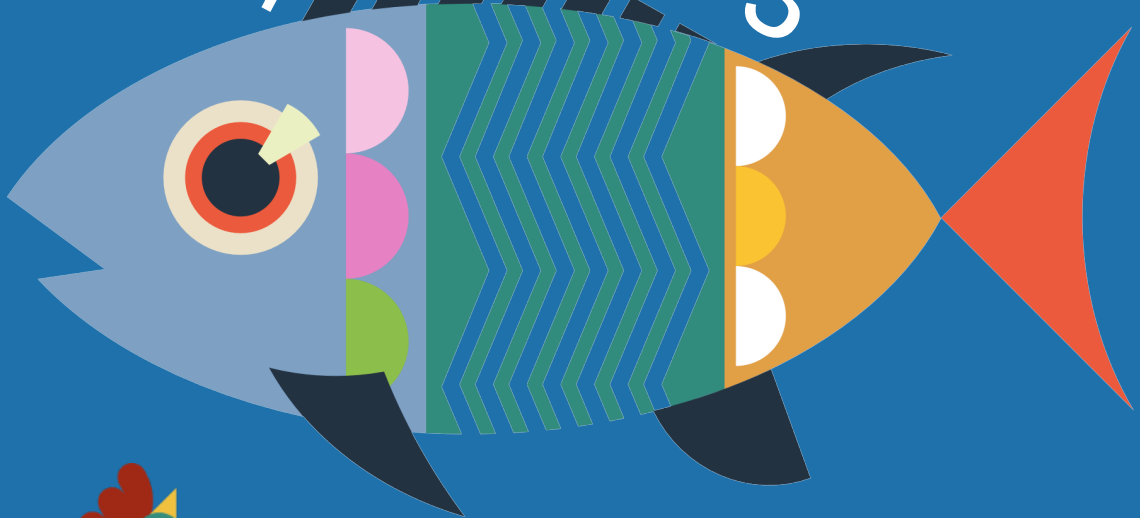


M62

DAS AFFINITY MAGAZIN



Affinity
Studio 3



Vektormania

Sonderheft



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.

Willkommen

Liebe Affinity-Freunde!

Dies ist das erste Sonderheft für Affinity-Studio und ich habe daran mit ganz besonderer Freude gesessen. Es heißt zwar „Vektormania“, die Inhalte werden Sie aber auch bei Layout-Arbeiten unterstützen. Mit 28 Seiten ist es etwas umfangreicher als die normalen M62-Hefte. Der Heftinhalt hat es in sich. So biete ich Ihnen nicht nur eine Heftdatei mit unterschiedlichen Themen an, sondern darüber hinaus zusätzliche Dateien, wie eine komplette Deutschlandkarte, mit allen Bundesländern, dazu eine extra Datei mit allen Wappen der Länder und dem dazugehörenden Asset.

Zu Beginn stelle ich Ihnen einige Illustrationsstile- und Arten vor, gefolgt von einem Tutorial, wie man Formen kombiniert. Ich gehe noch einmal auf den Pfadpinsel und das Panel SYMBOLE ein. In zwei weiteren Tutorials entwerfen Sie eine Illustration und färben sie dann mit Hilfe von „globalen Farben“ ein. Mit der „Analyse eines Vogels“ kreieren Sie mit wenigen Formen eine ansehnliche Grafik.

Auch Web- und Grafikdesigner kommen auf ihre Kosten. Dann erläutere ich alle Schritte, um eine Deutschlandkarte zu entwickeln. Mit Hilfe von 4 Blätter-Illustrationen gestalten wir einen Aufkleber für eine Baumschule und ich zeige, wie man die Grafik zu einer Wahl erstellt. Zum Schluss bietet das Heft noch eine Übersicht aller Vektor-Werkzeuge – mit kurzen Erklärungen zu deren Funktionen.

Und dann habe ich mir für dieses Sonderheft etwas Besonderes einfallen lassen. Zu den jeweiligen Themen können Sie über einen Button zusätzliche Informationen auf der Affinity-Hilfe-Seite im Internet anfordern.

Ich wünsche Ihnen recht viel Freude beim Lesen und Ausprobieren.

Ihr Georg Walter.

P.S. Fragt mich bitte nicht, warum der Fisch da nach oben schwimmt.
Mir hat die Grafik gefallen!

Illustrationsstile- und Arten

Zur Visualisierung von Informationen und Geschichten mit Hilfe von Illustrationen kann man auf viele verschiedene Stile zurückgreifen. Traditionell nutzt man Aquarell-, Tusche- oder Bleistift-Zeichnungen. Bei digitalen Techniken Vektorgrafiken oder 3D-Renderings.

Verschiedene Stile

Bei den Stilen unterscheidet man Vintage und Retro, 3D-Design, Flat Design, Realismus, Line-Art, Buchillustrationen, Mode-Zeichnungen, Comics, Anime, Fantasy, Karikaturen, Cartoons und technische/wissenschaftliche Illustrationen. Beim Realismus ahmt man die Wirklichkeit so nah wie möglich nach. Bei Cartoons und Comics werden Figuren oft überzeichnet dargestellt. Bei minimalistischem und Flat-Design nutzt man oft einfache, klare und geometrische Formen. Handgezeichnete Grafiken kommen oft als Aquarell daher, ideal für Kinderbücher. 3D-Illustrationen erzeugen eine räumliche Wirkung. Line Art und Skizzen legen Wert auf eine klare Linienführung und kommen oft minimalistisch daher.

Verschiedene Anwendungsbereiche

1. Illustration im Editorial-Design werden bei Texten in Magazinen, Zeitungen und Blogs eingesetzt.
2. Werbeillustration kommen bei Produkten und Marken zum Einsatz, wie Flyer und Plakate.
3. Buchillustration erklären Geschichten in Kinderbüchern und werden auf Buch-Covern eingesetzt.
4. Komplexe Sachverhalte werden mit Hilfe technischer/wissenschaftlicher Illustration erklärt.
5. Daten werden mit Hilfe von Infografiken und Piktogrammen visualisiert.
6. Visuelle Konzepte werden für Entwürfe bei Filmen, Spielen und Produkten eingesetzt.
7. Mit Hilfe von Mode-Skizzen werden Kleidung und Design visualisiert.
8. Vorträge und Meetings werden durch „Recording“ visualisiert.

Techniken

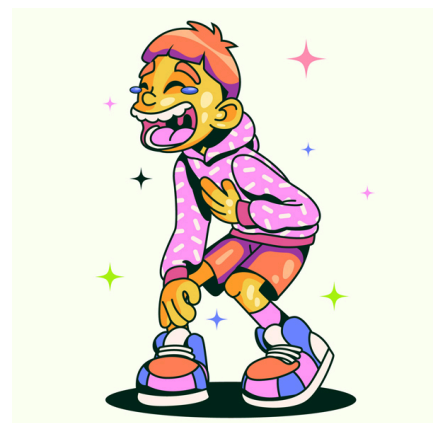
Traditionell kommen Bleistift, Tusche, Aquarell oder Kohle zum Einsatz. Digital verwendet man Vektorgrafiken, 3D-Renderings oder Pixelmalerei. Bei einer anderen Technik werden verschiedener Materialien kombiniert.



3D-Design



Comics



Cartoons



Anime



Buch-Illustration



Karikatur



Vintage / Retro



Fantasy



Flat Design



Mode-Design



Realismus



Line Art

Formen konstruieren

Aufgabe: Alle Geometrie-Funktionen anwenden

Mehrere Objekte kann man mit „booleschen Operatoren“ verändern. Dazu wählt man mindestens zwei Objekte aus, die sich überlappen sollten, und wendet darauf eine der nachfolgend beschriebenen Operation an. Diese Funktionen findet man im Menü „Vektor – Geometrie“ oder in der Menüleiste. Wer viel damit arbeitet, kann sich über „Einstellungen – Tastenkürzel“ auch Shortcodes anlegen oder die Funktionen mit der rechten Mouse-Taste aufrufen.

Hinzufügen: Aus einer Summe von Objekten wird ein neues Objekt kreiert.

Subtrahieren: Entfernt überlappende Bereiche eines unten liegenden Objekts.

Überlappen: Erstellt ein neues Objekt aus überlappenden Bereichen, die allen ausgewählten Objekten gemeinsam sind.

Xor: Fügt ausgewählte Objekte zu einem zusammengesetzten Objekt mit transparenten Bereichen zusammen. Hier überlappen sich gefüllte Regionen.

Aufteilen: Hier werden Objektbereiche in separate Objekte aufgeteilt. Ein Objekt aus dem Schnittbereich behält die Farbe des obersten Objekts bei.

Im hier gezeigten Beispiel wurden ein Stern und ein Kreis (ohne Füllung, mit einer Kontur von 2 pt) übereinandergelegt, wobei der Kreis den Stern an den Spitzen „kreuzt“. Der orangene Stern in der Mitte dient nur als Referenz-Objekt.

