

Für
Windows
und Mac



Anke Goldbach

Affinity Designer 2

Schritt für Schritt zu Vektorkunst, Illustration und Screendesign

- Grundlagen und fortgeschrittene Techniken
- Werkzeuge und Funktionen praxisnah erklärt
- Auch zu Affinity Designer auf dem iPad

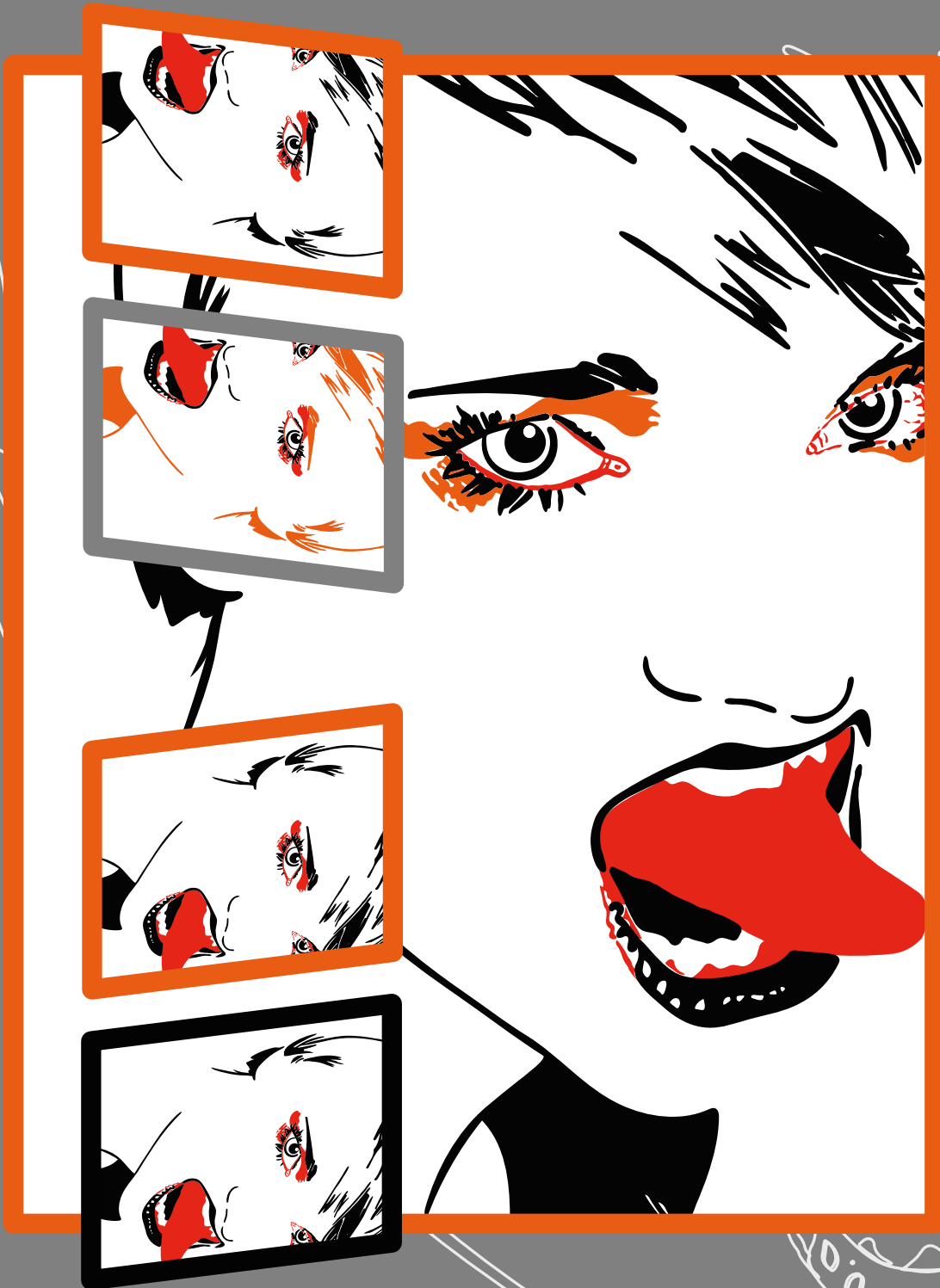


Alle Beispieldateien der Workshops zum Download



Rheinwerk
Design

Objekte verarbeiten



In diesem Kapitel dreht sich alles um die Arbeit mit Ihren Objekten. Erfahren Sie, wie Sie Objekte auswählen, duplizieren oder gruppieren, um erfolgreich Pattern zu erschaffen, wie Sie Objektabstände und Positionen definieren, um Objekte elegant zu verteilen oder zu sortieren. Sie werden schnell verstehen, wie leicht es ist, Objekte auf anderen Ebenen zu positionieren, oder wie einfach sich Objekte transformieren, spiegeln, drehen und neigen lassen. Erkunden Sie die Punkttransformation, das Schneiden und Isolieren von Objekten. Objektstile lassen sich auch abspeichern, um die Objekteigenschaften erneut anwenden zu können. Wenn Sie Objekte im Web ausgeben wollen, müssen Sie sie vorher rastern. Wie unkompliziert das geht, lernen Sie ebenfalls in diesem Kapitel.

Objekte und Gleiches auswählen

Schnelles Auswählen von Objekten nach Attributen 124

Objekte gruppieren und duplizieren

Objekte organisieren und Pattern gestalten 126

Objekte verteilen und anordnen

Objektabstände von Affinity Designer einstellen lassen 128

Objekte sortieren

Objekte und Ebenen neu positionieren 130

Objekte als Ziel auswählen

Objekte auf der oberen oder unteren Ebene positionieren 132

Objekte transformieren

Objekte spiegeln, drehen oder neigen 134

Punkttransformation anwenden

Paper-Cutout-Effekt durch punktgenaues Transformieren erzeugen 136

Objekte schneiden und isolieren

Umfangreiche Objekte zerlegen und gezielt bearbeiten 138

Objektstile speichern

Effekte, Füllungen und Objekteigenschaften übertragen 140

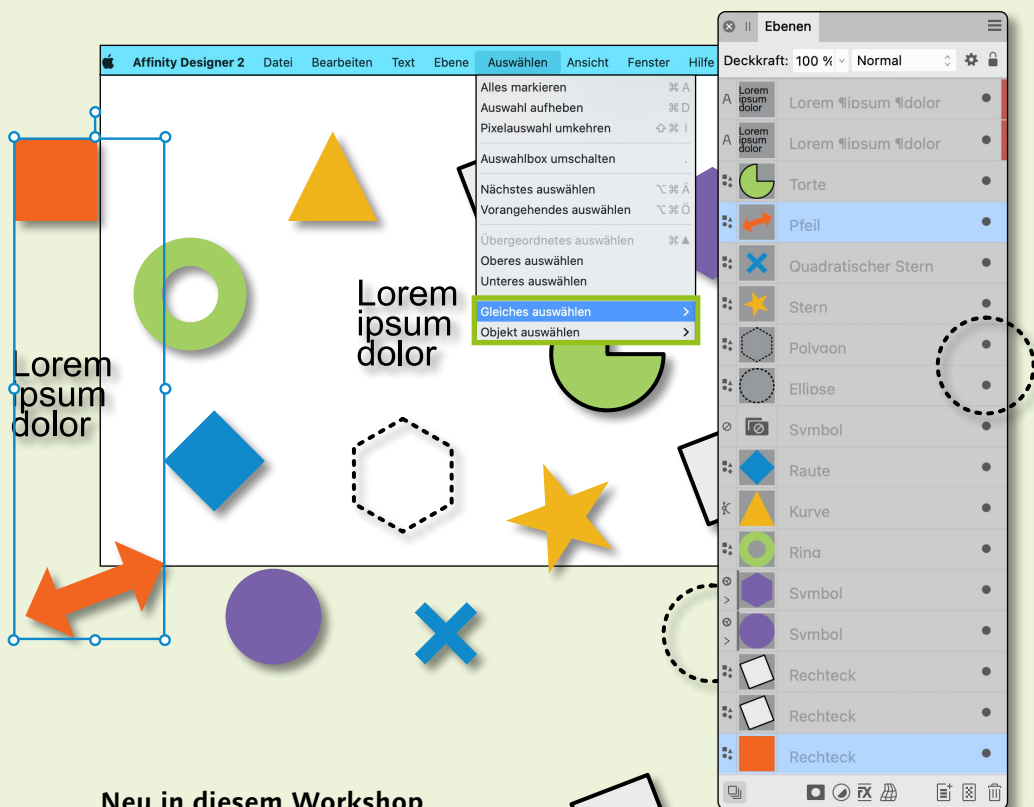
Objekte rastern

Objekte für die Webausgabe in Pixelebenen wandeln 142

Objekte und Gleiches auswählen

Schnelles Auswählen von Objekten nach Attributen

Das Auswählen von Objekten nach Attributen ist eine gute Erweiterung der üblichen Auswahlmethoden. In einer komplexen Grafik schnell das richtige Objekt zu finden, ist damit leichter. Im Menü AUSWÄHLEN finden Sie die praktischen Optionen, mit denen Sie Ihre Objekte anhand gemeinsamer Attribute auswählen bzw. aus der aktuellen Auswahl entfernen können: GLEICHES AUSWÄHLEN SOWIE OBJEKT AUSWÄHLEN.



Neu in diesem Workshop

- Gleiches auswählen: Markerfarbe
- Objekt auswählen: Formen
- Objekt auswählen: Symbole

[Dateien: »Beispiel_4-1.afdesign«]

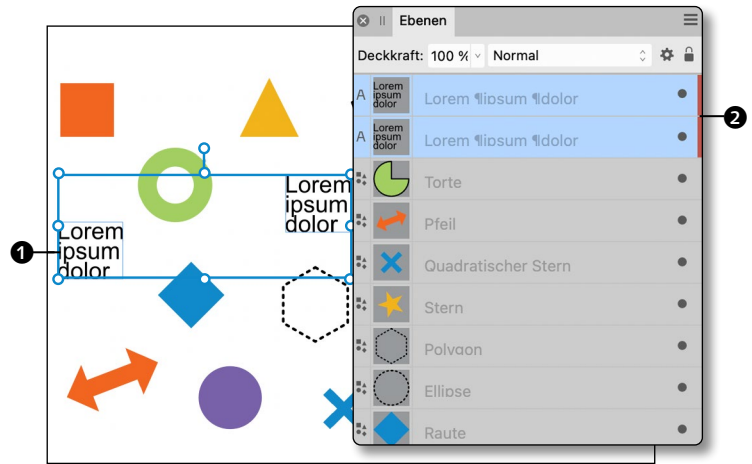


VERSCHIEBEN-WERKZEUG
Markieren und transformieren



1 Gleiches auswählen: »Markerfarbe«

Mit GLEICHES AUSWÄHLEN finden Sie alle Objekte, die das gleiche Attribut besitzen wie ein bereits ausgewähltes. Um zum Beispiel Ebenen zu finden, die im Ebenen-Panel mit der gleichen Farbe markiert wurden, klicken Sie in unserer Beispieldatei nur den Grafiktext ❶ an. Wählen Sie AUSWÄHLEN • GLEICHES AUSWÄHLEN • MARKERFARBE, und alle gleich markierten Ebenen sind ausgewählt ❷. Probieren Sie auch die Suche nach anderen Attributen wie Füllungsfarbe oder Transparenz aus!



2 Formen auswählen

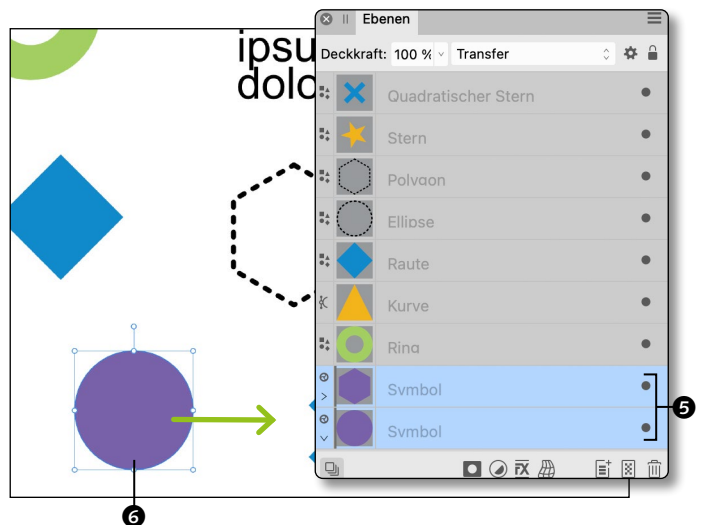
Mit der Option OBJEKT AUSWÄHLEN wählen Sie alle Objekte eines Typs aus. So können Sie Gruppen, Symbole, Grafiktexte, ArtBoards, Pixelebenen, ungefüllte Objekte, transparente Objekte sowie alle Objekte auswählen, die keine bzw. eine Kontur besitzen und vieles mehr. So können Sie sich in komplexen Grafiken und im Ebenen-Panel orientieren. Markieren Sie dazu die quadratische Form ❸, und wählen Sie AUSWÄHLEN • OBJEKT AUSWÄHLEN • FORMEN. Alle Formen ❹ werden in die Auswahl genommen.



