

Affinity

Kreativer Praxiseinstieg in die Studios
Vektor, Pixel und Layout

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DIE LESEPROBE

Affinity – das Kreativ-Komplett-Paket

Affinity? Fehlt da nicht ein Zusatz? Hieß es nicht mal *Affinity Designer*, *Affinity Photo* und *Affinity Publisher*? Im Oktober 2014 waren seinerzeit das vektorbasierte Grafik- und Zeichenprogramm Affinity Designer als Gegenpart zu Adobes Illustrator, im Juli 2015 Affinity Photo als Gegenstück zu Adobes Photoshop und im Juni 2019 schließlich der Affinity Publisher, der gegen Adobes InDesign antrat, erschienen. Alle drei Programme entwickelten sich rasch zu einer veritablen Konkurrenz zu den Adobe-Produkten. Das lag nicht zuletzt daran, dass sie nicht nur über einen ähnlichen Funktionsumfang verfügten, sondern dass der Hersteller Serif keine Abo-Zahlungen verlangte. Stattdessen konnte man die Software-Lizenz sehr preiswert kaufen und bekam zudem alle Updates und Weiterentwicklungen umsonst.

Die Affinity Suite



Affinity Designer



Affinity Photo



Affinity Publisher

Abb. 1.1: Die Logos der ehemaligen Affinity-Programme von Serif

Das änderte sich im März 2024, als das australische Unternehmen Canva das britische Softwarehaus *Serif*, den Entwickler der Affinity-Programme, übernahm. Der Adobe-Konkurrent *Canva*, der bisher vor allem für einfache, webbasierte Design-Tools oder *Pixabay* bekannt war und dessen Moto es ist, Design für alle zugänglich zu machen, wollte mit der Übernahme auch professionelle Kreativprofis stärker ansprechen. Infolgedessen wurden die drei separaten Programme zu der neuen App *Affinity* zusammengefasst und auf den Stand der Zeit gebracht.

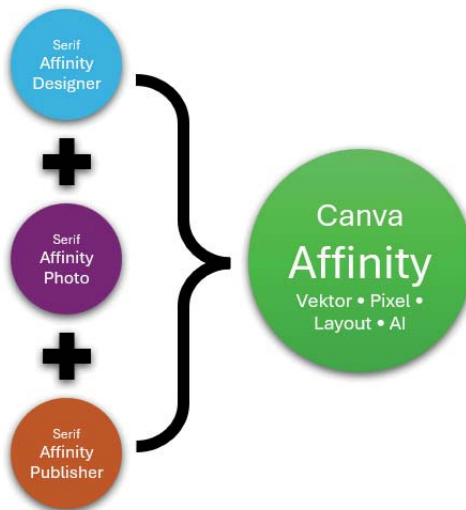


Abb. 1.2: Affinity goes to Canva

Unter einer Oberfläche bietet das Programm kostenlos erweiterte Werkzeuge zum Grafikdesign, zur Fotobearbeitung und zum Seitenlayout und ist sowohl für Windows und macOS (und bald auch iPadOS) verfügbar. Die Integration wurde dadurch gelöst, dass man innerhalb der neuen App zwischen den verschiedenen Arbeitsbereichen – *Studios* genannt – einfach hin- und herwechseln kann, ohne die Anwendung verlassen zu müssen. Alle Werkzeuge des Vektor-, Pixel- und Layout-Studios sowie alle Anpassungs- und Exportfunktionen können beliebig oft verwendet werden, ohne dass man irgendwie eingeschränkt oder zu einer Zahlung aufgefordert wird. Man erhält sogar regelmäßig kostenlose Updates mit neuen Funktionen und Verbesserungen. Besonders erfreulich ist es, dass man alle Dateien öffnen kann, die in Affinity V2 oder V1 erstellt wurden. Adobe-Dateien wie PSD-, AI-, IDML-, DWG- und viele weitere Dateiformate können einfach in Affinity importiert werden, wobei sogar Struktur, Ebenen und kreative Absicht vollständig erhalten bleiben.

Vielleicht fragen Sie sich jetzt: Wo ist der Haken? Es gibt keinen. Alle drei genannten Studios können Sie so benutzen wie seinerzeit die drei Serif-Programme. Und wenn Sie mögen, gibt es sogar noch mehr zu entdecken, denn es ist noch ein weiteres Studio integriert: *Canvas AI*. Dieses Studio bietet serverbasierte KI-Funktionen und ist zunächst gesperrt. Möchten Sie darauf zugreifen, benötigen Sie allerdings ein kostenpflichtiges Canva-Premium-Abonnement. Die KI-Funktionen stehen somit nur den Nutzern mit einem Canva-Premium-Konto zur Verfügung. Wenn Sie diese nicht benötigen, werden Sie ohne Hindernisse das Programm so benutzen können wie zuvor die drei Serif-Einzelprogramme.

1.1 Für wen ist das Buch?

Vielleicht fragen Sie sich jetzt: Brauch' ich das alles? Ich verwendete früher doch nur Affinity Photo oder den Affinity Designer. Es liegt in Ihrer Hand. Das Programm ist sehr flexibel. Sie können Ihre Arbeitsweise nur auf das Studio richten, das Sie auch wirklich nutzen. Benötigen Sie die anderen nicht, dann ignorieren Sie diese einfach. Innerhalb des Studios können Sie so wie bislang mit dem entsprechenden Serif-Produkt arbeiten.

Oder Sie lassen sich einmal darauf ein und erleben, wie kreativ man von Vektor über Pixel bis hin zu Layout in einer einzigen App arbeiten kann. Und vielleicht kombinieren Sie bald schon Ihre Lieblingstools und gestalten Ihre eigenen Kreativstudios. Um der neuen Arbeitsweise von Affinity Rechnung zu tragen, ist das Buch dementsprechend aufgebaut. Im ersten Kapitel finden Sie Gemeinsamkeiten, die alle Studios betreffen und allgemeines Hintergrundwissen. Die drei folgenden Kapitel sollen Ihnen zeigen, wie man mit den freien Studios Vektorgrafiken oder Pixelbilder erstellt und bearbeitet, eine Publikation layoutet, und bieten Ihnen entsprechendes Hintergrundwissen. Das letzte Kapitel zeigt Ihnen Beispiele, wie man bei einer Produktion alle drei Studios zusammen oder in Teilen einsetzt, und erklärt das Zusammenspiel der Studios innerhalb von Affinity.

Wie Sie nach und nach sehen werden, können Sie mit den umfangreichen Werkzeugen und Optionen der Studios eine breite Palette an Arbeiten vornehmen. Der Schwerpunkt dieses Buches wurde auf grundlegende Arbeitsweisen gelegt, die im Alltag wohl am häufigsten eingesetzt werden. Die Möglichkeiten sind jedoch gewaltig und dementsprechend galt es, eine praxisbezogene Auswahl zu treffen. Das Buch, das Sie gerade in Ihren Händen halten, ist nicht für passionierte Profis geschrieben. Es ist auch nicht so konzipiert, dass es Ihnen alle Fragen zu Affinity beantworten kann, sondern es möchte Ihnen so viel grundlegendes, strukturelles Wissen an die Hand geben, dass sich viele Probleme erschließen lassen. Darüber hinaus soll es Ihnen Mut machen, sich mit den nicht selten komplexen Bereichen des gestalterischen Arbeitens wie Illustrieren, Fotos oder gar Layouten zu beschäftigen.

