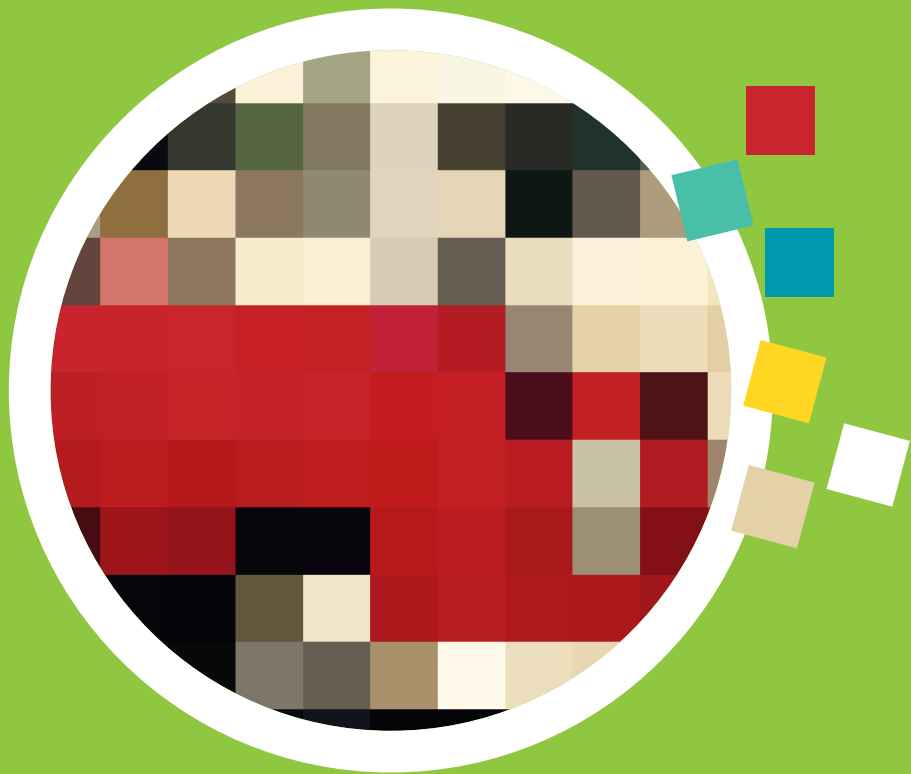


M62

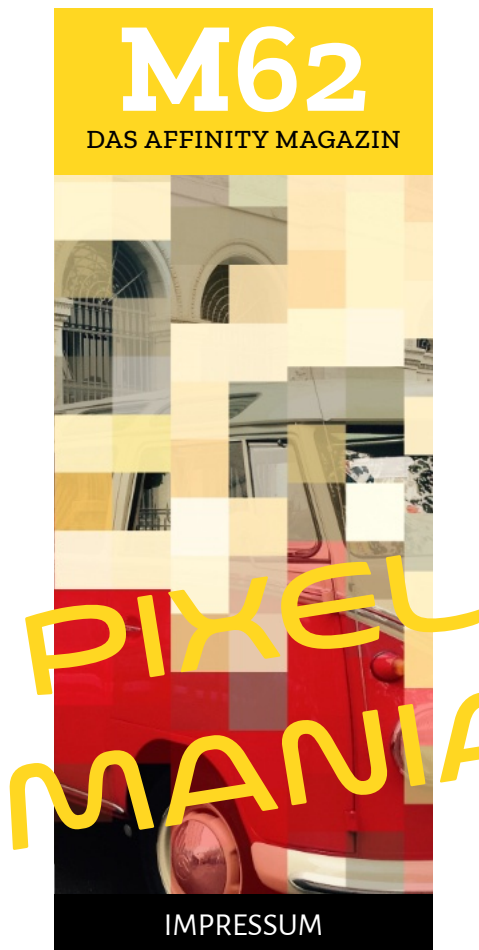
DAS AFFINITY MAGAZIN

Affinity Studio 3



Pixelmania

Sonderheft



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.

Willkommen

Liebe Affinity-Freunde!

Mit diesem Sonderheft möchte ich die Arbeit mit dem Affinity Pixel-Studio vorstellen. Ruft man dieses Studio auf, bleibt man als Neueinsteiger bei der Fülle an Werkzeugen erst einmal überfordert zurück. Hier möchte ich die Empfehlung geben, sich dieses Studio zu kopieren und der Kopie einen neuen Namen zu geben, um dann die Werkzeugleiste anzupassen, nicht benötigte Funktionen herauszunehmen. So habe ich mir das Pixel-Studio kopiert und alle Werkzeuge herausgenommen, die ich nicht brauche. Auch alle unnötigen Panels wurden entfernt.

Das Pixel-Studio und seine Funktionen sind so mächtig, dass man schon ein Buch darüber schreiben kann. Aus diesem Grund versuche ich in diesem Heft mit einigen Beispielen die wichtigsten Funktionen und Werkzeuge zu beschreiben. Gefreut habe ich mich auch darüber, dass dieses Pixel-Studio in der aktuellen Version unter Windows 11 sehr stabil arbeitet.

Am Anfang können Sie sich kurz über die wesentlichen Grundlagen informieren. Hier halte ich mich aber kurz, denn man sollte sich schon etwas auskennen. Richtig begeistert war ich vom „Filterpinsel“, meine Güte, was man damit alles machen kann. Sogar mein Lieblingseffekt ist dabei – das Malen mit Halbtönrastern. Interessant ist sicherlich auch das Malen in einer leeren Maske. Dann beschreibe ich einige „Bildstörfilter“, hier sind interessante Effekte möglich.

In der aktuellen Affinity-Version ist die „Live Mischgruppe für Tonwerte“ hinzugekommen. Ich beschreibe, was damit möglich ist. Anhand eines Planeten-Beispiels beschreibe ich das Composing mit Freistellungs-funktionen, anhand einer Geburtstagskarte erkläre ich, wie man Hand in Hand mit allen drei Affinity-Programmen zusammenarbeiten kann. Und dann geht es um das KLONEN von Bildbereichen. Auch hier war ich richtig begeistert, was da mittlerweile möglich ist.

Nun darf ich wieder viele Freude beim Lesen und Ausprobieren wünschen.

Ihr Georg Walter

Grundlagen für die Arbeit im Pixel-Studio

Für die Arbeit im Pixel-Studio gilt es einiges zu beachten. Dabei richtet sich das Hauptaugenmerk auf die Arbeit mit dem Panel EBENEN und dem Menü PIXEL.

Containerebene (3)

Wählt man im Panel EBENEN diese Variante, wird eine Containerebene über der aktuellen ausgewählten Ebene erstellt. Diese Ebenen können eine Mischung von Vektor- und Rasterinhalten speichern. Dies ist interessant, wenn man mehrere Objekte übersichtlich in einer Ebene sammeln möchte. Somit behält man den Überblick, wenn auf einer Seite viele Objekte vorhanden sind. Möchte man Ebenen wieder aus diesem „Container“ herausnehmen, wählt man die gewünschten Ebenen aus, führt einen Rechtsklick aus und wählt „Freigeben“ aus.

Pixelebene (4)

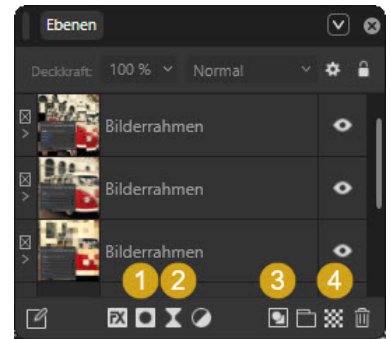
Für das Malen mit Pinseln im Pixel-Studio und generell für die Arbeit mit Pixeln, benötigt man eine Pixelebene. Sobald man Objekte „rastert“, werden sie auf einer Pixelebene platziert.

Maskierungsebene (1)

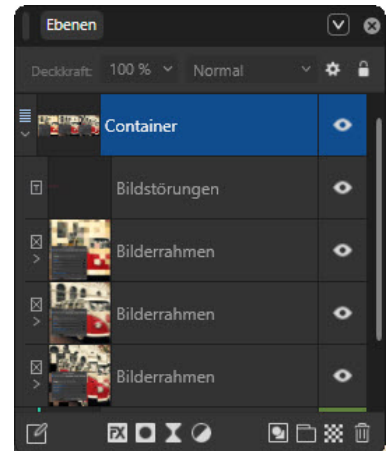
Affinity nutzt für die Arbeit sogenannte „Ebenenmasken“. Diese werden mit einer „Maskierungsebene“ erzeugt. Damit lassen sich Teile einer Ebene „ausblenden“, z. B. für Composings. Hier ist eine Möglichkeit, einen schwarz/weiß Verlauf anzuwenden. Eine Pixelmaske funktioniert ähnlich wie ein Radiergummi. Dann gibt es Vektormasken, die mit einem Zeichenstift oder einer Form erzeugt werden. Diese Art verwendet man, wenn man einen Vektorinhalt als Maske über eine andere Ebene legt.

Filter (2)

Mit Hilfe von Filtern lassen sich Bildinhalte auf verschiedene Art und Weise „verfremden“. Es gibt „zerstörende Filter“ und „zerstörungsfreie Filter“. Affinity bietet die Möglichkeit an, bei der Auswahl eines Filters zu entscheiden, ob man eine der beiden Filtermöglichkeiten verwenden möchte. Bei der Auswahl eines Filters hält man unter Windows die ALT-Taste gedrückt. Bei „zerstörungsfreien Filtern“ wird eine Extra-Ebene mit dem Filter angelegt, das originale Bild bleibt erhalten. „Zerstörende Filter“ verändern das originale Bild. In Affinity unterscheidet man „Normale Filter“, die zerstörend wirken, dass originale Bild also direkt verfremden und „Live Filter“, die zerstörungsfrei sind.