3 Symbole auswählen

Markieren Sie im »Beispiel_4-1.afdesign« eines der lila Symbole ❹. Erzeugen Sie eine Kopie, die Sie beliebig im Dokument verschieben. Unter AUSWÄHLEN • OBJEKT AUSWÄHLEN • SYMBOLE können Sie alle vorhandenen Symbole ❺ in die Auswahl aufnehmen. Diese Symbole könnten Sie nun beispielsweise gemeinsam umfärben. Symbole sind ideal für das Arbeiten mit wiederholenden Elementen, die angepasst werden müssen.

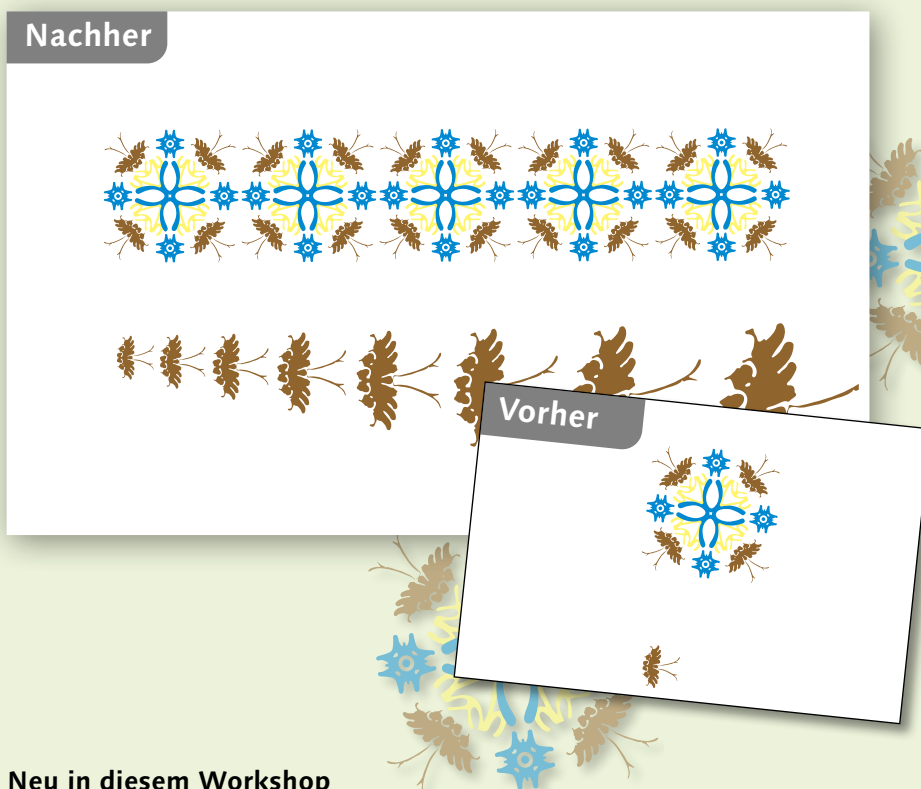
Anmerkung: Wenn Sie ausgeblendete Objekte in die Auswahl aufnehmen möchten, aktivieren Sie die Option AUSGEBLENDETE OBJEKTE AUSWÄHLEN im Menü.



Objekte gruppieren und duplizieren

Objekte organisieren und Pattern gestalten

Sie können wesentlich effizienter arbeiten, wenn Sie Objekte oder Gruppen duplizieren. In Affinity Designer können Sie duplizierte Elemente auch noch flexibel anpassen. Besonders praktisch sind »kumulative Duplikate«. Sie duplizieren beispielsweise ein Objekt und transformieren dieses Duplikat. Anschließend können Sie das transformierte Objekt erneut duplizieren. Das neu erstellte Objekt übernimmt die Transformation des Duplikats und wird mit den gleichen Einstellungen transformiert. Die Transformation wird also steigend auf alle weiteren Duplikate angewendet! Diese Funktion bietet sich besonders zur Erstellung von Mustern an.



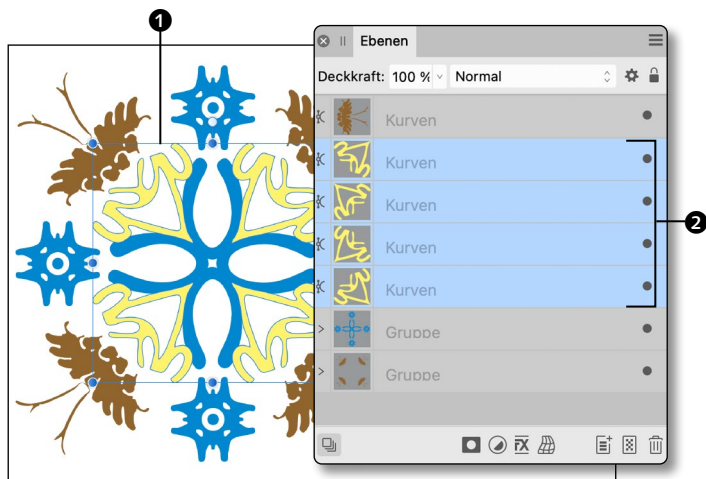
Neu in diesem Workshop

- Objekte gruppieren
- Gruppierte Objekte duplizieren
- Objekt kumulativ duplizieren

[Dateien: »Beispiel_4-2.afdesign«
»Beispiel_4-2_fertig.afdesign«]

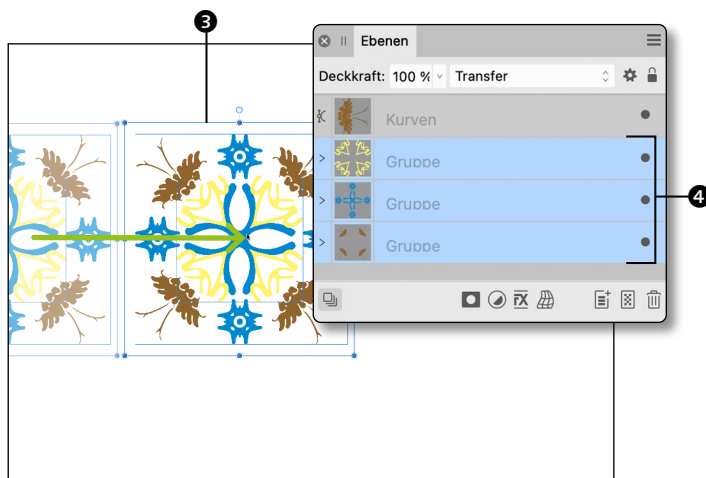
1 Objekte gruppieren

Objekte können jederzeit in Gruppen und Untergruppen zusammengefasst werden, um die Ebenen im Panel zu sortieren. Öffnen Sie die Datei »Beispiel_4-2.afdesign«. Markieren Sie mit dem Verschieben-Werkzeug  und der Taste  die vier Ebenen mit den gelben Kurven **2** im Ebenen-Panel. Die zu gruppierenden Objekte werden mit einer Auswahlbox **1** dargestellt. Zum Gruppieren wählen Sie **EBENE • GRUPPIEREN**, drücken / +  oder wählen den Befehl nach einem Rechtsklick auf die Ebene aus.



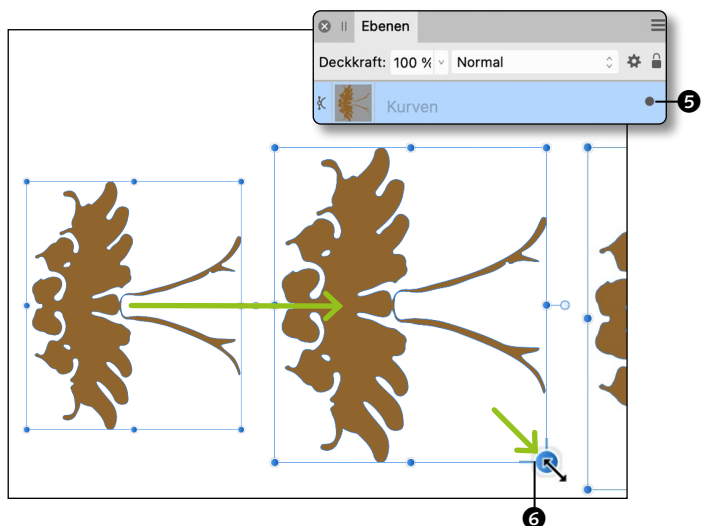
2 Gruppierte Objekte duplizieren

Sie können gruppierte Objekte duplizieren, um Schatten, Reflexionen oder Muster zu erzeugen. Markieren Sie mit dem Verschieben-Werkzeug  und der -Taste alle Gruppen **4** im Ebenen-Panel. Mit  klicken und ziehen Sie die gruppierten Objekte nach rechts **3** und lassen sie los. Es wurde eine Kopie erzeugt. Drücken Sie mehrmals / + , werden die gruppierten Objekte kopiert und automatisch neben den zuvor kopierten Objektgruppen eingefügt.



3 Objekt kumulativ duplizieren

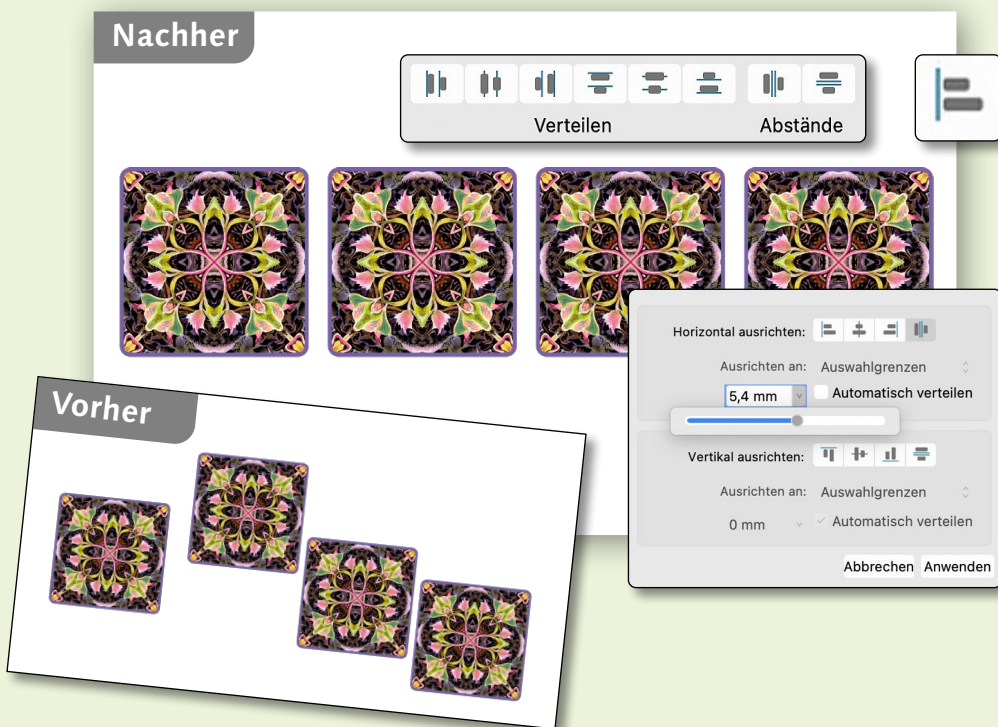
Markieren Sie jetzt bitte die Ebene der braunen Kurven **5**. Mit gedrückter -Taste klicken und ziehen Sie das Objekt nach rechts. Lassen Sie es nun los. Das duplizierte Objekt können Sie jetzt z. B. vergrößern, indem Sie den Mauszeiger auf die rechte untere Ecke **6** legen. Sobald er seine Form geändert hat, klicken und ziehen Sie die Ecke mit gedrückter -Taste. So können Sie das Objekt ohne Verzerrung vergrößern. Drücken Sie jetzt mehrmals / + , wird das zuvor duplizierte und skalierte Objekt anhand der vorherigen Aktion kumulativ dupliziert: Es wird schrittweise vergrößert eingefügt.



Objekte verteilen und anordnen

Objektabstände von Affinity Designer einstellen lassen

Sie können mehrere Objekte gleichmäßig in Ihrem Dokument verteilen. Die Verteilung von Objekten kommt damit der Ausrichtung nahe. Verteilen Sie Objekte, legen Sie identische Entfernungen zwischen bestimmten Punkten Ihrer Objekte fest. Auch durch den Abstandswert bestimmen Sie identische Entfernungen zwischen den Kanten Ihrer ausgewählten Objekte. Ihnen stehen sechs hilfreiche Verteilungsoptionen und zwei praktische Abstandsoptionen zur Verfügung.



