

It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

Die Anleitung stammt aus meinem Notizbuch und wurde für das Graphikprogramm Affinity Designer umgeschrieben.

Märchenschloss

Eine neue Datei Strg + N

Seitenbreite 1500mm, Seitenhöhe 1700mm, 300 DPI, Transparenter Hintergrund.
Ein Rechteck aufziehen welches als Hintergrund dienen wird.
Dieses Rechteck (Hintergrund) mit dem Schloss schützen

Schwerpunkte dieser Anleitung sind:

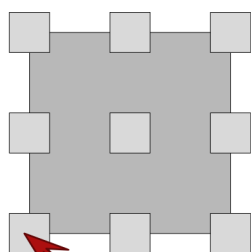
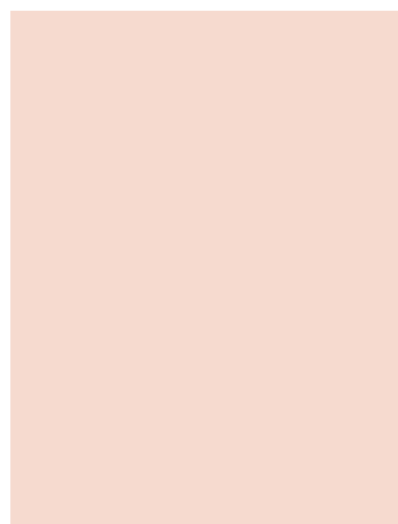
- Ordnung im Ebenenmanager
- Arbeiten mit dem Tool Transformieren
- Formen nutzen und Ausrichten
- Hexadezimaler Farben-Code
- Kopierfunktion Strg + J

Am besten stellt man sich den Ebenen-Manager vor wie ein Buch. Seite um Seite entsteht und die Ebene oder der Platz im Stapel... die Etage bestimmt über den Standort des Stückchens vom Ganzen. Jedes Teil einer Graphik hat seinen ganz bestimmten Platz.

Nun wird ein Rechteck aufgezogen Breite 300mm Höhe 400mm Farbe #F6DACF. Die genauen Abmessungen werden beim Tool Transformieren eingegeben. Ist dieses Fenster nicht geöffnet kann dies bei Ansicht - Studio - einen Haken machen bei Transformieren, geändert werden.

Jede Farbe hat ihren eigenen Farbcodem. Dieses Zeichen # bedeutet Hexadezimal, kurz HEX. Ist das Rechteck aufgezogen einen Mausklick in das Feld Füllung: nun beim kleinen Pfeil das Menue öffnen. Da steht jetzt vielleicht „RGB-Schieber“. Dies auf RGB-Schieber HEX ändern und in das Feld mit dem # diesen Buchstaben-Zahlensalat eingeben.

Die Form hat nun dieses Schweinchen-Rosa und ist genau 300mm x 400mm gross.



Ankerpunkte

Transformieren

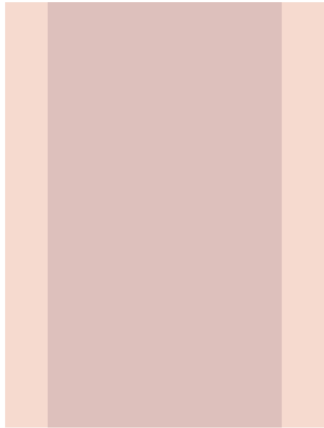
X:	0 mm	B:	300 mm
Y:	0 mm	H:	400 mm
R:	0°	N:	0°

X: = Waagerechte Position
Y: = Senkrechte Position
B: = Breite eines Objekts
H: = Höhe eines Objekts
R: = Radius
N: = Neigung

Durch die Angaben bei Transformieren klebt nun das Rechteck im oberen linken Eck. Das kommt daher, dass die Grundeinstellung mit dem Ankerpunkt oben links aktiviert ist und die X und Y Achse auf 0 steht. Die Berechnung der Transformation steht immer in Relation des gewählten Ankerpunktes.

Ich aktiviere nun in der Symbolleiste die magnetische Ausrichtung (den Magneten) und ziehe das Rosa-Rechteck mit der Maus in die Mitte. Genau mittig wird eine Grüne und Rote Linie erscheinen. Einfach etwas suchen und sobald der Magnet aktiv ist merkt man dies, wie ein Einrasten.

