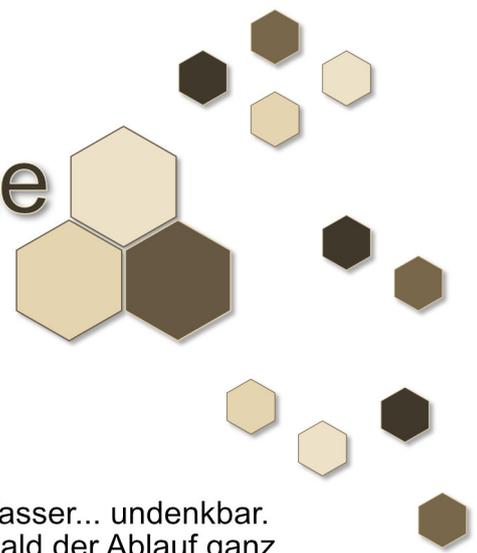


It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

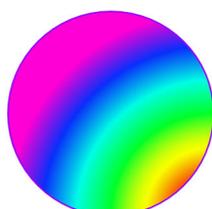
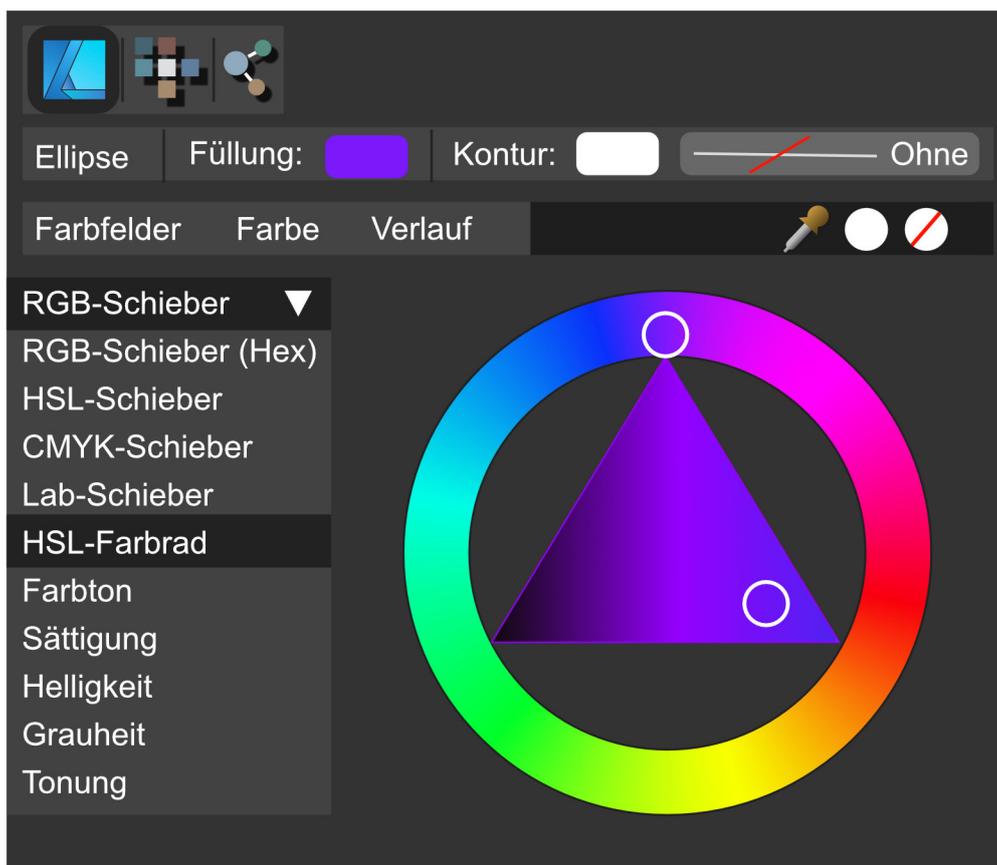