Neu in diesem Workshop

- Die Funktion AUSRICHTEN öffnen
- Horizontaler Abstand
- Vertikaler Abstand

[Dateien: »Beispiel_4-3.afdesign«
»Beispiel_4-3_fertig.afdesign«]



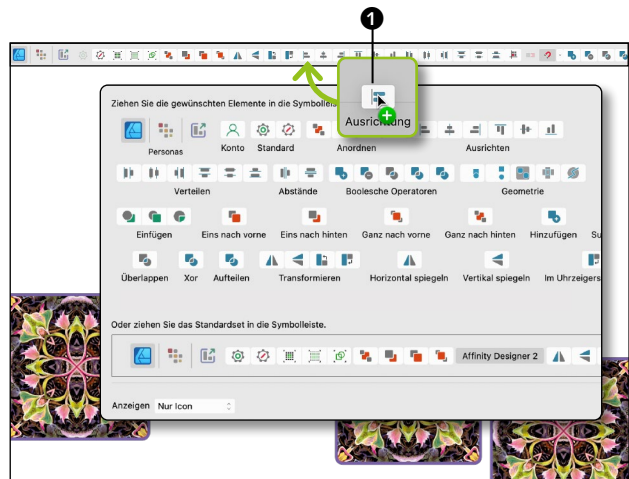
HORIZONTALER ABSTAND
Gleichmäßig horizontal



VERTIKALER ABSTAND
Gleichmäßig vertikal

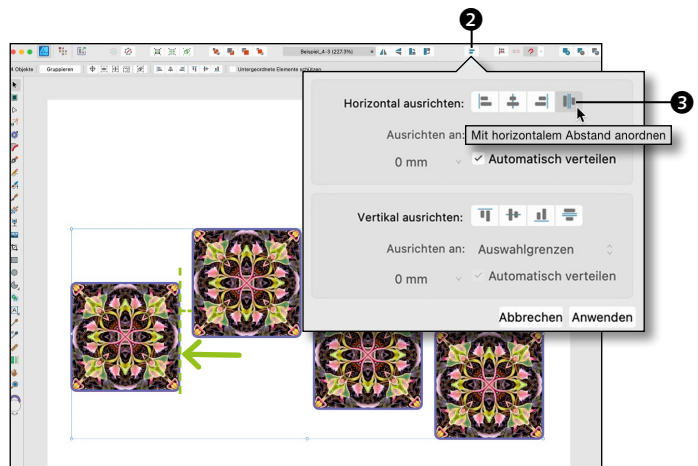
1 Funktion »Ausrichtung« öffnen

Öffnen Sie die Datei »Beispiel_4-3.afdesign«. Möglicherweise sehen Sie das Panel AUSRICHTUNG nicht in der Symbolleiste. In diesem Fall gehen Sie zum Menü ANSICHT • SYMBOLLEISTE ANPASSEN. Klicken und ziehen Sie die Funktion AUSRICHTUNG ① in die Symbolleiste. Mit `[esc]` können Sie das Fenster schließen. Die Funktion AUSRICHTUNG unterstützt Sie beim Festlegen der Ausrichtung zwischen Formen, Objekten, Textrahmen oder Bildern.



2 Horizontaler Abstand

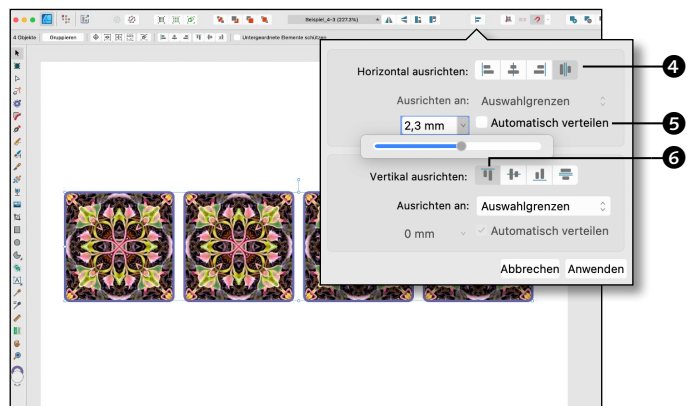
Die kachelförmigen Objekte sind nicht gut im Dokument verteilt. Um alle Objekte zu markieren, drücken Sie `[cmd]/[Strg] + [A]`. Um die Objekte gleichmäßig anzuordnen, klicken Sie auf AUSRICHTUNG ②. Drücken Sie dann auf das kleine Symbol MIT HORIZONTALEM ABSTAND ANORDNEN ③. Die Objekte werden mit gleich großem horizontalem Abstand angeordnet und automatisch verteilt. Das kann bei Layoutarbeiten mit Texten und Bildern, beim Anordnen im UI-Design oder bei der Erstellung von Mustern sehr hilfreich sein.



3 Vertikaler Abstand

Nun sollen die Objekte aber auch noch auf die gleiche Höhe gebracht werden. Klicken Sie dazu bei der vertikalen Ausrichtung auf das Symbol OBEN AUSRICHTEN ⑥. Die Objekte werden an ihren oberen Kanten vertikal ausgerichtet.

Sie können die Abstände auch selbst einstellen. Stellen Sie dafür die Voreinstellung MIT HORIZONTALEM ABSTAND ANORDNEN ④ ein und schalten dann AUTOMATISCH VERTEILEN aus ⑤. Nun können Sie per Regler die Abstände von Objekt zu Objekt selbst variieren.



Objekte sortieren

Objekte und Ebenen neu positionieren

Jedes Objekt nimmt eine Position in der Ebenenreihenfolge ein. Bei überlappenden Objekten bestimmt diese Position, welches Objekt sichtbar und welches Objekt oder welcher Teil davon verdeckt wird. Platzieren oder zeichnen Sie Objekte, wird ihnen eine Position in der Ebenenreihenfolge zugewiesen. Sie können Objekte aber jederzeit in der Ebenenreihenfolge verschieben, im Panel EBENEN neu sortieren oder anderen Objekten unterordnen. Bevor Sie Formen zeichnen, können Sie die Reihenfolge des Objekts bestimmen.

Vektorillustration Freebie: © Designious.com

Nachher

Vorher

Anordnen

- Ganz nach vorne ⬆️ ⌘ Ä
- Eins nach vorne ⌘ Ä
- Eins nach hinten ⌘ Ö
- Ganz nach hinten ⬆️ ⌘ Ö**
- Hinein verschieben
- Heraus verschieben ⌘ ⬆️ ⌘ G

Neu in diesem Workshop

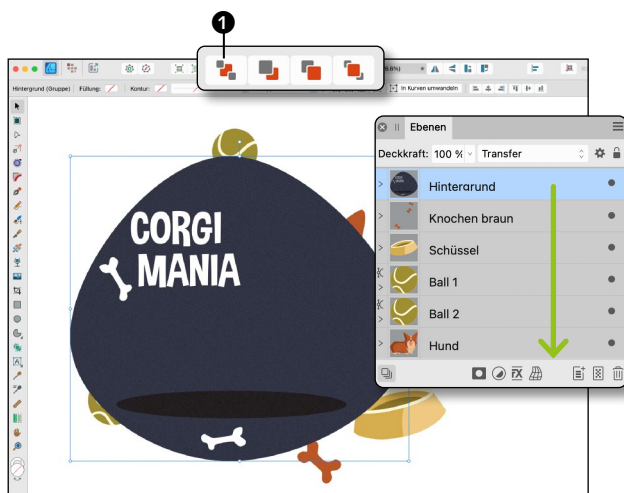
- Objekt ganz nach hinten
- Objekt eins nach vorne
- Objekt eins nach hinten

[Dateien: »Beispiel_4-4.afdesign«
»Beispiel_4-4_fertig.afdesign«]

VERSCHIEBEN-WERKZEUG
Markieren und anordnen

1 Objekt ganz nach hinten

Öffnen Sie die Datei »Beispiel_4-4.af-design«. Die Objekte und ihre Ebenen sind ungeordnet, einige Grafikelemente verdecken die Sicht auf die Illustration. Markieren Sie den Hintergrund mit dem Verschieben-Werkzeug . Er soll in der Ebenenreihenfolge ganz nach hinten verschoben werden. Klicken Sie dazu einfach die Option GANZ NACH HINTEN VERSCHIEBEN  an. Das Grau verdeckt nun nicht mehr den Hund. Sollten Sie die Icons für die Reihenfolge nicht sehen, gehen Sie auf ANSICHT • SYMBOLLEISTE ANPASSEN.



2 Objekt eins nach vorne

Klicken Sie die Ebene des Hundes mit dem Verschieben-Werkzeug  an. Wollen Sie beispielsweise den Hund und seine Ebene um drei Positionen nach oben verschieben, klicken Sie nun dreimal auf die Option EINS NACH VORNE . Sie können ebenfalls die Option GANZ NACH VORNE  verwenden.

Die Shortcuts für die Optionen der Reihenfolge können leider je nach Tastatur und Ländereinstellungen abweichen.



3 Objekt eins nach hinten

Klicken Sie den Ball 2 mit dem Verschieben-Werkzeug  an. Um den Ball an die richtige Position zu verschieben, klicken Sie die Funktion EINS NACH HINTEN  an. Der Ball ist nun visuell hinter dem Hund. Die genannten Optionen sind ebenfalls im Menü EBENE • ANORDNEN verfügbar.

Anmerkung: Sie können die Ebenen auch im Ebenen-Panel durch Verschieben neu sortieren (siehe Seite 58). Die Funktionen OBJEKTE HINEIN ODER HERAUS VERSCHIEBEN beziehen sich auf das Erstellen von Verbindungen und Montagen (siehe Seite 94 und Seite 95).



Objekte als Ziel auswählen

Objekte auf der oberen oder unteren Ebene positionieren

Sie können Objekte als Ziel auswählen. Dadurch legen Sie bereits vor der Erstellung eines Objekts fest, welchen Platz es in der Ebenenreihenfolge hat. Standardmäßig werden gezeichnete oder platzierte Objekte direkt über der aktuellen Auswahl oder an der obersten Position in der Ebenenreihenfolge eingefügt. Sie können diese standardmäßige Zielmethodik ändern, so dass Sie Objekte unter der Auswahl, ganz oben in der Ebene oder verschachtelt in einer Auswahl platzieren oder zeichnen können.



Neu in diesem Workshop

- Hinter der Auswahl einsetzen
- Oben auf der Ebene einsetzen
- In der Auswahl einsetzen

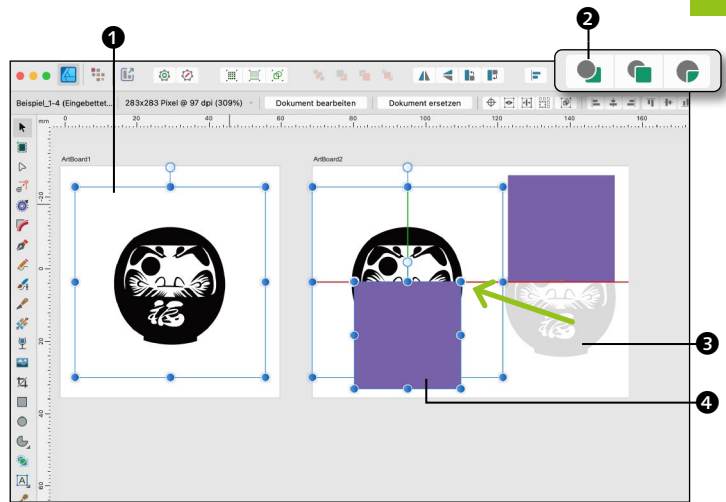
[Dateien: »Beispiel_4-5.afdesign«
»Beispiel_4-5_fertig.afdesign«]



VERSCHIEBEN-WERKZEUG
Markieren und anordnen

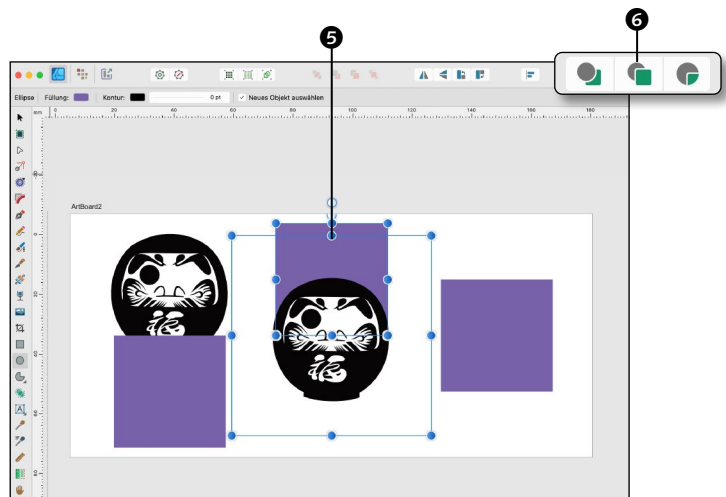
1 Hinter der Auswahl einsetzen

Klicken Sie mit dem Verschieben-Werkzeug  die Figur **1** an. Drücken Sie `cmd`/`Strg` + `C`, um eine Kopie der Figur zu erzeugen. Markieren Sie das violette Quadrat **4**. Wollen Sie die zuvor kopierte Figur hinter dem ausgewählten violetten Quadrat einfügen, klicken Sie die Option **HINTER DER AUSWAHL EINSETZEN** **2** an. Drücken Sie `cmd`/`Strg` + `V`, um die kopierte Figur einzufügen. Die Figur wird recht unordentlich innerhalb des ArtBoards eingesetzt **3**. Schieben Sie die Figur nach links hinter das violette Quadrat.



