

# M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

## Affinity Studio 3

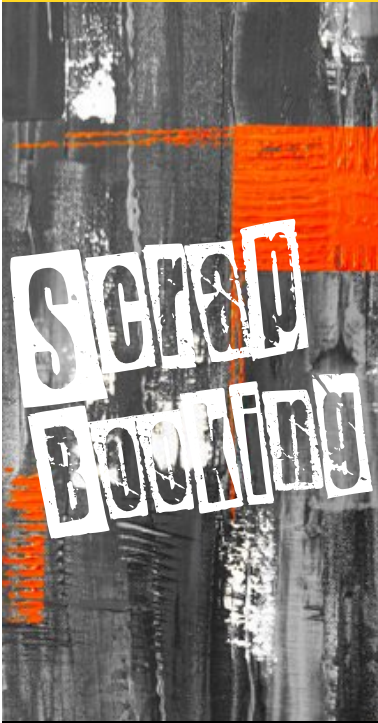


# Scrapbooking

## Sonderheft

# M62

DAS AFFINITY MAGAZIN



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 Affinity-Freunde.

Mit diesem Sonderheft erfülle ich sicherlich einigen Anwendern einen lang gehegten Wunsch, einmal etwas über das „Scrapbooking“ zu erfahren. Längst ist dieses Thema aus den Kinderschuhen herausgewachsen, das reelle Bekleben von gedruckten Vorlagen mit den unterschiedlichsten grafischen Elementen wird zwar heute noch praktiziert, längst hat aber das „digitale Scrapbooking“ Einzug in die Wohnzimmer gefunden. Und hier sind der Kreativität keine Grenzen mehr gesetzt.

Noch nie habe ich für ein Projekt so viele Stunden der Vorbereitung benötigt. Zum einen gibt es die unterschiedlichsten Stile, wie eine Kollage aussehen kann. Ein Kriterium sind da die passenden Hintergründe, dann das Recherchieren zu den unterschiedlichsten grafischen Elementen und schließlich muss auch der gesamte Workflow passen. Hier gilt es, optimal und zeitsparend zu arbeiten. Wichtig sind auch Überlegungen, dass bestimmte Elemente nicht passen. So wird man kaum eine Blume in ein „männliches Design“ platzieren und ein Motorrad eher selten in ein „weibliches Design“. Gestaltet man ein Scrapbook für eine bekannte Person, kann man die Vorlieben aufgreifen und sich ein passendes Motiv suchen. Wenn jemand z.B. Eisenbahnen sammelt, kann man ein passendes Element mit einfügen. Sie sehen, gestalterisch sind einfach keine Grenzen gesetzt. Dieses Heft ist auf einigen Seiten ähnlich aufgebaut, wie eine Scrapbook-Seite. Zu sehen auf der Seite mit den Bilderrahmen. Auch so kann man Informationen vermitteln.

Stellt man fünf Grafikern dieselbe Aufgabe, um eine Scrapbook-Seite zu gestalten, wird man fünf verschiedene Ergebnisse bekommen. Das liegt zum einen am Wissensstand eines Gestalters, an der Art, wie er nach Grafiken recherchiert, welche er findet und, ganz wichtig, welches Verständnis er für die Kombination (Collage) der Grafiken entwickelt. Und dann ist es auch eine Stil-Frage.

Nun wünsche ich viel Spaß beim Lernen und Ausprobieren.

Ihr Georg Walter

## Was ist Scrapbooking?

Scrapbooking ist ein kreatives Hobby, bei dem Foto- oder Sammelalben durch die Kombination von Fotos mit Dekorationen, Texten und Erinnerungsstücken künstlerisch gestaltet werden. Das Ziel ist es, persönliche Geschichten, Erlebnisse und Reisen individuell und ästhetisch festzuhalten, oft mit Hilfe von speziellem Papier, Stickern und Stempeln. Hier ist fast alles erlaubt. So kann man z.B. auch Eintrittskarten oder Tickets in die Vorlagen einkleben.

Das Wort „Scrapbooking“ kommt von dem englischen Wort „Scrap“ und bedeutet „Schnipsel oder Stückchen“. Berühmte „Scrapbooker“ waren Königin Victoria und Mark Twain. Wurden zur Bebilderung eines Scrapbooks im 19. Jahrhundert noch Holzstiche verwendet, waren es im 20. Jahrhundert hauptsächlich Text- und Bildpassagen aus Zeitungen und Illustrierten. In fertige Alben fließen immer auch verschiedene Gestaltungsstile mit ein. Beim klassischen Scrapbooking kamen als Materialien Papiere, Klebstoff, Scheren, Stanzwerkzeuge und Stempel zum Einsatz. Bei der digitalen Variante sind dann keine Grenzen mehr gesetzt. Materialien werden digital aufbereitet und in Szene gesetzt. Dabei dient eine grafische Albumseite als Hintergrund, auf der dann die einzelnen Grafik-Elemente platziert werden.