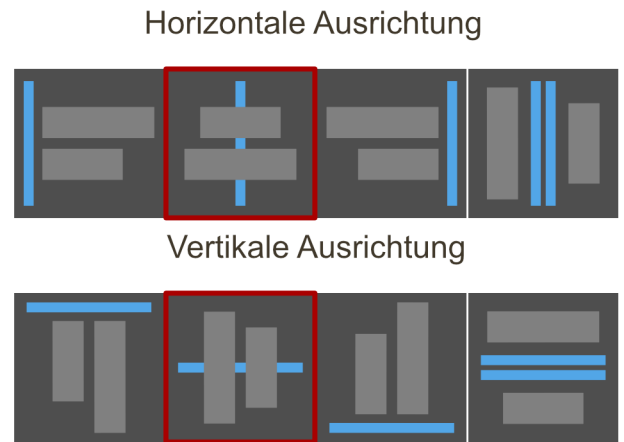
Das zweite Element/Rechteck aufziehen Breite 220mm Höhe 400mm Farbe #DDC0BC



Beide Formen übereinander legen und in der Symbolleiste Ausrichtung aktivieren.

Die beiden Formen im Ebenenmanager mit gehaltener Shift-Taste aktivieren. Danach die Ausrichtung Horizontal und Vertikal auswählen.

Da beide Formen aktiv sind richten sich die beiden Elemente aneinander aus.



Zum Ausrichten der nachfolgenden Elemente, Transformieren oder die Ausrichtung nutzen. Das Schloss soll mit allen Elementen genau passen, darum kein herum geklicke mit den Pfeiltasten.

Das dritte Element

Dreieck aufziehen Breite 410mm Höhe 270mm Farbe #705453

Das vierte Element

Dreieck aufziehen Breite 380mm Höhe 250mm Farbe #DDC0BC

Das fünfte Element

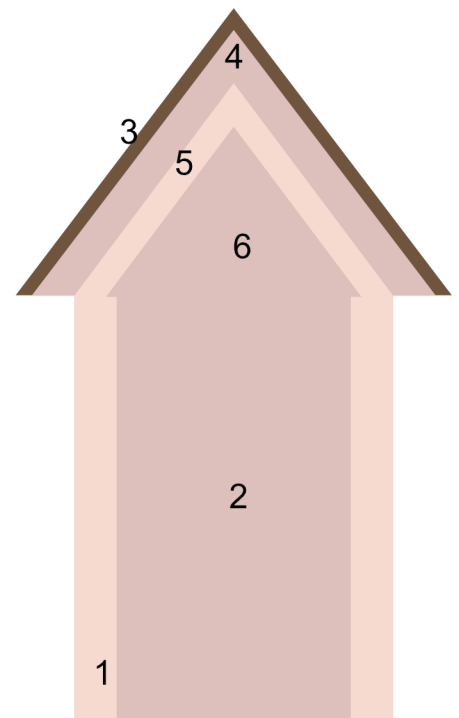
Dreieck aufziehen Breite 300mm Höhe 200mm Farbe #F6DACF

Das sechste Element

Dreieck aufziehen Breite 240mm Höhe 160mm Farbe #DDC0BC

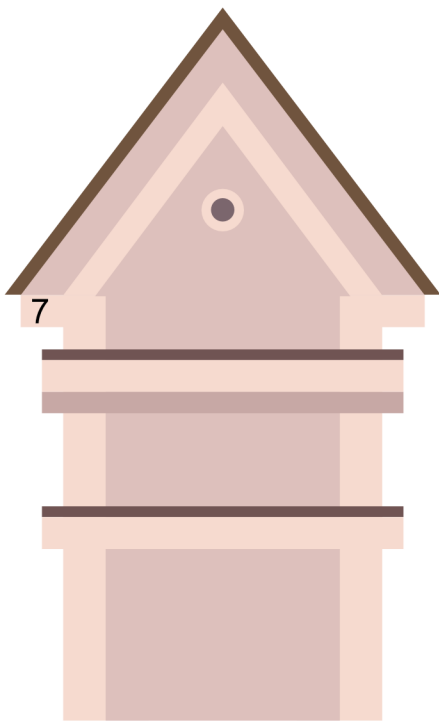
Im Ebenenmanager sieht das nun wie folgt aus.