2 Oben auf der Ebene einsetzen

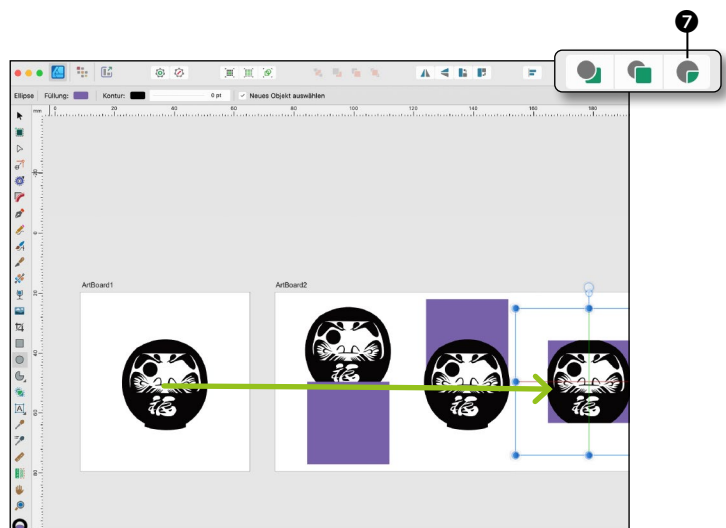
Die zuvor kopierte Figur sollte noch in der Zwischenablage sein. Klicken Sie mit dem Verschieben-Werkzeug  das violette mittige Quadrat **5** an. Wollen Sie beispielsweise die zuvor kopierte Figur vor dem ausgewählten violetten Quadrat einfügen, klicken Sie die Option **OBEN AUF DER EBENE EINSETZEN** **6** an. Drücken Sie `cmd`/`Strg` + `V`, um die kopierte Figur einzufügen. Die Figur wird vor das violette Quadrat gesetzt **5**. Positionieren Sie mit dem Verschieben-Werkzeug  gegebenenfalls die Figur mittig vor dem Quadrat.



3 In der Auswahl einsetzen

Markieren Sie mit dem Verschieben-Werkzeug  das violette Quadrat rechts. Wollen Sie die Figur innerhalb des violetten Quadrats platzieren, klicken Sie auf **IN DER AUSWAHL EINSETZEN** **7**. Drücken Sie `cmd`/`Strg` + `V`, um die kopierte Figur einzufügen. Die Figur wird möglicherweise an der exakt gleichen Stelle wie das ARTBOARD1 eingefügt. Ziehen Sie die Figur mit dem Verschieben-Werkzeug  innerhalb des gewünschten violetten Quadrats.

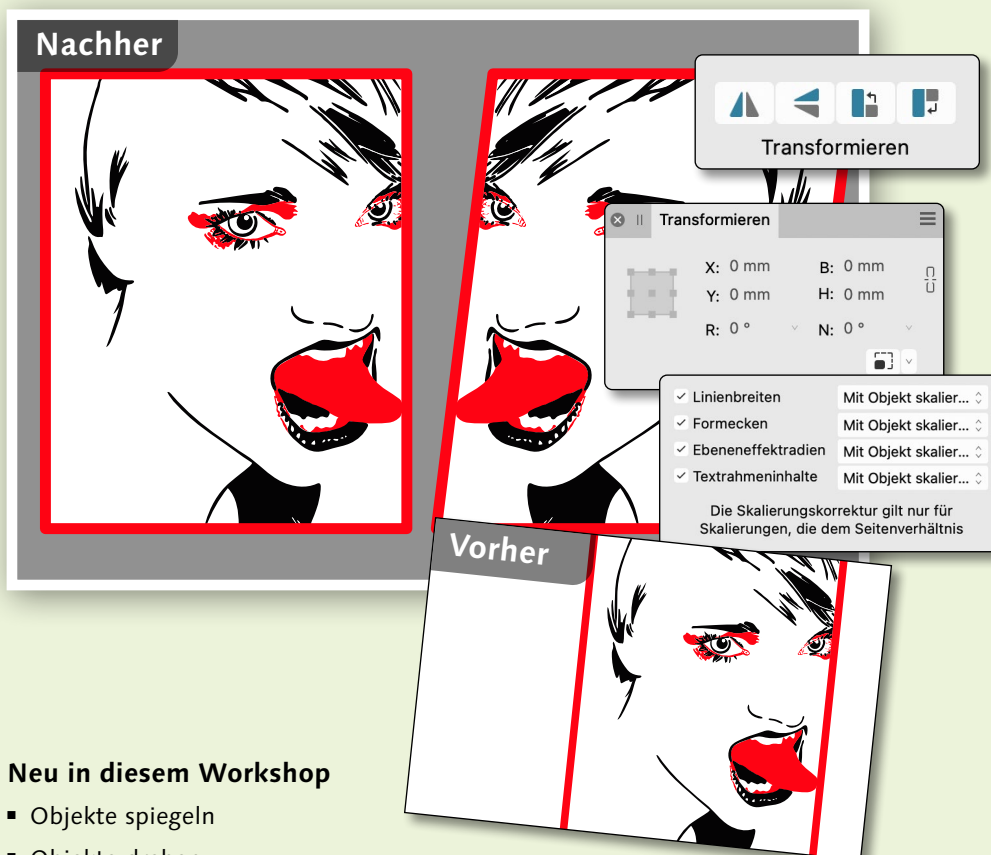
Um die standardmäßige Funktion des Platzierens wiederherzustellen, deaktivieren Sie die zuvor aktive Funktion.



Objekte transformieren

Objekte spiegeln, drehen oder neigen

Sie können Objekte beliebig spiegeln, rotieren und präzise skalieren. Objekte lassen sich direkt im Dokument drehen, indem Sie am Rotationsgriff ziehen. Oder Sie rotieren, neigen und verschieben Objekte über das Panel TRANSFORMIEREN. Ändern Sie im Panel TRANSFORMIEREN die Werte »X« und »Y«, können Sie Objekte genau positionieren. Die Werte »R« und »N« stehen für das Rotieren und Neigen. Um Objekte schrittweise zu verschieben, drücken Sie die Pfeiltasten. Drücken Sie die -Taste und gleichzeitig die Pfeiltasten, können Sie Objekte in Schritten von zehn Maßeinheiten verschieben.



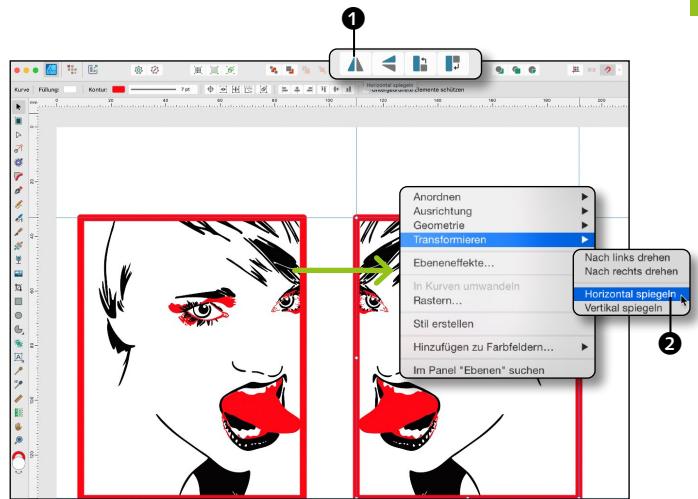
Neu in diesem Workshop

- Objekte spiegeln
- Objekte drehen
- Transformieren-Panel nutzen

[Dateien: »Beispiel_4-6.afdesign«
»Beispiel_4-6_fertig.afdesign«]

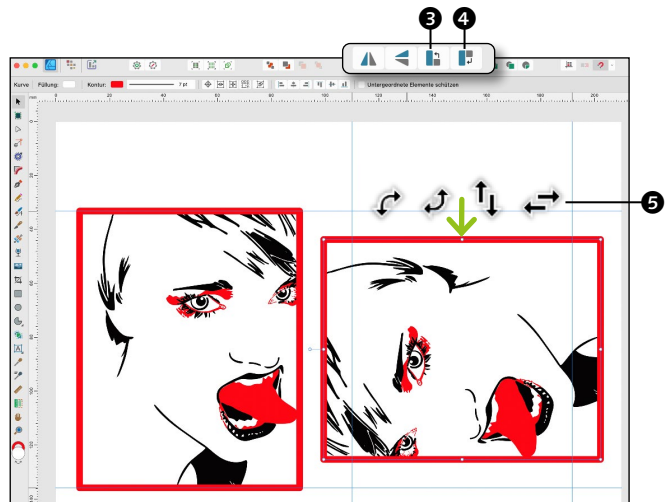
1 Objekte spiegeln

Sie können Objekte spiegeln, um identische Spiegelbilder, Reflexionen auf Oberflächen oder spiegelverkehrte Schatten zu erzeugen. Klicken Sie das Gesicht in der Datei »Beispiel_4-6.afdesign« mit dem Verschieben-Werkzeug  an. Mit **Alt** + Klick und Ziehen nach rechts wird eine Kopie erstellt. Lassen Sie das kopierte Gesicht markiert, und klicken Sie auf **HORIZONTAL SPIEGELN** ①. Sie können alternativ per rechtem Mausklick über das Kontextmenü **TRANSFORMIEREN • HORIZONTAL SPIEGELN** ② auswählen.



2 Objekte drehen

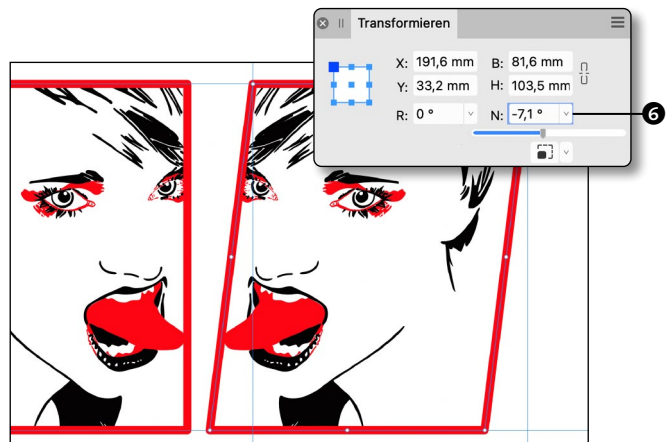
Sie können markierte Objekte, Gruppen oder Formen um 90° im Uhrzeigersinn oder entgegen dem Uhrzeigersinn rotieren. Klicken Sie auf **GEGEN DEN UHRZEIGERSINN DREHEN** ③. Nutzen Sie die Funktion mehrmals hintereinander, wird das Objekt natürlich mehrfach gedreht. Nutzen Sie die Option **IM UHRZEIGERSINN DREHEN** ④, um beide Gesichter wieder gegenüberzustellen. Halten Sie den Mauszeiger auf die blauen Punkte des Objekts, ändert er seine Form ⑤. Sie können Objekte nun intuitiv drehen, neigen und skalieren.



3 Transformieren-Panel nutzen

Mit dem Panel **TRANSFORMIEREN** können Sie Objekte präzise neigen oder rotieren. Das markierte rechte Objekt können Sie zum Beispiel um -7,1° nach rechts neigen ⑥. Geben Sie den Wert ein, ist das Neigen sauberer.