Um sich einen Überblick zu verschaffen, welche grafischen Elemente man verwenden kann, lohnt sich ein Online-Blick in diverse Shops. Da werden einige Elemente aufgeführt, wie Anhänger, abgerissene Papiere, Bilderrahmen, Blumenmotive, Briefmarken, Briefumschläge, Büroklammern, Hintergründe, Klemmbretter, Klebestreifen, Knöpfe, Kugeln, Pins, Postkarten, Schachfiguren, Schrauben, Steine, Sticker, Schmuckelemente, Sternzeichenmotive uvm.



Beispiel einer Scrapbook-Seite aus dem Jahr 1834



Beispiel einer Scrapbook-Seite aus dem Jahr 1910



Beispiel einer realen Scrapbook-Seite von heute

## Hintergründe

Für das Scrapbooking benötigt man einen Hintergrund, eventuell auch mehrere, die sich auf mehreren Seiten immer wiederholen. Diese füllen eine komplette Doppelseite in einem Affinity-Studio Dokument aus. Auf diesen Hintergründen werden dann die verschiedensten grafischen Elemente und Texte platziert. Normalerweise verwendet man, für diese Hintergründe, Fotos, die einer bestimmten Metapher folgen. Das kann ein Notizblock-Motiv sein, oder ein Foto mit einer Holzoptik oder ein Motiv mit einer Leinenstruktur. Möchte man mehrere dieser Hintergründe einsetzen, kann man dies in Affinity-Studio über Masterseiten steuern. Das bedeutet aber auch, dass man für die Gestaltung das Layout-Studio nutzen muss.

In einigen Fällen sollte man sich bei der Gestaltung um die Proportionen von Hintergründen Gedanken machen. Aufgrund der Abmessungen eines Dokuments passen manchmal die Hintergrundgrafiken nicht, Teile werden abgeschnitten. Für eine homogene Ansicht sollte man schon darauf achten, dass die Ränder an allen vier Seiten gleich breit sind, es sei denn, man beabsichtigt eine gewisse Unförmigkeit. Die Hintergründe eines Scrapbooks sollten sich optisch nicht in den Vordergrund spielen, wenn man beabsichtigt, mit vielen grafischen Elementen zu arbeiten, denn hier zählen immer die Inhalte.

Um festzustellen, wie alle grafischen Elemente auf einer Seite wirken, kann man zuerst mit einer Art Arbeitsdatei arbeiten. Hier kann man auch vieles ausprobieren, ändern oder wieder verwerfen. Zudem lässt sich auch feststellen, in welchem Größenverhältnis die einzelnen Grafiken zueinander stehen müssen. Ein wesentlicher Punkt sind die Farben, mit denen man arbeiten möchte. Hier stellt man dann vielleicht fest, dass ein rötliches Dreieck nicht zu anderen Grafiken oder dem Hintergrund passt.



Einfacher Hintergrund einer Doppelseite



Hintergrund mit einem grafischen Motiv, Metapher.

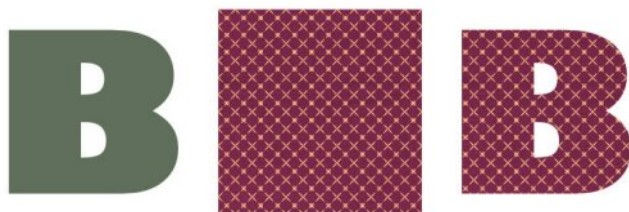


Klassischer Hintergrund, Notizblock-Motiv, Metapher.

## Muster

Zu den Mustern braucht man eigentlich nicht viel zu sagen. Nur so viel. Für ein Scrapbook-Projekt sollte man passende Muster verwenden und nicht den Fehler machen, einfach mal einige zu sammeln, nur weil sie gut aussehen. Ein gutes Scrapbook-Design kommt mit wenigen Mustern aus, wenn man sie denn einsetzen möchte. Hat man sich für 2-3 Muster entschieden, kann man diese jederzeit farblich anpassen, um deren Anzahl zu erweitern. Sie bilden auch einen gewissen Wiedererkennungswert ab.

Zusätzlich, wie hier gezeigt, kann man Muster auch für schöne Texteffekte einsetzen. Wie man das macht, finden Sie im Artikel über das Foto-Clipping, weiter hinten im Heft; erste Methode. Man platziert einfach ein Muster über einen Buchstaben oder ein Wort und verschiebt das Muster im Panel EBENEN auf den Texteintrag. Jederzeit kann man das Muster im Panel EBENEN markieren, drehen oder in der Größe ändern. Für ein Projekt sollte man die verwendeten Muster auch als Asset ablegen.



Ein Buchstabe wird mit einem Muster gefüllt. Es entsteht ein Container mit dem Buchstaben und dem Muster. Beides kann jederzeit bearbeitet werden.



Muster lassen sich in einem Container drehen, vergrößern oder verkleinern.