Über (1) wählt man eine Maskierungsebene aus, über (2) Filter, über (3) erstellt man eine Containerebene und über (4) eine neue Pixelebene



In einer Containerebene können sich unterschiedliche andere Ebenen befinden

Grundlagen



Einstellungen im Panel „Anpassungen“

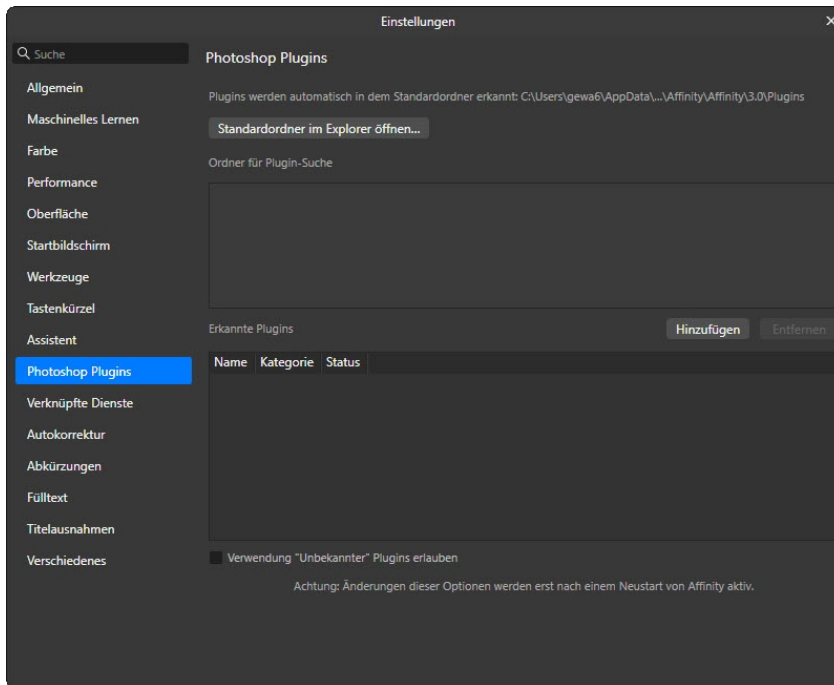
Der Vollständigkeit halber beschreibe ich hier einige Grundlagen im Umgang mit dem Pixel-Studio. Diese sollten aber bekannt sein, sodass ich darauf nur kurz eingehe.

Externe Filter

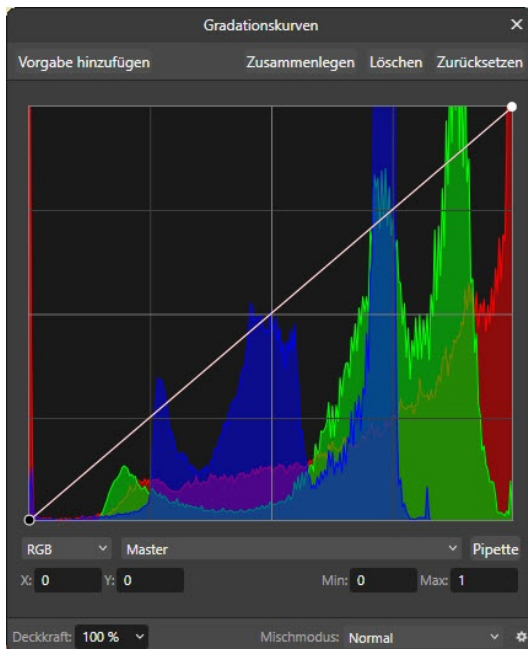
Es gibt genügend Photoshop-Filter und die meisten lassen sich auch im Affinity-Studio, speziell im Pixel-Studio nutzen. Hat man einen dieser Filter installiert, kann man Affinity den Pfad über die App-Einstellungen mitteilen. Im Bereich „Photoshop Plugins“ gibt man den Pfad zum Plugin über „Hinzufügen“ an. Hier möchte ich keine Empfehlungen geben, denn jeder Anwender verwendet andere Filter.

Anpassungen

In Affinity-Studio gibt es ein eigenes Panel für Anpassungen, mit denen man auf unterschiedliche Weise Tonwerte und Farben eines Bildes beeinflussen kann. Es wird meist im Pixel-Studio verwendet, um Fotos zu optimieren, kann aber auch in den anderen Studios genutzt werden. Die Anpassungen ruft man im Menü „Fenster – Pixel“ auf. Zusätzlich hat man in Affinity auch Zugriff über das Panel EBENEN. Allerdings hat das Panel „Anpassungen“ den Vorteil, dass einem verschiedene Einstellungen einer „Anpassung“ mit einem kleinen Vorschaubild angezeigt werden.



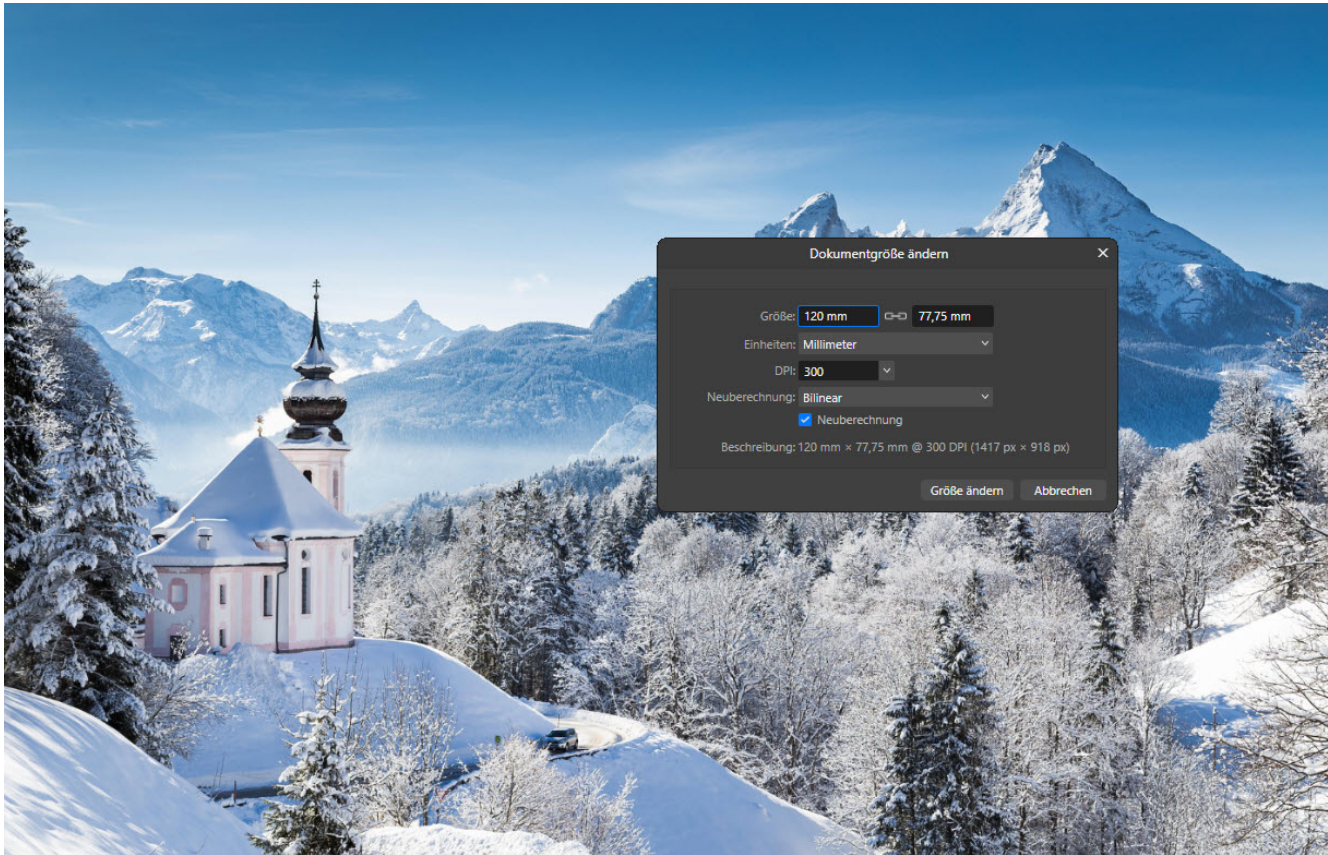
Einstellungen für den Import externer Filter



Gradationskurven

Mit der Tastenkombination STRG+M ruft man die Einstellungen zu den „Gradationskurven“ auf. Auch im Panel ANPASSUNGEN findet man sie. Gradationskurven sind eine leistungsstarke Alternative zu dem direkten Anpassen der Tonwerte Ihrer Komposition. Je nach Position der Knoten auf der Kurve können verschiedene Stufen der Luminanz erreicht werden.

Die Größe eines Fotos anpassen



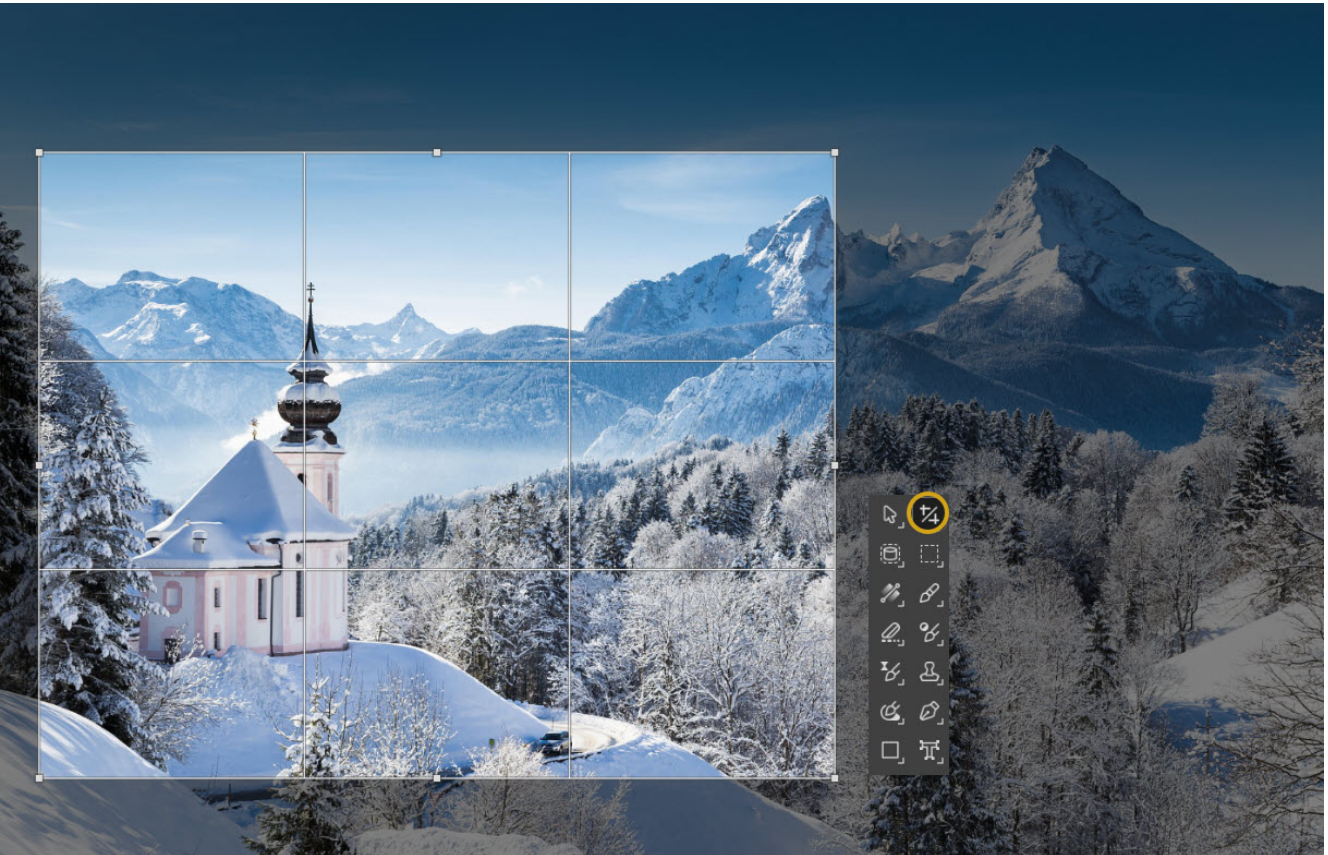
Zu den Grundlagen eines Programms gehört das Ändern der Größe eines Fotos. Affinity-Studio bietet mehrere Varianten an. Im Wesentlichen geht es um die Größe eines Gesamtfotos oder das Ausschneiden eines Fotobereichs. Benötigt man ein Foto für eine Publikation, sollte man zuerst die Einheit des Fotos auf Millimeter einstellen. Klicken Sie dazu mit der rechten Mouse-Taste oben links auf das Einheiten-Symbol, da wo sich beide Lineale kreuzen.