	Element 6 (Dreieck)	☒
	Element 5 (Dreieck)	☒
	Element 4 (Dreieck)	☒
	Element 3 (Dreieck)	☒
	Element 2 (Rechteck)	☒
	Element 1 (Rechteck)	☒



Das Märchenschloss wird aus vielen „Bauklötzchen“ bestehen. Darum ist es wichtig Ordnung zu halten im Ebenenmanager. Ein Teil der Ordnung besteht darin die verschiedenen Ebenen zu beschriften. Doppelklick in die Ebene und Umbenennen. Bei mir heißen die Teile bis jetzt Element und die Nummer. Später kommen noch Fenster, Zinnen usw. hinzu. Affinity schreibt in Klammer dazu welche Form benutzt wurde. Dies ist sehr nützlich weil die Grundformen abgeändert werden können und man vielleicht irgendwann später nimmer weiss welche Ausgangslage benutzt wurde.

Wird das Häkchen auf einer Ebene entfernt wird diese unsichtbar (nicht gelöscht). Häkchen rein und die Ebene ist wieder sichtbar.



Das siebte Element

Rechteck aufziehen Breite 410mm Höhe 30mm Farbe #F6DACF
Dieses Element wird mit der Maus gefasst und unter das Element 2 im Ebenenmanager gezogen. Darauf achten dass die Ebenen bestehen bleiben und nicht zusammengefügt werden.

Das achte Element

Rechteck aufziehen Breite 340mm Höhe 10mm Farbe #705453

Das neunte Element

Rechteck aufziehen Breite 340mm Höhe 20mm Farbe #C7A8A5

Das zehnte Element

Rechteck aufziehen Breite 340mm Höhe 30mm Farbe #F6DACF

Element acht und 10 Kopieren und einfügen

Zwei Kreise Durchmesser 40mm und 22mm als kleines Fenster einfügen, Anordnen wie auf dem Bild

Nun wird ein Tor erstellt

Ein Abgerundetes Rechteck [M] aufziehen, Ecke gerundet 50%

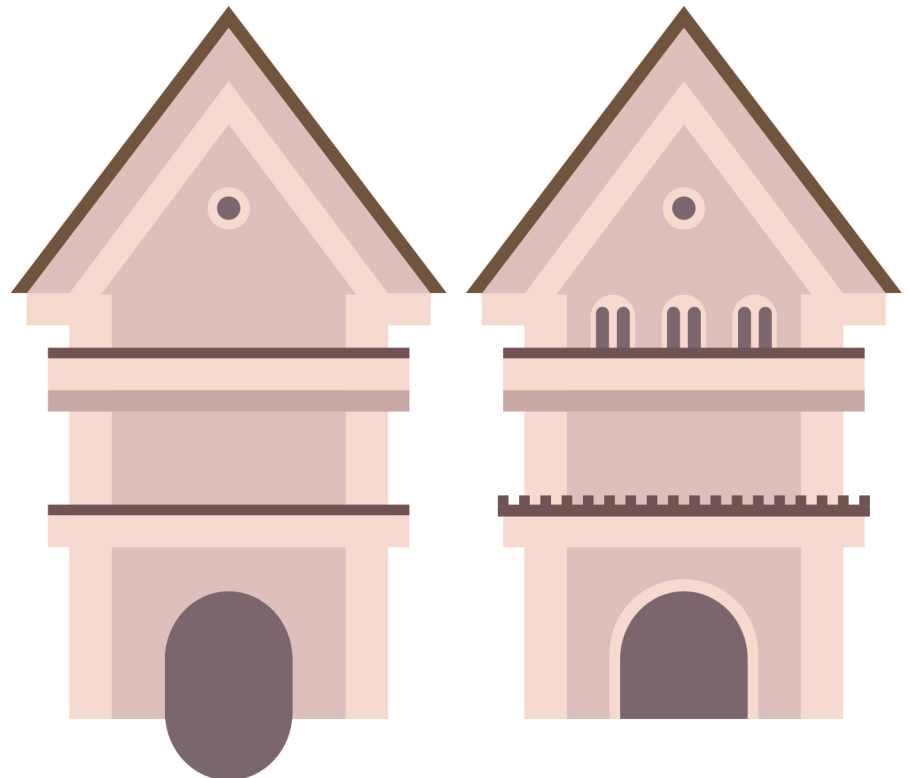
Um den Eckentyp festzulegen in der Kontextleiste auf den kleinen Pfeil klicken und das Menue geht auf.