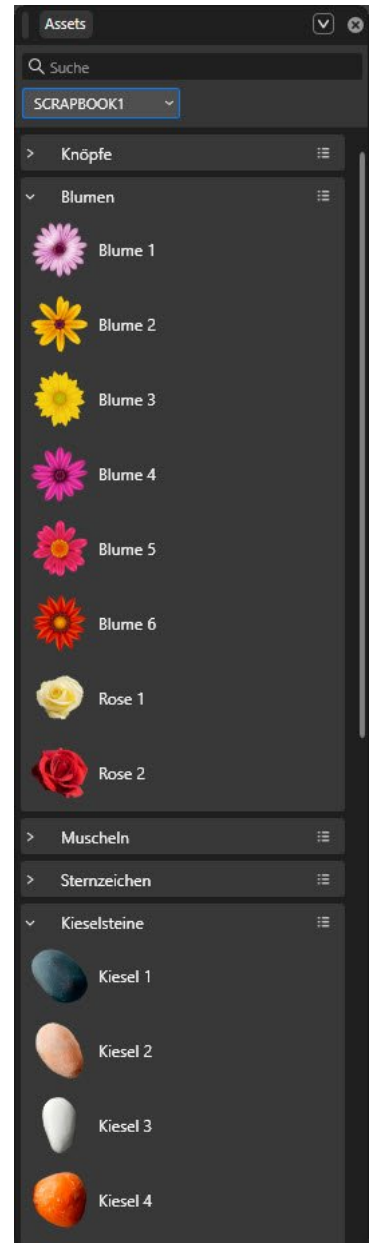
## Assets

Für das Scrapbooking eignet sich das Panel ASSET optimal, kann man hier doch alle grafischen Elemente sammeln, um sie dann später einfach in ein Dokument zu ziehen. Je umfangreicher so ein Asset ist, umso größer wird auch die Dateigröße. Beim Anlegen einer solchen Bibliothek muss man organisiert vorgehen. Eventuell erstellt man sich mehrere Assets, um einmal den Überblick zu behalten und sicherlich auch, um die Dateigrößen im Blick zu halten. Hier macht es Sinn, die einzelnen Assets in Gruppen zu unterteilen. Papier, Hintergründe und Klebestreifen in ein Asset, Blumen, Knöpfe, Sternzeichen in ein weiteres Asset. Zuerst erstellt man sich eine Kategorienliste mit den unterschiedlichen Motiven wie zum Beispiel Hintergründe, Klemmbretter, Bilderrahmen, Schrauben, Knöpfe, Blumen, Steine, abgerissenes Papier, Schachfiguren, Scrabble-Steine, Sticker, Tierkreiszeichen, Postkarten, Klebestreifen usw.

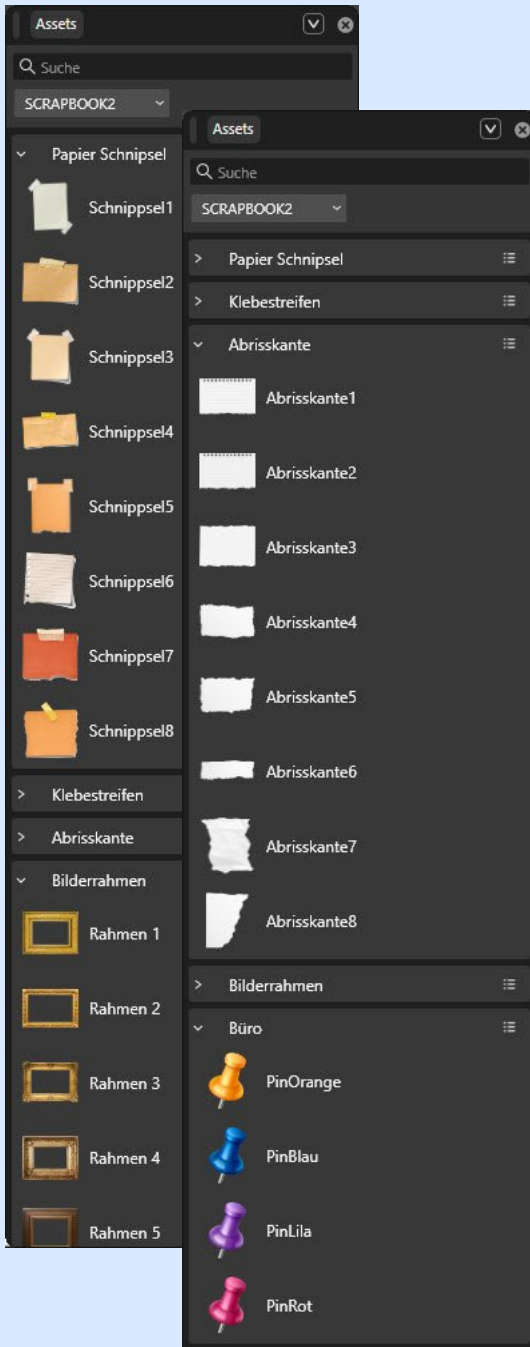
Dann muss man entscheiden, wie groß die einzelnen Elemente sein müssen. Das hängt auch davon ab, wie groß ein Projekt werden soll. Generell sollte man von einem druckbaren 300-DPI-Dokument von vielleicht Din A4 ausgehen. Dann sollte man die einzelnen grafischen Elemente mit etwa 60-100 mm im Format Hoch/Quer anlegen. Legen Sie die Elemente aber nicht nur in einem Asset ab, sondern erstellen Sie auch eine Affinity-Datei mit allen Elementen einer Gruppe. Haben Sie in einem Asset z.B. 10 Blumen gesammelt, erstellen Sie sich ein Affinity-Dokument, in dem Sie alle zehn Blumen zusammen abspeichern.