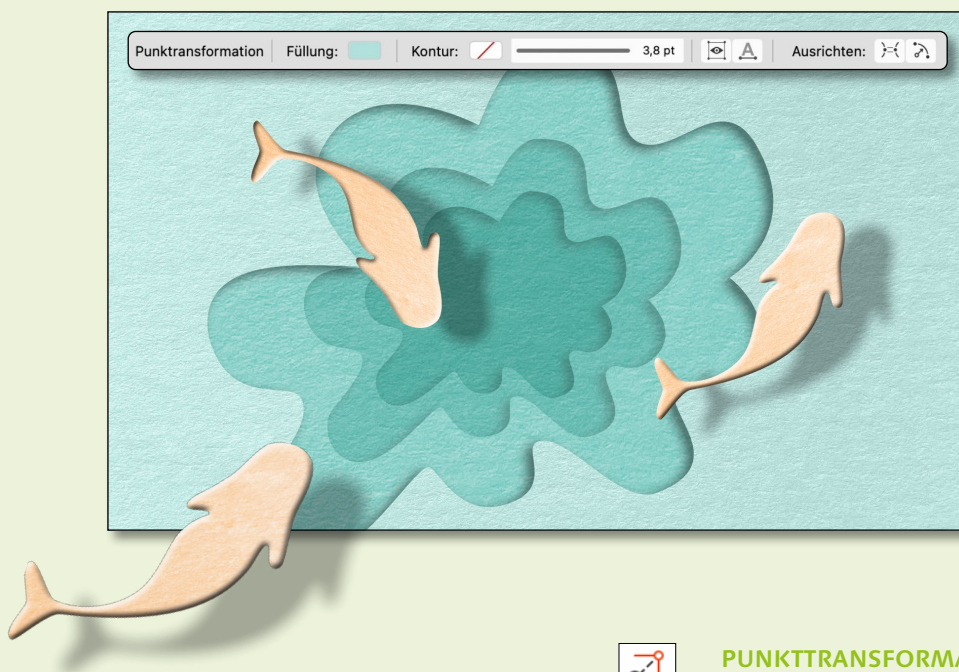
Anmerkung: Drehen Sie Objekte manuell, beschränkt die **Shift**-Taste die Rotation auf 15°. Die **Cmd**/**Strg**-Taste neigt Kanten entgegengesetzt. Haben Sie ein Objekt ausgewählt und klicken in der Kontextleiste auf **TRANSFORMATIONSURSPRUNG ANZEIGEN**, so können Sie den Transformationsursprung verschieben.



Punkttransformation anwenden

Paper-Cutout-Effekt durch punktgenaues Transformieren erzeugen

Mit der Punkttransformation können Sie ausgewählte Objekte an jedem ihrer Knoten um einen frei verschiebbaren Transformationsursprung skalieren und drehen. Der Shortcut für das Werkzeug ist **[F]**. Bearbeiten Sie ein Objekt mit dem Werkzeug PUNKTTRANSFORMATION, wird eine gepunktete Linie zum Transformationsursprung angezeigt. Die Skalierung und Drehung zum Transformationsursprung des Objekts werden mit Werten angezeigt. Sie können Punkttransformationen auf Rasterprojektionsebenen eines isometrischen Rasters oder anderer Raster anwenden. Über die Kontextleiste können Sie Ihre Punkttransformationen über die Füllung, Kontur sowie Ausrichtungen ändern.



Neu in diesem Workshop

- Punkttransformation anwenden
- Transformationsursprung ändern
- Punkttransformation verfeinern

[Dateien: »Beispiel_4-7.afdesign«
»Beispiel_4-7_fertig.afdesign«]



PUNKTTRANSFORMATION
Objekte skalieren und drehen



AUSWAHLBOX AUSBLENDEN
Beim Ziehen Auswahlbox ausblenden



GRUNDLINIENMODUS
Grundlinien an Texten einblenden



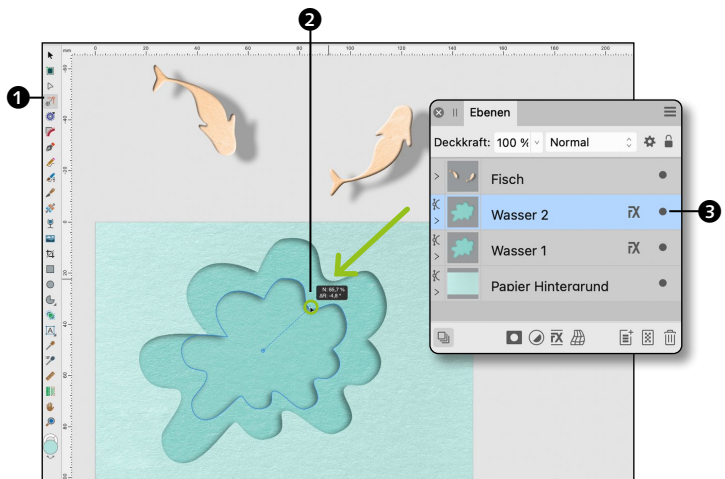
AN KNOTEN AUSRICHTEN
Horizontal und vertikal ausrichten



AN GEOMETRIE AUSRICHTEN
Ausrichtung an Knoten und Pfaden

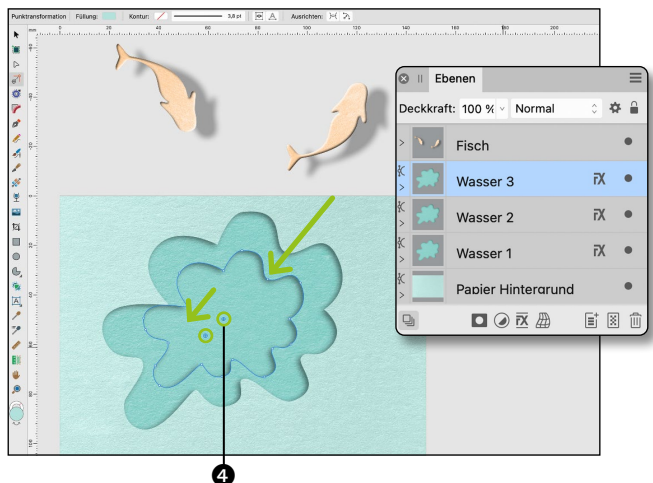
1 Punkttransformation anwenden

Klicken Sie in unserer Datei mit dem Verschieben-Werkzeug  auf die Ebene »Wasser 2« **3**. Wechseln Sie nun zum Werkzeug PUNKTTRANSFORMATION  **1**, zu finden unter dem Knotenwerkzeug oder mit **[F]**. Klicken und ziehen Sie den Knoten **2**, es wird eine gepunktete Linie zum Transformationsursprung angezeigt. Das Objekt des Wassers wird nun punktgenau verkleinert. Sie können mit dem Verschieben-Werkzeug  und gedrückter -Taste die Wasserfläche sauber platzieren.



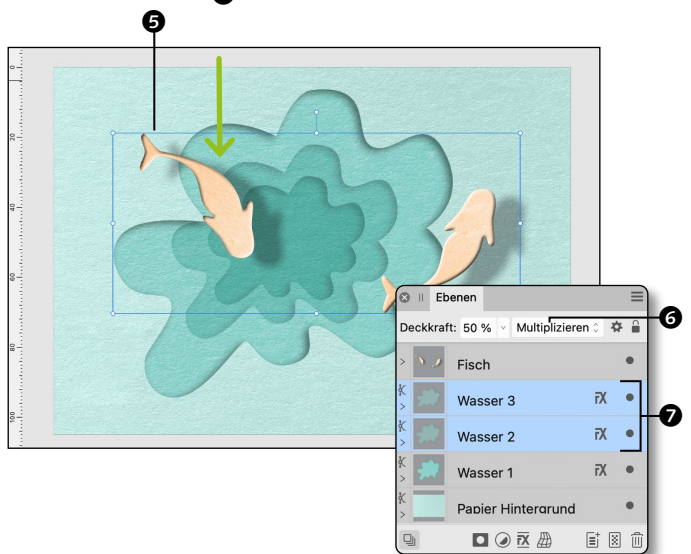
2 Transformationsursprung ändern

Ist die Ebene »Wasser 2« noch aktiv markiert, duplizieren Sie diese mit einem rechten Mausklick im Ebenen-Panel, und nennen Sie die neue Ebene »Wasser 3«. Wählen Sie erneut das Werkzeug PUNKTTRANSFORMATION . Diesmal verschieben Sie den Transformationsursprung **4** leicht schräg nach unten links, um die Geometrie etwas aufzulockern und interessanter zu gestalten. Klicken und ziehen Sie erneut den Knoten, um die kleinste Wasserfläche zu transformieren. Der Paper-Cutout-Effekt sollte stärker sein.



3 Punkttransformation verfeinern

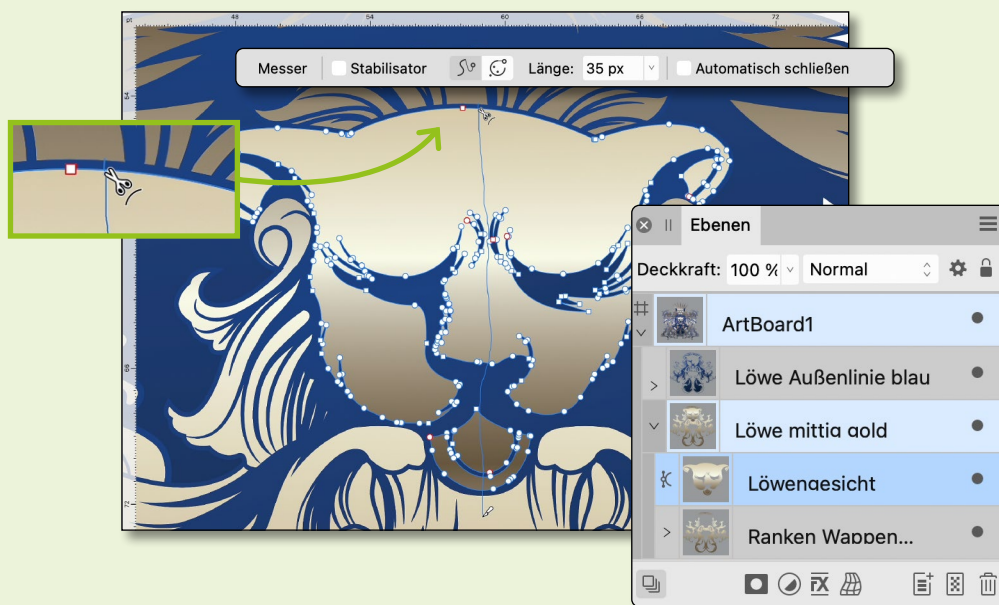
Verwenden Sie für die Ebenen »Wasser 2« und »Wasser 3« **7** eine Deckkraft von 50% im Modus MULTIPLIZIEREN **6**. Über das Mischen von Ebenen im Modus MULTIPLIZIEREN erzeugen Sie eine Tiefenwirkung des Paper-Cutout-Effekts. Markieren Sie jetzt die Gruppe »Fisch«, und ziehen Sie die gruppierten Fische auf Ihre Illustration **5**. Sollten Sie die Fische nicht sehen können, gehen Sie auf ANSICHT • ANSICHTSMODUS • AN LEINWAND BEGRENZEN und entfernen das Häkchen. Weitere Verfeinerungen könnten die händischen Anpassungen der Kurven der Wasserebenen sein.



Objekte schneiden und isolieren

Umfangreiche Objekte zerlegen und gezielt bearbeiten

Im Isolationsmodus sind alle Ebenen ausgeblendet, mit Ausnahme des markierten Elements, das Sie isolieren möchten. So bearbeiten Sie das isolierte Element, ohne von anderen Objekten abgelenkt zu werden. Das Isolieren von Objekten ist hilfreich, wenn Elemente sich verdecken. Die isolierte Darstellung wird als Solomodus bezeichnet. Um den Isolationsmodus zu aktivieren, halten Sie **[Alt]** und klicken im Panel **EBENEN** auf die Miniatur eines ArtBoards, einer Ebene, einer Gruppe oder eines Objekts. Der Isolationsmodus wird über **[esc]** und das Klicken auf eine andere Ebene oder Dokumentansicht außerhalb der isolierten Auswahl beendet.