Größe eines ganzen Fotos ändern

Öffnen Sie in Affinity ein Bild und wechseln Sie in das „Pixel-Studio“. Mit der Tastenkombination **STRG+ALT+i**

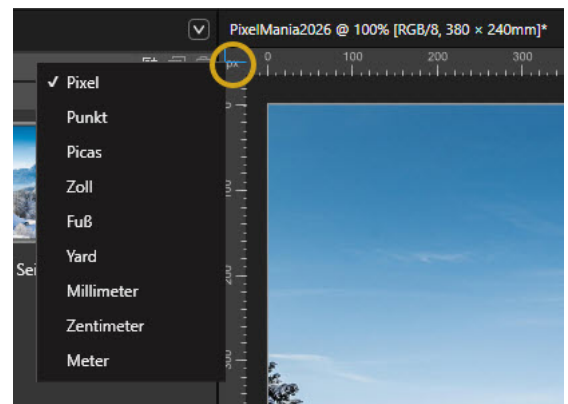
rufen Sie das Dialogfeld „Dokumentengröße ändern“ auf. Hier kann man jetzt verschiedene Einstellungen tätigen. Um die Proportionen des Fotos beizubehalten, lässt man das „Kettensymbol“ zwischen den Werten aktiv. Die Einheit steht auf Millimeter, DPI auf 300.

Den Eintrag bei „Neuberechnung“ lässt man auf „Bilinear“ stehen und das Häkchen bei „Neuberechnung“ bleibt aktiv. Ändert man bei Größe jetzt einen Wert, passt sich der andere Wert an. Zum Schluss klickt man auf „Größe ändern“ und das Bild wird angepasst.



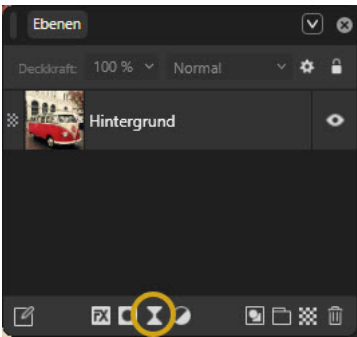
Einen Bildbereich ausschneiden

Möchte man den Teilausschnitt eines Bildes wählen, nutzt man das Werkzeug „Zuschneiden“. Es erscheint ein Koordinatensystem, dass man mit verschiedenen Anfassern auf die richtige Größe „trimmen“ kann. Hält man den Cursor genau in der Mitte des Ausschnitts, kann man ihn noch verschieben. Klickt man oben links auf „Anpassen“, wird das Foto zugeschnitten.

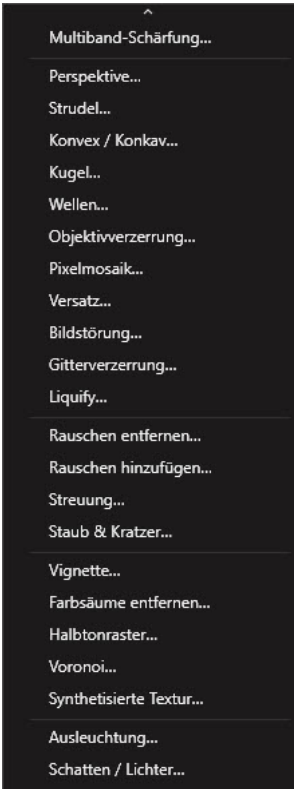


Umschalten der Dokumenteneinheit

Die Auswahl von Filtern



Auswahl der verschiedenen Filter



Auszug aus der Filterliste, die noch länger ist

Filtername	Normaler Filter (zerstörend)	Live-Filter (zerstörungsfrei)
<u>Durchschnitt</u>	✓	
<u>Bilaterale Unschärfe</u>	✓	✓
<u>Bloom</u>	✓	✓
<u>Boxunschärfe</u>	✓	✓
<u>Selbst definierte Unschärfe</u>	✓	
<u>Tiefenschärfe</u>	✓	✓
<u>Diffuser Schein</u>	✓	✓
<u>Feldunschärfe</u>	✓	✓
<u>Gaußsche Unschärfe</u>	✓	✓
<u>Objektivunschärfe</u>	✓	✓
<u>Lichter vergrößern</u>	✓	✓
<u>Mittlere Unschärfe</u>	✓	✓
<u>Schatten vergrößern</u>	✓	✓
<u>Bewegungsunschärfe</u>	✓	✓
<u>Porträtunschärfe</u>	✓	
<u>Radiale Unschärfe</u>	✓	✓
<u>Zoomunschärfe</u>	✓	

Liste der normalen und Live-Filter

Wenn machbar sollte man immer die „Live-Filter“ gegenüber den „zerstörenden“ Filtern bevorzugen. So vermeidet man, dass ein Foto verändert wird. Ist das nicht möglich, sollte man immer mit einer Kopie arbeiten, die man sich im Panel EBENEN anlegen kann. Dies erreicht man, in dem man mit der rechten Mouse-Taste im Panel EBENEN auf ein Bild klickt und „duplizieren“ wählt.

In einer leeren Maske malen

Mit Hilfe einer „leeren Maske“ kann man Bildbereiche in einem Foto sichtbar- oder unsichtbar machen.

Schritt Nr. 1:

Dazu öffnet man im Pixel-Studio ein Foto.

Schritt Nr. 2:

Jetzt klickt man mit der rechten Mouse-Taste ganz unten im Panel EBENEN auf das 3. Symbol von Links und wählt „Leere Maske“. Der Bildschirm wird Transparent.

Schritt Nr. 3:

Wählen Sie das Werkzeug „Malpinsel“ aus. Diesen können Sie noch anpassen. So lässt sich eine weiche Auswahlkante auswählen, die das Nachmalen „absoftet“ oder man ändert die Größe des Pinsels mit der Tastenkombination STRG+ALT.

Schritt Nr. 4:

Stellen Sie die Hintergrundfarbe auf Schwarz und die Vordergrundfarbe auf Weiß.

Schritt Nr. 5:

Malen Sie nun mit Weiß die Bereiche des Fotos nach, die sichtbar werden sollen.

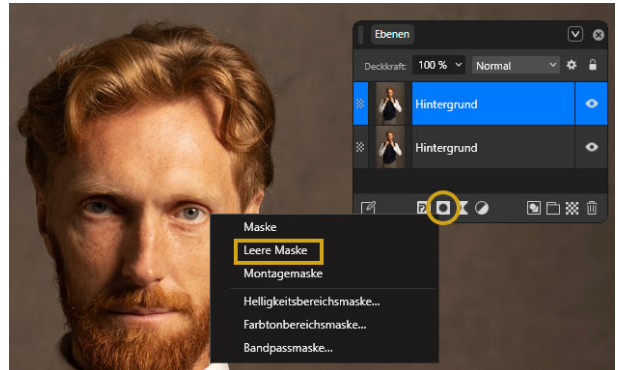
Schritt Nr. 6:

Malen Sie mit Schwarz die Bereiche des Fotos nach, die unsichtbar werden sollen.

Schritt Nr. 7:

Jederzeit kann man die Farben wechseln, indem man sie mit der Taste „X“ tauscht. Dies sieht man im Panel „Farbfelder“ und unten in der Werkzeugleiste.

Man sieht im Panel EBENEN, wie sich die Maske verändert. Der Hintergrund ist schwarz und die sichtbaren Bereiche weiß.