Nicht zu unterschätzen ist auch die Wahl des Studios, mit dem man alle Elemente zusammenfügen möchte. Wer viel mit Bildern arbeiten und diese eventuell noch anpassen möchte, der sollte mit dem Pixel-Studio arbeiten. Wer mehr mit Text arbeitet und alle Elemente schon fertig auf der Festplatte liegen hat, wird vielleicht das Layout-Studio bevorzugen.

Zu aller erst stellt sich aber die Frage, woher man alle Elemente bezieht, die man später nutzen möchte. Hier empfehle ich die üblichen Datenbanken im Internet. Wer es sich zutraut, kann je nach Gruppe auch Fotos machen und die einzelnen Grafiken aus dem Foto heraus „freistellen“ und separat abspeichern – als PNG-Dateien, denn nur dieses Format besitzt Transparenzen. Verlassen Sie sich bitte nicht auf die Formate EPS oder SVG. Haben Sie z.B. einige Knöpfe, die Sie verwenden möchten, dann legen Sie sich diese auf eine passende Unterlage, fotografieren Sie sie ab, um sie dann im Pixel-Studio freizustellen.



Beispiele von Assets mit unterteilten Gruppen



Beispiele grafischer Elemente aus Vektor-Dateien

## Grafische Elemente



Verrostete Löffel, Kerzenhalter, alte Uhren, Metall Dosen, Pillendöschen, alte Kameras oder vergilbte Fotos. Für Scrapbooks im Vintage-Stil findet man genügend Grafiken, die man in seine Collagen einbauen kann. Aber auch für modern anmutende Ausarbeitungen gibt es genügend Beispiele, wie man seinem Kunstwerk einen bestimmten Stil „aufzwingen“ kann. Man muss sie zwar auch finden und im optimalen Fall auch „freistellen“ können, aber man wird dafür auch belohnt. Mit dem „Freistellen“ ist das so eine Sache. Kennt man die Werkzeuge seines Grafikprogramms nicht, wird man auch keine guten Ergebnisse erzielen. Da wird es manchmal nötig, Feinheiten herauszuarbeiten, weil ein Objekt vielleicht einen Schatten hat und dunkle Bereiche nicht so gut erkennbar sind.

Es kommt übrigens nicht darauf an, dass alle grafischen Elemente die richtigen Proportionen zueinander

haben, eine alte Dose kann schon mal kleiner sein als eine Taschenuhr. Diesen Umstand kann man vernachlässigen, wenn man es so haben möchte. Was man aber nicht steuern kann, sind die Farben eines freigestellten Objekts. Damit man sie wiedererkennt, sollten sie im originalen Zustand verwendet werden. Trägt ein Objekt ein Bild, kann man es ändern, wie rechts zu sehen ist. Das ermöglicht einem, einen Gegenstand zu personalisieren, also ein Foto zu benutzen, dessen Person sich auch im Design wiederfindet, von der man etwas berichten möchte.

Was die Sache aber erst interessant macht, ist die Tatsache, dass man aus Abbildungen, wie oben zu sehen, viele verschiedene Farben generieren kann. Dazu benötigt man eine eigene neue Farbpalette und das Werkzeug „Farbpipette“. Ich rate dazu, eine neue Programmpalette anzulegen, dann kann man sie für



alle anderen Dokumente nutzen. Dokumentpaletten sind begrenzt auf das gerade geöffnete Dokument. Klickt man mit der „Farbpipette“ auf ein Bild, wird der Ausschnitt einer Lupe ähnlich so vergrößert, dass man die gewünschte Farbe auswählen kann. Sie erscheint dann im Panel „Farbfelder“.



## Metaphern

Eine Metapher (griechisch=Übertragung) kann man als Stilmittel verstehen, wenn man etwas bildlich beschreiben möchte. Im klassischen und traditionellen Sinn meint man die Bedeutungsübertragung eines Wortes in eine bildliche Darstellung, die Metapher ist also ein „sprachliches Bild“. Man beschreibt etwas mit Hilfe eines Bildes. Durch die Nutzung einer solchen Metapher kann man Lesern einen komplexen Sachverhalt besser vermitteln, eine Botschaft senden, man sollte sie aber nicht nur als schmückendes Beiwerk sehen. Wenn man über Menschen mit einem Herz aus Gold schreibt, über das Leben als Marathon, über einen Menschen, der ein Fels in der Brandung ist oder wenn man nach langer Zeit das Licht am Ende eines Tunnels sieht, kann man all diese Beschreibungen mit einem Bild erklären.