Um Ihnen die Vorteile des Programms zu demonstrieren und die Funktionsweise von Affinity näherzubringen, ist dieses Buch zudem größtenteils wie ein Seminar aufgebaut. Dabei werden die meisten praxisrelevanten Programmfunktionen – und das sind gewiss nicht wenige – erläutert. Deshalb kann man dieses Buch von vorne bis hinten durchlesen oder – und das wurde beim Schreiben berücksichtigt – nur abschnittsweise. Dabei werden Sie zunächst mit dem Handwerkszeug, der grundlegenden Arbeitsweise und den Funktionen des Programms vertraut gemacht. Es hilft Ihnen meiner langjährigen Erfahrung als Trainer und Dozent nach nicht so viel, wenn Sie nur die Schritte eines Workshops nacharbeiten. Gerade, wenn Sie

sich ein wenig Hintergrundwissen, gemischt mit einigen Praxisanteilen, verschafft haben, werden Sie vieles besser verstehen.

Was dieses Buch nicht kann, ist, eine umfassende Erläuterung zu allen Optionen des Programms zu geben, da der zur Verfügung stehende Platz begrenzt ist. Ich habe deshalb versucht, eine Auswahl der meiner Erfahrungen nach häufigsten praxisrelevanten Arbeiten und Probleme darzustellen. Das führt natürlich dazu, dass der ein oder andere Aspekt kürzer ausfällt, als Sie sich das beim Durcharbeiten vielleicht wünschen. Im Allgemeinen sollten Sie aber nach dem Durchlesen über ein fundiertes Wissen verfügen, das Sie zu weiteren Schritten befähigt.

Das gilt auch für die Beispieldateien. Für das Buch wurden keine Daten bereitgestellt und damit auch ein bisschen auf Bequemlichkeit verzichtet. Aus vielen Schulungen weiß ich, dass der überwiegende Teil der Teilnehmer – wie sie mir zum Schluss oft bestätigen – am meisten lernt, wenn sie etwas selbstständig anfertigen »mussten«. Eine fertige Beispieldatei, in der Sie lediglich nachschauen, wie etwas gemacht wurde, ist auch etwas anderes, als wenn Sie etwas von Grund auf selbst erstellen bzw. bearbeiten.

1.2 Spielt das Betriebssystem eine Rolle?

Wie Sie bereits gelesen haben, steht das Programm für Windows als auch für macOS zur Verfügung. Da stellt sich die Frage: Gibt es Unterschiede zwischen der Affinity-App für Mac und Windows? Kurz und knapp: Nein, es ist dieselbe App, nur eben auf verschiedenen Betriebssystemen.

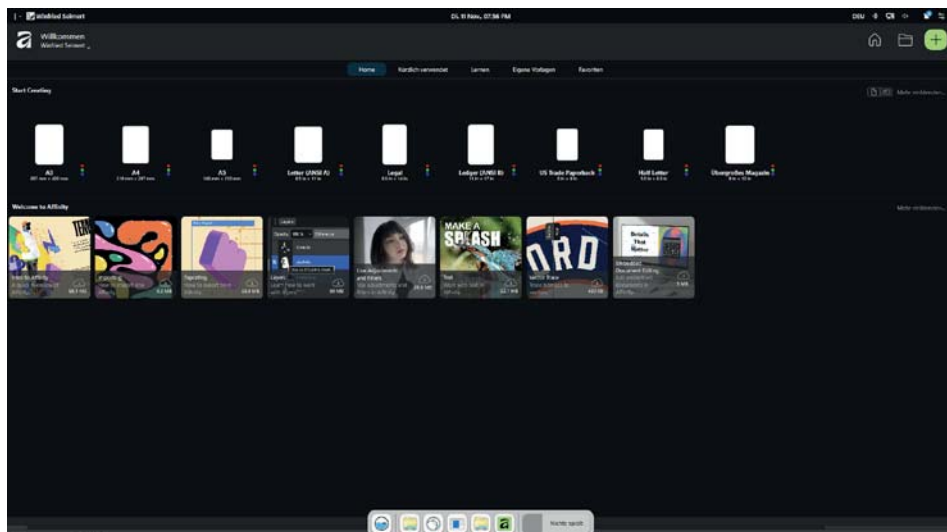


Abb. 1.3: Affinity auf einem Mac

Das Buch wurde mit einem Windows-11-Rechner erstellt und dementsprechend finden Sie entsprechende Abbildungen von einem Windows-PC-System. Sollten Sie mit einem Macintosh arbeiten, so unterscheiden sich die gezeigten Abbildungen im Wesentlichen durch das Apple-typische Aussehen. Die Menüs befinden sich in der Mac-Menüleiste und die Fenster zeigen sich in der Mac-typischen Darstellung. Bei der Bedienung müssen Sie als Apple-Anwender lediglich darauf achten, statt der nicht existierenden **[Strg]**-Taste die **[Apfel]**-Taste (und nicht die **[Ctrl]**-Taste) und für die **[Alt]**- im Regelfall die **[Wahl]**-Taste zu verwenden.

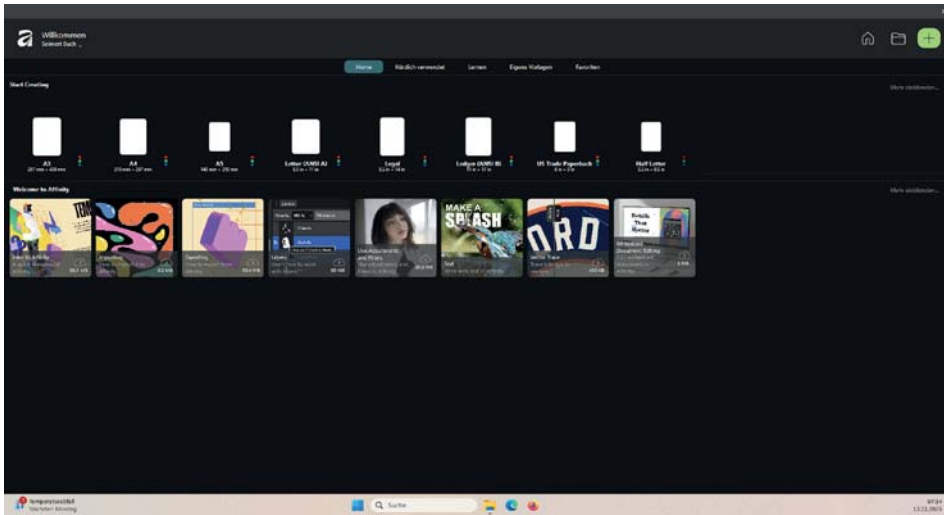


Abb. 1.4: ... und auf einem Windows-11-PC

1.3 Wie bekomme ich das Programm?

Bevor Sie loslegen können, muss zunächst Affinity auf Ihrem Computer installiert werden. Doch keine Bange, wenn Sie das bislang noch nie gemacht haben. Der Vorgang ist recht einfach und in gut fünf Minuten können Sie anfangen.

Das Programm können Sie sich kostenfrei aus dem Internet herunterladen. Rufen Sie dazu die Seite https://www.affinity.studio/de_de (man kann auch kurz *affinity.de* in die Adressleiste des Browsers eingeben) auf. Dort finden Sie oben rechts die Schaltfläche **HOL DIR AFFINITY**.



Abb. 1.5: Holen Sie es sich!

Sie gelangen auf eine weitere Seite, die Sie darauf hinweist, dass Sie alles bekommen, was Sie zum Erstellen von Designs, Bearbeiten von Bildern oder Gestalten von Layouts benötigen, und dass Sie nie Ihr Dokument verlassen oder etwas bezahlen müssen.

Allerdings müssen Sie ein *Canva-Konto* erstellen, was Sie einfach kostenlos erledigen können. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **REGISTRIERE DICH ZUM HERUNTERLADEN**.

Im folgenden Fenster werden Sie gefragt, wie Sie sich bei Canvas anmelden möchten. Das kann entweder über Ihren Google- oder Facebook-Account oder eine beliebige E-Mail-Adresse erfolgen.