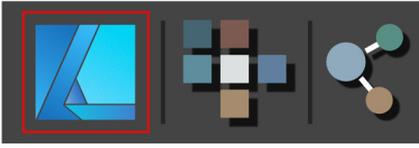
Farbverlauf (Gradient)

Ein Farbverlauf ist eine Änderung einer Startfarbe in eine Zielfarbe. Vektorgraphiken ohne solche Farbverläufe sind wie ein Fisch ohne Wasser... undenkbar. Darum ist es wichtig zu verstehen wie so ein Verlauf erstellt wird. Sobald der Ablauf ganz selbstverständlich ist, macht es grossen Spass und plötzlich bekommen Formen Gestalt und fangen an zu Leben.

Bei den Formen mit einfacher Farbfüllung (Thema 08) sind die Formen nur mit einer Farbe gefüllt. Genau da, geht es nun weiter.

Zuerst braucht man einen Überblick. Der unten eingblendete Bereich ist vorerst wichtig und reicht für's Erste aus, um Farbverläufe zu erstellen.





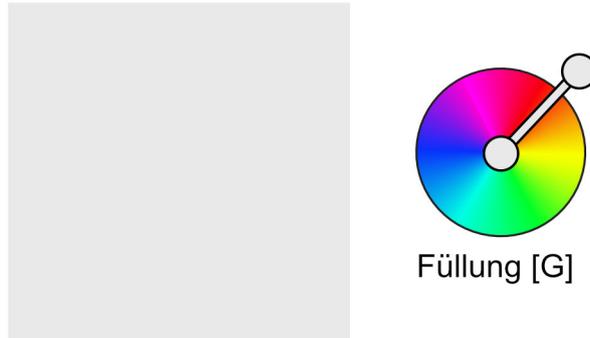
Immer darauf acht geben das man in der Draw-Persona ist und nicht versehentlich in der Pixelpersona.

Affinity Designer startet **immer** in der Draw-Persona.

Eine neue Datei, A4 quer inklusive Hintergrund und Schloss.

Mit gehaltener Shifttaste ein Rechteck aufziehen, 45 x 45 mm, die Masse bei Transformieren eingeben bei B: und H:

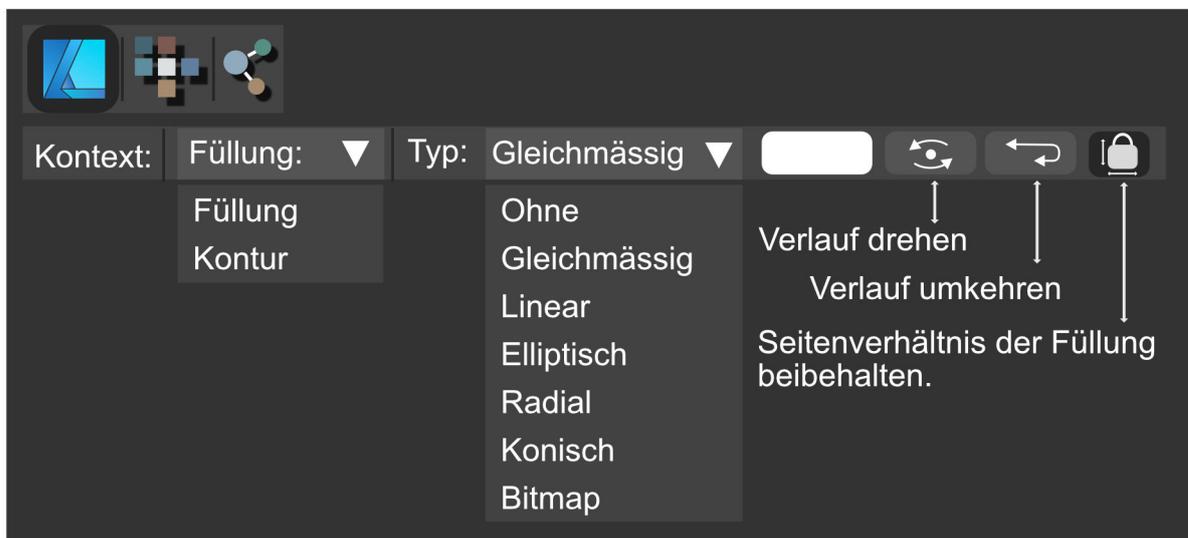
In der Regel füllt sich das Rechteck mit einem Mausgrau.
Nun auf der linken Seite das Werkzeug Füllung aktivieren.