Neu in diesem Workshop

- Objekte mit Messer schneiden
- Objekte per Aufteilen schneiden
- Objekt isolieren

[Dateien: »Beispiel_4-8.afdesign«]



KNOTENWERKZEUG
Objekte auswählen



MESSERWERKZEUG
Vektorobjekte schneiden



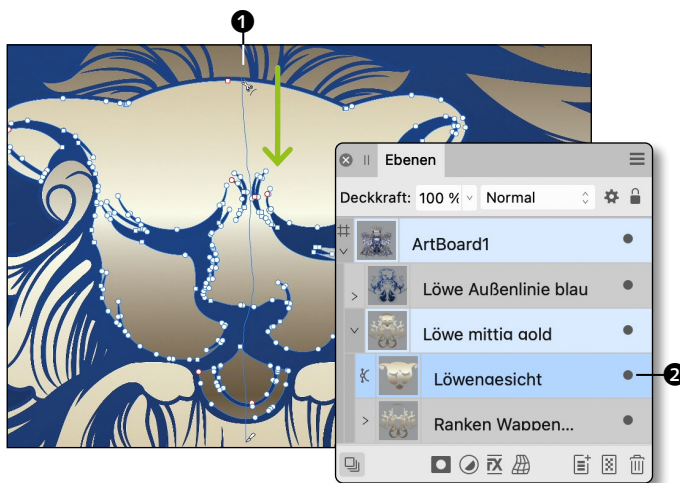
KURVEN SCHNEIDEN
Messer zerlegt Pfade



KNOTEN SCHNEIDEN
Messer trennt Knoten

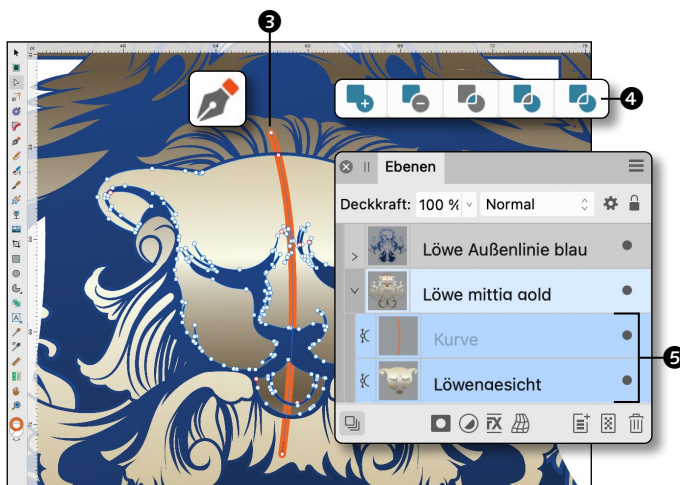
1 Objekte mit Messer schneiden

Mit dem **MESSER**  **[K]** können Sie Objekte per Freihandlinie **1** oder gerader Linie schneiden. Markieren Sie die Ebene »Löwengesicht« **2**. Zeichnen Sie mit dem Messer eine Schnittlinie in der Mitte. Die Kontextleiste des Messers bietet Optionen für Strichstabilisierungen, um Schnittlinien des Messers zu glätten, automatisches Schließen offener Kurven, um Löcher in Objekten zu schneiden, sowie Scherenschnitt, um Kurven an einem Knoten oder Punkt zu öffnen. Im Menü **HILFE** unter **MESSER** finden Sie alle Tastenkürzel.



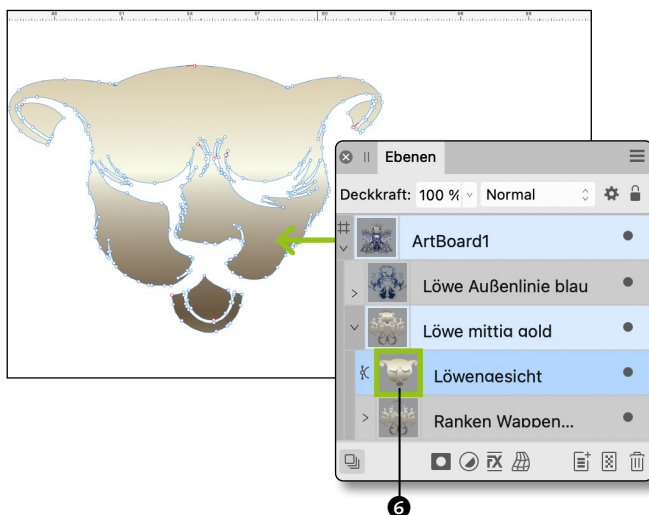
2 Objekte per Aufteilen schneiden

Markieren Sie die Ebene »Löwengesicht«, und erstellen Sie mit dem Zeichenstift  eine Kurve **3**, mit der Sie das Löwengesicht in zwei Teile zerlegen. Die Kurve sollte über der Ebene »Löwengesicht« liegen. Markieren Sie nun beide Ebenen **5**, und verwenden Sie die Funktion **AUFTEILEN** **4** der Symbolleiste. Mit dieser Technik können Sie die Schnittkurve vor dem Schneiden anpassen. Standardmäßig entfernt das Aufteilen die Kurve. Sie können diese erhalten, indem Sie beim Aufteilen **[Alt]** drücken.



3 Objekte isolieren

Um den Isolationsmodus zu aktivieren, halten Sie **[Alt]** und klicken einmal im Panel **EBENEN** auf die Miniaturvorschau des Löwengesichts **6**. Nun sollten Sie das Löwengesicht isoliert angezeigt bekommen. Nutzen Sie zusätzlich **AUF AUSWAHL ZOOMEN**, um das gesamte isolierte Gesicht auf Ihrem Bildschirm darzustellen. Dazu Doppelklicken Sie diesmal im Ebenen-Panel auf die Miniatur des Löwengesichts **6**. Im Solomodus können Sie sich nun auf die Verbesserung der Kurven der rechten Wange konzentrieren, die Sie mit dem Knotenwerkzeug ausbessern.

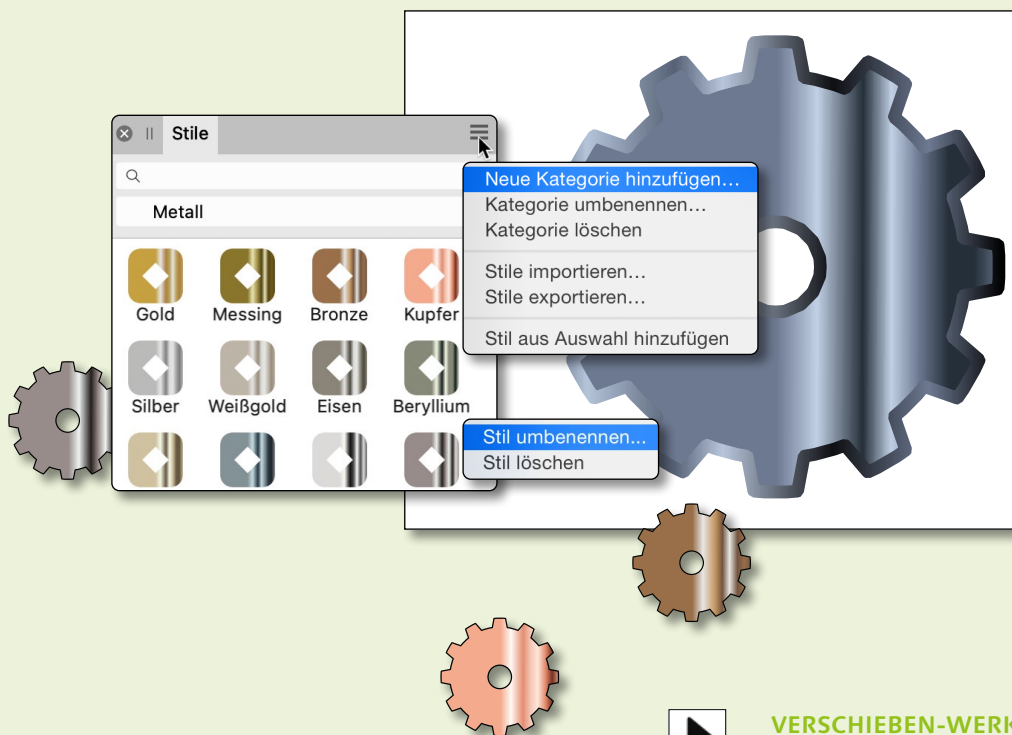


Objektstile speichern

Effekte, Füllungen und Objekteigenschaften übertragen

Sie können Attribute wie Füllung, Kontur und Effekte als Objektstile speichern. Objektstile sind schnell auf neue Objekte übertragbar, das optimiert Ihren Designprozess. Sie können das Panel **STILE** über das Menü **FENSTER**

- **STILE** öffnen. Zum Speichern Ihrer eigenen Stile sollten Sie eine separate Kategorie anlegen. Kategorien bringen Ordnung in Ihre gespeicherten Stile. Um Stile umzubenennen, klicken Sie per **[ctrl]**-Taste bzw. rechte Maustaste (Windows) auf einen Stil. Mit der Stilpipette können Sie Attribute aufnehmen und übertragen, die Stilpipette ändert dementsprechend ihr Aussehen.



Neu in diesem Workshop

- Objektstil speichern
- Objektstil umbenennen
- Stil importieren und exportieren

[Dateien: »Beispiel_4-9.afdesign«
»Beispiel_4-9.afstyles«]



VERSCHIEBEN-WERKZEUG
Markieren und auswählen



STIL AUFNEHMEN
Werkzeugspitze nimmt Stil auf



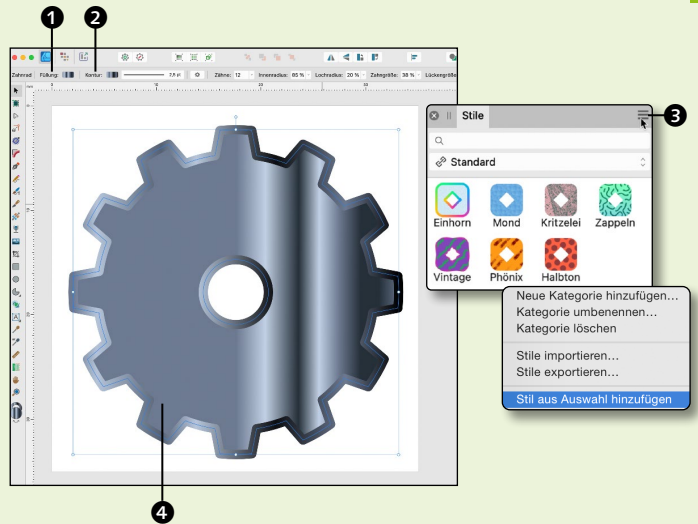
STIL AUFNEHMEN
Werkzeugspitze nimmt Stil auf



STIL ÜBERTRAGEN
Werkzeugspitze überträgt Stil

1 Objektstil speichern

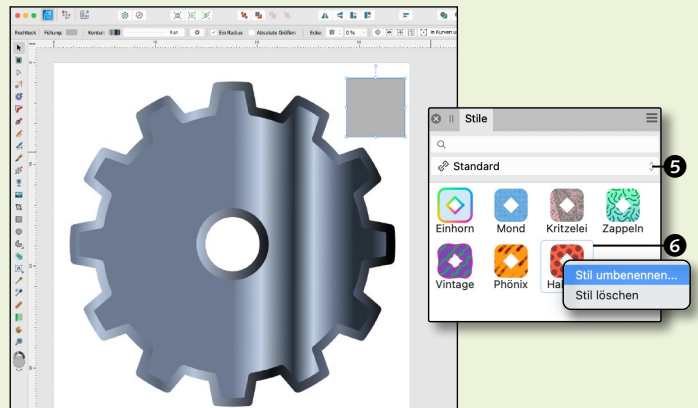
Öffnen Sie »Beispiel_4-9.afdesign«. Das Objekt **4** hat Verläufe in der FÜLLUNG **1** und der KONTUR **2**. Wollen Sie beispielsweise diese metallischen Eigenschaften auf weitere Elemente anwenden, bietet sich das Speichern dieses Objektstils an. Öffnen Sie dazu das Stile-Panel. Fügen Sie zunächst im Stile-Panel über das Panelmenü **3** eine neue Kategorie (wie einen Ordner) hinzu. Wählen Sie jetzt das Objekt **4** mit dem Verschieben-Werkzeug  aus, und klicken Sie im Panelmenü auf STIL AUS AUSWAHL HINZUFÜGEN.



2 Objektstil umbenennen

Fügen Sie keine Kategorie hinzu, werden Ihre Objektstile unter STANDARD **5** gespeichert. Sie können beliebig viele Kategorien anlegen, z. B. METALL oder VERLÄUFE. Um einen Stil umzubenennen, klicken Sie ihn im Panel an **6**. Ist er blau umrandet, lässt er sich per rechten Mausklick umbenennen.

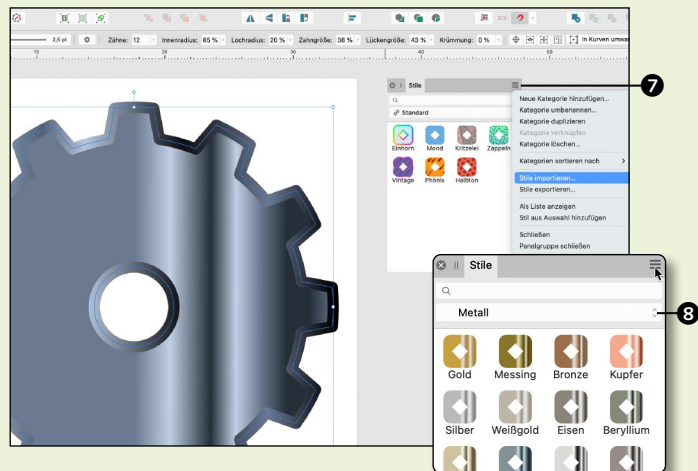
Um die Stilpipette auszuprobieren, ziehen Sie eine beliebige Form mit anderer Füllung und Kontur auf. Nehmen Sie den Stil des Zahnrads per Klick  auf. Klicken Sie Ihre Form an, um den Stil zu übertragen .