Auswirkungen

Beim „Hinzufügen“ verschmelzen der Stern und der Kreis zu einem neuen Gebilde. Der Kreis weist nun zusätzlich die Zacken des Sterns auf. Beim „Subtrahieren“ bleiben nur die Zacken des Sterns übrig. Beim „Überlappen“ werden die Zacken des Sterns abgeschnitten. Beim „Aufteilen“ werden alle Elemente voneinander getrennt, bleiben der neuen Form aber erhalten. Nach dem „Aufteilen“ kann man alle separierten Teile getrennt bearbeiten.

Damit man die Auswirkungen bei der Funktion „XOR“ sieht, wurden Kreis und Stern mit einer Farbe gefüllt. Nur dann kann man die Veränderungen erkennen. Der Stern wird vom Kreis im inneren Bereich „subtrahiert“ und gleichzeitig auf „transparent“ gestellt (verdeutlicht durch den grünen Kasten). Die Spitzen des Sterns werden zum entstandenen Objekt „addiert“ und im Inneren mit der „Kreisfarbe“ gefüllt.

Bei der Grafik unten rechts (Aufteilen) wurden jeweils zwei Einzelteile markiert (der Rundbogen und das darunterliegende „offene Dreieck“) und mit einer Farbe gefüllt. Möchte man bei den Füllungen gleichviele Teile mit derselben Farbe belegen, macht es Sinn darüber nachzudenken, wie viele Zacken der Stern haben soll.

Mit den „booleschen Operatoren“ kann man ungezählte neue Objekte entwerfen, wobei man natürlich nicht nur auf den Stern oder Kreis zurückgreifen muss. Man kann beliebige Formen miteinander kombinieren. Es können durchaus auch drei oder vier Objekte „neu zusammengestellt“ werden. Der Übersicht halber sollte man aber mit zwei Formen beginnen, um zu verstehen, welche Auswirkungen die Operatoren haben.

Onlinehilfe zur Geometrie



Ausgangsobjekt



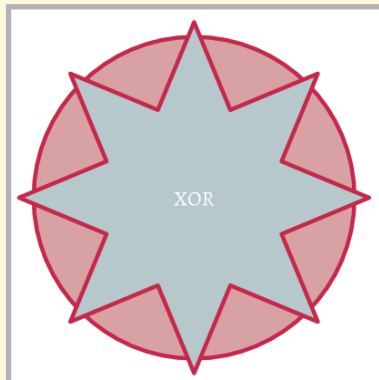
Geometrie „Hinzufügen“



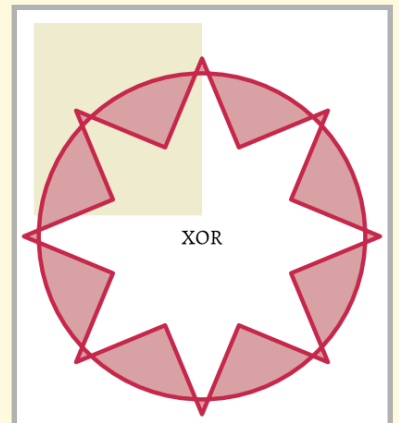
Geometrie „Subtrahieren“



Geometrie „Überlappen“



Ausgangsobjekt „XOR“



Geometrie „XOR“ mit Transparenz



Geometrie „Aufteilen“



Geometrie „Aufteilen“, Einzelteile



„Aufteilen“, mit Füllungen

Der Pfadpinsel

Alleine mit den Vorgaben für Pfadpinsel, die mit dem Affinity-Studio mitgeliefert werden, kann man wahre Wunder vollbringen. Allerdings stürzt das Programm bei der Anwendung von Pfadpinseln manchmal ab. Nach mehreren Versuchen klappt es dann aber doch. Diese Pinsel findet man im gleichnamigen Panel und man kann sie auf Konturen von Formen oder Grafiktext anwenden. Das Panel findet man im Menü unter „Fenster – Vektor – Pfadpinsel“.

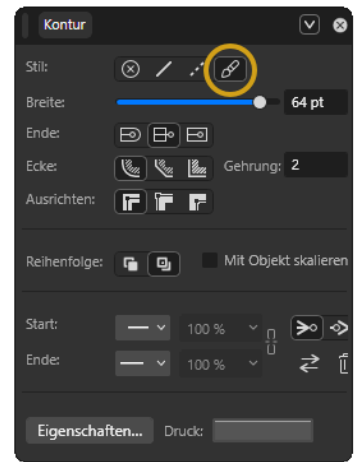
Ein Nachteil ist aber, dass man einen angewendeten Pinsel später nicht mehr wiederfindet, wenn man ein damit verfremdetes Objekt markiert. Der verwendete Pinsel wird im Panel „Pfadpinsel“ schlichtweg nicht erneut angezeigt und markiert. Dies kann man umgehen, in dem man den verwendeten Pinsel dupliziert und ihm einen neuen Namen vergibt. Somit kann man zumindest eine spätere Suche eingrenzen. Eine Pinsel-Kopie sollten Sie aber nur dann erstellen, wenn Sie diese nicht weiter bearbeiten möchten. Denn das Programm stürzt oft ab, wenn man die Einstellungen eines eigenen, duplizierten Pinsels bearbeiten möchte. Deshalb sollte man besser einen vorhandenen Pinsel wählen und ihm bei den Einstellungen einen neuen Namen geben. So bleibt das Original erhalten. Leider stürzt auch hier das Programm ab, wenn man einen eigenen Pinsel erneut ändern möchte.

Wichtig ist auch, dass man den Pinsel im Panel KONTUR anwählt. Über die „Breite“, das „Ende“, die „Ecke“ und die „Ausrichtung“ im Panel KONTUR steuert man, wie der Pinsel auf das Objekt angewendet wird. So kann man festlegen, ob der Pinsel mittig, hinter oder vor einem Objekt platziert werden soll.

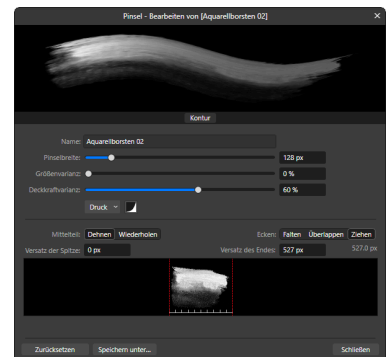
Bei der Bearbeitung eines Pinsels kann man die Pinselbreite, eine Größenvarianz und die Deckkraft einstellen. Ändert man die weiteren Einstellungen, wie das „Dehnen“ oder „Wiederholen“ des Mittelteils, werden vorangegangene Änderungen wieder zurückgesetzt. Über den „Versatz des Endes“ bestimmt man, wie weit der Pinsel später geschlossen wird. Leider wird hier nicht erklärt, mit welchem Wert dies umzusetzen ist.

Alles in allem kann man als Anwender mit dieser Funktion viel herumexperimentieren und vieles ausprobieren.

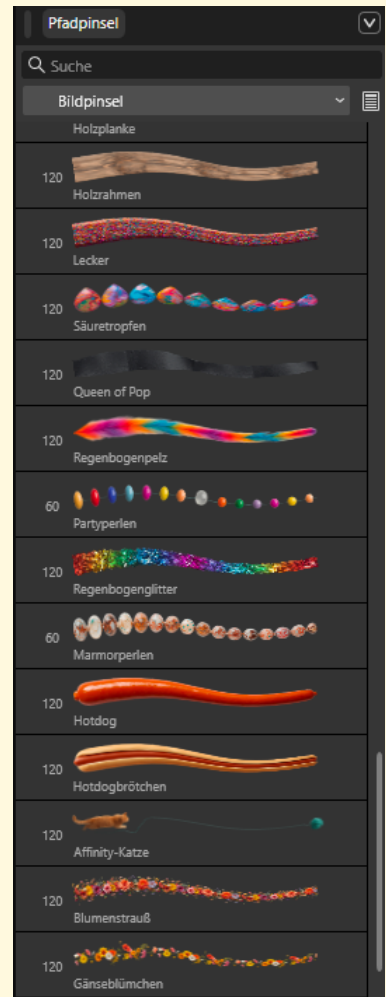
Onlinehilfe zu Pfadpinseln



Damit ein Pfadpinsel wirksam wird, muss er im Panel KONTUR markiert werden.