Die unten aufgeführte Grafik ist die Kontextleiste für das Werkzeug Füllung, welche erscheint, weil das Werkzeug Füllung aktiviert wurde.

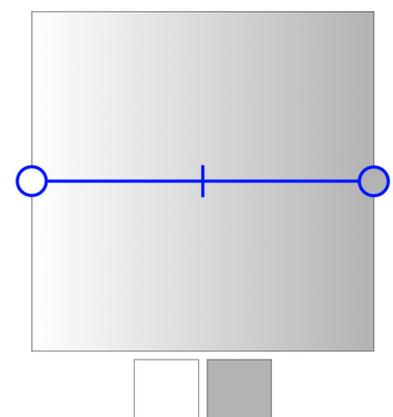
Bei Füllung: und Gleichmässig: habe ich die Klapmenüs geöffnet.
Kontur brauchen wir nicht... noch nicht , darum bei Füllung belassen.

Typ: Hier ist alles Füllung bezogen. Ohne ist klar. Gleichmässig ist Uni-Farben und dann wird es interessant.

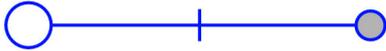


Das Mausgraue Rechteck muss nun aktiv sein (Der Bearbeitungsrahmen drum herum). Ist dies nicht der Fall mit dem Werkzeug Verschieben anklicken.
Füllung aktivieren und Linear wählen.