3 Stil importieren und exportieren

Sie können erstellte Objektstile exportieren und per E-Mail versenden. Um exportierte Stile in Affinity Designer zu öffnen, müssen Sie die »afstyles«-Dateien importieren. Klicken Sie im Stile-Panel auf das Panelmenü **7**, und wählen Sie STILE IMPORTIEREN und die Datei »Beispiel_4-9.afstyles« aus. Die Stile werden als Kategorie METALL **8** importiert.

Anmerkung: Für starke Objektstile können Sie Transparenzen (siehe Seite 114) oder Rau-schen (siehe Seite 33) nutzen.



Objekte rastern

Objekte für die Webausgabe in Pixelebenen wandeln

Die Pixelansicht von Elementen ist für die Druckausgabe oder Webausgabe Ihrer Designs wichtig. So können Sie Ihre Arbeiten prüfen und sehen schnell, ob es Probleme mit Pixeltreppen oder der Linienstärke gibt. Um Objekte zu rastern, klicken Sie sie oder ihre Ebenen per rechten Mausklick an und wählen die Option RASTERN. Sie können komplexe Objekte, Gruppen, Kurven, Linien und Texte rastern. Gerasterte Designelemente werden dann in Pixelebenen umgewandelt. Das kann beispielsweise sinnvoll sein, wenn Sie Arbeitsgeheimnisse wie Ebenenstrukturen nicht verraten wollen.



Neu in diesem Workshop

- Objekte per Ansicht prüfen
- Objekte rastern
- Objekte rastern rückgängig

[Datei: »Beispiel_4-10.afdesign«]



PIXEL 72-96 DPI

Pixelansicht



RETINA-PIXEL 144 DPI

Pixelansicht für Retina-Displays

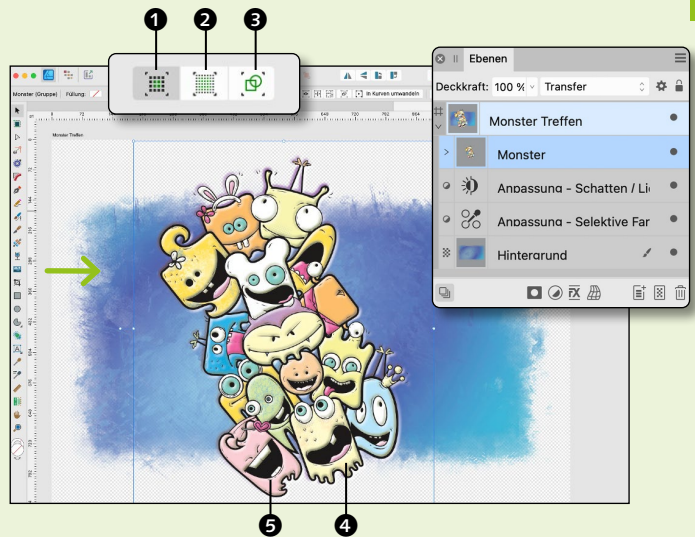


DRAHTGITTER 300 DPI

Vektor- und Pfadansicht, als X-ray, mit Umriss oder Haarlinie

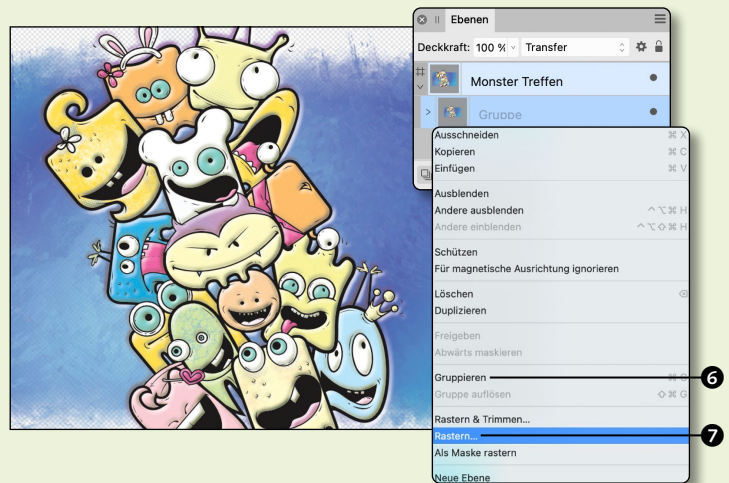
1 Objekte per Ansicht prüfen

Öffnen Sie das »Beispiel_4-10.afdesign«. Blenden Sie das Raster über ANSICHT ein. Klicken Sie auf DRAHTGITTER ③, und prüfen Sie die Kurven auch für RETINA-PIXEL ② und PIXEL ①. Exportieren Sie testweise eine PNG-Datei in 72 DPI, denn möglicherweise ist Ihre Grafik verpixelt. Das kann daran liegen, dass Linien ⑤ auf halben Pixeln liegen oder Effekte ④ nach dem Export umgerechnet sind. Mit dem Knotenwerkzeug  verfeinern Sie die Grafik. Sind Sie mit der Pixelausgabe zufrieden, können Sie Ihre Arbeit rastern und exportieren.



2 Objekte rastern

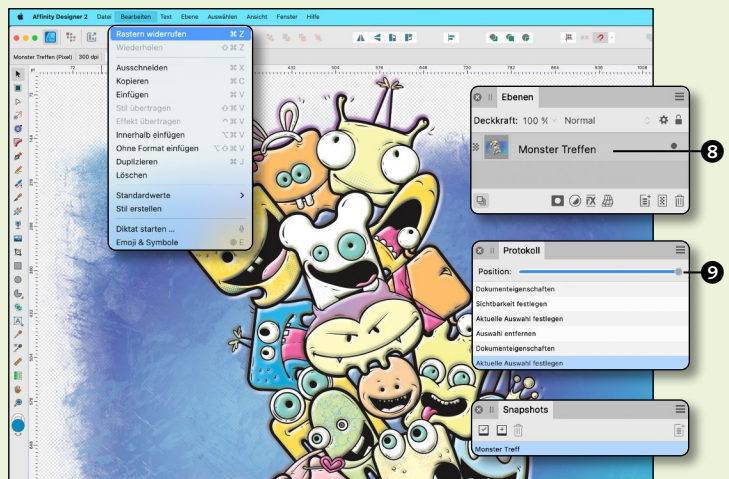
Klicken Sie mit dem Verschieben-Werkzeug  alle Ebenen mit gedrückter -Taste an, und gruppieren Sie sie über einen Rechtsklick ⑥. Um Objekte oder Ebenen zu rastern, können Sie entweder auf einer markierten Ebene oder der Grafik einen rechten Mausklick tätigen. Bei Mac-Touchpads ist der rechte Mausklick ein Klick mit gedrückter -Taste. Wählen Sie nun im Kontextmenü RASTERN ⑦ aus. Die gesamten Kurven und Ebenen werden daraufhin gerastert und als Pixelebene angezeigt.



3 Rastern rückgängig machen

Nach dem Rastern können Sie Kurven nicht mehr bearbeiten. Gerasterte Elemente werden zu Pixelebenen ⑧. Sollten Sie Elemente versehentlich gerastert haben, können Sie das ganz einfach über / +  widerrufen. Wissen Sie nicht, wann Sie etwas gerastert haben, speichern Sie Ihre Datei unter anderem Namen und mit Protokoll ⑨. Gehen Sie im Protokoll zurück, kopieren Sie die ungerasterte Ebene, und fügen Sie diese in Ihr aktuelles Dokument wieder ein.

Auch hilfreich: Erstellen Sie vor dem Rastern Snapshots (siehe Seite 80).



Inhalt



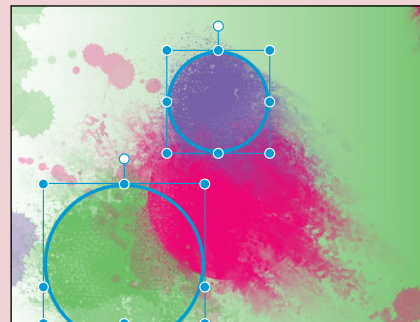
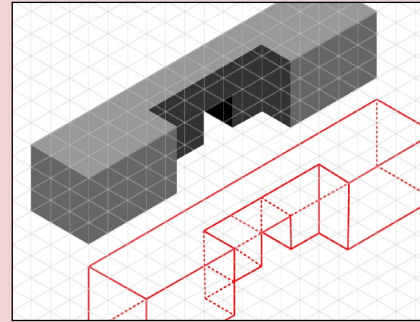
Über dieses Buch	12
------------------------	----

Kapitel 1: Arbeitsbereich und Grundlagen

GRUNDLAGEN: Die drei Personas	16
Allgemeines zu Programmoberfläche und Arbeitsumgebung	
Arbeitsbereich einrichten	20
Oberflächen anpassen und Panels organisieren	
Dokumente anlegen	23
Dokumente erstellen, einbetten und Zwischenablage verwenden	
Auflösung einstellen und ändern	26
Bildauflösungen für Print, Press Ready, Web oder Devices	
Darstellungsgröße ändern	28
Zoomfaktoren kennenlernen	
In Bildansichten navigieren	30
Ansicht verschieben, scrollen und löschen	
Farbe definieren	32
Farben über RGB, CMYK oder HSL bestimmen	
Farbfelder und Paletten nutzen	36
Eigene Farben anlegen und löschen	
Änderungen rückgängig machen	39
Im Protokoll rückgängig machen	
Arbeiten speichern	41
Protokoll verwenden und als Paket speichern	
Importieren und exportieren	43
Dateiformate wie JPEG, PDF und Co. exportieren	
Exportieren per Export Persona	45
Slices und Exportoptionen nutzen	

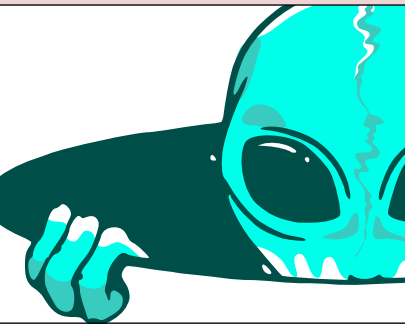
Kapitel 2: Designhilfen und Tipps

GRUNDLAGEN: Illustration und Design	50
Gestaltungsgrundlagen to go	
Ebenen anordnen und verwalten	56
Das Arbeiten mit Ebenen hilft bei der Organisation	
ArtBoards verwenden	60
Flexibel gestalten	
Lineale und Hilfslinien verwenden	64
Bringen Sie Struktur in Ihr Dokument	
Maß- und Flächenwerkzeug	66
DWG-Datei mit Maßstab exportieren	
Seitenränder festlegen	68
Gestaltung auf Druckformate anpassen	
Leinwand drehen	70
Texte oder Pinselstriche natürlich auftragen	
Raster einblenden	72
Dreidimensionales Zeichnen mit System	
Magnetische Ausrichtung nutzen	74
Ausrichtungsvorgaben für Objekte einstellen	
Dynamische Hilfslinien verwenden	76
Objekte sauber im Format ausrichten	
Webgrafiken pixelgenau	78
Pixelausrichtung erzwingen	
Arbeiten mit Snapshots	80
Arbeitsschritte dokumentieren und speichern	
GRUNDLAGEN: Die wichtigsten Tastenkürzel	82
Häufig verwendete Werkzeuge und Befehle	
GRUNDLAGEN: Affinitys Werkzeuge mit Shortcuts	84
Alle Tools der Designer Persona, Pixel Persona sowie Export Persona	



Kapitel 3: Kurven, Formen und Farben

GRUNDLAGEN: Vektorkunst – Pfade und Formen	88
Verlustfreies Skalieren mit Vektorgrafiken	



Linien und Formen zeichnen	96
Ein Überblick über die Möglichkeiten in Affinity Designer	
Objekte in Kurven umwandeln	98
Geometrische Formen bequem transformieren	
Kurven und Formen bearbeiten	100
Vektorgrafiken verfeinern	
Formwerkzeug handhaben	102
Geometrische Formen verbinden	
Formkonstrukteur anwenden	104
Separate Formen zu komplexen Formdarstellungen addieren	
Vektorverzerrung verwenden	106
Grafiken und Texte zerstörungsfrei verformen	
8-Bit-Illustrationen erzeugen	108
Pixel-Illustrationen erstellen	
Ecken abrunden	110
Scharfe Ecken weicher gestalten	
Lasern und Fräsen ausprobieren	112
SVG- und EPS-Dateiformate anwenden	
Farbverlauf und Transparenz	114
Farbübergänge anlegen und Deckkraft ändern	
GRUNDLAGEN: Die Bedeutung der Farben	116
Psychologie und Harmonie der Farben	
GRUNDLAGEN: Einführung in die Farbenlehre	118
Theoretisches und Praktisches über Farbanwendungen	