Je nach Wahl müssen Sie nun die entsprechenden Informationen eingeben.

Nachdem Sie auf **WEITER** geklickt haben, geben Sie diesem Zugang einen Namen und gelangen mit einem erneuten Klick auf **WEITER** in ein Fenster, in dem Sie den Verifizierungscode eingeben müssen, den man an Ihren Account geschickt hat.

Nach dessen Eingabe gelangen Sie auf die eigentliche Downloadseite.

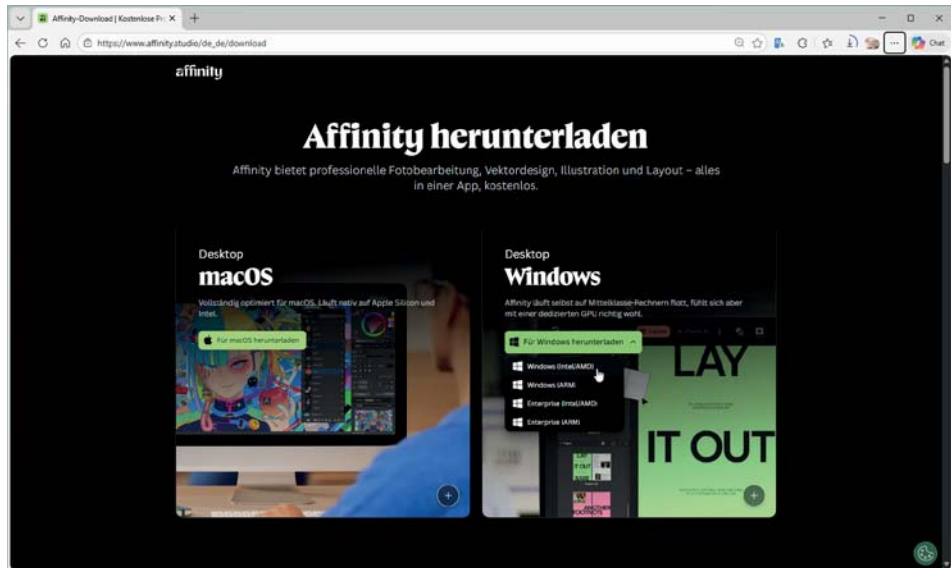


Abb. 1.6: Wählen Sie Ihr System.

Hier klicken Sie auf die Schaltfläche des von Ihnen bevorzugten Betriebssystems und laden die Dateien herunter.

Anschließend suchen Sie über den Explorer bzw. Finder den entsprechenden Ordner mit der Setupdatei auf und führen einen Doppelklick auf dem Programmsymbol aus.

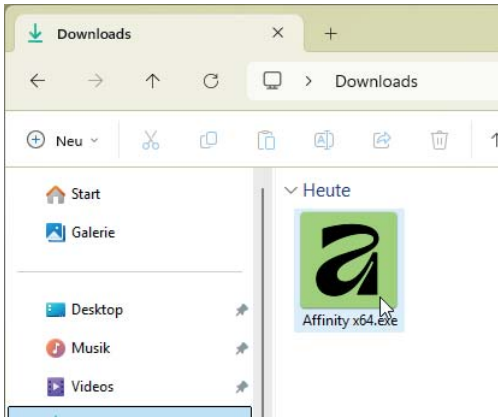


Abb. 1.7: Die ausführende Setupdatei

Nach einer Weile erscheint das Begrüßungsfenster und gibt Ihnen die Möglichkeit, den Installationspfad zu beeinflussen. Sie können ihn Ihren Vorstellungen anpassen oder Sie belassen es bei der Vorgabe.

Durch Deaktivierung des Kontrollkästchens können Sie noch entscheiden, dass keine Programmverknüpfung auf den Desktop gelegt wird.

Bestätigen Sie mit **INSTALLIEREN**.

Der Vorgang wird nun vorbereitet und das Programm macht sich an die Arbeit. Ist alles erledigt, kann es losgehen.

An Affinity wird ständig gearbeitet und ab und an gibt es eine neue Version. Das Update kann natürlich gratis herunterladen werden. Im Regelfall werden Sie automatisch durch ein Hinweisfenster zu einem Update aufgefordert, wenn Sie das Programm das nächste Mal öffnen. Alternativ können Sie auch über die Menüfolge **HILFE / NACH UPDATES SUCHEN** schauen, ob es etwas Neues gibt.

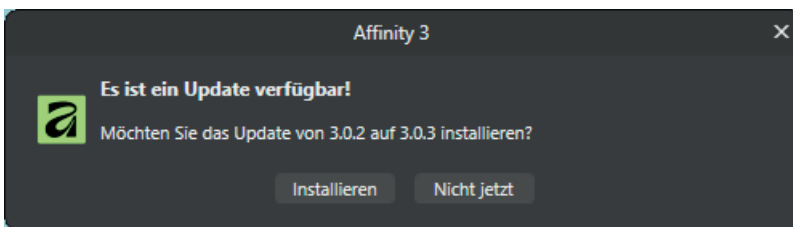


Abb. 1.8: Eine neue Version ist da!

Hinweis:

Wie Sie sehen, trägt Affinity die Kennung 3.x. Das ist ein Hinweis darauf, dass es der Nachfolger von Serifs *Affinity Designer*, *Affinity Photo* und *Affinity Publisher* ist.

Nach Klick auf die Schaltfläche **DOWNLOAD** wird die neue Version heruntergeladen. Mit einem Klick auf diese Datei startet das Updatesetup und Sie können mit einem Klick auf die Schaltfläche **AKTUALISIEREN** das Programm auf den neuesten Stand bringen.

Zunächst gilt es, sich mit dem grundlegenden Aufbau und der Arbeitsweise vertraut zu machen und das Programm ein bisschen näher kennenzulernen.

1.4 Willkommen (Home)

Nachdem Sie es gestartet haben, erscheint zunächst vor dem eigentlichen Programm ein *Willkommen-Dialog*.

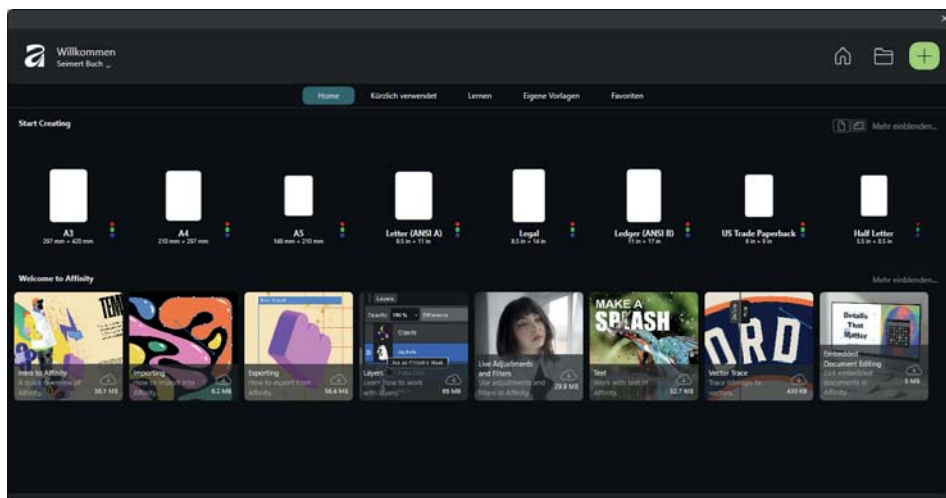


Abb. 1.9: Der Willkommen-Dialog

Tipp:

Sollte der Willkommen-Dialog nicht sichtbar sein, klicken Sie ganz links oben auf die **HOME**-Schaltfläche, die Sie an dem Affinity-A erkennen.