Einen Pinsel bearbeiten





Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 01



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 02



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 03



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 04



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 05



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 06



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 07



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 08



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 09



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 10



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 11



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 12



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 13



Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 14

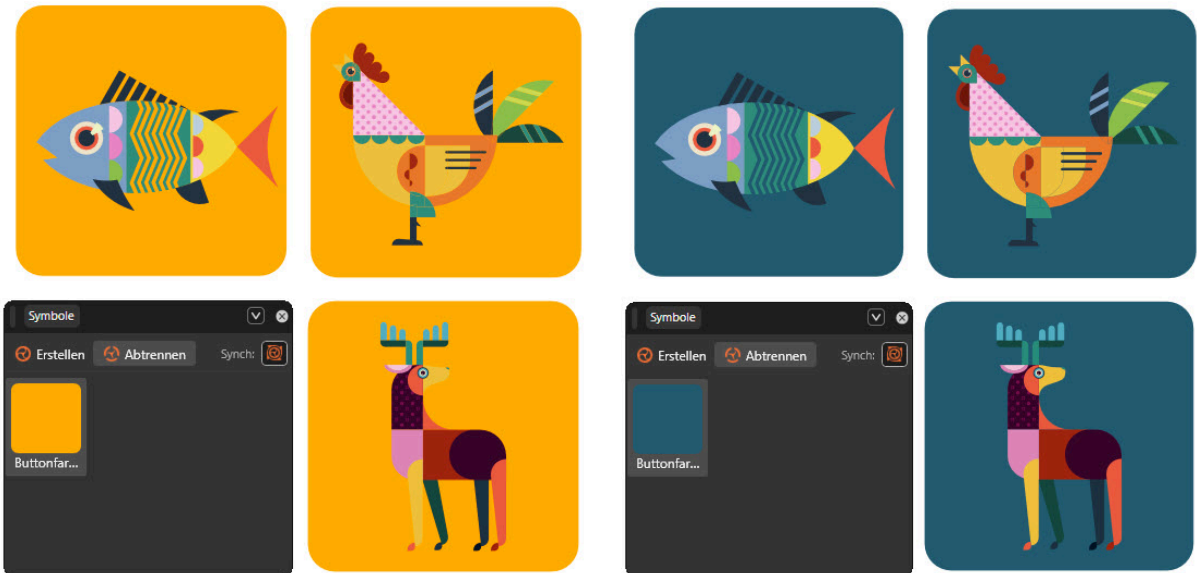


Pfadpinsel - Acrylstrich Nr. 15



BEISPIELE FÜR DEN ACRYL-PINSEL

Das Panel Symbole



Mit Hilfe des Panels „Symbole“ erstellt man im Vektor-Studio zuerst eine Grafik mit allen Attributen. Diese Grafik kann aus mehreren Ebenen, Formen und Farben bestehen. Dann gruppiert man diese Grafik. Sinn und Zweck ist es, den Zustand dieser Grafik mit Hilfe des Panels „Symbole“ festzuhalten. Kopiert man jetzt diese Grafik mehrfach, hat jede Instanz der Grafik die gleichen Attribute, wie anfänglich festgelegt. Ändert man jetzt z.B. die Farbe in einer dieser Grafiken, wird die Farbe ALLER Grafiken angepasst und geändert.

Es besteht auch die Möglichkeit, NUR die Farbe des Hintergrunds eines Buttons im Panel „Symbole“ zu synchronisieren. Die Buttons tragen verschiedene Grafiken. Ändert man die Farbe eines Buttons, ändern sich auch alle anderen. Es ist sogar möglich, ein Teil-Element einer Grafik im Panel EBENEN auszuschalten. Auch dies überträgt sich auf alle anderen Grafiken – wenn sie denn mit dem Panel SYMBOLE mit synchronisiert wurden.

Vorgehensweise

Schritt Nr. 1: Erstellen Sie ein Logo und gruppieren Sie es.

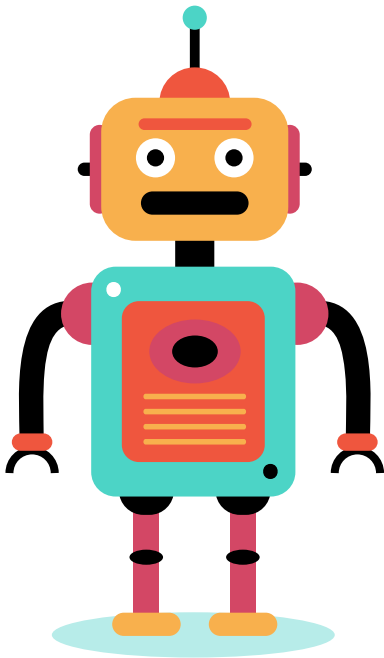
Schritt Nr. 2: Bei markiertem Logo wählt man im Panel „Symbole-Erstellen“ oder im Menü Vektor „Symbol erstellen“.

Schritt Nr. 3: Kopieren Sie das Logo mehrmals und ändern Sie die Farbe oder Schriftart. Im Original werden die Änderungen sofort sichtbar.

Schritt Nr. 4: Über „Abtrennen“ heben Sie die „Kopierfunktion“ des Panels „Symbole“ auf. Änderungen werden jetzt nicht mehr am Original vollzogen.

Schritt Nr. 5: Mit einem Rechtsklick auf ein Symbol im Panel kann dieses gelöscht werden.

Onlinehilfe Panel Symbole



Die separierte Figur

Eine Illustration entwerfen

Aufgabe: Eine Figur anhand vieler Einzelteile entwerfen

Wer mit Affinity-Studio eine Illustration entwerfen möchte, damit aber noch keine Erfahrungen gemacht hat, dem empfehle ich, sich erst einmal eine dieser Grafiken von einer Plattform wie FREEPIK herunterzuladen. Dort findet man genügend kostenlose Illustrationen. Affinity-Studio kann Grafiken im Format AI (Adobe Illustrator Format), EPS (Encapsulated Postscript) oder SVG (Scalable Vector Graphics) bearbeiten. Öffnen Sie eine dieser Grafiken mit Affinity und schauen Sie sich den Aufbau im Panel EBENEN an. Dort findet man jedes gezeichnete Element, leider sind nicht selten normale Formen wie Kreise oder Rechtecke in zu kleine Elemente unterteilt.

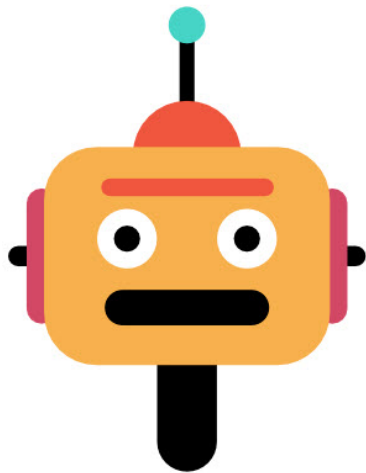
EPS-Dateien werden in Affinity-Studio direkt geöffnet. Bei AI-Dateien erscheint vorab noch ein Menü. Hier kann man einige Einstellungen vornehmen. Nach dem Öffnen ist zu empfehlen, dass Dokument als Affinity-Datei (*.af Format) abzuspeichern. Wie hier zu sehen, besteht der Inhalt der Datei aus mehreren Figuren. Benötigt man einige dieser Figuren nicht und möchte sich nur auf eine konzentrieren, löscht man die anderen, in dem man sie markiert und die ENTFERNEN-Taste drückt.

Teil-Grafiken separieren und analysieren

Schauen Sie sich die zu bearbeitende Grafik genau an. Markieren Sie Teile davon und ziehen Sie diese weg von der eigentlichen Figur. So kann man z.B. den Kopf des Roboters markieren und an eine freie Stelle im Dokument ziehen. Nehmen Sie den Kopf nun „auseinander“ und Sie werden sehen, wie er aufgebaut ist. Es kommt vor, dass kleine Grafik-Elemente „versteckt“ hinter den Elementen liegen. Diese sollte man entfernen, denn sie werden nicht gebraucht. Dies kommt einer „Säuberung“ gleich; warum soll man solche Elemente „mitschleppen“?

Der Kopf der Figur

Beim Kopf sieht man, welche Vektor-Elemente genutzt werden. Er besteht eigentlich nur aus Kreisen und abgerundeten Rechtecken. Zeichnen Sie diese einmal nach. Sie werden sehen, wie einfach das ist. Um Elemente zu kopieren, ziehen Sie ein Element bei gedrückter STRG-Taste aus der Figur heraus. Für die Skalierung aller Elemente orientiert man sich am Kopf selbst.



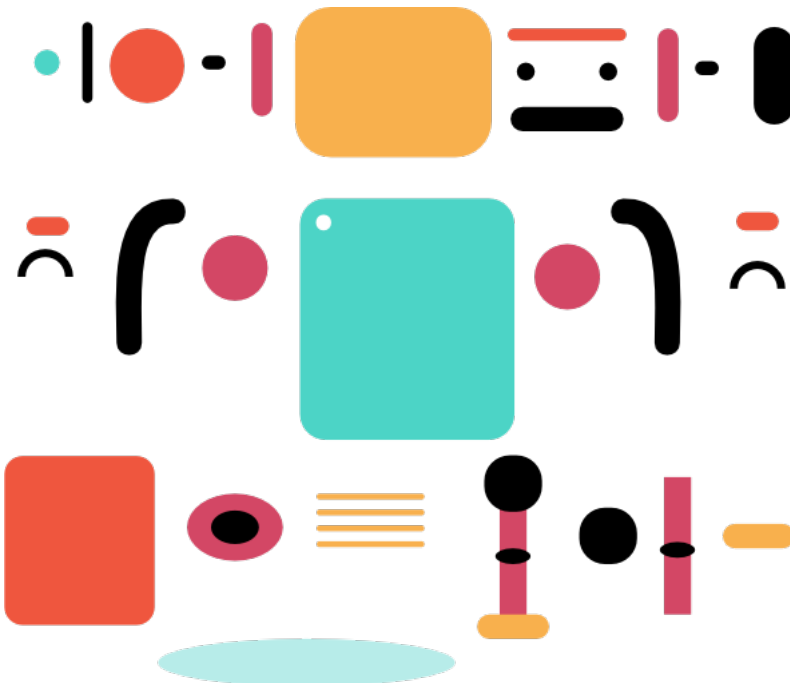
Zur Analyse einer Grafik kann man sich erst einmal dem Kopf der Figur zuwenden. Hier sieht man, dass einige Elemente doppelt verwendet werden.