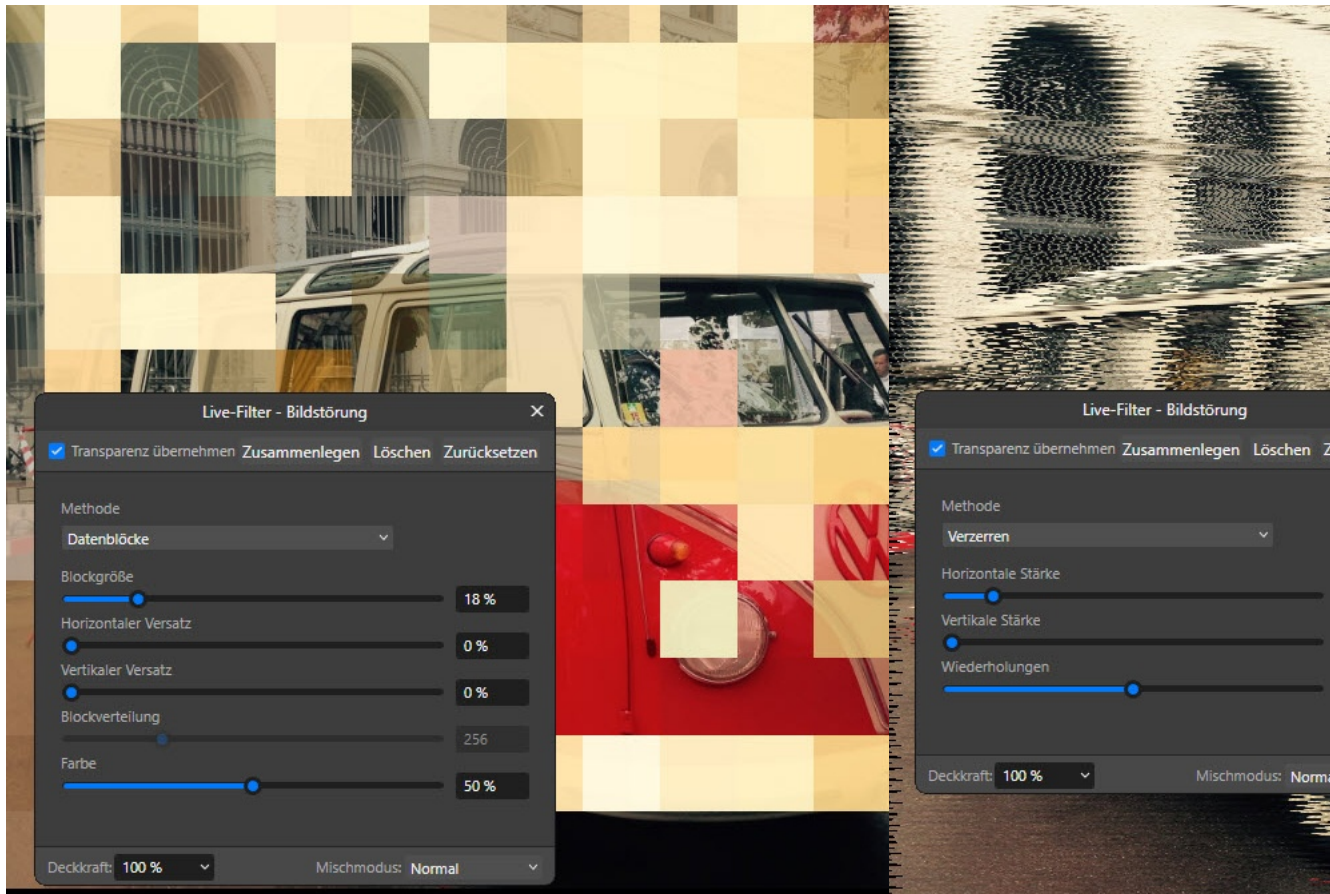


Eine leere Maske anlegen



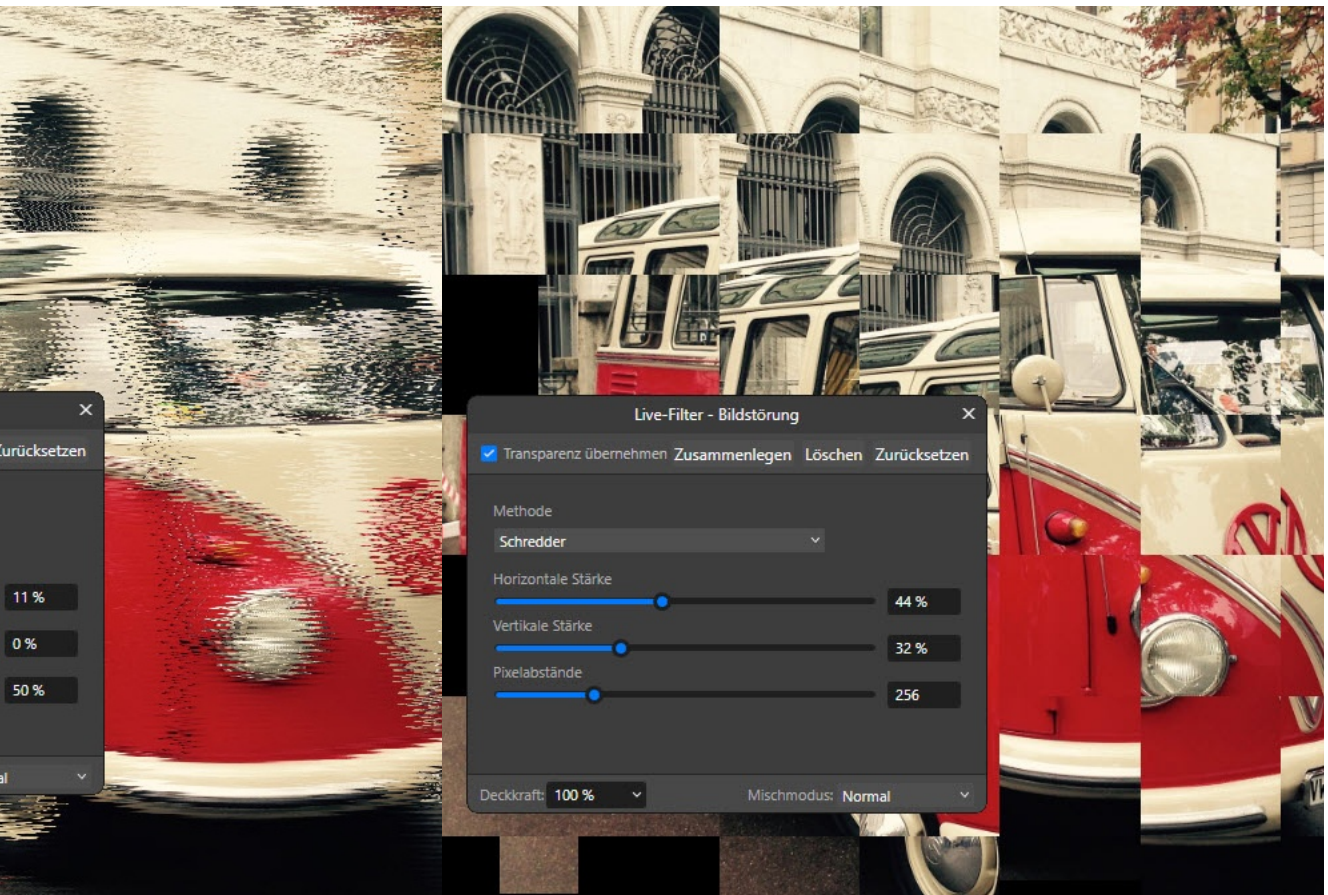
Sichtbare Bereiche der Maske im Panel EBENEN

Der Bildstörungs-Filter



Bei diesem Filter, den man zerstörungsfrei anwenden kann, sind über ein Menü viele verschiedene Einstellungen möglich, wobei einige davon ziemlich verspielt daherkommen, für den professionellen Einsatz also weniger taugen. Interessant sind die „Datenblöcke“, das „Verzerren“ und das „Schreddern“. Je nach Filter öffnet sich ein Menü mit mehreren Schieberegler, manchmal auch nur mit einem. Hier kann man die horizontale und vertikale Stärke einstellen. Manche Filter erlauben Abstände zu ändern, die Anzahl der Wiederholungen oder Verteilungen einzugeben, dies meist mit Prozent-

werten. Hier kann man als Anwender aus dem Vollen schöpfen, daher lohnt es sich, einmal alle Filter auszuprobieren, um festzustellen, was sie bewirken. Wichtig ist, dass man IMMER die Einstellung „Transparenz übernehmen“ mit einem Häkchen versieht, sonst bekommt man eventuell unschöne Ergebnisse. Hat man die Einstellungen nach seinen Wünschen angepasst, kann man das Menü einfach schließen, mit dem „X“ ganz oben rechts. Im Menü selbst können Sie entscheiden, ob Sie die Einstellungen „zurücksetzen“, „Löschen“ oder „Zusammenlegen“. Dann wird der Filter



mit dem Motiv kombiniert und beides – Filter und Foto – zu einem Objekt verschmolzen. Möchten Sie das originale Foto und auch den Filter später noch einmal bearbeiten, darf man das „Zusammenlegen“ NICHT anwenden. Zusätzlich lassen sich für die meisten Filter noch verschiedene „Mischmodi“ anwenden und die Deckkraft verringern. Was aber nicht geht, ist, dass man sich den veränderten Filter abspeichert.

Bei diesem Bildstörungsfilter ist interessant, dass das Bildmotiv nicht komplett verfremdet wird, sondern immer erhalten bleibt. Das ist zum Beispiel bei dem Filter „Pixelmosaik“ nicht so. Gegenüber dem Filter „Datenblock“ wird das ganze Foto in pixelartige Blöcke aufgeteilt.

Live Mischgruppe für Tonwerte



Dies ist eine neue Funktion, die in der Affinity-Version 3.1 vom März 2026 eingeführt wurde. Damit sind einfache und realistische Bildmontagen möglich. Kombiniert werden Tonwerte und Farben. Man kann diese Funktion auf ein Einzelelement oder eine Gruppe anwenden. Das beinhaltet Texte, Bilder und Formen. Dazu kommt, dass diese Funktion „zerstörungsfrei“ angewendet wird.

Stellen Sie sich vor, Sie haben ein Hintergrundfoto und platzieren darauf ein oder mehrere „freischwebende

Objekte“. Wendet man den Filter auf diese freischwebenden Objekte an und verschiebt dann diese Objekte innerhalb des Fotos, nehmen die Objekte die Farben des Hintergrundfotos an. Mit den Filtereinstellungen steuert man, wie intensiv die Tonwerte der Objekte mit dem Hintergrund verbunden werden.

Im hier gezeigten Beispiel wurde der Ballon mit diesem Live-Filter versehen. Legt man den Ballon über das Riesenrad, das hell leuchtet, hellt sich auch der Ballon auf. Verschiebt man ihn in einen dunkleren Bereich,



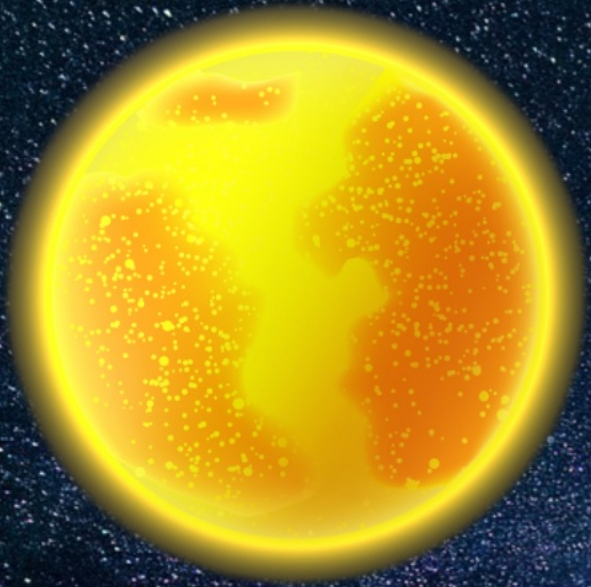
wird der Ballon dunkler. Würde man das Objekt in den schwarzen Bereich des Fotos ziehen, würde es ziemlich dunkel dargestellt.

