **Fenster** die Option **Text > Zeichen** aus.

### Wie funktioniert das Panel "Zeichen"?

In dem Panel **Zeichen** können Sie:

- Alle Schriften auflisten, die zu bestimmten Sammlungen gehören (inklusive "Fehlende Schriften")
- Doppelte Unterstreichungen und Durchstriche festlegen sowie ihre Farben separat von den Textfarben einstellen
- Unterschneidung und Neigungswinkel festlegen
- Die horizontale und vertikale Skalierung ändern

Fehlerhafter Eintrag in der Affinity-Hilfe



Oben ein Grafiktext und unten ein Textrahmen. Jeweils mit farbigem Hintergrund formatiert:



Hier wurde ein Wort mit Vorder- und Hintergrundfarbe formatiert, sowie einer Umrandung.

## Das Panel Zeichen

### Formate

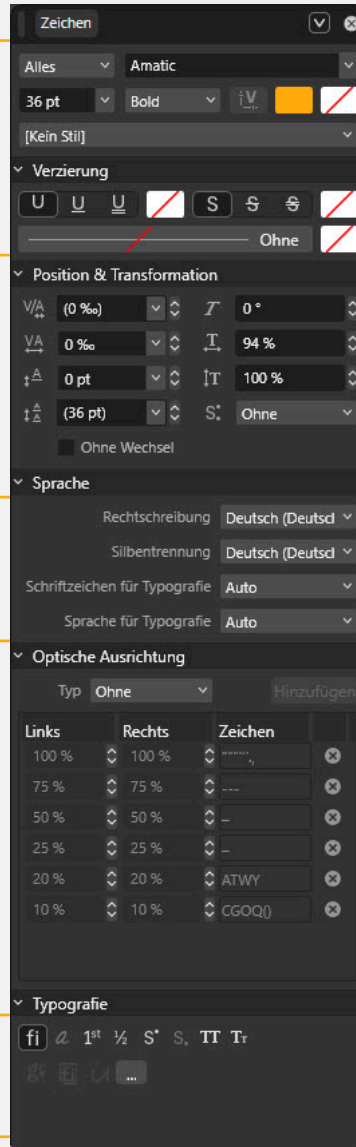
Hier stellt man für Zeichen die Größe, Vordergrund- und Hintergrundfarbe sowie Verzierungen, wie Unterstreichen oder Durchstreichen ein.

### Sprache

Hier stellt man die Sprache für die Rechtsschreibung, Silbentrennung und Typografie ein.

### Typografie

Hier lassen sich einzelne Zeichen oder Wörter anders formatieren.