Die Kontextleiste ändert die Optionen zum jeweilig angewählten Werkzeug.

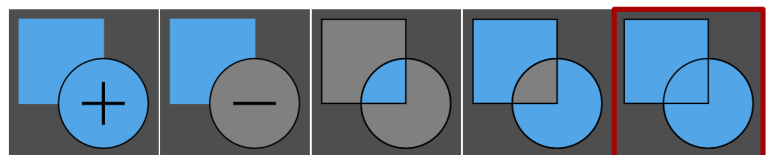
Mit gehaltener Strg-Taste die Tür und Element 2 im Ebenenmanager aktivieren. Danach beim Geometrie-Werkzeug auf Aufteilen klicken.

Das abgerundete Rechteck besteht nun aus zwei Teilen. Den unteren Teil entfernen. Das so entstandene Tor duplizieren Strg + J , verkleinern umfärben und platzieren.

Im obersten Stockwerk pro Fenster 3 abgerundete Rechtecke formen und hinter der Mauer platzieren.



Geometrie-Werkzeug



Zinnen erstellen mit der Tastenkombination Strg + J



Den Ablauf genau einhalten sonst funktioniert es nicht.

Ein Rechteck 10mm x 10mm aufziehen (Transformieren nutzen)

Das Verschieben-Werkzeug [V] aktivieren

Auf das Rechteck klicken und dieses mit der Tastenkombination, Strg + J kopieren/verdoppeln

Bei Transformieren nun bei der X: Achse genau 20mm mehr eingeben als da bereits steht und Enter.

Das kopierte Rechteck springt genau 10mm zur Seite.

Jetzt mit gehaltener Strg -Taste so oft J klicken bis genügend Zinnen vorhanden sind.

Das dunkle bereits vorhandene Rechteck in der Länge anpassen und mit den „Zinnen“ gruppieren.