Ins Auge sticht sofort der untere Teil des Dialogs, der aus den Bereichen **START CREATING** und **WELCOME TO AFFINITY** besteht. Der erste Bereich enthält entsprechende Vorlagen, die Sie einfach auswählen können, und im zweiten Bereich finden Sie interessante Lernanleitungen, die direkt im Programm umgesetzt werden und die Ihnen gewiss die ein oder andere Erkenntnis bringen.

Darüber befindet sich eine Leiste mit Schaltflächen, über die Sie die erwähnten Bereiche schnell aufrufen können. Darüber hinaus werden Sie sicher oft über **KÜRZLICH VERWENDET** fündig und können rasch zu Ihren **EIGENEN VORLAGEN** oder

FAVORITEN springen. Die Schaltfläche HOME bringt Sie schließlich zur Ausgangslage zurück.

Im oberen Bereich können Sie auf der linken Seite über den Listenpfeil neben Ihrem Anmeldenamen unter anderem Zugriff auf die *Canva-Kontoeinstellungen* nehmen oder sich abmelden. Auf der rechten Seite gelangen Sie über das Symbol mit dem Haus stets zu dieser Ausgangslage zurück, während Sie ein Klick auf das Ordner-Symbol zum ÖFFNEN-Dialog bringt. Die Schaltfläche mit dem affinitygrünen Plus zeigt Ihnen das Panel NEU an. Panels sind Bediendialoge und in diesem können Sie Ihre Vorgaben für die Publikation tätigen.

Diesen Dialog können Sie wie üblich durch die Schaltfläche SCHLIESSEN verschwinden lassen und haben dann vollen Blick auf das eigentliche Programm.

Tipp:

Sie können das Fenster sowohl bei einem Neustart des Programms als auch in jedem Studio über die Menüfolge DATEI / NEU aufrufen.

1.5 Bildschirmaufbau

Die Elemente, die in allen Studios enthalten sind, finden Sie in den folgenden Ausführungen. Abweichungen und spezielle Abwandlungen werden bei den betreffenden Studios behandelt.

1.5.1 Die Menüleiste

Die MENÜLEISTE ermöglicht – wie bei allen anderen Programmen auch – den Zugriff auf alle Optionen, die Ihnen dieses Programm so bietet.

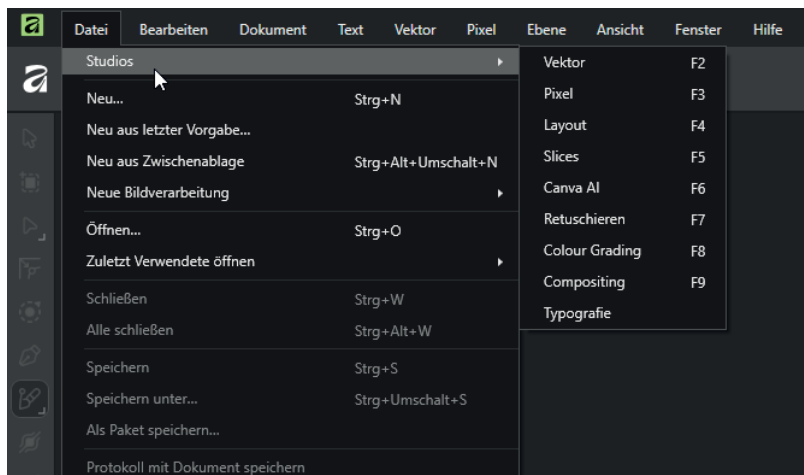


Abb. 1.10: Die Menüleiste

Sie enthält geordnet nach Überbegriffen alle Befehle des Programms und Sie können in das gewünschte Studio wechseln (DATEI / STUDIOS).

1.5.2 Die Symbolleiste

Unterhalb der Menüleiste befindet sich die SYMBOLLEISTE, über deren Schaltflächen auf der linken Seite Sie rasch auf das gewünschte Studio zugreifen können.

Sofern Sie sich in einem Studio befinden, können Sie mithilfe der beiden folgenden Schaltflächen zwischen dem VEKTOR-ANSICHTSMODUS und dem PIXEL-ANSICHTSMODUS wechseln.

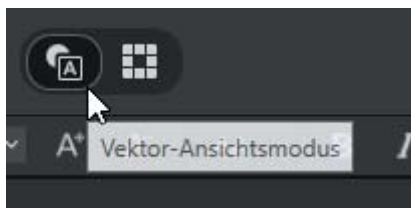


Abb. 1.11: Wechsel der Ansichtsmodi

Während der PIXEL-ANSICHTSMODUS einen speziellen Ansichtsmodus, in dem Vektordesigns als einzelne Pixel dargestellt werden, aktiviert, bietet die Option VEKTOR-ANSICHTSMODUS eine Darstellung der Objekte als Pfade.

Pixel- oder Bitmapgrafiken bestehen aus kleinen Quadraten, den sogenannten *Pixeln*, die auf einem Raster liegen (auch *Bitmap* genannt). Der Computer speichert die Position, Größe und Farbe jedes einzelnen Bildpunkts. Alle diese Punkte zusammen betrachtet vermitteln den Eindruck eines Bildes. Normalerweise sieht man diese Pixel, aus denen jedes Bild besteht, nicht. Erst, wenn man eine sehr große Darstellungsform wählt, kann man diese einzelnen Punkte erkennen. Jeder dieser Bildpunkte (Pixel) besitzt eine Farbinformation. Beim »Malen« werden den einzelnen Punkten Farben zugeordnet. Eine Linie ist demnach die Aneinanderreihung von mehreren Bildpunkten. Je kleiner diese Bildpunkte sind und je enger sie beieinanderliegen, desto höher ist die Qualität des Bildes. Vergrößern Sie z.B. nachträglich das Bild, werden Sie feststellen, dass alle Pixel gleichmäßig skaliert werden. Dies führt zu einem Qualitätsverlust des gesamten Bildes, den Sie sehr schön an dem sogenannten Treppcheneffekt erkennen. Einer der wesentlichen Nachteile der Pixelgrafiken ist, dass jeder Pixel Speicherplatz benötigt, der sich rasch summieren kann. Eine Bitmapgrafik, insbesondere in Farbe, belegt somit viel mehr Speicher- (RAM) und Festplattenplatz als eine vergleichbare Vektorgrafik, und dies kann die Anzeige und das Drucken des Bildes und Ihrer gesamten Publikation verlangsamen.



Abb. 1.12: Eine Pixelgrafik

Vektorgrafiken bestehen dagegen nicht aus einzelnen Bildpunkten, sondern ihr Aufbau ist mathematisch definiert. So besteht eine Linie (der sogenannte Pfad) aus einem Startpunkt, einem Endpunkt und dem entsprechenden Winkel. Der Start- und der Endpunkt werden dabei in Form von X- und Y-Koordinaten gespeichert. Jedes Objekt ist ferner durch Eigenschaften definiert, etwa Füllung oder Randstärke, die beliebig eingestellt und verändert werden können. Beim Skalieren oder Verschieben dieser Objekte werden nur die Koordinaten verändert. Diese Änderungen haben jedoch keinen Einfluss auf den Objekttyp. Vektorgrafiken werden von mathematischen Formeln bestimmt, was zu einer erheblichen Reduzierung des Speicherplatzes führt. Sie können zudem beliebig ohne Verlust der Bildschärfe verkleinert oder vergrößert werden, da sie auflösungsunabhängig sind.