### Position

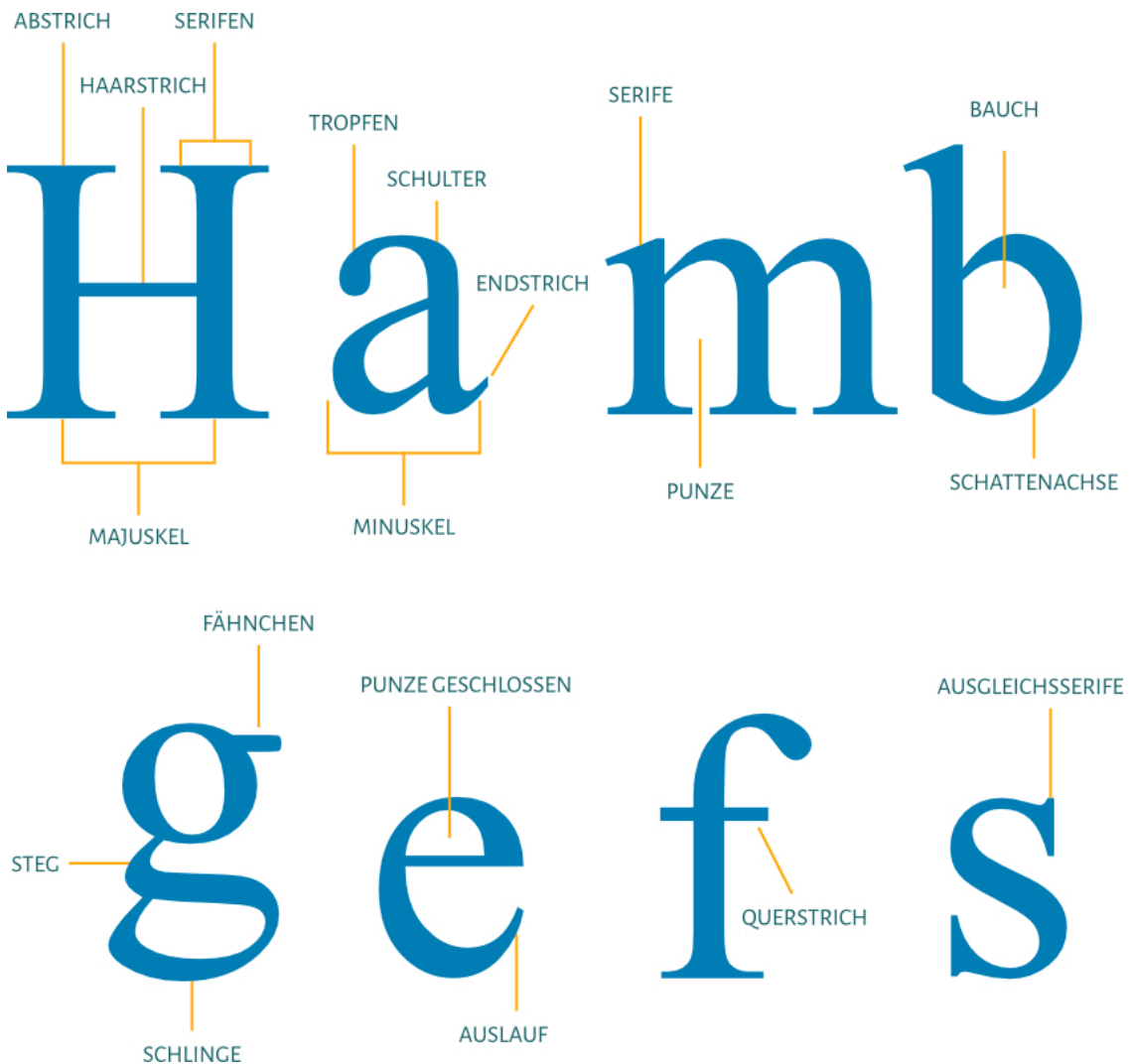
Hier stellt man Unterschneidungen, Zeichenabstände, Abstandskorrekturen, horizontale/vertikale Skalierungen ein.

### Optische Ausrichtung

Die Optische Ausrichtung wird häufig für hängende Satzzeichen verwendet, also für Zeichen wie Kommas oder Anführungszeichen, die am Anfang oder Ende von linearen Linien leicht abstehen.

## Typografische Fachbegriffe

In Fachpublikationen werden oft anhand des Wortes „Hamburgefons“ die einzelnen Bereiche eines einzelnen Buchstabens mit ihren Fachbegriffen benannt. Hier lassen sich einige Merkmale ablesen. Wie kontrastreich ist eine Schrift? Hat die Schrift einen humanistischen oder eher einen konstruierten Charakter? In welchem Verhältnis stehen Ober- und Unterlängen zur x-Höhe? Übertreffen die Oberlängen die Versalhöhe? Hat eine Schrift Serifen und welche Form haben diese? Hier zeige ich einmal anhand der Serifen-Schrift „Times New Roman“ auf, für welchen Buchstaben-Teil welcher Fachbegriff gilt. Bei den Buchstaben „u“, „r“, „o“ und „n“ werden gleiche Fachbegriffe verwendet, wie bei den anderen Buchstaben. Deshalb werden diese hier nicht erneut aufgeführt.





Hamburgefons

1 OBERLÄNGE 2 VERSALHÖHE 3 X-HÖHE, MITTELLÄNGE 4 GRUNDLÄNGE 5 UNTERLÄNGE

### Der Aufbau von Zeichen einer Schrift

Carol Twombly entwarf im Jahr 1989 die Schriftart „Trajan“. Am Beispiel einzelner Großbuchstaben dieser Schrift wird deutlich, welche Buchstaben sich in einem Quadrat (A, C, D, G, H, K, M, N, O, Q, R, U, V, X, Y) befinden, welche Buchstaben die Hälfte (B, E, F, L, P, S) eines Quadrates belegen und welche Buchstaben schmaler sind, nur ein Achtel (I, J) eines Quadrates einnehmen.



