

Affinity Designer 2

Schritt für Schritt zu Vektorkunst,
Illustration und Screendesign

DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's
direkt
zum Buch

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
--	----

Bildaufösungen 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
---	----

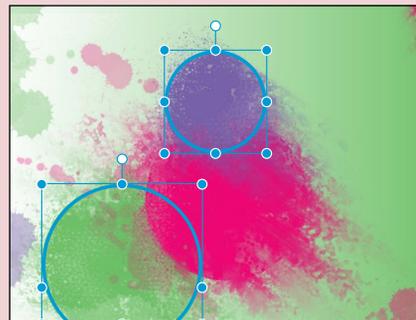
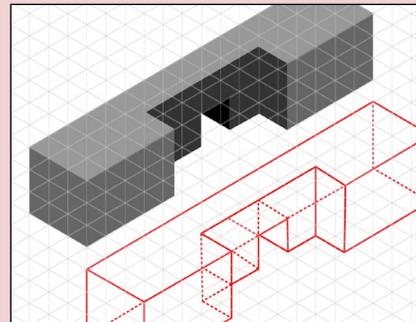
Slices und Exportoptionen nutzen

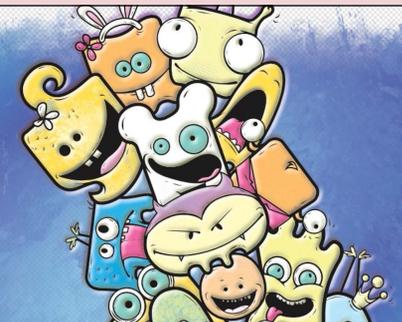
Kapitel 2: Designhilfen und Tipps

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	

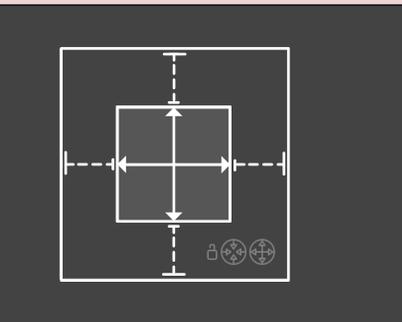




Linien und Formen zeichnen	96
Ein Überblick über die Möglichkeiten in Affinity Designer	
Objekte in Kurven umwandeln	98
Geometrische Formen bequem transformieren	
Kurven und Formen bearbeiten	100
Vektorgrafiken verfeinern	
Formwerkzeug handhaben	102
Geometrische Formen verbinden	
Formkonstrukteur anwenden	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 Farbenwendungen	

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	



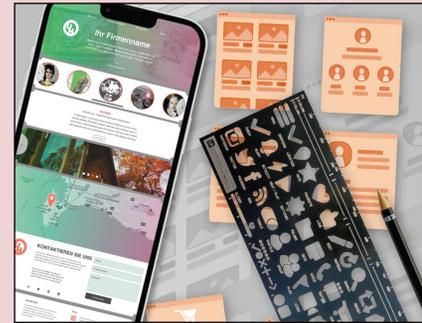
Farbstimmung erzeugen	174
Bestehende Farben mit gleichmäßiger Farbe abdecken	
Bewegung durch Unschärfe	176
Gaußsche Unschärfe kreativ einsetzen	
Grafik mit Farbverlauf mischen	178
Farben mit einem Farbverlauf belegen	
Farbschimmer	180
Schein nach innen und außen anwenden	
Räumlichkeit durch Schatten	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 Beispielmaterial zum Buch	318
Index	319