Abb. 1.13: Eine Vektorgrafik

Da man einem Computer mithilfe von Vektoranweisungen auf eine sehr effiziente Weise mitteilen kann, was er zu tun hat, sind Vektorgrafiken im Allgemeinen wesentlich kompakter als Pixelgrafiken: Je nach Bild kann es lediglich ein Zehntel bis

ein Tausendstel der Größe einer Bitmapdatei haben! Sie benötigen also bei Weitem nicht so viel Speicher- und Festplattenplatz wie bei Bitmapgrafiken. Zudem kann eine Vektorgrafik in jede Richtung gestreckt werden, ohne dass die Qualität der Bildschirmdarstellung oder der Druckausgabe geschmälert würde. Als Nachteil ist zu nennen, dass realistische Darstellungen und viele kreative Effekte nur bei Pixelgrafiken möglich sind.

Auf der rechten Seite der Symbolleiste befinden sich je nach Wahl entsprechende Schaltflächen, mit denen Sie rasch bestimmte Schritte erledigen können.



Abb. 1.14: Der rechte Teil der Symbolleiste

1.5.3 Die Kontextleiste

Unterhalb der Symbolleiste befindet sich die KONTEXTLEISTE. Deren Informationen erscheinen in Abhängigkeit des gewählten Objekts oder Werkzeugs. Das ist etwa der Fall, wenn Sie beispielsweise eine Grafik geöffnet oder eine neue Datei angelegt haben und das Werkzeug VERSCHIEBEN aktiviert ist.



Abb. 1.15: Die Kontextleiste bei einer geöffneten Grafikdatei

Da diese Leiste ständig eingeblendet ist, erhalten Sie die Information, dass gegenwärtig keine Auswahl getroffen wurde, und können über die Schaltflächen Zugriff auf die DOKUMENTEINSTELLUNGEN und allgemeinen EINSTELLUNGEN nehmen.

Je nach markiertem Objekt verändert sich die Kontextleiste und gibt entsprechende Einstellungsmöglichkeiten frei. Die Kontextleiste ist deshalb meist der erste Anlaufpunkt zum Ändern markierter Objekte.



Abb. 1.16: Die Kontextleiste bei einem markierten Objekt

1.5.4 Die Werkzeugleiste

Auf der linken Seite finden Sie die WERKZEUGLEISTE, die alle Werkzeuge enthält, die Sie für Ihre Arbeiten benötigen.

Hinweis:

Verzweifeln Sie nicht angesichts der Menge der Werkzeuge – sowie der Gesamtmöglichkeiten des Programms. In diesem Buch lernen Sie die wichtigsten Werkzeuge und deren Arbeitsweise kennen. Alles andere erschließt sich im Laufe der Zeit.

Je nachdem, welche Aktion Sie durchführen möchten, müssen Sie vorher das benötigte Werkzeug in dieser Leiste auswählen. Einige Werkzeuge dienen zum Auswählen, Bearbeiten und Anzeigen von Grafiken, während andere zum Malen und Zeichnen oder zur Texteingabe vorgesehen sind. Dabei ist den verschiedenen Werkzeugen jeweils ein Symbol zugeordnet.

Im Verlauf dieses Buches werden Sie eine Reihe von Schaltflächen und deren Bedeutung kennenlernen. Damit Sie den Überblick behalten, hat Ihnen Affinity eine kleine Hilfe zur Seite gestellt. Schieben Sie den Mauszeiger über eine der Schaltflächen und warten Sie zwei Sekunden. Es erscheint ein Hinweisfenster (die sogenannte QuickInfo), dem Sie die Bezeichnung des Werkzeugs und seine Bedeutung entnehmen können.



Abb. 1.17: Nutzen Sie die hilfreichen Werkzeug-Tipps.

So erfahren Sie zum einen, was man mit diesem Werkzeug machen kann, und zum anderen finden Sie im unteren Teil praktische Tipps, wie man das Werkzeug effizienter verwenden kann, wenn man zusätzlich eine Taste hält oder die rechte Maustaste betätigt.

Die Werkzeuge selbst aktivieren Sie durch einfachen Mausklick. Ein ausgewähltes Werkzeug erkennen Sie daran, dass es eingedrückt dargestellt wird.

Tipp:

Wie Sie der QuickInfo entnehmen können, befindet sich hinter der Bezeichnung ein Buchstabe in eckigen Klammern. Es handelt sich dabei um die betreffende Taste, mit der Sie schnell das Werkzeug auswählen können. Im Arbeitsalltag ist diese Vorgehensweise oft der schnellere Weg.

Vermutlich sind Ihnen auch schon die kleinen Dreiecke am rechten unteren Rand einiger Hilfsmittelsymbole aufgefallen. Wenn Sie ein solches Symbol anklicken, öffnet sich ein sogenanntes FLYOUT-MENÜ, das weitere Hilfsmittel enthält, die aus Platzmangel nicht angezeigt werden können.



Abb. 1.18: Ein geöffnetes Flyout-Menü

Haben Sie ein Hilfsmittel aus einem Flyout ausgewählt, dann wird dieses im weiteren Ablauf als erstes Symbol angezeigt. Gerade am Anfang kann es etwas verwirren, wo jetzt dieses oder jenes Hilfsmittel »abgeblieben« ist.

Die Darstellung und der Inhalt der Werkzeugleiste können je nach Verwendungszweck personalisiert werden und somit abweichen. Beispielsweise kann man die Werkzeugleiste frei über die Arbeitsoberfläche bewegen. Dazu müssen Sie zunächst über die Menüfolge ANSICHT / WERKZEUGE den Menüpunkt VERANKERN deaktivieren. Anschließend können Sie diese über die Titelleiste mit gedrückter Maustaste bewegen.



Abb. 1.19: Die frei schwebende Werkzeugleiste

Wenn Sie die Menüfolge erneut aufrufen, befindet sich die Leiste wieder am ursprünglichen Ort.

1.5.5 Abhängigkeiten

Viele Werkzeuge können Sie zudem über die KONTEXTLEISTE präzisieren. Die entsprechenden Möglichkeiten und Informationen erscheinen in Abhängigkeit des gewählten Objekts oder Werkzeugs.

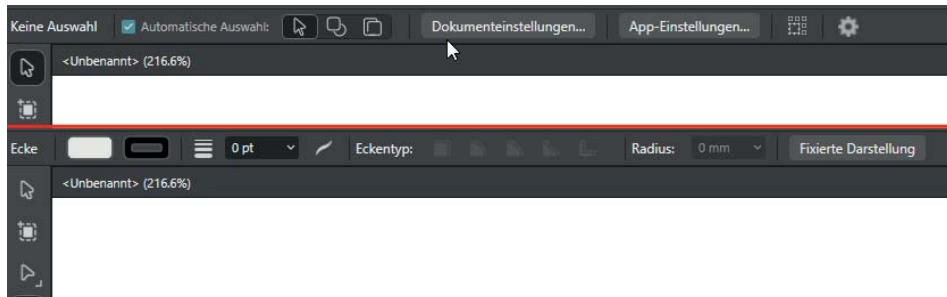


Abb. 1.20: Die Kontextleiste oben beim Werkzeug VERSCHIEBEN und unten beim Werkzeug ECKE

1.6 Die Studio-Panels

Wie erwähnt führt Affinity die drei Serif-Programme unter einer Oberfläche zusammen, wobei jedes frühere Programm unter einem Studio eine neue Heimat findet. Ein solches Studio ist im Prinzip ein Satz von Panelgruppen und Symbolleisten, der eine spezielle Anordnung für eine bestimmte Aufgabe darstellt.

1.6.1 Die Panels im Überblick

Auf diese Studios – wie u.a. auch das kostenpflichtige (allerdings nicht in diesem Buch behandelte) Studio *Canva AI* – kann man über die Schaltflächen der Symbolleiste zugreifen.