Diese Funktion ruft man mit einem rechten Mouseklick auf einem freischwebenden Objekt auf. Wählen Sie „Live-Mischgruppe für Tonwerte“ aus. Im jetzt erscheinenden Menü kann man die Regler für „Mischungsstärke“, „Mischungsfarbe“ und „Tiefpass“ einstellen sowie den Inhaltstyp (Bilder, Formen, Text) festlegen. Im Panel EBENEN kann man das Menü mit den Reglern

immer wieder aufrufen. Texte können jederzeit geändert werden.

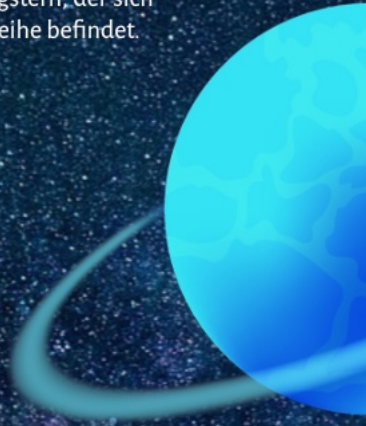
Dieser Filter ist nicht auf das Pixel-Studio beschränkt, er kann in allen Studios verwendet werden. Das ist besonders im Layout-Studio hilfreich, wenn man noch Text-Überschriften hinzufügen möchte.

PLAN



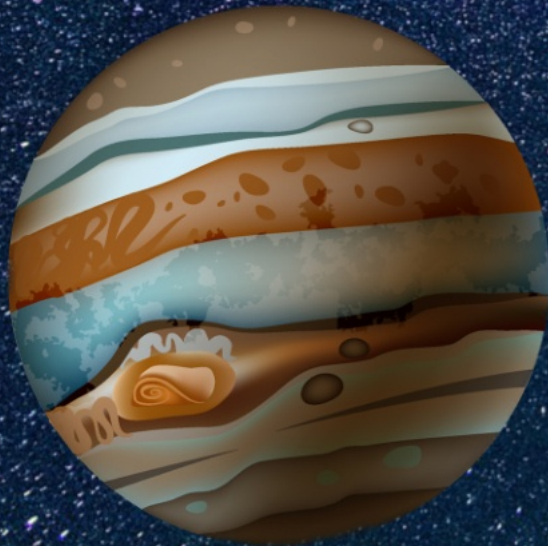
SONNE

Die Sonne ist der Stern, welcher der Erde am nächsten ist und das Zentrum des Sonnensystems bildet. Sie liegt im äußeren Drittel der Milchstraße und ist in dieser Umgebung ein durchschnittlich großer Stern. Die Sonne ist ein Zwergstern, der sich im Entwicklungsstadium der Hauptreihe befindet.



URANUS

Der Uranus ist von der Sonne mit einer Sonnenentfernung von 2,9 Milliarden Kilometern im Sonnensystem und wird zu den Eisriesen gezählt. Er wurde am 3. März 1781 von Wilhelm Herschel entdeckt und nach dem griechischen Himmels-gott Uranos benannt.



JUPITER

Der Jupiter ist mit einem Äquatordurchmesser von 142.984 Kilometern der größte Planet des Sonnensystems. Mit einer durchschnittlichen Entfernung von 778 Millionen Kilometern ist er von der Sonne aus gesehen der fünfte Planet. Er ist nach dem römischen Hauptgott Jupiter benannt.

ETEN

ERDE

Die Erde ist der dichteste, fünftgrößte und der Sonne drittnächste Planet des Sonnensystems. Bisher konnte auf keinem anderen Planeten unseres Sonnensystems Leben entdeckt werden. Ihr Durchmesser beträgt mehr als 12 700 Kilometer und ihr Alter etwa 4,6 Milliarden Jahre.



NUS

aus mit einer durchschnittlichen
en Kilometern der siebte Planet im
sriesen gerechnet. Er wurde am 13.
el entdeckt und ist nach dem
benannt.

MARS

Der Mars ist, von der Sonne aus gezählt, der vierte Planet im Sonnensystem und der äußere Nachbar der Erde. Er zählt zu den erdähnlichen Planeten.

Mit einem Durchmesser von knapp 6800 Kilometern ist er etwa halb so groß wie die Erde und sein Volumen beträgt gut ein Siebtel des Erdvolumens, womit der Mars nach dem Merkur der zweitkleinste Planet des Sonnensystems ist.



Composing mit Freistellen



SONNE

Die Sonne ist der Stern, we
nächsten ist und das Zentrum
bildet. Sie liegt im äußeren Dri
und ist in dieser Umgebung
großer Stern. Die Sonne ist ein
im Entwicklungsstadium der Ha

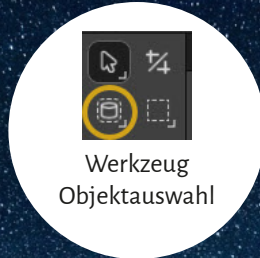
JUPITER

Der Jüpiter ist mit einem Äqua
142.984 Kilometern der größte
systems. Mit einer durchschni
von 778 Millionen Kilometern
aus gesehen der fünfte Plane
römischen Hauptgott Jupiter be

Das auf der vorherigen Seite gezeigte Beispiel mit den Planeten zeigt, wie harmonisch das Pixel-Studio mit dem Layout-Studio zusammenarbeitet. Hat man passende Abbildungen der Planeten bei einer der Online-Plattformen wie FREEPIK gefunden, öffnet man die meist mitgelieferte JPG-Datei und markiert die einzelnen Objekte mit dem Werkzeug „Objektauswahl“ im Pixel-Studio. Hier muss man je nach Computer-Konfiguration etwas Geduld mitbringen, denn das

Werkzeug ist sehr rechenintensiv. Ist eine Auswahl einmal nicht optimal getroffen, kann man über den Button „Verfeinern“ die Auswahl optimieren. Das ausgewählte Objekt wird meist mit einer sich bewegenden grünen Schraffur gekennzeichnet. Damit dieses Werkzeug auch funktioniert, muss die Ebene im Panel EBENEN markiert sein. Sonst funktioniert es nicht.

lcher der Erde am
des Sonnensystems
ttel der Milchstraße
ein durchschnittlich
Zwergstern, der sich
auptreihe befindet.



URANUS

Der Uranus ist von der Sonne aus mit einer durchschnittlichen Sonnenentfernung von 2,9 Milliarden Kilometern der siebte Planet im Sonnensystem und wird zu den Eisriesen gerechnet. Er wurde am 13. März 1781 von Wilhelm Herschel entdeckt und ist nach dem griechischen Himmels-gott Uranos benannt.

tordurchmesser von
Planet des Sonnen-
ttlichen Entfernung
ist er von der Sonne
et. Er ist nach dem
enannt.

ERDE

Die Erde ist der dichteste, fünftgrößte und der Sonne drittnächste Planet des Sonnensystems. Bisher konnte auf keinem anderen Planeten unseres Sonnensystems Leben entdeckt werden. Ihr Durchmesser beträgt mehr als 12 700 Kilometer und ihr Alter etwa 4,6 Milliarden Jahre.

MARS

Der Mars ist, von der Sonne aus gezählt, der vierte Planet im Sonnensystem und der äußere Nachbar der Erde. Er zählt zu den erdähnlichen Planeten.

Mit einem Durchmesser von knapp 6800 Kilometern ist er etwa halb so groß wie die Erde und sein Volumen beträgt gut ein Siebtel des Erdvolumens, womit der Mars nach dem Merkur der zweitkleinste Planet des Sonnensystems ist.

Mit der Tastenkombination STRG+J legt man die Auswahl auf eine separate Ebene. Dann exportiert man jede Grafik als transparente PNG-Datei. Mitgeliefert wird oft auch eine EPS-Datei. Möchte man mit Vektoren arbeiten, kann man sich die Planeten auch als Vektor-Datei abspeichern oder direkt ins Layout-Dokument kopieren. Der Rest ist leicht. Man sucht sich die passende Hintergrundgrafik und die Texte zu den Planeten. Für die spacige Überschrift habe ich die

Schriftart „**Aicon**“ verwendet. Ich habe mir angewöhnt, diese Art von Composing im Layout-Studio zu gestalten und nur die nötigsten Arbeiten im Pixel-Studio zu machen. Auf meinem Rechner unter Windows 11 funktioniert auch das Zusammenspiel beider Dateien. Man kann jederzeit zwischen ihnen hin und her-springen um bei Grafiken noch „nachzujustieren“.