## Ein Muster, eine Zahl, ein Modi

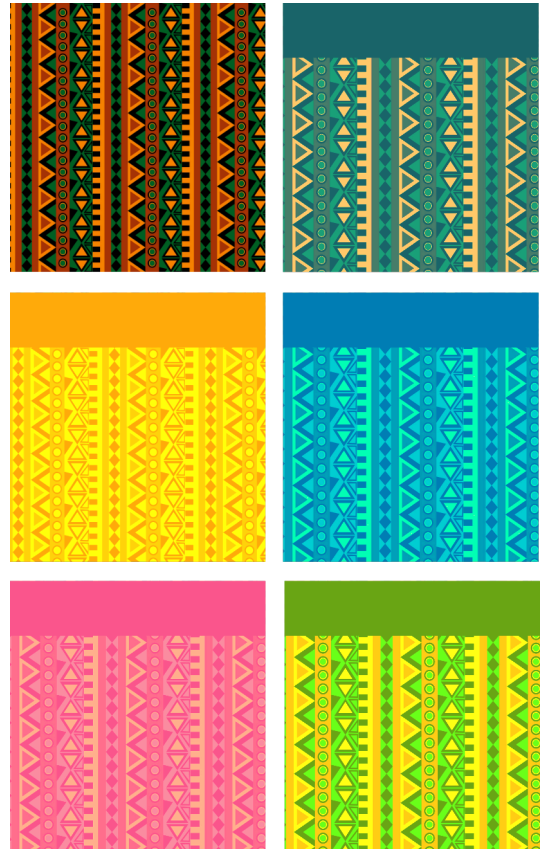
Hier möchte ich wieder eine „Fingerübung“ präsentieren, in der es in erster Linie um nur ein Muster und eine beliebige Zahl geht. Beides kann man sich natürlich frei aussuchen, es muss auch keine Zahl sein, gerne kann man sich auch für einen Buchstaben entscheiden. Es geht darum, dass man sich ein originales Muster nimmt, dahinter ein farbiges Rechteck legt und das Muster über den Ebenen-Modi auf die Farbe des Rechtecks „wirken lässt“. Alleine durch die Farbe des Rechtecks und die verschiedenen Ebenen-Modis entstehen so sehr viele Muster-Alternativen. Bei den hier zu sehenden Effekten wurde nur ein Ebenen-Modi angewendet, „Farbig abwedeln“. Durch die verschiedenen Hintergrundfarben entstehen so zwar immer die gleichen Muster, aber in verschiedenen Farb-Varianten. Und die Zahlen lassen sich jederzeit editieren.

### Der Mischmodus „Farben abwedeln“

Über diesen Mischmodus ist in der Hilfe zu lesen. *„Erhöht die Leuchtkraft der darunter liegenden Ebene(n) und reduziert gleichzeitig den Kontrast zwischen der aktiven und der/den darunter liegenden Ebene(n). Hierdurch entsteht ein stärkerer Effekt als bei „Negativ multiplizieren“ mit weniger gesättigten Zwischentönen und intensiven Lichtern. Verwenden Sie diese Variante, um Farben und Lichter zu betonen“.*

### Mit dem Panel EBENEN arbeiten.

Um bei den Varianten den Überblick zu behalten, gruppiert man zuerst das farbiges Rechteck und das Muster (mit Ebenen-Modi) darüber. Beides, Muster und Zahl, setzt man im

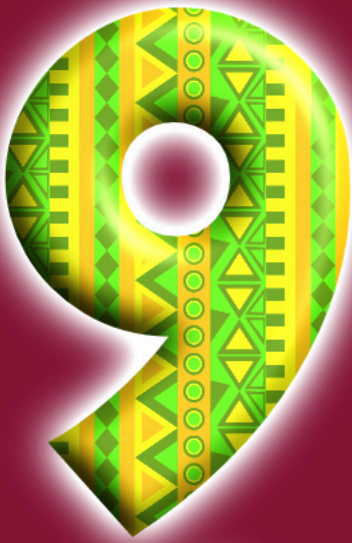


Das Original oben links und die Rechteck-Farben

Panel EBENEN ganz nach oben (Menü: Ebene-Anordnen-Verschieben) oder (Rechte Mouse-Anordnen). Dann zieht man das Muster auf den Ebenen-Namen der Zahl. Dies wird mit allen Objekten (Zahlen) wiederholt.

### Zeit einsparen

Möchte man mehrere Farb-Varianten anlegen, kann man sich ein Muster mit einer einzigen Farbe anlegen, auf eine Zahl anwenden und dann alles vervielfältigen. Im Panel EBENEN ändert man dann die jeweiligen Farben der Rechtecke.