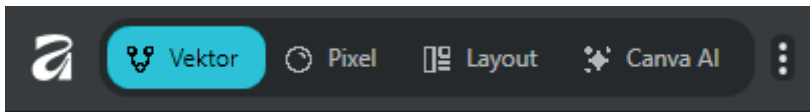


Abb. 1.21: Die vier Haupt-Studios von Affinity

■ Studio *Vektor*

Zunächst ist die Schaltfläche VEKTOR aktiviert. Das ist das Studio, das für Grafikdesign und Illustrationen zuständig ist und alle Werkzeuge für das Vektordesign und die dazu passenden Panels nebst unterstützenden Optionen enthält.

Hinweis:

In diesem Studio wird das Serif-Programm *Affinity Designer* weitergeführt.

■ Studio *Pixel*

Wenn Sie auf die Schaltfläche **PIXEL** klicken, gelangen Sie in das gleichnamige Studio. Darin finden Sie die für die Korrektur und Optimierung von Bildern oder digitalen Grafiken erforderlichen Werkzeuge. Dementsprechend werden Ihnen auf der rechten Seite sogleich auch die Panels für Fotobearbeitung, Filter und Anpassungen angezeigt.

Hinweis:

In diesem Studio wird das Serif-Programm *Affinity Photo* weitergeführt.

■ Studio *Layout*

Durch Anklicken der Schaltfläche **LAYOUT** gelangen Sie in das Studio, das Ihnen die Werkzeuge für DTP und strukturierte Seitenlayouts bereitstellt. In den Panels finden Sie dementsprechend die Dinge, die man für Typografie und Layout benötigt.

Hinweis:

In diesem Studio wird das Serif-Programm *Affinity Publisher* weitergeführt.

■ Studio *Canva AI*

Die vierte Schaltfläche **CANVA AI** bringt Sie zu den generativen KI-Funktionen und Werkzeugen, die auf maschinelles Lernen setzen. Haben Sie kein kostenpflichtiges Canva-Premium-Abonnement erworben, stehen Ihnen diese Optionen allerdings nicht zur Verfügung.

■ *Studioverwaltung*

In die sogenannte *Studioverwaltung* gelangen Sie über die Schaltfläche mit den drei Punkten, die Sie hinter der letzten Schaltfläche finden (siehe Abbildung 1.22).

Über den Schaltschieber am rechten Rand können Sie das gewünschte Studio aktivieren oder deaktivieren.

Neben den bereits bekannten Studios finden Sie hier auch Studios für bestimmte Arbeiten:

- *Slices*: Dieses Studio bietet viele Assets für die Produktion, sodass man Slices für den Export selbst zeichnen oder bequem aus Ebenen erstellen kann.
- *Retuschieren*: Dieses Studio ist für die Porträt-Retusche entwickelt worden. Es bietet Zugriff auf verschiedene Retuschier-, Pinsel- und Auswahlinstrumente.
- *Colour Grading*: Über dieses Studio haben Sie schneller Zugriff auf die Farbkorrektur-Werkzeuge. So finden Sie ein Panel für eine nuancierte Farb- und Tonbewertung sowie Makro- und Bibliotheks-Panel zum Aufzeichnen und Abspielen von Makros. Zudem stehen Auswahlwerkzeuge, Anpassungs- und Filterpinselwerkzeuge für lokale Bearbeitungen bereit und Sie finden für eine schnelle Tonwertbearbeitung fertige Anpassungsvorgaben.
- *Compositing*: Dieses Studio bietet schnellen Zugriff auf eine Vielzahl nicht-destruktiver Filter und stellt die Grundlagen für Mixed-Media-Workflows zur Verfügung.
- *Typografie*: Wenn es um die professionelle Typografie mit einem schnellen Zugriff auf die erweiterten Funktionen und Werkzeuge zur Textverarbeitung geht, wird man in diesem Studio fündig.

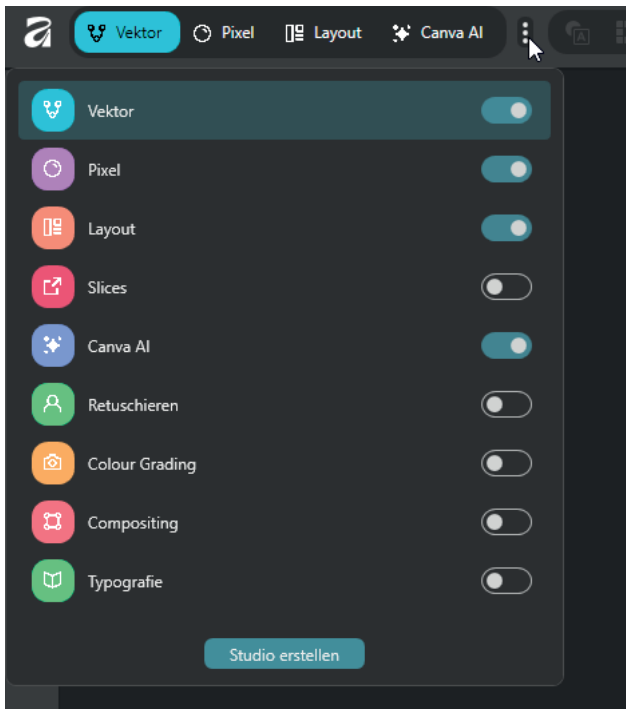


Abb. 1.22: Überblick über die Studioverwaltung

- Schaltfläche *Studio erstellen*: Über diese Schaltfläche erhalten Sie einen Dialog, mit dem Sie ein eigenes Studio kreieren und so auf Ihre Bedürfnisse anpassen können.

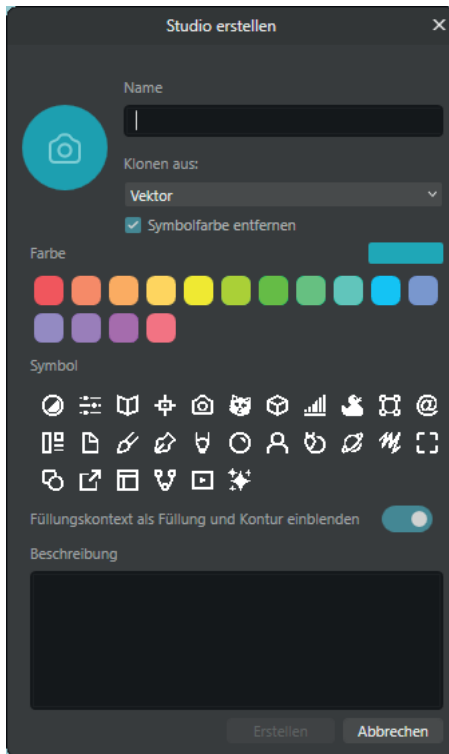


Abb. 1.23: Ein eigenes Studio anlegen

1.6.2 Handhabung der Panels

Die Panels finden Sie am rechten Bildschirmrand. Je nach gewähltem Studio finden Sie eine andere Anordnung vor. In diesen kleinen Fenstern, die eine mehr oder minder große Anzahl von Symbolen und Einstellmöglichkeiten aufweisen, sind Funktionen zu der jeweiligen Thematik zusammengefasst, deren Befehle per Mausklick ausgeführt werden können. Einige Anwendungen lassen sich sogar nur über diese Fenster verwirklichen. Wenn Sie einem Objekt bestimmte Eigenschaften zuweisen möchten, können Sie das im Regelfall über die Kontextleiste tun. Allerdings bieten die Panels oftmals mehr Optionen und sie sind im Gegensatz zu den einfachen Dialogfenstern auch dann noch sichtbar, wenn Sie bestimmte Einstellungen vorgenommen haben.