Kapitel 4: Objekte verarbeiten

Objekte und Gleiches auswählen	124
Schnelles Auswählen von Objekten nach Attributen	
Objekte gruppieren und duplizieren	126
Objekte organisieren und Pattern gestalten	
Objekte verteilen und anordnen	128
Objektabstände von Affinity Designer einstellen lassen	
Objekte sortieren	130
Objekte und Ebenen neu positionieren	

Objekte als Ziel auswählen	132
Objekte auf der oberen oder unteren Ebene positionieren	
Objekte transformieren	134
Objekte spiegeln, drehen oder neigen	
Punkttransformation anwenden	136
Paper-Cutout-Effekt durch punktgenaues Transformieren erzeugen	
Objekte schneiden und isolieren	138
Umfangreiche Objekte zerlegen und gezielt bearbeiten	
Objektstile speichern	140
Effekte, Füllungen und Objekteigenschaften übertragen	
Objekte rastern	142
Objekte für die Webausgabe in Pixelebenen wandeln	



Kapitel 5: Ebenen illustratorisch einbeziehen

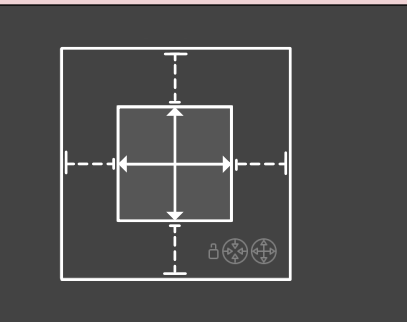
GRUNDLAGEN: Professionelles Illustrieren	146
Von der Entwurfsskizze zu Produkt und Präsentation	
GRUNDLAGEN: Illustrieren mit Affinity Designer	148
Was Sie grundsätzlich wissen sollten	
Duplizierte Hintergründe erzeugen	154
Illustrationen mit gruppierten Ebenen schnell vervielfältigen	
Ebenendeckkraft und Mischmodi	156
Illustrationen verstärken durch Ineinanderkopieren	
Räumlichkeit erzeugen	160
Objekte in einem Objekt platzieren und zuschneiden	
Ebenen maskieren	162
Zerstörungsfreies Radieren mit Vektor- und Pixelmasken	
Anpassungsebenen anwenden	164
Anpassungen einer Ebene oder einem Objekt zuweisen	



Kapitel 6: Ebeneneffekte

3D-Effekte	170
Dinge realistisch räumlich wirken lassen	
Abgerundete Kanten und Schatten	172
Kanten schleifen/Relief für mehr Räumlichkeit	





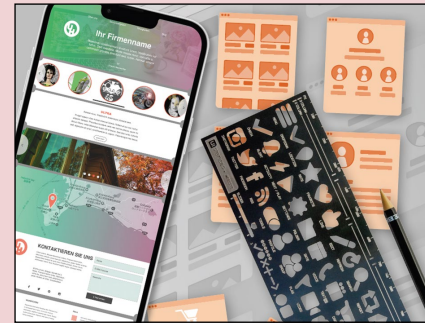
Farbstimmung erzeugen	174
Bestehende Farben mit gleichmäßiger Farbe abdecken	
Bewegung durch Unschärfe	176
Gaußsche Unschärfe kreativ einsetzen	
Grafik mit Farbverlauf mischen	178
Farben mit einem Farbverlauf belegen	
Farbschimmer	180
Schein nach innen und außen anwenden	
Räumlichkeit durch Schatten	182
Illustrationen mit einem Schatten ausstatten	
Grafik vom Hintergrund abheben	184
Illustrationen mit einer farbigen Linie umranden	

Kapitel 7: Illustrationen mit Pixel und Pinsel

GRUNDLAGEN: Vektorgrafiken mit Pixeln mischen	188
Inspiration für digitale Pinsel und Texturen	
Pinsel einstellen	196
Pinselvariationen und Grafiktablet	
Vektor- und Pixelpinsel	198
Vektorgrafiken mit Rasterungen verfeinern	
Grafiken mit Blendern verwischen	200
Das Verwischen-Werkzeug nutzen	
Unerwünschte Elemente entfernen	202
Den Radierer anwenden	
Retuschieren in der Pixel Persona	204
Präzise Verbesserungen vornehmen	
Das Pinselsortiment erweitern	206
Standardpinsel duplizieren und weiterbearbeiten	
Pinsel selbst erstellen	208
Neue Pinsel mit Kategorien anlegen	
Pinsel teilen	212
Pinsel exportieren und importieren	

Kapitel 8: Pixelauswahl und Freistellen

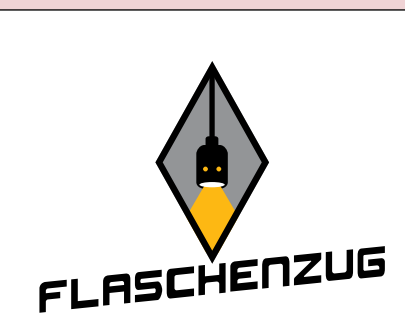
Pixelauswahl erstellen	216
Verschiedene Auswahlmöglichkeiten ausprobieren	
Pixelauswahl nach Bereichen	218
Farb- oder Tonwertbereiche auswählen	
Pixelauswahl nach Farbprobe	220
Auswahl nach Farben eines Bildes	
Pixelauswahl ändern	222
Auswahlgrößen und Randschärfen	
Kanten einer Auswahl verfeinern	224
Auswahl von Haaren erstellen	
Umrandungsauswahl entdecken	226
Neue Auswahl durch Umrisslinien	



Kapitel 9: Typografie und Textwerkzeuge

GRUNDLAGEN: Textverarbeitung in Affinity Designer	230
Textwerkzeuge und Panels der Designer Persona	
GRUNDLAGEN: Typografie und Layout	232
Schrift- und Textgestaltung	
GRUNDLAGEN: Die Textgestaltung	234
Einführung in die Mikro- und Makrotypografie	
GRUNDLAGEN: Veredelungen und Sonderfarben	236
Globale Farben, Schmuckfarben und Überdrucken	
Texte schreiben	238
Grafiktext und Rahmentext setzen	
Texte importieren	240
Externe Textdaten schnell einfügen	
Fülltext und Textformatierung	242
Blindtext im Testlayout einfügen	
Zeichenformatierung	244
Schriftarten und -größen leicht wechseln	
Absatzformatierung	246
Ausrichtung, Einzüge und Tabstopps bearbeiten	





Eine Visitenkarte gestalten	248
Zeichen- und Absatzformatierung anwenden	
Eine Broschüre gestalten	250
Doppelseiten in Affinity Designer simulieren	
Textstile nutzen	252
Systematisches Arbeiten leicht gemacht mit Textstiltypen	
Ein Logo im Rundsatz	256
Text auf einen Pfad setzen und einer Form folgen lassen	
Formtexte erzeugen	258
Ein typografisches Poster gestalten	
Text mit einem Bild füllen	260
Schrift in Pfade umwandeln	
Grafiktext mit Pinsel verändern	262
Schrift mit Pflanzen dekorieren	
Text räumlich wirken lassen	264
Mit Kopien 3D-Effekte erzeugen	
Farben automatisch ändern	266
Globale Farben wirken Wunder	

Kapitel 10: Responsives Webdesign

GRUNDLAGEN: Webdesign in Affinity Designer	270
Webseiteninhalte gestalten und responsiv skalieren	
GRUNDLAGEN: Einführung ins Webdesign	274
Praktisches Grundwissen für gute Webauftritte	
GRUNDLAGEN: UX-Design und UI-Design	276
Von der Planung bis zum fertigen Weberlebnis	
Formatvorgaben für Geräte	278
Dokumenteinstellung für iPhone, iPad und Co.	
Logo webfreundlich anlegen	280
Logo mit transparentem Hintergrund	
Favicon anfertigen	282
Wiedererkennung der Webseiten steigern	
Icons erstellen	284
Einfache Symbole generieren	

Buttons designen	286
Buttons und Banner aus Grundformen erzeugen	
Symbole verwalten	288
Objekttypen mehrmals platzieren	
Header aufbauen	290
Header für einen Willkommensbildschirm gestalten	
Assets nutzen	292
Auf Designelemente schnell zugreifen	
Muster über Symbole kreieren	294
Hintergründe oder Pattern schnell gestalten	
Isometrische Projektionsebene	296
Icons an isometrisches Raster anpassen	
Beschränkungen definieren	298
Skalierung und Verankerungen festlegen	



Kapitel 11: Affinity Designer auf dem iPad

GRUNDLAGEN: Affinity Designer auf dem iPad	304
Übersicht über die Oberfläche und den Start der App	
GRUNDLAGEN: Die Werkzeuge und Shortcuts	308
Affinity Designer einfach bedienen auf dem iPad	
GRUNDLAGEN: Gesten auf dem iPad	310
Tipps und Tricks zur Handhabung und Navigation	
GRUNDLAGEN: Das Studio und seine Panels	312
Fast gleicher Funktionsumfang auf dem iPad	
Das Beispielmaterail zum Buch	318
Index	319

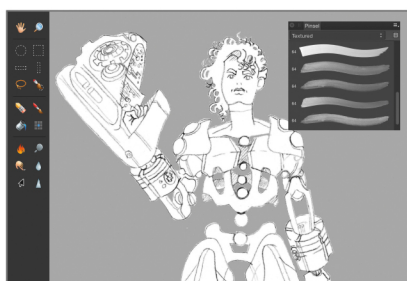


Affinity Designer 2

Das Workshop-Buch



»Lernen am Beispiel: über 80 Workshops!«



Für Einsteiger und Umsteiger

Sie brauchen etwas Unterstützung bei der digitalen Illustration? Lernen Sie alle Werkzeuge und Funktionen von Affinity Designer kennen und erfahren Sie, wie Sie Ihren perfekten Workflow aufbauen.

Legen Sie sofort los

Sie möchten schnell mit Affinity Designer kreativ werden? Wählen Sie aus den Workshops des Buches den für Sie passenden aus, und folgen Sie den Anleitungen. Dank des mitgelieferten Bildmaterials klappt das garantiert! Das Gelernte können Sie anschließend problemlos auf Ihre eigenen Illustrationen übertragen.

Werden Sie selbst kreativ

Hier erstellen Sie Buttons und Screen-designs für Ihre responsive Website, gestalten Visitenkarten, Broschüren und Logos und illustrieren mit Pinseln und Pixeln. Mit attraktiven Anwendungsbeispielen, zahlreichen Tricks und spannendem Hintergrundwissen!

 **Alle Beispieldateien der Workshops zum Download**

Grundlagen und Arbeitsbereich

Arbeitsbereich, Personas
Farbauswahl und Farbformate
Raster, Lineale, Designhilfen
Export und Ausgabe
Arbeiten mit Vektoren und Pixeln

Kurven, Formen, Farben

Formwerkzeuge, Ecken
Lasern und Fräsen
Farbverlauf, Transparenz
Objekte und Ebenen

Kreativ mit Affinity Designer

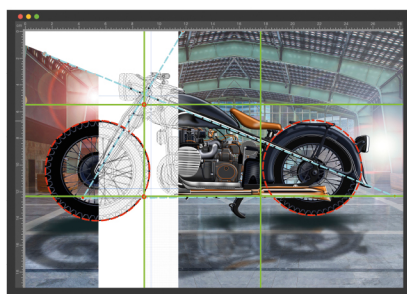
Räumlichkeit erzeugen
Ebeneneffekte, 3D-Effekte
Bewegung durch Unschärfe
Retuschieren in der Pixel Persona
Texte mit Bildern füllen
Logo, Visitenkarte, Broschüre
Affinity Designer auf dem iPad

Illustrieren für Fortgeschrittene

Vektor- und Pixelpinsel
Pinsel erstellen, Muster
Pixelauswahl und Freistellen
Masken und Anpassungen
Typografie und Textwerkzeuge

Webdesign mit Affinity Designer

Logos webfreundlich anlegen
Favicon, Header, Buttons
Icons erstellen, Assets nutzen



Anke Goldbach
ist Grafikdesignerin
und freischaffende
Illustratorin. Sie veröf-
fentlicht hilfreiche
Tutorials zu Affinity

Designer auf YouTube und unter
www.portfolio-anke-tashiro.com.

