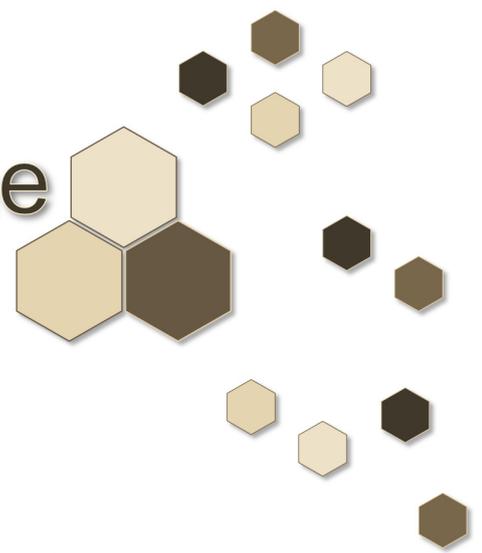


It's Affinity Time

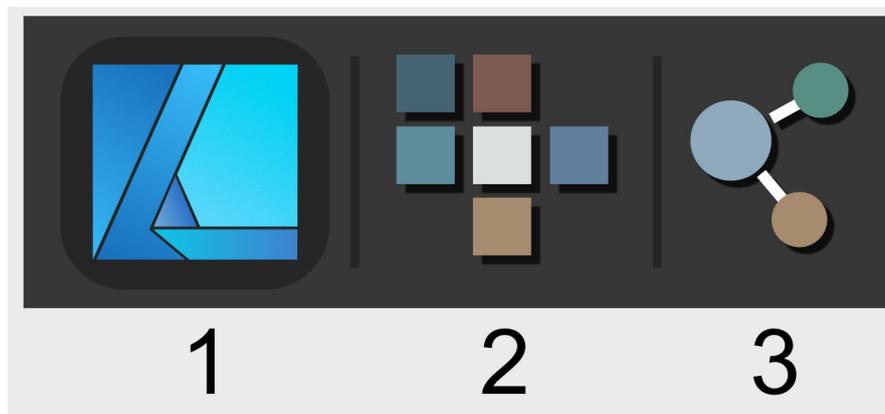
Autorin: Daniela Joss



Personas



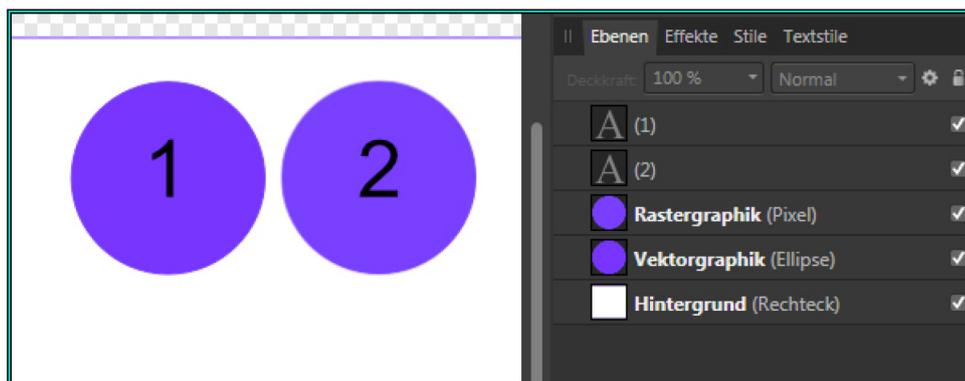
Affinity Designer ist aufgeteilt in drei verschieden von einander unabhängigen Oberflächen, Personas. Ich persönlich sage es sind drei Programme in einem.



- 1) Draw Persona für Vektorprojekte
- 2) Pixel Persona für Rasterzeichnungen
- 3) Export Persona für die Ausgabe des Projekts