Auf der Suche nach einem passenden Foto für ein Buchcover, den Aufmacher eines Flyers oder den Hintergrund für ein Scrapbook kann man sich an solchen Metaphern orientieren. Zu berücksichtigen ist hier meist der Inhalt einer Publikation oder eine zu vermittelnde Botschaft. Findet man ein passendes Bild, das den Inhalt, die Botschaft zusammenfassend darstellen kann? Etwas banal, aber passend, wäre das Foto eines Gärtners bei der Arbeit, wenn man in einem Krimi über den Mörder schreibt – „Der Mörder ist immer der Gärtner“.

Oder ein Foto, das eine Wohnung aus den 1960er-Jahren zeigt, wenn man z.B. ein Scrapbook über Familienmitglieder gestalten möchte. Dieses Bild könnte man auch ersetzen, durch ein Foto von zwei Menschen, die in dieser Zeit gelebt haben – z.B. für ein Scrapbook zur Ahnenforschung. Manchmal kann man sich auch auf typische Floskeln im Volksmund beschränken, um ein aussagekräftiges Bild zu finden. Eine Floskel bedeutet nicht viel, kann aber eine bestimmte Aussage untermauern oder eine gewisse Dramatik erzeugen.



Die Schultafel als Metapher



Ein einfaches Foto als Metapher



Der Computertisch als Metapher

## Foto-Clipping auf zwei Arten

Möchte man bei einem Foto den Eindruck erwecken, man hätte es mit der Schere an den Rändern beschnitten, führen digital zwei Wege zum Ziel, wobei in beiden Fällen das originale Foto nicht verfremdet wird. In beiden Fällen erstellt man erst einmal eine Form mit dem Werkzeug ZEICHENSTIFT, die aussieht, als hätte man die Ränder eines Fotos mit der Schere beschnitten. Dazu holt man sich ein Foto in das Dokument und erstellt mit dem Zeichenstift an den Rändern des Bildes die Schmitze. Zum Schluss schließt man den Pfad.

Um die nachfolgenden Schritte auszuführen, macht man sich im Panel EBENEN von der Form eine Kopie, die man mit einem „Sicherheitschloss“ versieht. So bleibt der gezeichnete Pfad erhalten. Denn, beim zweiten Schritt, mit der Maske, geht der Pfad verloren.

### Der einfache Weg zum Ziel:

Man zieht jetzt im Panel EBENEN die Ebene mit dem Foto auf den Namen der Ebene mit der Form. Das Foto nimmt die Form des zugeschnittenen Pfades an.

### Der Weg über eine Maske:

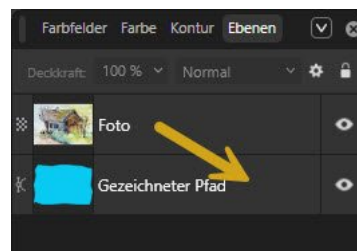
Stellen Sie die Vordergrundfarbe auf Weiß ein. Markieren Sie im Panel EBENEN den gezeichneten Pfad, klicken Sie mit der rechten Mouse-Taste auf die Ebene und wählen Sie „Als Maske rastern“. Diese Maske muss im Panel EBENEN über dem Foto liegen. Die Maske kann jetzt verschoben werden, um einen anderen Ausschnitt des Fotos zu zeigen. Zusätzlich kann man im Pixel-Studio mit dem MALPINSSEL und den Farben Weiß oder Schwarz als Vordergrundfarbe Bereiche der Maske wegradieren (Schwarz) oder hinzufügen (Weiß).



Einen Pfad mit dem Werkzeug ZEICHENSTIFT erstellen



Gleiches Ergebnis bei beiden Wegen



Einfacher Weg:  
Das Foto auf den Namen der Pfad-Ebene ziehen

*Mona liebt  
Kaffee*

*Mona liebt Handtaschen*



## Foto, Maske, Pinsel

Befindet man sich im Pixel-Studio, kann man sehr schöne Effekte erzielen, indem man von einem Foto zuerst eine Maske anlegt, in dieser Maske mit den Farben Weiß oder Schwarz Bereiche des Fotos sichtbar/unsichtbar macht, um dann in einem weiteren Schritt mit einem Malpinsel verschiedene Farben „aufträgt“.

**Schritt Nr. 1:** Laden Sie in ein Dokument ein schwarz/weißes oder farbiges Foto.

**Schritt Nr. 2:** Markieren Sie das Foto und wählen Sie unten im Panel EBENEN das Masken-Symbol (Viereck mit Loch in der Mitte) mit der rechten Mouse-Taste aus. Wählen Sie dort „Leere Maske“.

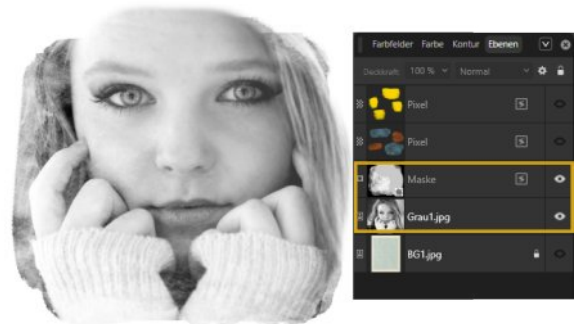
**Schritt Nr. 3:** Markieren Sie im Panel EBENEN die Ebene der Maske aus. Nutzen Sie nun das Werkzeug „Malpinsel“ und malen Sie mit der Farbe Weiß in der Maske alle Bereiche des Fotos aus, die sichtbar sein sollen. Mit der Farbe Schwarz werden Bereiche wieder entfernt.