Onlinehilfe Zeichnen von Formen



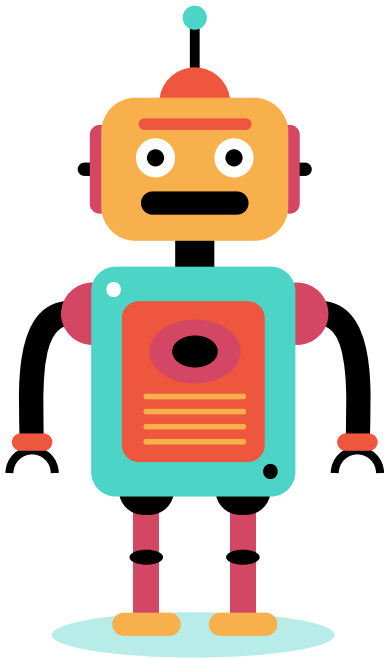
Import einer AI-Datei

Beim Import wird ein Menü angezeigt, wie das Dokument geöffnet werden soll (2). Auch eine Vorschau (1) wird angezeigt. Man sollte die AI-Datei als Vektor-Datei öffnen, in einem Artboard (3). Vorhandene Texte kann man editierbar schalten (4).



Einzelteile

Anhand dieses Beispiels zeigt sich, aus wie vielen Einzelteilen eine Grafik bestehen kann. Man sieht aber auch, dass vieles „doppelt“ ist. Zudem werden hier nur wenige Farben verwendet, um die einzelnen Elemente darzustellen.



Farben in einer Grafik ändern

Aufgabe: Globale Farben Grafik-Gruppen zuordnen und dann ändern

Es ist schon erstaunlich, mit welchen einfachen Mitteln man eine Illustration erschaffen kann. Ziel der Aufgabe hier ist es aber, bestimmten Elementen der Illustration eine „globale Farbe“ zuzuordnen, damit man diese später mit wenigen Klicks ändern kann. Mit Hilfe von „Grafik-Gruppen“ und „Globalen Farben“ geht diese Arbeit schnell von der Hand.

Erstellen Sie eine Illustration, wie die hier gezeigte, oder laden Sie sich eine passende Grafik im Ai- oder EPS-Format von einer Anbieterplattform wie „FreePik“ herunter. Diese können Sie mit Affinity-Studio öffnen und bearbeiten. Leider sind diese Illustrationen nicht sehr sauber exportiert worden, da grafische Elemente in mehrere unnötige Klein-Elemente aufgeteilt sind.

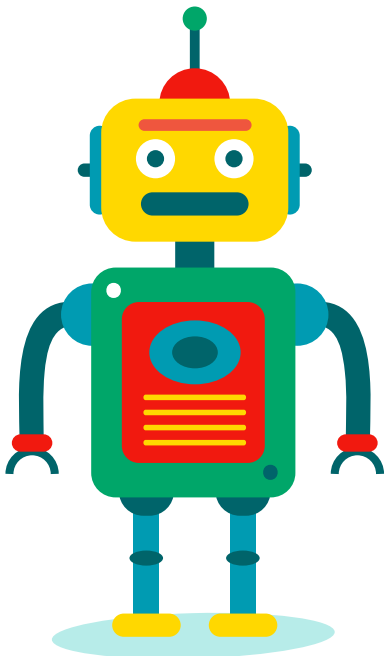
Gruppieren von Grafik-Elementen

Elemente einer Grafik, mit gleicher Farbe, werden in einer Gruppe zusammengefasst. Entweder benennt man die einzelnen grafischen Gruppen nach Farben, oder wie in diesem Beispiel nach Körperteilen. Den Gruppen gibt man deutliche Namen, wie „Körper“, „Hände und Füße“, „Haare“ usw.

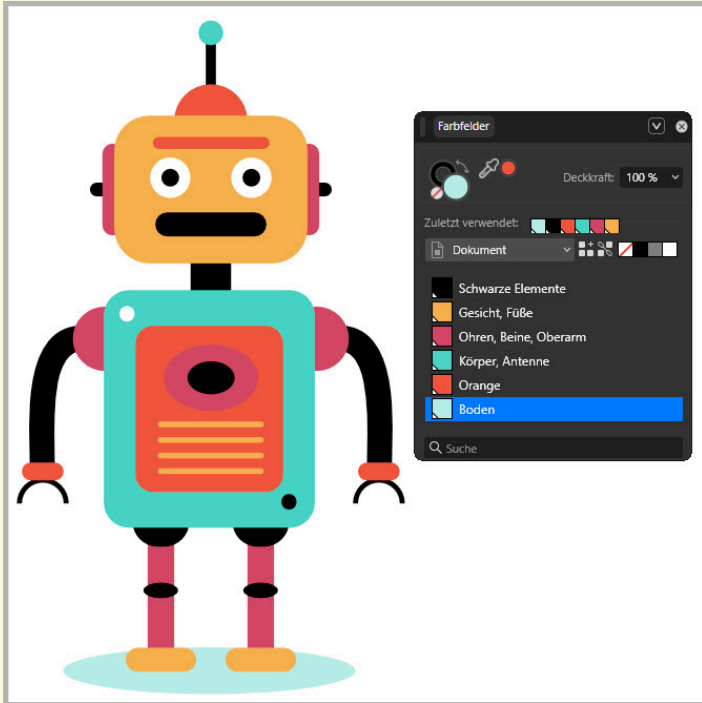
Globale Farben

Diese Art von Farben lassen sich nur mit dem jeweiligen Dokument abspeichern. Sie stehen für andere Dokumente so nicht zur Verfügung. Es sei denn, man wandelt sie in eine normale Farbpalette um. Dann verlieren die Farben aber ihren Zweck, sich bei einer Farbänderung auch auf die damit eingefärbten Elemente auswirken zu können. Hat man die einzelnen Grafik-Elemente nach Gruppen in einer Ebene zusammengefasst, werden auch die „Globalen Farben“ nach den Elementen benannt. Jetzt ist es leicht, jede „globale Farbe“ anzupassen. Dazu klickt man mit der rechten Mouse-Taste auf den Eintrag im Panel „Farbfelder“ und wählt „Füllung bearbeiten“, oder man klickt doppelt auf die Farbe.

Tipp: Möchten Sie einer Illustration neue Farben zuordnen, speichern Sie das Dokument in eine neue Datei. Somit bleiben die Originalfarben im Panel „Farbfelder“ erhalten.

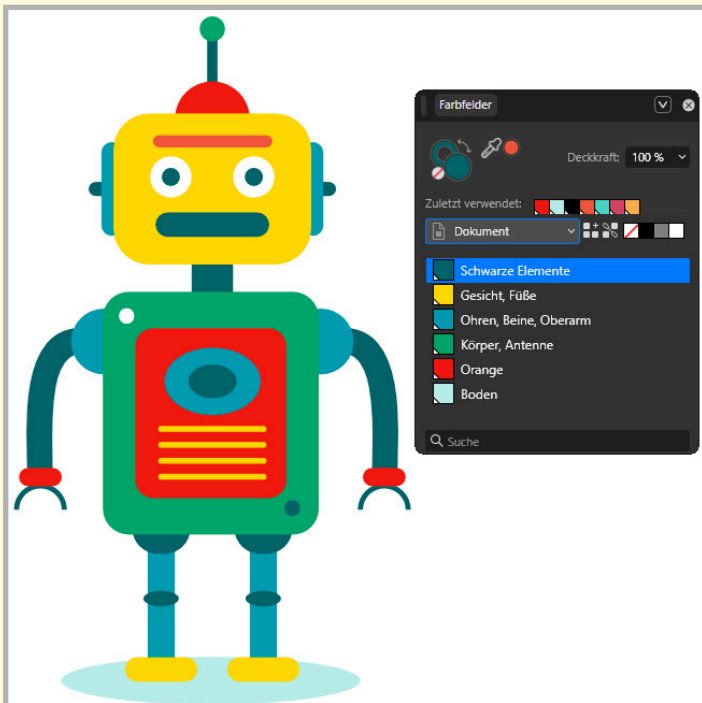


[Onlinehilfe zu Globalen Farben](#)



Farbnamen

Hier sieht man, wie globale Farben mit den Namen der Körperteile benannt werden. So behält man die Übersicht, auch, wenn es viele Farben geben sollte.



Globale Farben

Diese Art von Farben erkennt man in der Farbpalette anhand des kleinen weißen Dreiecks in der linken unteren Ecke. Globale Farben lassen sich in der Farbpalette auch mit einem Doppelklick ändern.