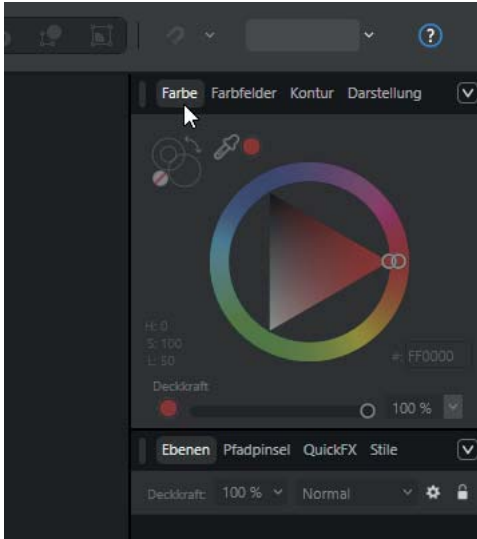


Abb. 1.24: Panels am rechten Bildschirmrand (hier Studio Vektor)

Zugriff auf alle verfügbaren Panels erhalten Sie durch Aufruf der Menüfolge **ANSICHT**. Dort finden Sie – in Gruppen geordnet – bereits angezeigte Panels mit einem Haken versehen.

Die einzelnen Panels können Sie frei bewegen. Dazu klicken Sie auf die Registerkarte mit der jeweiligen Bezeichnung und ziehen das Panel bei gedrückter linker Maustaste an die neue Position. Wenn Sie die Maus loslassen, ist das Panel freigestellt und kann an jede beliebige Stelle verschoben werden.

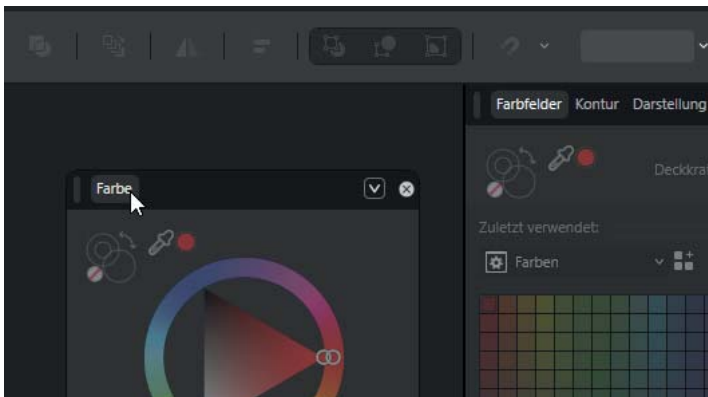


Abb. 1.25: Panels kann man beliebig anordnen.

Da die Panels oftmals einigen Platz einnehmen, kann man sie rasch ein- und wieder ausblenden. Führen Sie dazu einen Doppelklick auf die Registerkarte des Panels aus.

Häufig von Ihnen bevorzugte Panels lassen sich problemlos gruppieren und ermöglichen so ein rasches Zugreifen auf die oft benötigten Optionen. Dazu müssen Sie lediglich auf die Registerkarte des Panels, das Sie hinzufügen wollen, klicken und es mit gedrückter linker Maustaste neben die Registerkarte des anderen Panels ziehen. Wenn Sie die Maus an dieser Stelle loslassen, wird die Registerkarte sofort in das andere Panel aufgenommen.

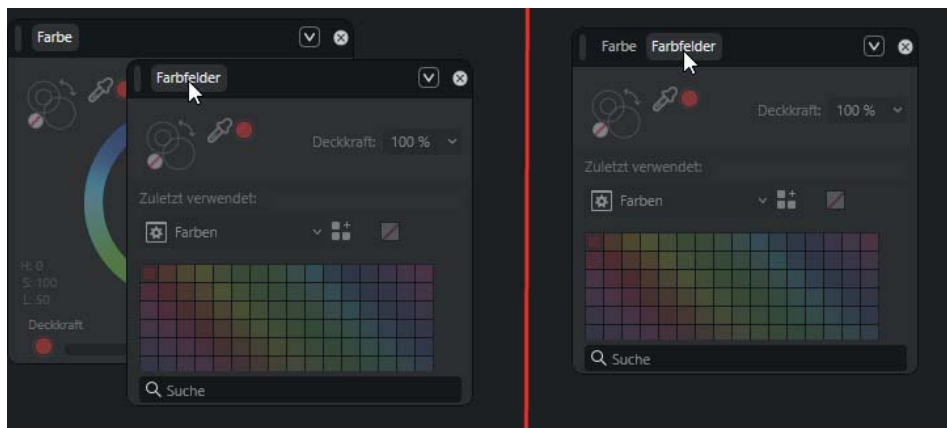


Abb. 1.26: Panels lassen sich gruppieren.

Panels können Sie zudem auch an einigen Stellen des Bildschirms andocken. Wenn Sie so eine Stelle erreicht haben, wird Ihnen ein bläulich transparenter Rahmen angezeigt, der die zukünftige Position demonstriert.

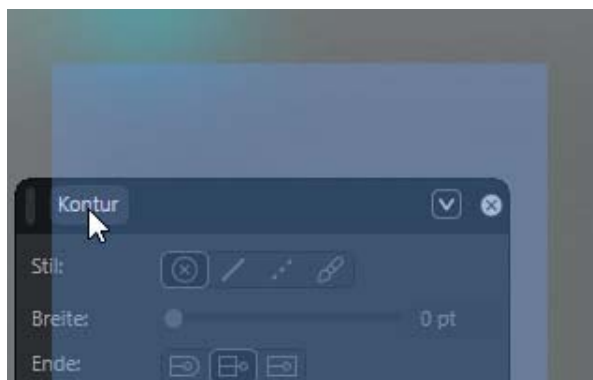


Abb. 1.27: Panels können beispielsweise auch am Rand andockt werden.

Das Aussehen nebst weiteren Einstellungen können Sie über das Panelmenü beeinflussen. Sie erreichen diese Stelle durch Anklicken des Panelmenüs (die Schaltfläche mit dem nach unten weisendem Pfeil) vor dem SCHLIESSEN-Feld am rechten Rand des Panelmenüs.

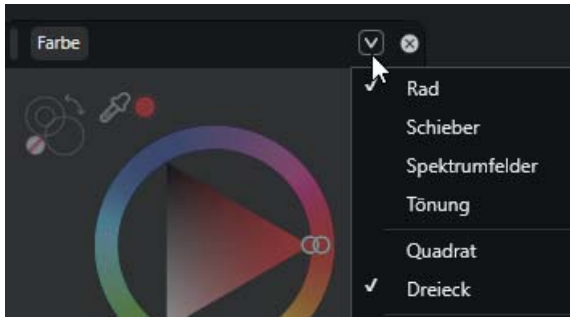


Abb. 1.28: Zugriff auf Einstellungen über das Panelmenü

In diesen Menüs finden Sie Optionen, die das Aussehen des Panels betreffen.

Sollten Sie einmal des Guten zu viel getan haben und hätten gerne die ursprüngliche Lage wiederhergestellt, so ist das kein Problem. Rufen Sie die Menüreihenfolge **FENSTER / PANELS** auf und wählen Sie den Menüeintrag **ZURÜCKSETZEN**. Und schon befinden sich alle Panels an der Position und in der Reihenfolge, in der sie sich nach der Installation befanden.

1.6.3 Anpassungen

Die **WERKZEUGLEISTE**, die **SYMBOLLEISTE** und auch die **PANELS** können auf vielfältige Art und Weise angepasst werden und sehen je nach aktueller Verwendung anders aus. Gerade, wenn man neu in dem Programm ist oder an einem fremden Rechner arbeitet, kann das deshalb ein wenig verwirrend sein.