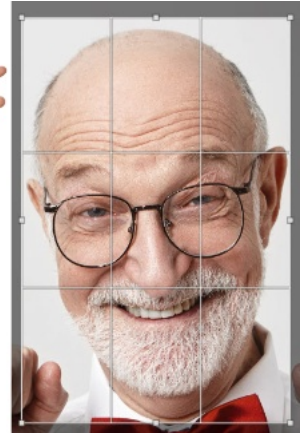
EINLADUNG

**ONKEL
HERBERT
WIRD 70.**



20.6.2026

Hand in Hand mit Freistellen von Objekten



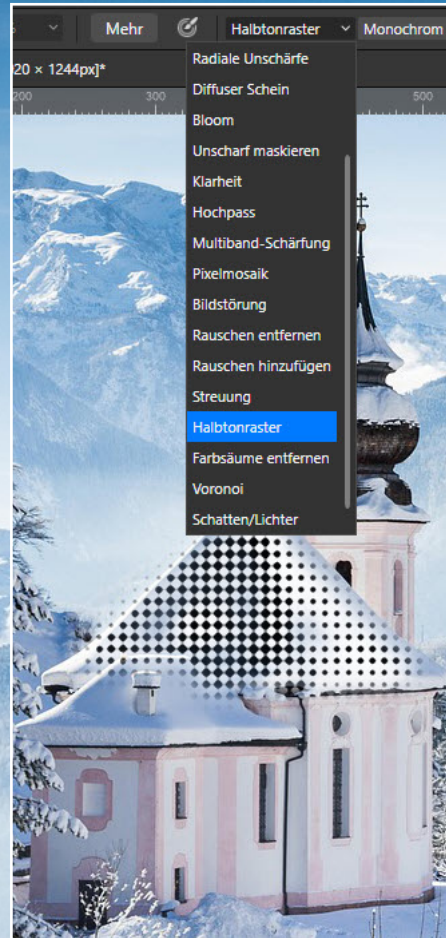
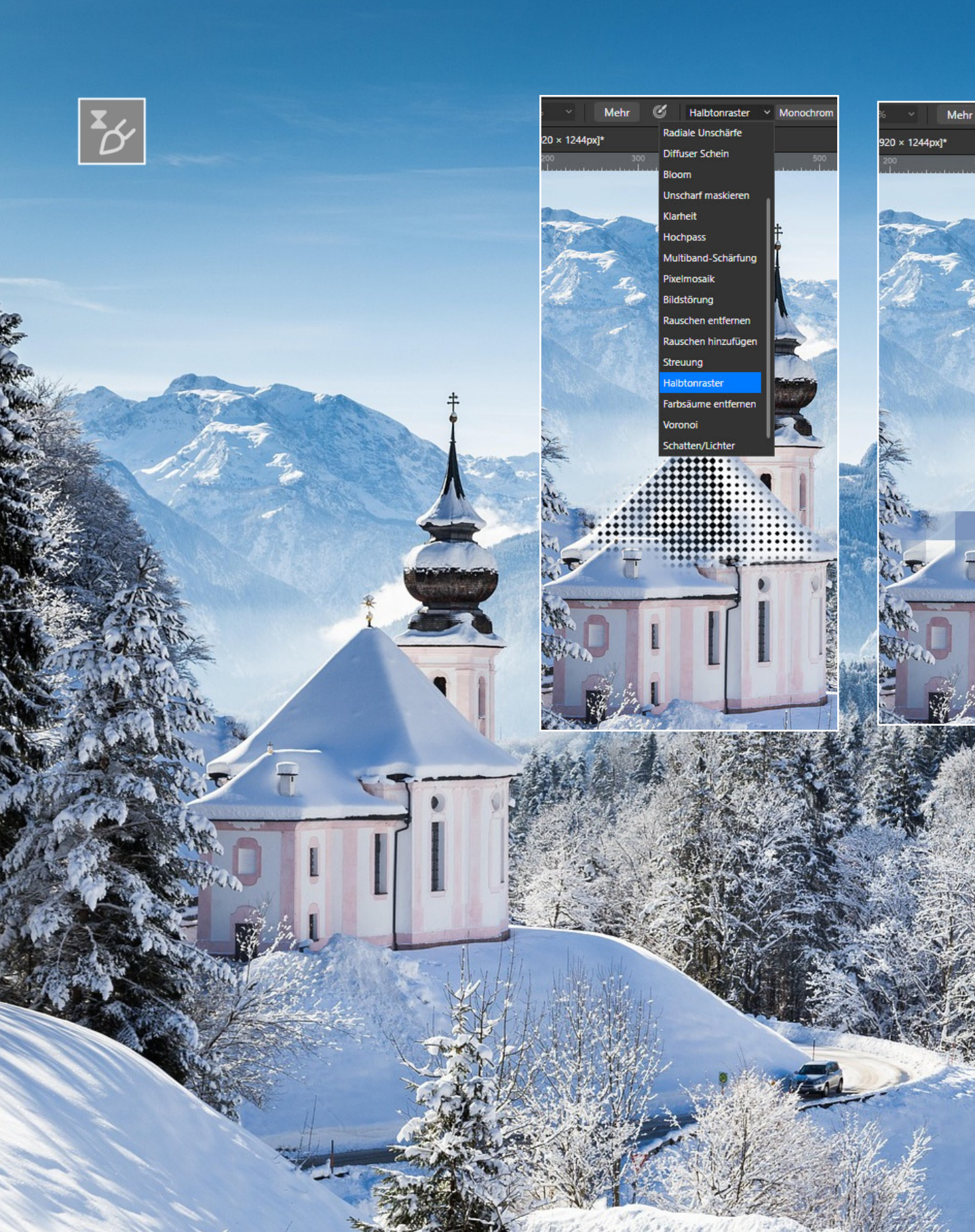
Eine Vektor-Datei für den Hintergrund, eine passende Pose für den Kopf des Geburtstagskinds

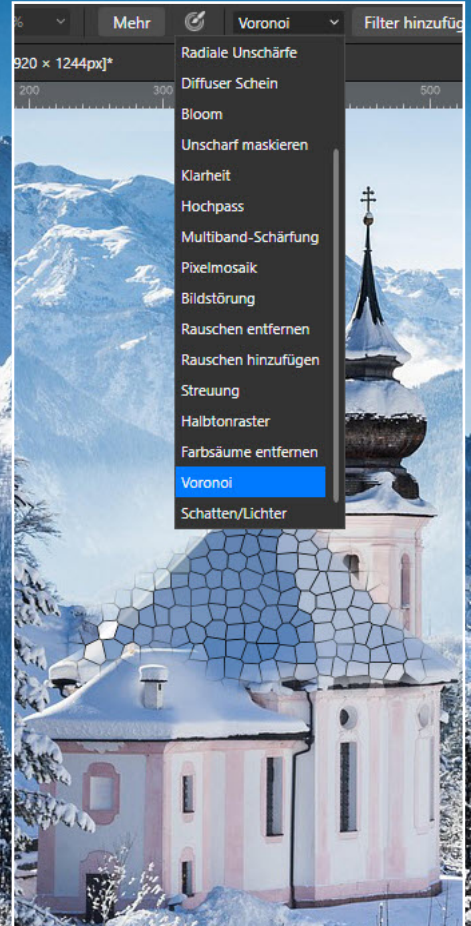
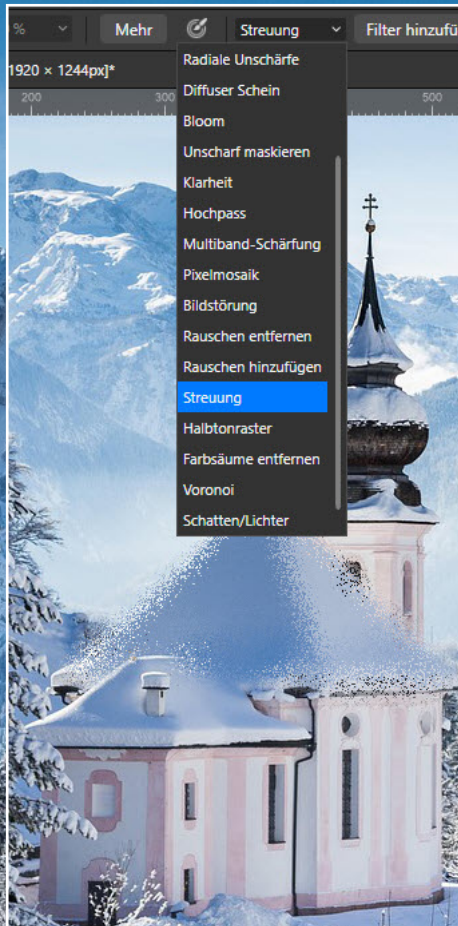
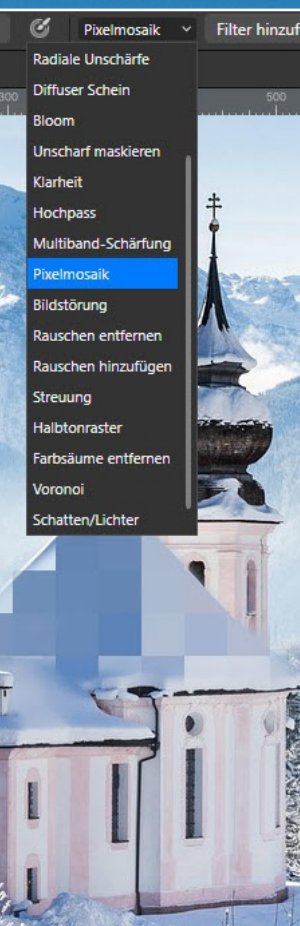
Hier darf ich ein kleines Beispiel präsentieren, bei dem alle drei Affinity-Studios mitgewirkt haben. Ohne Probleme ließen sich in der Arbeitssitzung alle drei Studios parallel öffnen, um die verschiedenen Schritte auszuführen. Die Vektor-Datei und das Foto des jungen Mannes habe ich mir bei FREEPIK heruntergeladen. Aus der Vektor-Datei benötige ich nur den Hintergrund. Diesen habe ich mir im Vektor-Studio herausgefiltert und als Bild-Datei gespeichert. Dabei mussten unendlich viele Einzelebenen gelöscht werden, weil diese in der EPS-Datei vorhanden waren.

Den Kopf des Geburtstagskinds habe ich im Pixel-Studio mit dem Werkzeug „Objektauswahl“ freigestellt, um ihn später auf den Körper des jungen Mannes „aufzusetzen“. Hier wurde der Kopf mit dem Werkzeug „Zuschneiden“ passend verkleinert, da der Körper nicht gebraucht wurde. Mit dem gleichen Werkzeug wurde die Figur des jungen Mannes „freigestellt“ und als PNG-Datei gesichert.

Im Layout-Studio wurden dann alle Elemente „zusammengebaut“ und die Karte mit zusätzlichem Text versehen. Interessant ist sicherlich auch die Variante mit dem alten Fernseher. Mit ein wenig Fantasie lassen sich so die unterschiedlichsten Grafiken erstellen.





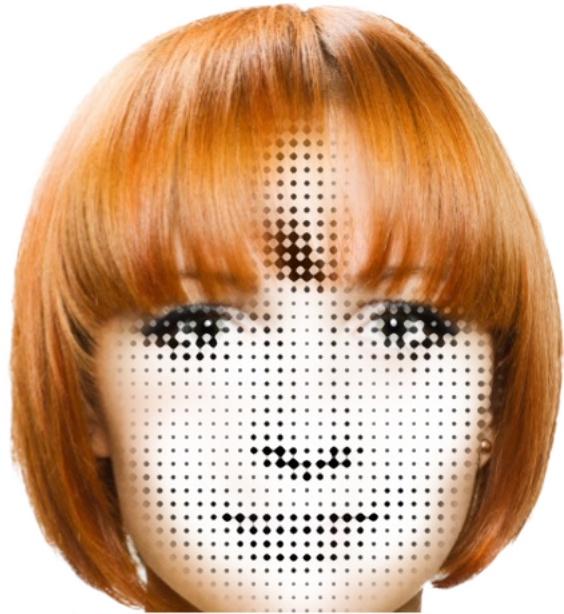


Der Filterpinsel

Mit Hilfe des Filterpinsels kann man in einem Bild Bereiche „verfremden“. Nachdem man den Filter ausgewählt hat, kann man im Kontextmenü verschiedene Arten auswählen. Dazu gehören die Arten „Halbtönraster“, „Voronoi“, „Streuung“ und „Pixelmosaik“. Nicht alle der im Menü aufgeführten Pinsel eignen sich für ein Foto. Das hängt von der Art eines Bildes ab. In diesen Beispielen habe ich mit dem Filterpinsel im Bild selbst gemalt, und zwar im Bereich des Kirchturmdaches. Wer es genauer haben möchte, erstellt eine Auswahl des Bereichs und malt nur in diesem. Bevor Sie beginnen, vergewissern Sie sich, dass das Foto gerastert ist, also in eine Pixelebene umgewandelt ist. Markieren Sie das Foto im Panel EBENEN und es kann losgehen.