Analyse eines Vogels

Anhand der abstrakten Illustration eines Vogels, hier in Form eines Hahns, kann man sehen, mit welchen einzelnen Formen der Vogel aufgebaut ist. Dazu kann man sich aus dem Internet eine Vorlage herunterladen und diese nachbauen, oder, wenn man versiert genug ist, selbst erstellen. Natürlich gibt es auch komplexere Illustrationen, aber hier kommt man mit wenigen Formen aus. Liegen Formen HINTER anderen, kann man beim Zeichnen etwas gröber vorgehen. Schalten Sie die „magnetische Ausrichtung“ aus. Nur so kann man Elemente genau platzieren.

Bild Nr. 1: Der Kopf

Beim Kopf wird ersichtlich, welche Formen dafür verwendet werden. Der Kopf besteht aus dem Schnabel, den Kämmen (braun) und dem Auge, das nur aus Kreisen besteht. Das farbliche Zusammenspiel der Kreise im Auge lässt eine fast realistische Optik zu.

Bild Nr. 2: Der Hals

Für den Rumpf benötigt man zwei Grafiken. Das Dreieck und ein Muster aus vielen Punkten. Die Farbe der Punkte ist etwas dunkler als die Farbe für den Rumpf. Das Punktemuster wird später auf die Ebene des Dreiecks gezogen.

Bild Nr. 3: Rumpf und Füße

Der Rumpf wird mit zwei Torten-Formen (A und B) gezeichnet, jede Form stellt einen Viertelkreis dar. Die vier Kreise (C) im linken oberen Bereich werden im Panel EBENEN auf den Namen der linken Form gezogen. Sie nehmen die Form eines Halbkreises an. Im linken Bereich wird zudem ein Kreis mit 3 Halbkreisen gezeichnet (D). Im rechten Bereich wird die Form eines Viertelkreises (E) gezeichnet und mit dem Knoten-Werkzeug leicht verzerrt. Dieses verzerrte Element liegt über dem Kreis links. Die Federn (F) zeichnet man mit drei Linien, die an ihren Enden abgerundet sind. Die Verbindung zu den Füßen bildet wieder ein Viertelkreis



(G), gefolgt von den Füßen (H), die man mit dem Zeichenstift-Werkzeug zeichnen und mit Hilfe des Knoten-Werkzeugs anpassen kann.

Bild Nr. 4: Die Federn

Bei den Federn verwendet man die „Sichel-Form“ und zieht den rechten Anfassler nach rechts, damit die Form eine glatte Kante bekommt. Zwei Linien werden schräg dazu gezeichnet und im Panel EBENEN auf den Namen der Sichel-Form gezogen. Die überlappenden Linien-Segmente verschwinden. Dieser Arbeitsschritt wird mit verschiedenen Farben der Form und der Linien dreimal wiederholt.

Farbanpassungen

Auf der vorherigen Seite im Heft habe ich schon beschrieben, wie man so eine Illustration mit „globalen Farben“ farblich verändern kann. Bei diesem Beispiel muss man genau hinschauen, welche Elemente der Grafik farblich verändert werden können. Nicht immer passen Farben zusammen. Zudem muss man auf „verschachtelte“ Objekte achten, die aus mehreren Formen bestehen.

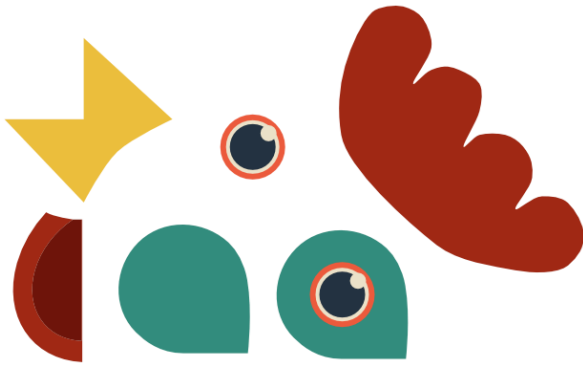


Bild Nr. 1

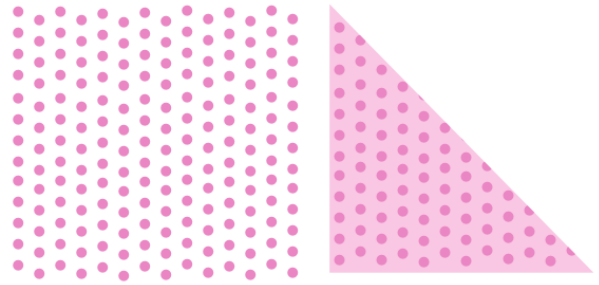


Bild Nr. 2

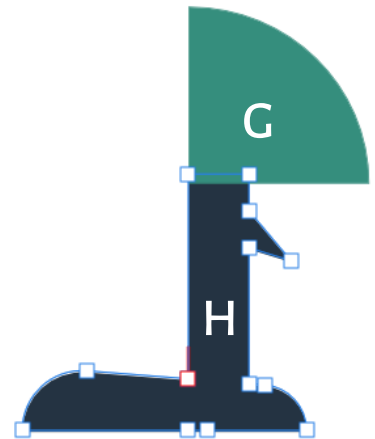
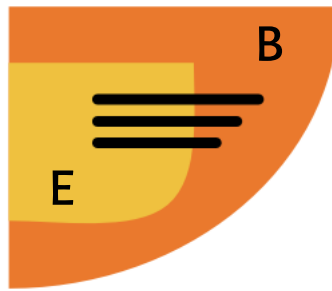
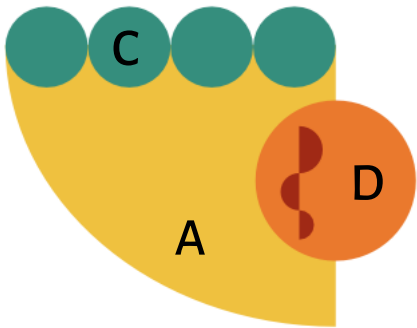


Bild Nr. 3

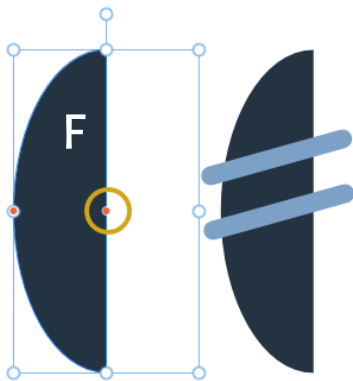
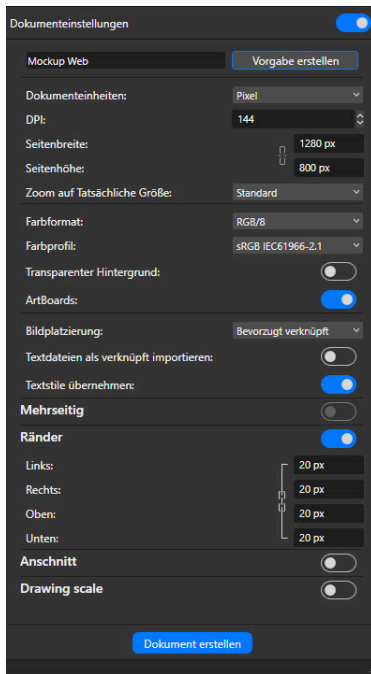


Bild Nr. 4



Neues Dokument erstellen

Hier zu sehen ist der Dialog, um ein neues Web-Dokument zu erstellen. Grundsätzlich lege ich die Datei mit 144 DPI an. Tauscht man seine Designs mit einem Kunden aus, wird er eine bessere Auflösung sehen, die bei nur 96 DPI zu gering ausfallen könnte.

Die Vorlage wird mit einem eindeutigen Namen gespeichert.

Web- und Grafikdesign

Affinity-Studio ist wie geschaffen für das Web- und Screendesign. Dabei kann man z.B. über die Artboard-Funktion eine Art „Moodboard“ abbilden. Dies geht aber nur, wenn man bei den Angaben zu einem neuen Dokument die „Mehrseitigkeit“ deaktiviert. Wir bewegen uns also im Vektor-Studio. Ein Moodboard ist ein digitaler Entwurf von einer Website, in dem Ideen für ein Web-Projekt abgebildet und gesammelt werden. Ein Moodboard kann die Navigation beinhalten, verschiedene Design-Elemente, ein Logo, Buttons und andere grafische Elemente.

Im übertragenen Sinne kann man damit auch ein Screendesign verwirklichen. Über diese Themen sind ganze Bücher geschrieben worden und so möchte ich hier nur einige Aspekte beleuchten, die gerade dem Einsteiger das Leben leichter machen können. Es gibt bei der Gestaltung verschiedene Ansätze, um das Vorhaben in die Tat umzusetzen. Am Ende steht dann z.B. ein mit Word-Press gestalteter Webauftritt, ein Interface für eine Anwendung oder ein ausdrucksfähiges PDF-Tutorial.

Wie fängt man an?