Wie auch die Symbolleiste kann die Werkzeugleiste ebenfalls an Ihre Bedürfnisse angepasst werden. In diesem Fall rufen Sie die Menüfolge **ANSICHT / WERKZEUGE ANPASSEN** auf. Sie erhalten eine Übersicht über die einzelnen Werkzeuge und können diese nun durch einfaches Ziehen an die gewünschte Stelle platzieren oder auf die gleiche Art und Weise entfernen. Über das Listenfeld **ALLE WERKZEUGE** können Sie die Optionen zunächst für den vorgesehenen Zweck einschränken (siehe Abbildung 1.29).

Hilfreich ist, dass Sie die Anzahl Spalten über das Listenfeld **SPALTENANZAHL** am unteren Rand einstellen können (siehe Abbildung 1.30).

Gerade wenn Sie einen kleineren Monitor Ihr Eigen nennen oder Sie es von Adobe-Programmen her gewöhnt sind, werden Sie es zu schätzen wissen, die Werkzeuge in zwei Reihen anzeigen zu lassen.

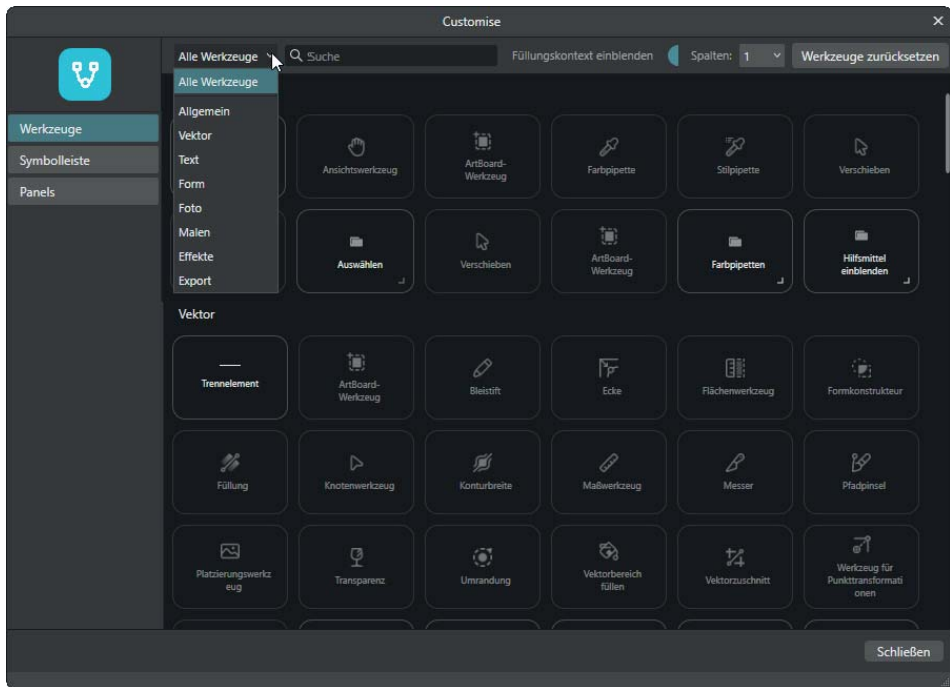


Abb. 1.29: Diese Werkzeuge können Sie verwenden.



Abb. 1.30: Die Anzahl der Spalten der Werkzengleiste anpassen

Haben Sie des Guten zu viel getan und möchten die ursprüngliche Darstellungsform wiederhaben, dann hilft Ihnen ein Klick auf die Schaltfläche WERKZEUGE ZURÜCKSETZEN weiter. Dadurch werden die Standardvorgaben – mit Ausnahme der Spaltenanzahl – wiederhergestellt. Mit einem Klick auf die Schaltfläche SCHLIESSEN beenden Sie diese Aktion.

Im gleichen Fenster finden Sie auch die Einstellungsoptionen für die SYMBOLLEISTE. Direkt hierher gelangen Sie durch Aufruf des Menüpunkts ANSICHT / SYMBOLLEISTE ANPASSEN. In dem erscheinenden Dialogfenster SYMBOLLEISTE KONFIGURIEREN können Sie sich nun über das Listenfeld ANZEIGEN am unteren linken Rand die entsprechenden erläuternden Bezeichnungen (ICON UND TEXT) anzeigen lassen.

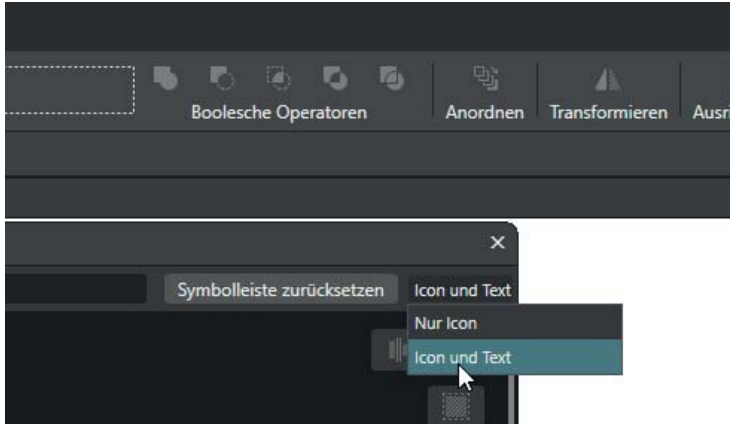


Abb. 1.31: Gerade am Anfang sehr hilf- und aufschlussreich

Auch wenn diese Darstellungsweise am Anfang etwas mehr Platz beansprucht, werden Sie gewiss rasch mit den Begrifflichkeiten vertraut werden und effizienter zu Werke gehen.

Möchten Sie weitere Schaltflächen hinzufügen, dann ziehen Sie diese einfach mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.

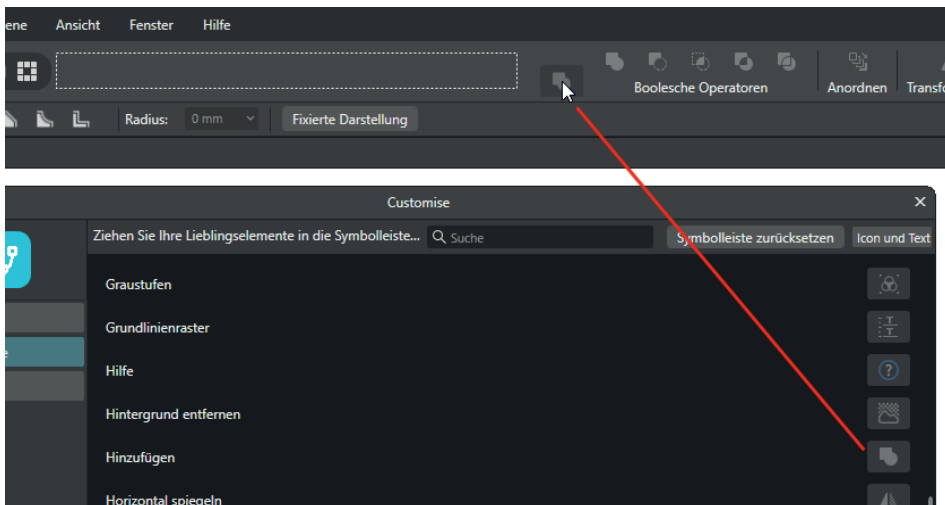


Abb. 1.32: Die Symbolleiste nach eigenen Vorstellungen anpassen

Weniger oder nicht mehr benötigte Schaltflächen können Sie dadurch entfernen, dass Sie diese einfach mit gedrückter Maustaste aus der Symbolleiste ziehen.

Auch die PANELS lassen sich auf die eben gezeigte Weise anpassen. Klicken Sie in der Navigationsleiste auf die gleichnamige Schaltfläche und gehen Sie wie bei der Symbolleiste vor.