Original



Halbtonraster Monochrom, Zellengröße 10



Halbtonraster Farbe, Zellengröße 10



Halbtonraster Linie, Zellengröße 10

Der Filterpinsel – Halbtonraster

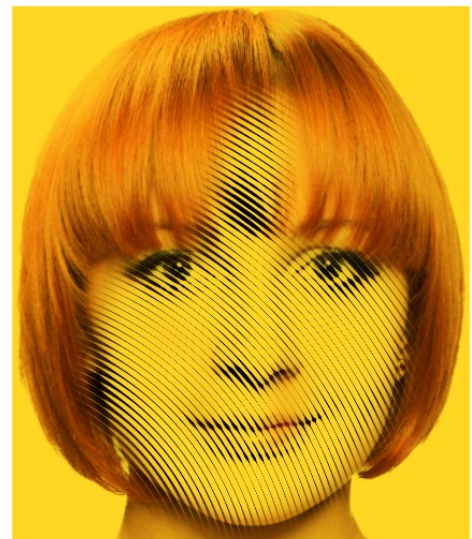
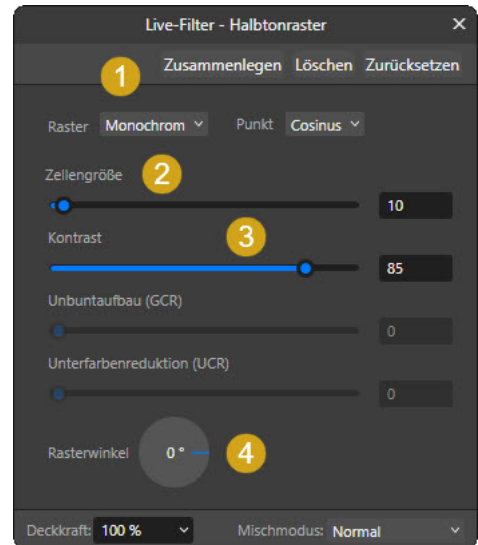
Beim Malen mit dem Filterpinsel ist die Einstellung „Halbtonraster“ sehr interessant. Früher hat man diese Art von Effekt mit einer separaten Halbton-Grafik umgesetzt, im Pixel-Studio von Affinity ist das mit einem Filterpinsel ideal gelöst. Wahlweise kann man in einem markierten Foto (Panel EBENEN) mit einem monochromen oder einem farbigen Halbtonraster malen. Hier ist wichtig, zu wissen, dass es sich um einen „Live-Filter“ handelt, das originale Bild also nicht verändert wird. Klickt man im Panel EBENEN auf das Symbol-Bild des Filters, öffnet sich ein Menü, in dem man weitere Einstellungen vornehmen kann.

Hat man ein monochromes Muster gemalt, kann man dieses im Menü auf „farbig“ umstellen, man braucht es also nicht erneut zu malen. Im Menü findet man die Einstellung „Raster“. Hier stellt man Monochrom und Farbe ein. Zusätzlich bietet dieses Menü die Möglichkeit, die Frequenz des Halbtonrasters zu ändern, als „Linie“ oder „Rund“. Somit sind hier einige Varianten möglich. Über die weiteren Einstellungen kann man den Kontrast und die Größe des gemalten Rasters einstellen und verändern sowie den „Rasterwinkel“ verändern.

In Kombination mit allen diesen Einstellungen und mit Hilfe von weiteren Hilfsmitteln, wie einem farbigen Rechteck, das man im Ebenenmodi auf „Multiplizieren“ setzt, sind wunderbare farbige Varianten möglich. Ist das Menü geöffnet, kann man jederzeit mit der Mouse im gemalten Halbtonraster den Cursor hin und her ziehen; man verändert damit die Größe des Rasters. Hat man hinter ein Raster eine farbige Fläche gelegt, kann man im Menü des Filters die verschiedenen Mischmodi ausprobieren.

Das Menü

Im Bereich „Raster“ (1) stellt man auf Monochrom, Farbe, Rund oder Linie um. Im Bereich „Zellengröße“ (2) kann man das Muster feiner oder gröber einstellen. Im Bereich „Kontrast“ (3) kann man den Kontrast des Musters erhöhen oder verringern. Im Bereich „Rasterwinkel“ (4) stellt man die Richtung des Musters ein.



Beispiel mit einem farbigen Hintergrund und der Einstellung „Rund“

Das Klonen-Werkzeug

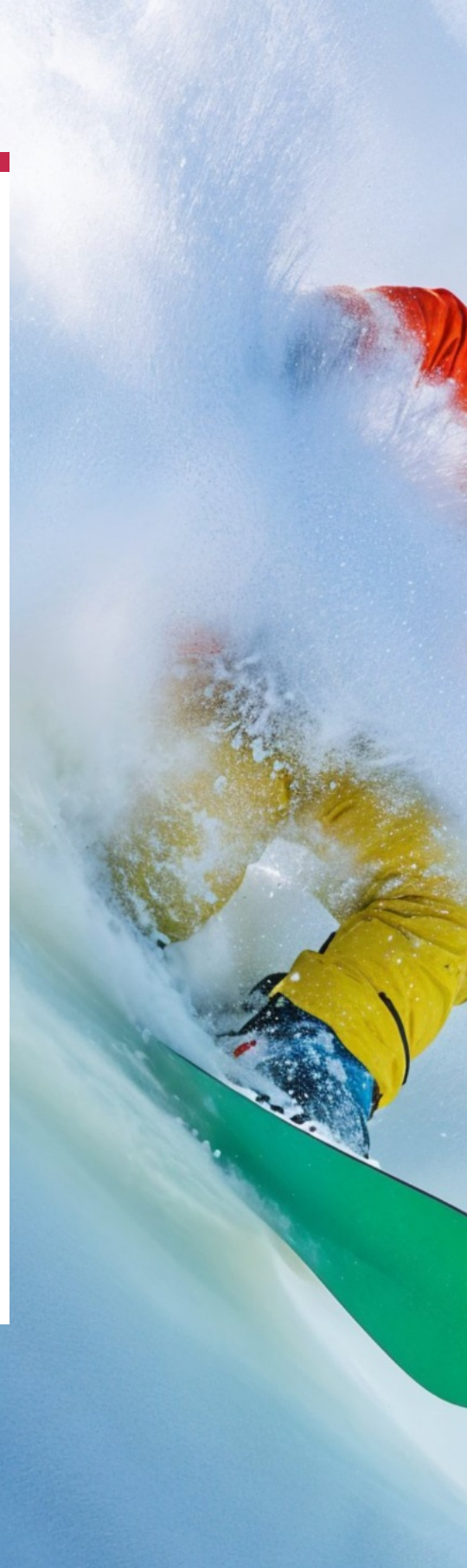
Eines vorweg! Beschäftigen Sie sich mit diesem Werkzeug. Man findet in den Einstellungen und Funktionen zu diesem Klonen-Werkzeug richtig gute und spannende Effekte. Hat man hier erst einmal den „Dreh“ raus, möchte man damit gar nicht mehr aufhören. Im Pixel-Studio findet man das „Stempel-Symbol“. Hier verbirgt sich nicht nur der „Kloner“ selbst, sondern auch ein zweites Werkzeug, mit dem man bereits geklonte Bildbereiche rückgängig machen kann, der „Rückgängig-Pinsel“. Für das KLONEN benötigt man ein gerastertes Foto. Im Originalzustand des Kloners wird der ausgewählte Bereich 1 zu 1 geklont. Mit Hilfe des Panels PINSEL lässt sich ein zu klonender Bereich verfremden.

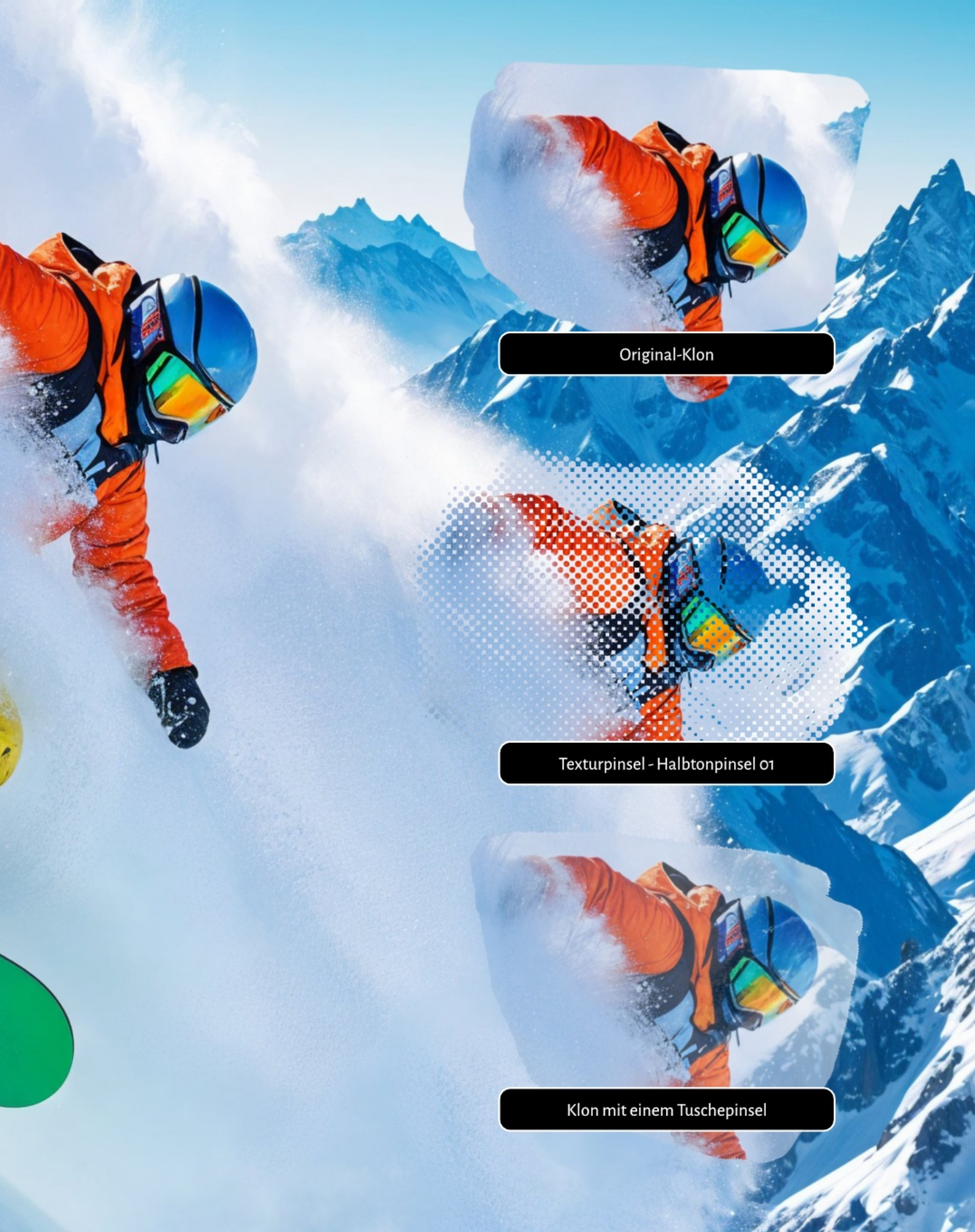
Tastenkürzel für den Kloner

Hat man den Kloner aktiviert, wählt man mit der Taste **ALT** den zu klonenden Bereich (Der Cursor verwandelt sich bei der Auswahl in ein Fadenkreuz). Dann sucht man sich eine freie Stelle im Bild und klonst den Bereich, den man ausgewählt hat. **HALT!** Erzeugen Sie vorher eine leere Pixelebene, und markieren Sie diese im Panel EBENEN. Jetzt können Sie den Bildbereich klonen, aber in einer separaten Ebene. So bleibt das originale Foto erhalten. Während des Malens kann man den Klon-Cursor mit der Tastenkombination **STRG+ALT** vergrößern oder verkleinern.