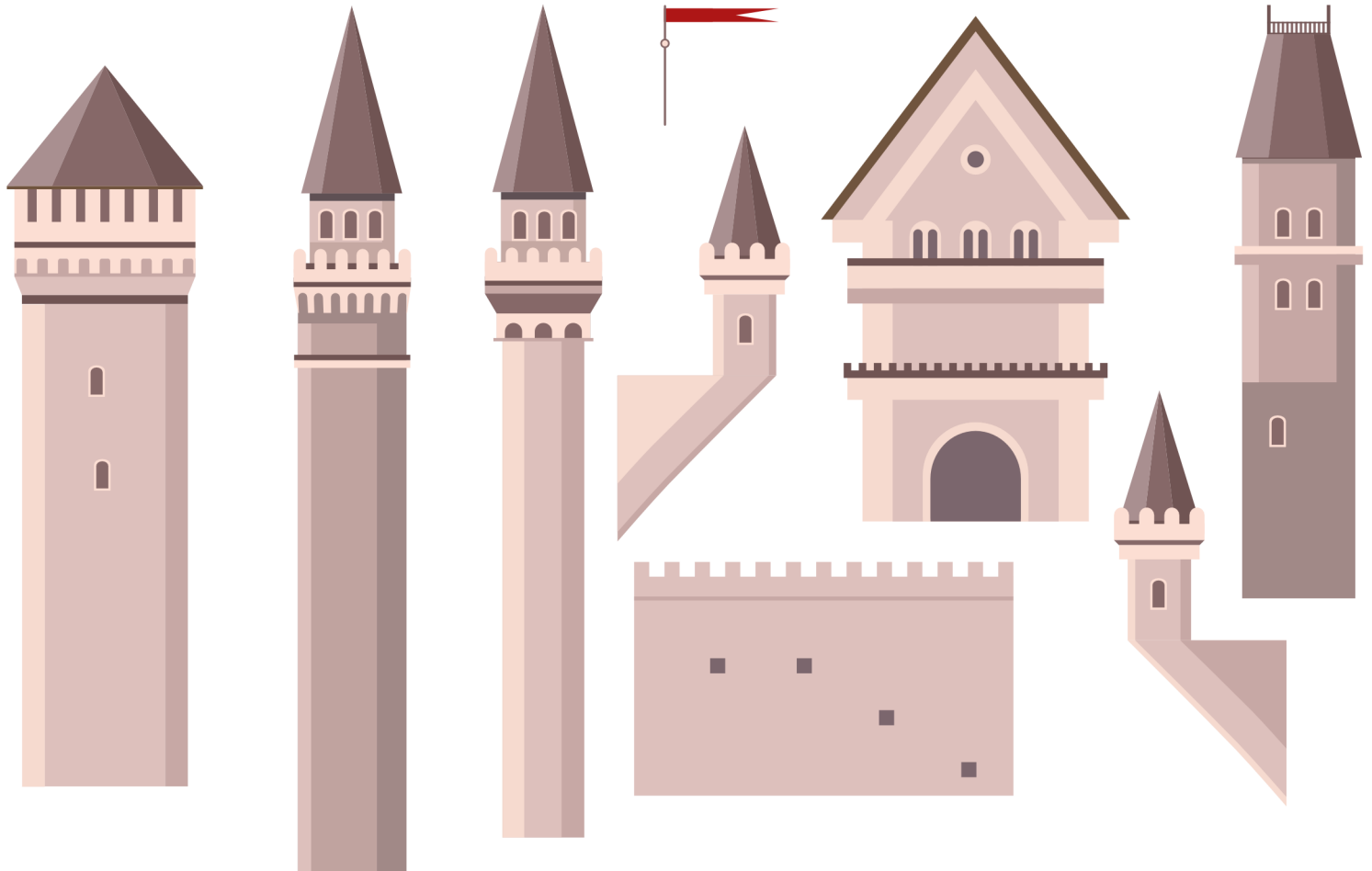
Nun ist der erste Teil des Bauwerks fertig. Mit gehaltener Shift Taste alle Ebenen aktivieren, Rechtsklick in den Ebenenmanager und Gruppieren, oder mit Strg + G gruppieren.

Durch das Gruppieren erscheint nun das ganze Häuschen als Vorschau und es erscheint ein Dreieck,

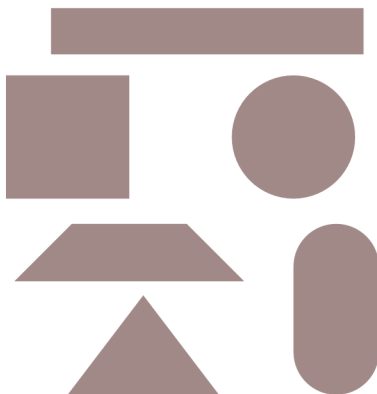


ein kleiner Pfeil vorne an der Ebene. Dies bedeutet dass die Gruppe mit diesem Pfeil immer wieder geöffnet werden kann. Rechtsklick auf die Gruppe und Gruppe auflösen. Alle Teile sind wieder als Ebenen offen vorhanden.

Was jetzt folgt ist reine Fleissarbeit.



Aus diesen paar Formen werden weitere Teile gebaut. Türme, kleine und grosse Häuser, Mauern und Verbindungsbrücken, Zinnen, Geländer und Fahnen. Im Ebenenmanager alle Teile sauber beschriften und die Ebenen nach oben oder unten verschieben bis alle Teile dort sind wo sie optisch hin gehören.



- Ordnung im Ebenenmanager
- Arbeiten mit dem Tool Transformieren
- Formen nutzen und Ausrichten
- Hexadezimaler Farben-Code
- Kopierfunktion Strg + J

All diese Programm-Funktionen sollten nach dem Bau des Märchenschlosses kein Problem mehr sein.

Daniela Joss