## Bücher für Kinder



Bei Kindern sind sogenannte „Pappbilderbücher“ sehr beliebt und das Gestalten solcher Publikationen gehört gleichwohl zu einem DTP-Workflow dazu. Gedruckt werden diese „Bücher“ auf schwerem Karton, damit sie länger haltbar sind. Zum Beispiel auf 600g/m<sup>2</sup> Chromasulfatkarton. Die Firma „Wir machen Druck“ bietet vier Formate an, Din A4, Din A5, 210 x 210 mm und 170 x 170mm.

Die Seiten werden 4-farbig bedruckt und im Finish folienkaschiert oder mit Dispersionslack versehen. Maximal werden 28 Buchseiten bedruckt, weniger oder mehr sind nicht möglich. Dabei sind diese dicken Seiten besonders reißfest, denn sie müssen bei der Nutzung von Kindern einiges aushalten. Meist werden bei der Gestaltung einfache Bild- und

Textinhalte verwendet. Durch ihren zeitlosen Charme sind diese Bücher ein Klassiker in vielen Kinderzimmern.

Hier gibt es das klassische „Babybuch“, mit dem man die ersten Lebensjahre eines Kindes festhalten kann. Man kann das Format auch für Fotobücher nutzen, die man bis zu einem gewissen Alter fortführend drucken lassen kann. Das Format dient aber auch in der Erwachsenenwelt als Werbemittel, Produktbroschüre oder Chronik. Wer sich dazu berufen fühlt, kann ein professionell erstelltes Kinderbuch auch einem Kinderbuchverlag anbieten. Bei der Produktion gelten die gleichen Voraussetzungen wie für normale Bücher. Geliefert werden muss eine Datei für den Innenteil und eine separate Datei für den

Buchdeckel. Bei vielen Kinderbüchern werden kindgerechte Illustrationen verwendet. Diese wählt man altersgerecht aus. Es gibt begnadete Zeichner und Zeichnerinnen, die ganze Bücher illustrieren. Arbeitet man mit einem Verlag zusammen, organisiert dieser eine durchgehende Optik der Bilder im Buch. Zudem müssen kindgerechte Formulierungen der Texte gefunden werden. Je jünger die Zielgruppe ist, umso weniger Text wird verwendet.

Auf der Plattform **ILLUSTRATOREN** von Corinna Hein werden Zeichner und Zeichnerinnen aus der ganzen Welt vorgestellt.

Anhand einiger Tipps kann man sich im Vorfeld eines Projekts an den Gegebenheiten eines Kinderbuchs orientieren, die sich oft von den klassischen Büchern unterscheiden.

Da geht es zu aller erst einmal um die Analyse des Marktes. Dann muss man das richtige Buch-Format auswählen. Das Buch-Cover muss in wenigen Sekunden den Inhalt des Buches wiedergeben. Auf diesem Cover sollten zentrale Elemente des Inhalts grafisch dargestellt werden. Hilfreich ist auch ein Storyboard, mit dessen Hilfe man den Überblick behält. Konsistenz im Buch erreicht man durch ausgewogene Verteilung von Texten und Bildern.

Dazu gehören auch größere Schriftarten und genügend Abstand von Buchstaben, Wörtern und Zeilen. Auf der Suche nach passenden Schriftarten kann man sich an der „Bookman“, „Century Schoolbook“, der „Garamond“ und der „Georgia“ orientieren. Dabei sollte man eine Schrift durchgängig im ganzen Buch verwenden.



Typische Illustrationen

den. Und natürlich sollte man die richtigen Illustrationen verwenden, die einem gleichen Stil folgen. Wenn nötig, sucht man sich professionelle Hilfe. Ist man versiert genug, kann man das auch selber machen. Dabei versteht es sich von selbst, dass man Zeichnungen mit einer hohen Auflösung verwendet. Nicht zu unterschätzen sind auch sogenannte „Testleser“, deren konstruktive Kritik man in die eigene Arbeit investieren sollte. Wer mehr darüber erfahren möchte, findet bei „[epubli](#)“ wertvolle Tipps und Anregungen.

## Gestaltungsstile

Beim Erstellen von Drucksachen und Webinhalten gibt es ein paar Regeln, mit denen man beim Gestalten von Inhalten immer gut fährt. So sollte man nie ohne ein System gestalten, Inhalte nie gleichbehandeln, das Gesetz der Nähe beachten, Wiederholungen einkalkulieren, man sollte Schriften einordnen können, aber nie zu viele gleichzeitig benutzen und tunlichst zu vermeiden ist der Einsatz von Farben aufgrund des eigenen Bauchgefühls. Spezialeffekte kommen nur da zum Einsatz, wo sie gebraucht werden, und Gestaltung braucht Räume – Weißräume. Im Folgenden finden Sie einige Kurzbemerkungen zu einigen Designstilen.