Klonen mit Pinseln

Mit dem Klonen-Werkzeug kann man nicht nur Bereiche eines ausgewählten Bildes klonen, sondern man kann diesen Bereich auch mit einem „dazugeschalteten“ Pinsel klonen und je nach Pinsel „verfremden“. Ist das Werkzeug aktiviert, sieht man in der Kontextleiste zu diesem Werkzeug ganz rechts 2 Symbole. Mit dem letzten Symbol kann man den Pinsel wieder „abschalten“, ist das Symbol davor aktiviert, wird der Pinsel aus dem gleichnamigen Panel „benutzt“. Ist dieses Symbol nicht aktiv, klonst man mit dem Standard-Pinsel. Den Pinsel kann man während des „Klonens“ mit einem rechten Mouse-Klick wechseln. Dieses neue Menü gibt es seit der März 2026-Version. Es lässt sich allerdings nicht bewegen. Mit der ESC-Taste verschwindet das Menü wieder. Auf diese Art und Weise lässt sich ein Bildbereich mit verschiedenen Pinseln in ein Kunstwerk verwandeln.



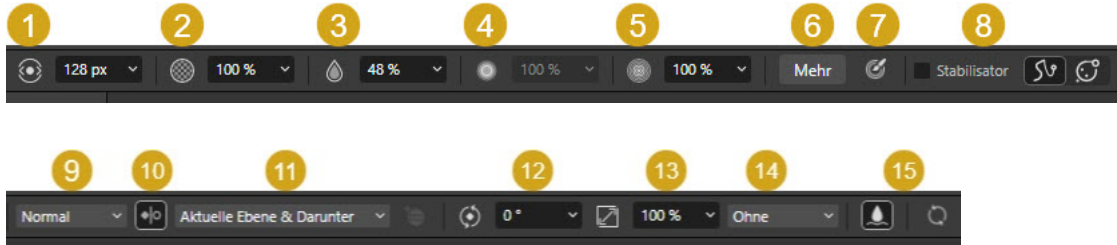


Original-Klon

Texturpinsel - Halbtonpinsel 01

Klon mit einem Tuschepinsel

Die Kontextleiste des „Kloners“



Die Kontextleiste

Die Kontextleiste des Klon-Werkzeugs hält einige Einstellungen bereit.
Hier erkläre ich die wichtigsten Funktionen.

Nr. 01: Stellen Sie hier die Pinselgröße ein.

Nr. 02: Stellen Sie hier die Deckkraft des Pinsels ein.

Nr. 03: Stellen Sie hier den „Fluss“ des Pinsels ein.

Nr. 04: Stellen Sie hier die Härte des Pinsels ein.

Nr. 05: Stellen Sie hier die Akkumulation (Abweichung der Deckkraft) des Pinsels ein.

Nr. 06: Öffnet die Einstellungen zum aktuellen Pinsel

Nr. 07: Wenn Sie mit einem druckempfindlichen Gerät arbeiten, können Sie mit dieser Option die Werkzeuggröße über den aufgetragenen Druck festlegen. (Force pressure).

Nr. 08: Aktivieren Sie hier die Stabilisierung des Strichs.

Nr. 09: Hier legen Sie fest, wie die aufgetragenen Pixel mit den bestehenden Pixeln der Ebene reagieren. Wählen Sie einfach den gewünschten Modus in dem Einblendmenü aus.

Nr. 10: Ausgerichtet Klonen.

Nr. 11: Hier entscheidet man, wo geklont wird.

Nr. 12: Ermöglicht das Rotieren des Kloners von der Quelle aus.

Nr. 13: Ermöglicht das Skalieren von der Quelle aus.

Nr. 14: Hier kann man den geklonten Bereich relativ zu der Probe spiegeln. Tippen Sie einfach in dem Einblendmenü auf „Vertikal“, „Horizontal“ oder „Beides“.

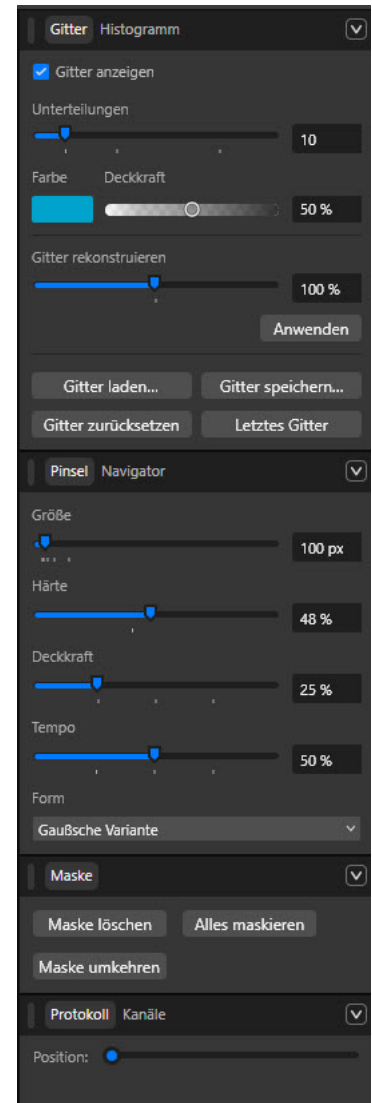
Nr. 15: Nasse Kante des „zugeschalteten“ Pinsels. So lässt sich aquarellartig malen. Das letzte Symbol setzt den Pinselmodus zurück.

Liquify - Flüssiges



Zum Schluss darf dann doch etwas Text nicht fehlen, aber stark verfremdet mit der Liquify-Funktion. Sie befindet sich in Affinity-Studio etwas versteckt im Menü „Pixel – Neue Live-Filterebene – Verzerren – Liquify“. Der Text wurde mit der Schriftart „Aicon“ gesetzt. Mit Hilfe des Werkzeugs FÜLLUNG–Bitmap wurde dem Text eine Textur zugewiesen und dann mit der 3D-Funktion im Panel „QuickFX“ optisch angepasst. Über den oben angegebenen Weg wird jetzt „Liquify“ aktiviert. Es öffnet sich ein eigener Bereich, in dem man sich jetzt „austoben“ kann.

Man zieht mit dem Cursor einfach Bereiche in alle Himmelsrichtungen und die Grafik verformt sich. Mit Hilfe eines Gitters kann man das „Verflüssigen“ steuern. Das Gitter kann auch abgeschaltet werden. Zusätzlich sind für das Werkzeug Einstellungen für die Größe, Härte, Deckkraft und Tempo möglich. Dann klickt man auf „fertig“, um die Funktion abzuschließen. Jederzeit kann man sie wieder aufrufen, indem man im Panel EBENEN auf das Bild neben dem Filter klickt.

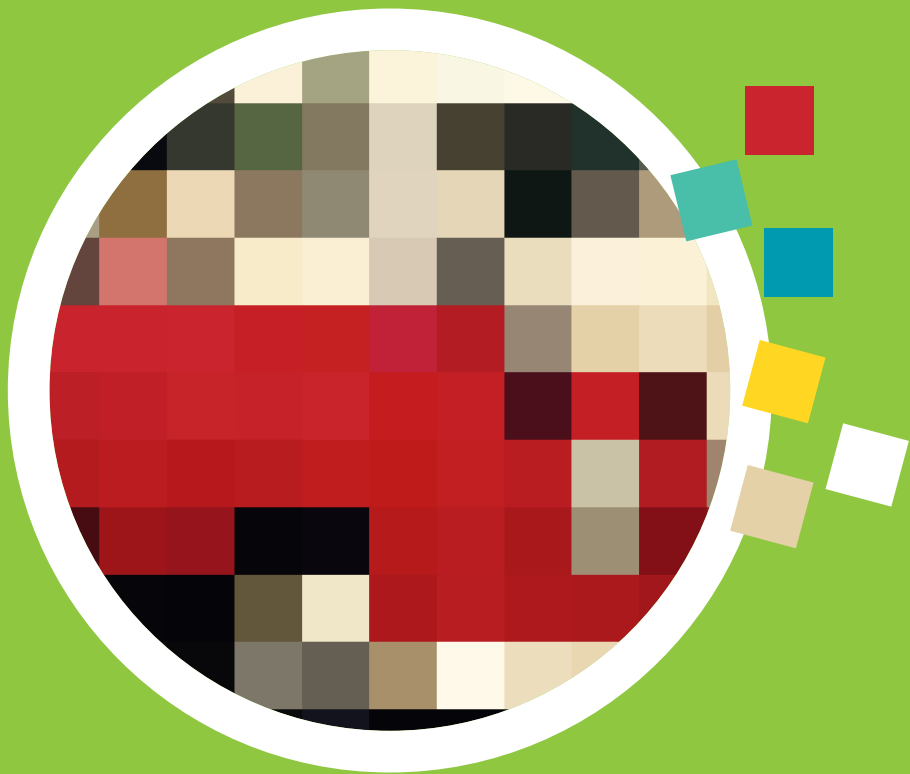


Das Liquify-Menü nach dem Aufruf der Funktion. Hier kann man das Werkzeug mit vielen Einstellungen steuern

M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

Affinity Studio 3



Pixelmania

Sonderheft