Zuerst legen Sie sich bitte im Vektor-Studio eine neue Datei an. Sinnigerweise wählen Sie hier das WEB-Format. Ich nehme hier immer das Format von 1200 x 800 Pixeln. Legen Sie das Farbformat auf RGB/8 und das Farbprofil auf sRGB fest. Für spätere Arbeiten kann man sich das Dokument als Vorlage sichern. Um im Vektor-Studio genau zu arbeiten, passe ich mir ein Raster an und schalte es an (STRG+SHIFT+#). Gehen Sie dazu in das Menü ANSICHT – RASTER UND ACHSEN. Wählen Sie als Modus EINFACH, den Abstand setzen Sie auf 100 und die Unterteilung auf 10 Pixel.

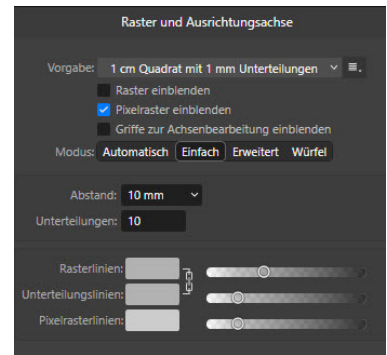
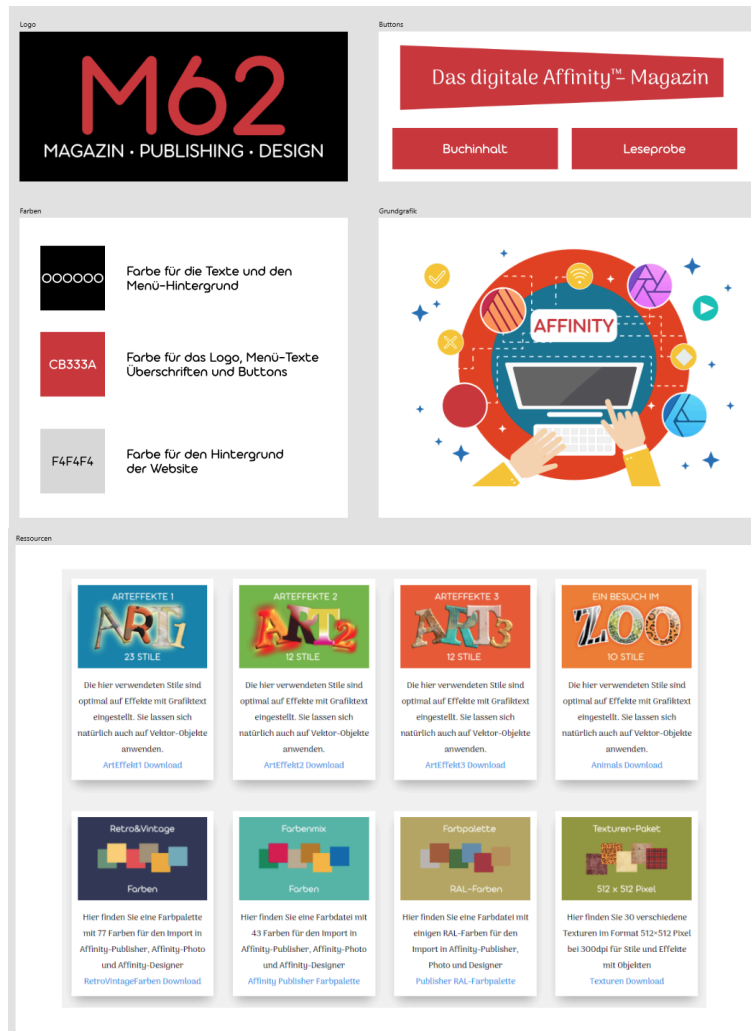
Beispiel für ein Moodboard

Rechts sehen Sie für meine erste Magazin62-Website einige Elemente abgebildet, die ich im damaligen Affinity-Designer angelegt habe. Es handelt sich NUR um eine Designer-Datei, für jeden Webseitenbereich wurde ein separates ARTBOARD verwendet. Im Vorfeld sollte man sich überlegen, wie bestimmte Elemente auszusehen haben. Dazu werden passende Farben definiert, die dann später beim Erstellen der Internetseite angewendet werden. Hier kann es dann immer wieder vorkommen, dass man einzelne Elemente anpasst, dazu nimmt oder wieder verwirft.

Onlinehilfe zu Grafikdesign

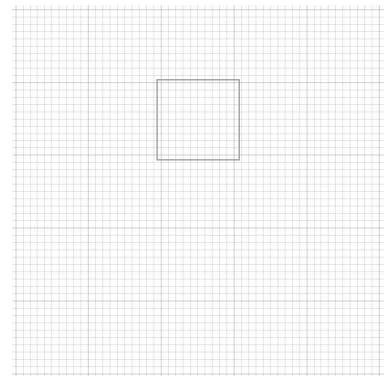
Was ist ein Moodboard?

In einem Moodboard werden alle grafischen Elemente abgebildet, die für eine Website infrage kommen. Mit ihm kann man verschiedene Gestaltungsideen umsetzen, einem Kunden bestimmte Begriffe wie Stimmung, Stil und das „Look and Feel“ einer Website näher erläutern. Durch Änderungen kann man auf Kundenwünsche schneller eingehen. In ein Moodboard gehören Fotos, Grafiken und Illustrationen, Farben und Farbkombinationen, Schriften, Screenshots, Muster und Texturen sowie Icons, die zum Einsatz kommen sollen. Nach der Freigabe aller Elemente kann man mit dem Screendesign beginnen. Da hier schon alles festgelegt wurde, geht die Arbeit dann leichter von der Hand.



Ein Raster definieren

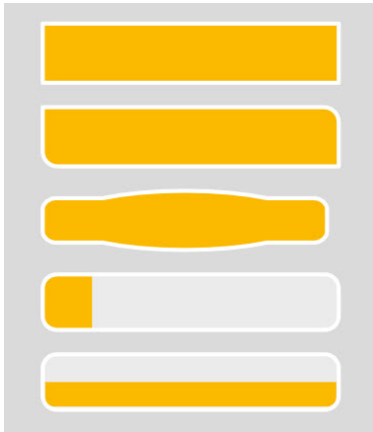
Über das Menü „Ansicht - Raster und Achsen“ definiert man ein einfaches Raster mit einem Abstand von 10 mm und 10 Unterteilungen



Raster mit einer 10er Einteilung

Vor der Definition eines Rasters muss man die Einheit des Dokuments einstellen, unter der man arbeiten möchte. Pixel oder Millimeter.

Dies erreicht man, indem man mit der rechten Mouse-Taste auf die Einheit klickt, da wo sich beide Lineale im Dokument oben kreuzen.



Diese Art von Gestaltung zeigt einem schnell, ob das Ganze stimmig ist, ob etwas passt oder nicht. Bei diesem Moodboard ging es in erster Linie darum, wie alles aussehen sollte, weniger darum, welche Elemente man auf der eigenen Website verwendet. Deshalb gibt es hier auch nur einen einzigen Button (oben rechts) zu sehen, da er, wie in meinem Fall, von WordPress und dem genutzten System selbst generiert wird.

Tip: Arbeiten Sie in einem Moodboard immer mit „Globalen Farben“. Damit lassen sich Farben für alle gleichfarbigen Elemente mit einem Mouse-Klick anpassen.

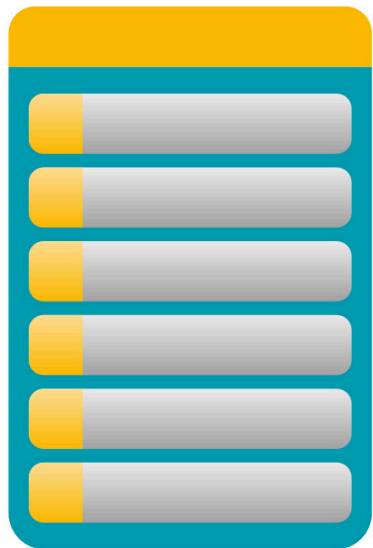
Farben und Buttons

Eigentlich spielt es keine Rolle, mit was man anfängt. Ich habe mir angewöhnt, mit den weniger komplexen Dingen anzufangen um dann später ein Gefühl dafür zu bekommen, wie das „Gesamtkunstwerk“ auszusehen hat. Wir beginnen bei den Farben. Ziehen Sie mit Hilfe des Werkzeugs RECHTECK (M) ein Viereck auf und vergeben Sie diesem eine passende Vordergrundfarbe. Hier muss ich kurz erklären, warum es sinnvoll ist, sich mit den Hexadezimalen Farbcodes auseinanderzusetzen. Über die Hex-Werte einer Farbe kann man ein sehr großes Farbspektrum abdecken und zudem ist es üblich, im Webdesign mit diesen Zahlenwerten zu arbeiten. Dem Hex-Wert wird eine Raute (#) vorangestellt, gefolgt von einem 6-stelligen Code. Früher konnte man nur mit den 256 RGB-Farben arbeiten. Diese Zeit ist aber zum Glück vorbei. Schreiben Sie den Code auf, am besten in das Viereck mit der Farbe.