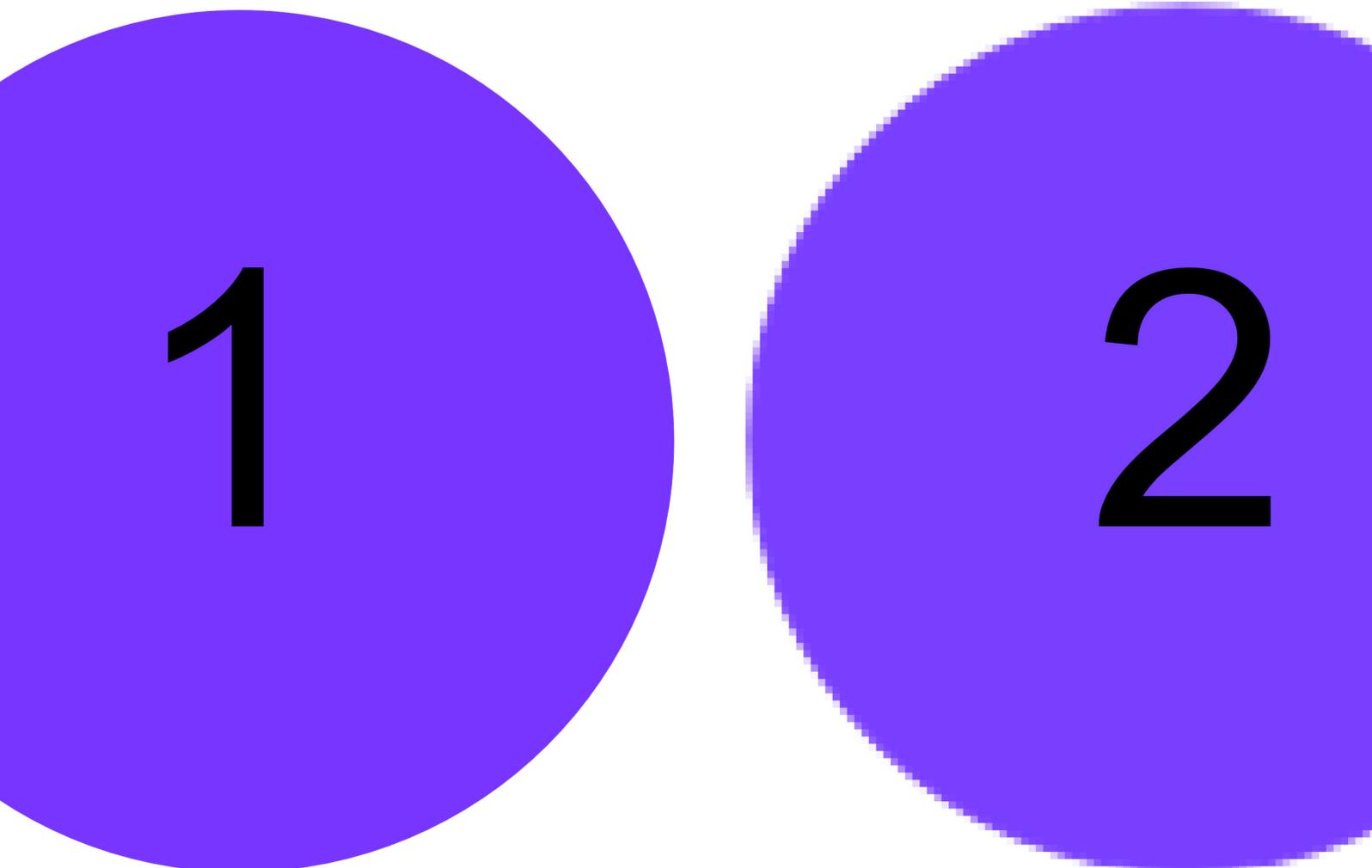
Die Draw Persona öffnet sich standartmässig beim Programm-Start. Per Mausklick in der Symbolleiste kann ganz einfach zwischen den Personas gewählt werden. Zu jeder Persona gehört ein ganz bestimmtes Set an Werkzeugen und Studio-Panels. Die Hauptsymbolleiste und Menüleiste werden beim Wechseln der Personas stets aktualisiert, damit alle für die aktive Persona relevanten Optionen (Werkzeuge, Panels, Menüoptionen) stets greifbar sind.

Was ist nun der Unterschied zwischen Vektor- und Rastergraphik?
Auf den ersten Blick gesehen ist kein grosser Unterschied doch der Teufel liegt im Detail.



Heran gezoomt wird sofort sichtbar was den Unterschied ausmacht. Bei einer Vektorgraphik (1) wird mit Kurven gearbeitet. Solche Graphiken können verlustfrei vergrössert werden.

Die Rastergraphik (2) besteht aus Pixeln. Diese werden beim Vergrössern der Graphik als Treppchen sichtbar und machen das Bild unscharf.



Es ist wichtig zu wissen wie sich die verschiedenen Personas verhalten, denn nur so kann man die passende Persona... oder auch beide gemischt für das anstehende Vorhaben auswählen.

In den folgenden Anleitungen, Notizen, Tutorials ist der Haupt-Augenmerk auf die Draw Persona.
Wir erstellen gemeinsam Vektor-Graphiken.