Solange eine Maske im Dokument vorhanden ist, wird man einen Hintergrund, der im Dokument platziert ist, NICHT SEHEN, da die Maske den kompletten Bereich ausfüllt. Man muss die MASKE und das FOTO erst „zusammenlegen“.

**Schritt Nr. 4:** Markieren Sie im Panel EBENEN die Maske und das Foto. Klicken Sie mit der rechten Mouse-Taste hinein und wählen Sie „Ausgewählte zusammenlegen“. Erst jetzt verbinden sich beide Elemente zu einem grafischen Objekt—ein platzierter Hintergrund wird jetzt wieder sichtbar.

**Schritt Nr. 5:** Wählen Sie das Werkzeug „Malpinsel“ aus und suchen Sie sich im Panel PINSEL einen passenden aus. Je nach Stil kann man z.B. einen Wasserfarben- oder Acryl-Pinsel wählen.

**Schritt Nr. 6:** Legen Sie für die Malpinsel immer eine eigene separate Pixel-Ebene an. Somit ist es möglich, diese Pixel-Ebene jederzeit zu verschieben, wenn gewünscht.



Bereiche der Maske mit Weiß sichtbar gemacht



Mit einem Pinsel aufgetragene Farben

**Schritt Nr. 7:** Malen Sie jetzt um das Foto herum und wählen Sie zwischendurch im Panel FARBFELDER andere Farben aus. Man kann auch während des Malens die Art des Pinsels ändern. So kombiniert man verschiedene Malstile miteinander.

**Schritt Nr. 8:** Möchte man später die Maske weiter bearbeiten, darf man die Maske und das Foto NICHT zusammenlegen.

## Bilderrahmen

### Freisteller

Setzen Sie eine freigestellte Person an den Rand eines Bildes. Weisen Sie den grafischen Elementen einen Schatten nach Außen zu.



### Bild im Bild

Freigestellte Personen kann man zusammen mit einem Foto in einem Bilderrahmen platzieren. Der Bilderrahmen ist mittig freigestellt, sodass man dahinter ein Bild platzieren kann.



### Klebestreifen

Platzieren Sie an den vier Ecken eines Bildes Klebestreifen mit einem Schatten nach Außen. Setzen Sie, wenn nötig, die Deckkraft herunter.



### Anpinnen

Mit freigestellten Pins, lässt sich der Eindruck vermitteln, man hätte ein Foto festgepinnt. Spiegeln oder drehen Sie die Grafik. So wirkt es plastischer.





23. JUNI 2026

# Lisa wird 25

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag!  
Möge Dir Dein neues Lebensjahr Glück,  
Gesundheit, Gelassenheit und unzählige  
wundervolle Momente schenken! Ich wünsche  
dir 365 Tage voller Glück, Liebe, Lachen und  
zudem Gesundheit. Nicht nur heute, sondern  
jeden Tag wünsche ich dir Glück, Gesundheit  
und außerdem Spaß am Leben.



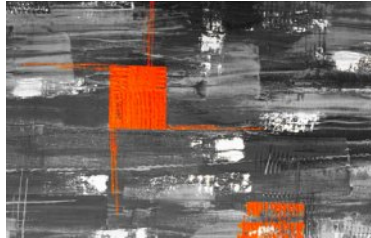
## Lisa

Lisa ist eine fiktive Person und ich muss zugeben, dass ich hier mit den Blumen, Knöpfen und Steinen etwas verspielt agiert habe. Es soll aber demonstrieren, dass man mit diesen Elementen durchaus einen verspielten Eindruck hinterlassen kann, wenn das gewünscht ist. Aufbauend auf den Hintergrund lag es nah, dass Lisa links und der Text zu ihrem Geburtstag rechts platziert wurde. Hier stellt sich auch die Frage, ob man sich erst alle Elemente zusammensucht und sich dann erst auf die Suche nach dem passenden Hintergrund macht. In diesem Fall war der Hintergrund zuerst da. Zum Thema Geburtstag kommen dann auch Grafiken für ein Tierkreiszeichen in Betracht, wobei das Rad auf 16% Deckkraft zurückgesetzt wurde. Es soll im Layout nicht die Oberhand gewinnen, denn Lisa steht im Mittelpunkt dieser Ausarbeitung. Lisa selbst wurde als Grafik „freigestellt“, damit sie „aus dem Hintergrund hervortritt“. Die Blumen, Knöpfe und Kieselsteine habe ich in verschiedenen Assets gesammelt und so angeordnet, wie im Bild zu sehen. Das Bild mit der Blumenranke sollte ein zusätzlicher Blickfang sein. Als Schrift wurde der Font „Pristina“ verwendet. Der Spruch auf der rechten Seite stammt von einer Internetseite, auf der man Sprüche zu verschiedenen Anlässen abrufen kann.