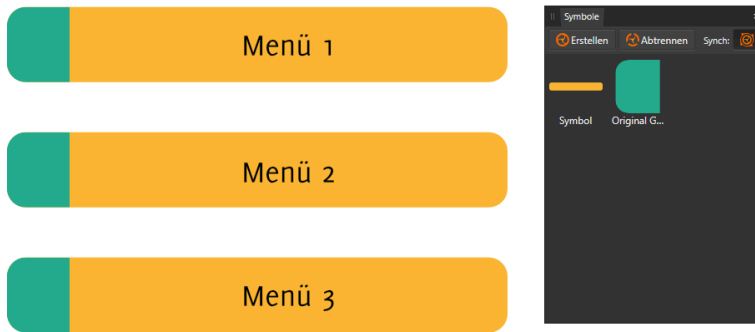
Bei den Buttons scheiden sich oft die Geister. Puristen schwören auf einen minimalistischen Stil, andere wiederum möchten es etwas verspielter. Wenn man eine rein private Website gestaltet, darf es etwas verspielter sein. Bei professionellen Arbeiten verzichtet man auf Schnörkel oder bunte Buttons. Da viele Anwender heute im Internet unterwegs sind, haben sie sich an einige wenige Button-Formen und Ausführungen gewöhnt.

Abgerundete Rechtecke

Zeichnet man ein abgerundetes Rechteck (M), kann man die Rundungen an allen vier Ecken gleich verändern, möchte man jede einzelne Ecke bearbeiten, nimmt man das Häkchen oben in der Kontextleiste bei „Radius“ weg. Die einzelnen Werte werden in Prozent angegeben. Möchte man lieber Pixelwerte verwenden, setzt man ein Häkchen bei „Absolute Größen“.



Früher hat man im Internet eine riesige Menge unterschiedlicher und bunter Buttons gesehen. Das macht man heute nicht mehr, weil sie meist nur von wichtigen Elementen ablenken. Rechteckige oder leicht abgerundete Buttons reichen völlig aus. Auch mit Konturen sollte man sparsam umgehen.

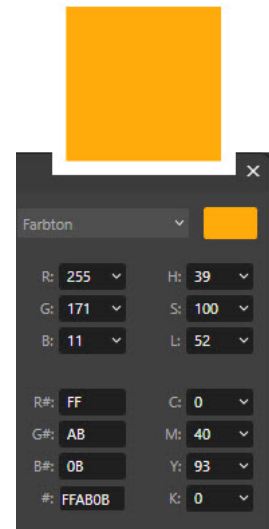


Das Panel Symbole

Speziell im Vektor-Studio gibt es ein Panel mit dem Namen „Symbole“. Stellen Sie sich vor, Sie zeichnen einen Button und vervielfältigen ihn, um ein Menü zu simulieren. Wie wäre es, wenn man mit einem MOUSE-Klick die Farbe aller Buttons ändern könnte? Man könnte das auch mit einer „Globalen Farbe“ umsetzen, aber dann müsste man ständig die Farben anpassen. Diese Funktion ist nicht auf die Form eines Buttons beschränkt.

Zeichnen Sie einen Button und gestalten Sie ihn, bis er fertig ist. Wenn der Button aus mehreren Teilen besteht, sollten Sie alles gruppieren (STRG+G). Schauen Sie sich nun das Panel SYMBOLE an. Wichtig ist hier, dass das Symbol ganz rechts „Synch.“ angeklickt ist. Damit schaltet man die Synchronisation von Elementen an, die sich im Panel befinden. Markieren Sie jetzt Ihren Button und klicken Sie im Panel auf „Erstellen“. Ihr gezeichnetes Objekt landet jetzt im Panel.

Für den zweiten, dritten und vierten Button ziehen Sie jetzt aus dem Panel das gezeichnete Element mehrmals auf die Arbeitsoberfläche. Wie in meiner Grafik zu sehen, habe ich jedem Button einen Text zugewiesen. Um die Farbe aller Buttons gleichsam zu ändern, gibt es zwei Möglichkeiten. Ist keine Gruppierung vorhanden, klickt man auf das Element EINES BUTTONS und ändert im Panel FARBFELDER die Farbe. Dabei spielt es keine Rolle, welchen Button man anklickt. Die andere Möglichkeit würde ich bevorzugen, wenn man Objekte aus mehreren Formen erstellt und diese gemeinsam gruppiert hat. Dann macht es Sinn, im Panel EBENEN ein Element auszuwählen, um dann die Farbe zu ändern. Probieren Sie das einmal aus. Sie werden auch sehen, dass sich auch die Farben im Panel SYMBOLE anpassen. Funktioniert das bei Ihnen nicht, schauen Sie nach, ob „Synch“ im Panel SYMBOLE aktiviert ist. Über das „Abtrennen“ im Panel werden die Einstellungen zurückgesetzt.



Panel Farbfelder

Farbauswahl mit der Definition des Hex-Wertes. Diesen sollte man sich notieren um ihn später bei der Gestaltung einer Website einzusetzen.



Als Asset speichern

Relevante Grafikelemente kann man in einem ASSET sammeln.



Deutschland und seine Bundesländer

Ein klassisches Projekt für Affinity-Studio ist das Erstellen einer Karte von Deutschland. Die Umrisse der gesamten Karte und die einzelnen Bundesländern wurden aber nicht einzeln erstellt. Dies kann man machen, aber es würde den zeitlichen Rahmen eines solchen Projekts bei Weitem übersteigen. Aus diesem Grund sucht man sich in einem passenden Bilder-Portal eine adäquate Karte und passt sie im Affinity-Studio an. Unten habe ich Ihnen über den orangenen Button die Quelle zu FREEPIK verlinkt. Sie müssen dort allerdings angemeldet sein.

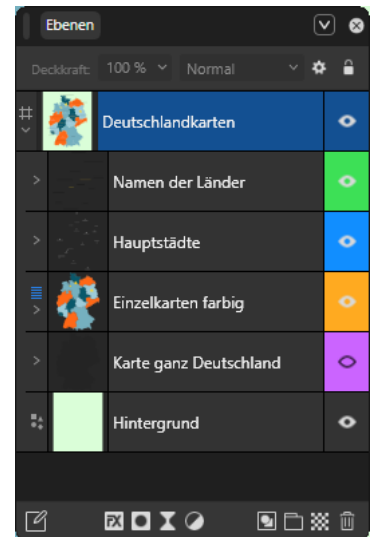
Die original Karte besteht aus den Umrissen (Kontur mit 0.5pt) der einzelnen Bundesländer und den Flächenfarben jedes einzelnen Landes. Somit kann man bestimmte Ebenen ausschalten, die Ländergrenzen bleiben aber trotzdem sichtbar. Zuerst ging es darum, den Umriss und die Fläche eines Landes neu zu benennen und in einer Gruppe abzulegen. So entstanden 16 Gruppen, die im Panel EBENEN benannt wurden. Was noch fehlte, waren die Namen der Hauptstädte und die Namen eines jeden Bundeslandes.

Die Hauptstädte werden mit den Namen und den weißen Punkten in einer Gruppe zusammengefasst. Allerdings bleiben die Punkte separiert. Somit kann man sie in einem Rutsch einfärben. Das gilt auch für die Namen der Hauptstädte. Die Ländernamen werden getrennt in einer eigenen Gruppe zusammengefasst. Auch hier ist es schnell möglich, die Farben der Namen zu ändern. Die Farben der einzelnen Bundesländer haben keine besondere Bedeutung. Hier ging es nur darum, angrenzende Länder voneinander zu unterscheiden.

Diese ganzen Vorüberlegungen sind nötig, damit man die Karten optimal verwenden kann. Einsatzgebiete gibt es viele. So kann man mit den Karten Wahlen dokumentieren oder für jedes Bundesland eine Wetterkarte erstellen oder man nimmt sich eine Karte heraus und dokumentiert die Geschichte des Landes. Hier hilft sicherlich Wikipedia weiter. Selbst für schulische Zwecke kann man die Karten verwenden.

Um sich voll und ganz auf ein solches Projekt zu konzentrieren, sollte man mit dem Vektor-Studio arbeiten. Nehmen Sie sich Zeit für dieses Projekt!

Quelle Deutschlandkarte



Die Aufteilung der Ebenen in der Datei „Deutschland.af“



Bundesland Sachsen



Sachsen Landeswappen

Aus dem Blätterwald



4 verschiedene Blatt-Formen mit dazugehörigen Farben

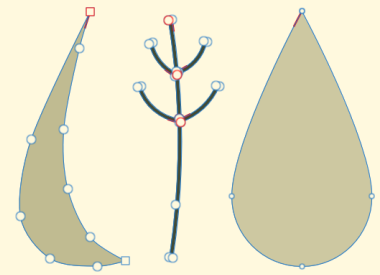
Aufgabe: Gestalten eines runden Aufklebers für eine Baumschule

Bei diesem imaginären Projekt geht es darum, einen Aufkleber für eine Baumschule zu gestalten. Vielleicht, um ihn auf einen Firmenwagen zu kleben. Das Thema ist dankbar, denn bei der Motivwahl muss man nicht lange überlegen. Stilistisch verwendet man keine Fotos, sondern Illustrationen von vier verschiedenen Blätterformen. Die Blätter kann man sich mit etwas Geschick schnell selbst erstellen, wobei man, wie in den hier gezeigten Beispielen, mit nur wenigen Werkzeugen auskommt.