**Das Flat-Design:** Hier gestaltet man mit stark reduzierten Elementen, weniger ist hier mehr als mehr. Man konzentriert sich auf das wesentliche und alles wird einfach dargestellt. Mit Hilfe von Farben wird vollflächig und intensiv gestaltet. Meist kommen serifenlose Schriften zum Einsatz und bei der Gestaltung werden viele Freiflächen und Weißraum eingesetzt. Im Vordergrund steht die Funktionalität des Designs, sie wird viel für Onlineanwendungen genutzt. Es gibt keine 3D-Darstellungen und es werden weder Effekte, Verläufe, Spielereien noch Texturen eingesetzt.

**Vintage-Design:** Hier kommen warme und natürliche Farben zum Einsatz. Bei der Gestaltung werden Strukturen und Texturen eingesetzt, sie sind Pflicht. Bei Hintergrundfarben wird kaum mit Weiß gearbeitet, leicht getönte Farben sind besser. Bei Schriften

kommen Charakterschriften zum Einsatz, ein Mix aus verschiedenen Schriften ist normal. Selbst gemachte Illustrationen und auf alt gemachte Grafiken prägen diesen Stil. Hier kommen Fotos mit gesättigten Farben zum Einsatz. Grelle Volltonfarben oder leuchtende Pastelltöne gehören nicht zum Stil. Eben so wenig wie große Freiflächen oder Farbverläufe.

**Modernes Design:** Dieser Stil eignet sich für fast jedes Konzept und er lässt sich jederzeit anpassen. Mit diesem Stil gestaltet man zeitlos und ästhetisch. Genutzt wird ein strenges Gestaltungsraster mit geometrischen Formen. Inhalte und Texte werden kurz und knapp zusammengefasst. Typografisch kommen starke Kontraste zum Einsatz und mit freien Flächen wird nicht gespart. Kontrastreiche Farben kommen ebenso zum Einsatz wie Elemente mit einer Funktion. Auf Verzierungen und ungegliederte Texte wird verzichtet. Fotos haben eine klare Botschaft.

**Minimalistisches Design:** Dieser Design-Stil ist einfach und braucht strenge Formstrukturen. Es kommen neutrale und helle Farben zum Einsatz, man arbeitet mit großzügigen Weißräumen. Zur Gestaltung werden flächige glatte Illustrationen und Grafiken eingesetzt. Zu vermeiden sind bunte Farben, selbstgezeichnete Illustrationen, verspielte Designs und Farbverläufe. Für den Druck vermeidet man Glanz- oder zu dünnes Papier.

**Auffälliges Design:** Hier gilt es Regeln zu brechen und Sehgewohnheiten außer Acht zu



lassen. Innovatives Arbeiten ist gefragt. Bei Typografie, Fotos und Farben wird mit starken Kontrasten gearbeitet. Farben kommen kräftig und leuchtend daher. An Weißraum wird nicht gespart und das Lesen der Inhalte wird zur Herausforderung. Der Einsatz von gleichförmigen Designelementen ist zu vermeiden. Zurückhaltung bei Farben und Typografie ist nicht erwünscht. Seien Sie unkonventionell.

**Typografisches Design:** Hier steht die Schrift beim Gestalten im Vordergrund. Damit Schrift wahrgenommen wird, bleiben Fotos, Farben und Grafiken dezent im Hintergrund. Schrift wird auch als Gestaltungsmittel eingesetzt. Bei der Schriftenwahl gibt es keine Grenzen, wenn

Schriften die gleiche Stimmung treffen und sich nicht zu ähnlich sind. Verläufe und Effekte dürfen mit der Typografie nicht konkurrieren.

**Illustratives Design:** Hier werden Illustrationen großgeschrieben, die einem Design zu einem eigenen Charakter verhelfen. Schriften und Farben bleiben dezent im Hintergrund und unterstützen die Illustration. Das Kombinieren von Illustrationen sollte vermieden, sie sollten mit etwas Freiraum gesetzt werden. Man vermeidet mehrere gleichartige Schriften.

# M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

## AFFINITY STUDIO 3

STILVOLL GESTALTEN **5**

optrel  
OSLevi