## Björn

Bei dieser Arbeit kommen fünf Fotos und ein Asset zum Einsatz. Für dieses Magazin habe ich die Geschichte von Björn konstruiert und ihm einige Eigenschaften verliehen. So spielt er Gitarre, fährt Motorrad, liebt Pasta und wird 40 Jahre alt. Ein zusätzliches Bild dokumentiert seinen Beruf. Seine Daten werden mit Hilfe zweier Karteikarten aufgelistet, wobei ich bei der Schrift einen Schreibmaschinen-Font verwendet habe. Das macht die Szene rustikal und männlich. Rustikal ist auch der Hintergrund, wobei der Blickfang auf dem orangenen Viereck aufbaut. Dabei ist es fast logisch, die Jahreszahl in diesem Viereck zu platzieren. Die einzelnen Fotos wurden mit einem Schatten nach Außen versehen.



Bei den Textinformationen auf der rechten Seite wurden einzelne Textrahmen verwendet, damit die Informationen auf die einzelnen Linien passen. Das war mit einem einzigen Textrahmen nicht zu machen, ohne den Zeilenabstand mühsam anzupassen. Für den Namen und die Jahreszahl wurde die Schrift „XBAND Rough“ verwendet, eine Grunge-Schrift mit der man unsaubere Texte setzen kann und die zum Thema passt.





40



BJÖ

1986 - 20

## Björns Leidenschaften

Er spielt Gitarre in der Band Roses

Er fährt gerne Motorrad

Er liebt Pasta



## Vita

Geboren: 5. Oktober 1986

Schule: August 1992 - Juli 2002

Beruf: August 2002 - Juli 2005

# BRN

026



Scrapbook Schriften

NEWS PAPER CUT OUT

Earwig factory

SHORTCUT

PACKARD CLIPPER

JADE FEDGAH 8002

Rum Raisin

[Schrift anklicken - Download](#)

## Texte verzerren

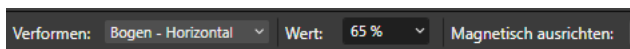
Möchte man in Affinity Studio Grafiktexte verfremden, um sie z.B. um grafische Objekte herum zu legen, hilft die „Verzerrungsgruppe“. Man findet sie über das Menü „Vektor-Neue Verzerrungsgruppe“. War dies in den alten Affinity-Versionen nur in der Designer-Persona und Photo-Persona möglich, kann man dies jetzt im Affinity-Studio auch im „Layout-Studio“ anwenden. Diese Funktion ermöglicht es, das man Grafiktexte und Formen über verschiedene Gitter-Einstellungen verfremden und verzerren kann.

**Schritt Nr. 1:** Schreiben Sie mit dem Werkzeug „Grafiktext“ ein Wort.

**Schritt Nr. 2:** Lassen Sie es markiert und wählen Sie im Menü „Vektor“ den Eintrag „Neue Verzerrungsgruppe“. Hier spielt es keine Rolle, welche Einstellung man wählt, denn das kann man später noch ändern. Im Panel „Ebenen“ erscheint jetzt der Namen dieser Ebene, sie hat allerdings den Namen „Verformungsgruppe“.

**Schritt Nr. 3:** Jetzt kann man mit dem Knotenwerkzeug jeden Anfassers an eine andere Stelle ziehen und so die Form oder den Grafiktext verfremden. Jederzeit ist es möglich, Farben anzupassen oder das „Verzerzte“ mit einer Kontur zu versehen.

Mit dieser Funktion kann man auf die Schnelle einen Schriftzug „biegen“, mit der Einstellung „Bogen horizontal“ und einem erhöhten Wert. Probieren Sie die verschiedenen Funktionen aus.



Oben in der Kontextleiste kann man die Art der Verformung ändern und den Wert der Anpassungen