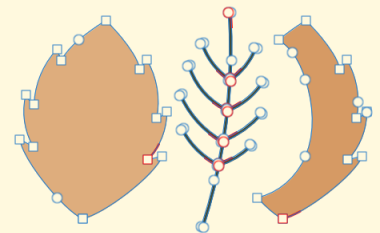
Bei der Farbgebung kommen sogenannte „Erdtöne“ zum Einsatz, die eine halbwegs realistische Optik wiedergeben. Für die Anordnung im Aufkleber werden dann jeweils zwei gleiche Motive verwendet, die in einem 45 Grad Winkel angeordnet werden. Damit die Blätter im späteren Aufkleber herausstechen, muss man eine passende Farbe für den Hintergrund finden. Es versteht sich von selbst, dass diese Farbe nicht mit den Farben der Blätter kollidieren darf. Welche Informationen mit dem Aufkleber transportiert werden sollen, muss man mit dem Auftraggeber absprechen. Sicherlich wäre auch eine Telefonnummer sinnvoll, die ich hier aber weggelassen habe.

Bei den Blättern, die ich hier verwendet habe, sieht man schnell, dass man bei der Gestaltung der verschiedenen Formen auf das „Tropfen-Werkzeug“ zurückgreifen kann. Mit dem „Knoten-Werkzeug“ lassen sich zusätzliche Knoten generieren, die meist mit den Zuständen „Glatt“ und „Smart“ eine feinere Ausarbeitung zulassen. Damit man alle Blätter in gleicher Größe gestalten kann, legt man sich über das Menü „Ansicht – Raster und Achsen“ ein passendes Raster an. Nutzt man das „Knoten-Werkzeug“, sollte man für das Feintuning die „Magnetische Ausrichtung“ abschalten. Sonst kann es passieren, dass beim Bearbeiten eines Blattes ein Knoten ständig im Raster „hängenbleibt“. Bei den Stängeln der Blätter kann man sich die verschiedenen Formen und Verästelungen mit dem „Zeichenstift-Werkzeug“ erstellen. Dabei muss man den Stift mehrmals absetzen, um eine weitere Verästelung zu zeichnen.

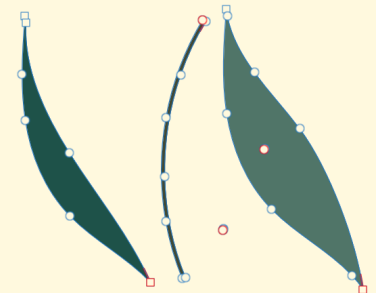
Sind alle Blätter fertiggestellt, ordnet man sie im Aufkleber in einem 45 Grad Winkel an.



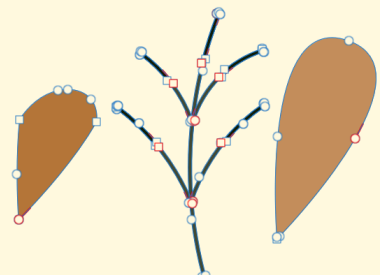
Blattform mit Hilfe des „Tropfen-Werkzeugs“.



Ausgearbeitete komplexere Form eines Blattes.



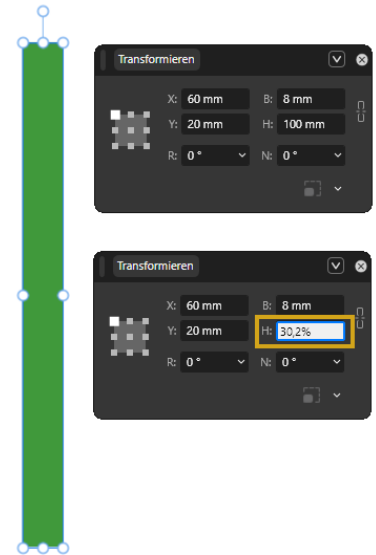
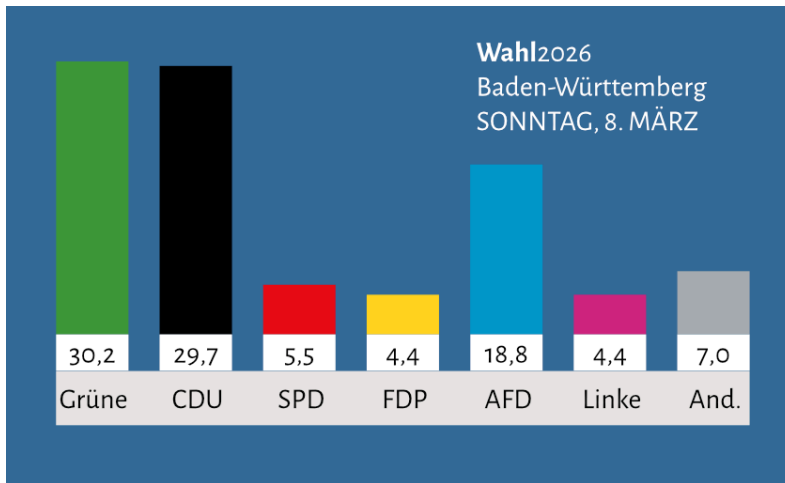
Blatt mit dem „Tropfen-Werkzeug“, mit zusätzlichen Knoten.



Ein weiteres Beispiel mit dem „Tropfen-Werkzeug“.



Wahlergebnisse visualisieren



Ohne Wahlen zu kommentieren, möchte ich hier zum Hefteinstieg einen Trick präsentieren, mit dem man zumindest bei Balken-Diagrammen schnell die richtigen Prozentzahlen abbilden kann. Wir verwenden das Rechteck-Werkzeug und das Panel TRANSFORMIEREN. Vielleicht hilft dieser Trick, wenn Sie einmal die Zahlen Ihrer Kommunalwahl in einem Stadtmagazin präsentieren möchten.

Schritt Nr. 1: Zeichnen Sie ein Rechteck mit der Breite von 8,0 mm und einer Höhe von 100,0 mm.

Schritt Nr. 2: Wiederholen Sie das für alle Parteien, die Sie abbilden möchten und stellen Sie die Balken nebeneinander.

Schritt Nr. 3: Vergeben Sie jedem Balken die passende Partei-Farbe.

Schritt Nr. 4: Markieren Sie jetzt jeden einzelnen Balken und tippen Sie die erreichte Prozentzahl im Panel TRANSFORMIEREN ein – und zwar im Feld H für die Höhe. Als Maßeinheit wählen Sie das Prozentzeichen auf der Tastatur, über der Zahl 5. Hier ist wichtig, dass

man die „Ketten“ für das Seitenverhältnis NICHT aktiviert. So verändert man nur die Höhe des Balkens, nicht aber die Breite – die soll immer gleich bleiben.

Schritt Nr. 5: Da man bei Schritt Nr. 1 die Gesamthöhe auf 100,0 mm festgelegt hat, kann man bei Schritt Nr. 4 die Zahlen auch mit Millimetern, anstatt mit Prozent, angeben.

Schritt Nr. 6: Zur Kontrolle kann man alle Balken untereinander platzieren. Man kommt auf die angegebene Gesamthöhe von 100,0 mm.

Schritt Nr. 7: Im fertigen Diagramm markiert man alle Balken und richtet sie am unteren Rand aus. Zudem richtet man sie auch in der Horizontalen mit gleichem Abstand aus.

Grundlagen - Vektor-Tools

Flächenwerkzeug: Damit lassen sich verschiedene Segmente einer Grafik messen.

Artboard: Dies sind separate Designflächen innerhalb einer einzigen Vektor-Studio-Datei.

Umrandung: Hiermit können Konturen von Kurven/Formen in einem Abstand zum Objekt platziert werden.

Ecken-Werkzeug: Hiermit können spitze Ecken einer Form abgerundet werden.

Füllungswerkzeug: Hiermit lassen sich Füllungen und Konturen farblich verändern.

Messer: Hiermit kann man Teile einer Form zerteilen.

Maß-Werkzeug: Misst die Entfernung zwischen Objekten.

Knoten-Werkzeug: Hiermit lassen sich einzelne Knoten einer Vektorform bearbeiten.

Pfadpinsel: Erzeugt einen Vektorpinsel, den man

jederzeit bearbeiten und verfremden kann.

Zeichenstift: Zeichnet Kurven, gerade Linien und geschlossene Formen.

Bleistift: Ermöglicht das freihändige Zeichnen von Linien.

Punkttransformation: Skaliert oder dreht ausgewählte Objekte an jedem vorhandenen Knoten.

Formkonstrukteur: Ermöglicht das Konstruieren komplexer Formen.

Konturbreite: Ändert das Druckprofil von Kurven, die mit Linienwerkzeugen erstellt wurden.

Transparenz: Erzeugt eine Transparenz zwischen zwei/mehreren Punkten.

Vektorzuschnitt: Erlaubt das Beschneiden von Objekten und Bildern.

Vektorbereich füllen: Hiermit lassen sich Vektorbereiche mit Farben/Texturen füllen.



M62

DAS AFFINITY MAGAZIN



Vektormania

Sonderheft