Vektor Verzerrungsgruppe Perspektive



Vektor Verzerrungsgruppe Bogen-Horizontal

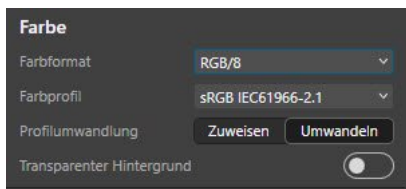
## Das Arbeiten mit Farben

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

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

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

### Festlegen des Farbformats



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

### Die Farbpipette



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

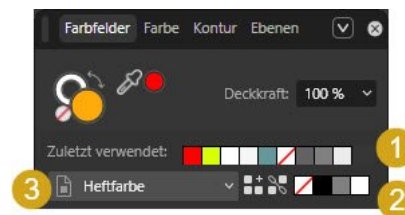


### Der Farben-Umschalter

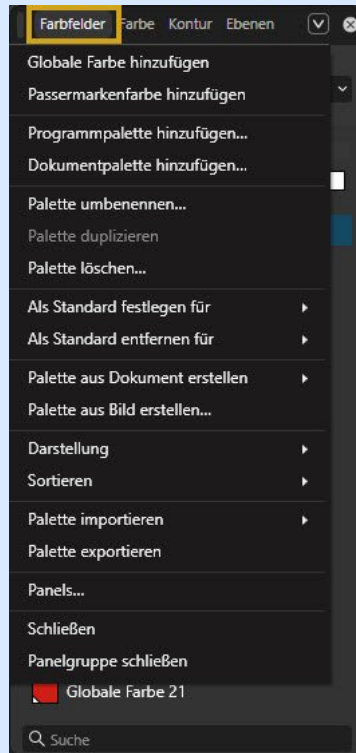


Im Vordergrund sieht man hier eine Füllfarbe, mit der ein Objekt gefüllt wird. im Hintergrund, der Ring, sieht man die Füllfarbe für eine Kontur. Mit der Taste „X“ auf der Tastatur, kann man zwischen diesen beiden Farben wechseln. Am Ende der Werkzeugleiste ist die selbe Funktion abgebildet.

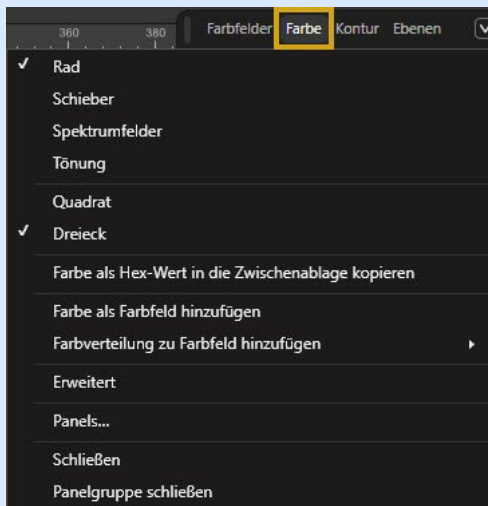
### Weitere Einstellungen



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



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



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

## Normale und Globale Farben

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

### Die Einstellungen des Panels „Farbfelder“

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

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

### Die Einstellungen des Panels „Farbe“

Über die Einstellungen dieses Panels kann man auswählen, wie das Farbfeld angezeigt wird. Sinnvoll

## Normale und globale Farben



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

### Deckkraft einer Farbe



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

sind „Rad“ oder „Schieber“, sowie das Format „Dreieck“. Über „Erweitert“ bekommt man im Panel weitere Farbkombinationen angezeigt.

**Die Deckkraft einer Farbe**

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

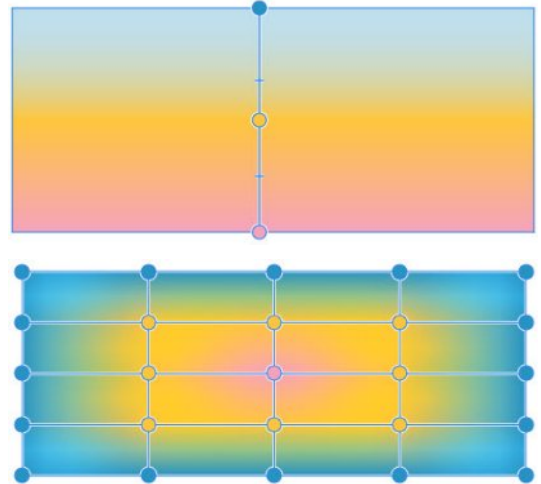
**Achtung:** Das kleine Farbfeld links neben dem Schieber für die Deckkraft ist ein Schalter. Klicken Sie darauf, ändert sich die Einstellung in „Rauschen“. Hier besteht dann die Möglichkeit, einem farbig markierten Objekt ein Rauschen zu geben – es wird eine Art Struktur in die Farbe gegeben.



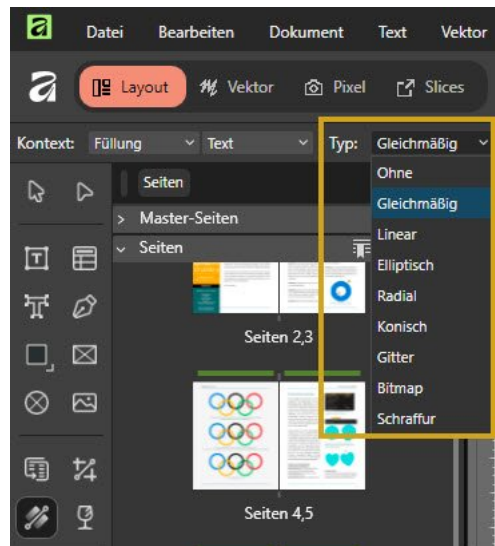
Über den Schalter Deckkraft kann man auf die Einstellung für das Rauschen umschalten

**Verläufe**

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



Beispiel: Verlauf in Gitterform mit Verzerrungen



Auswahl der verschiedenen Farb-Arten

# M62

DAS AFFINITY MAGAZIN

## Affinity Studio 3



# Scrapbooking

## Sonderheft