Nun hat das Mausgraue Rechteck einen Verlauf von links Weiss nach rechts Grau

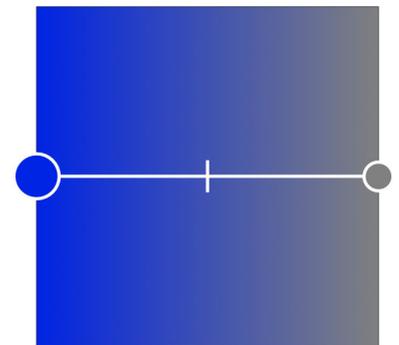
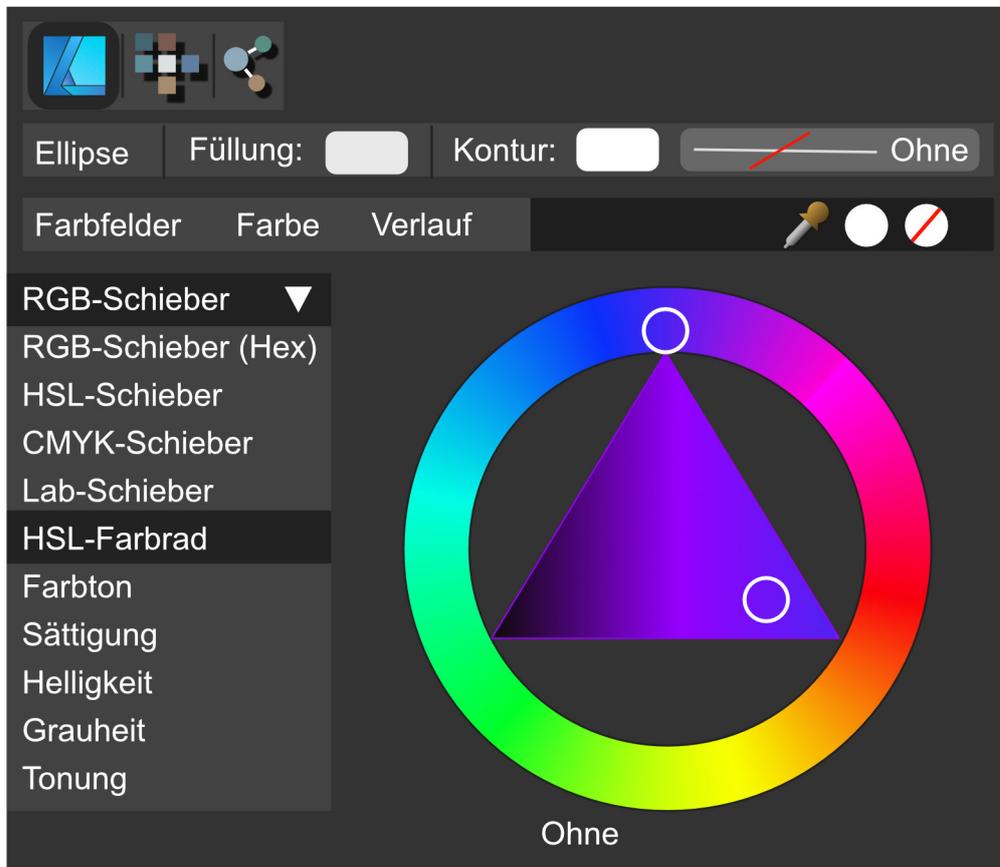
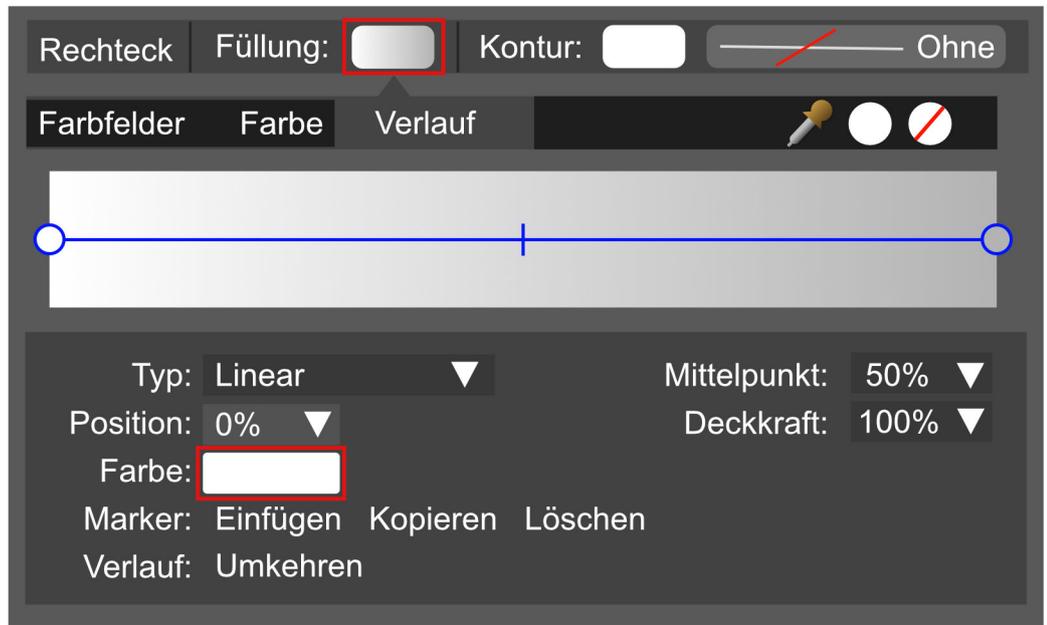


Ins Feld Füllung klicken und das Bearbeitungs-Menü für den Verlauf öffnet sich.

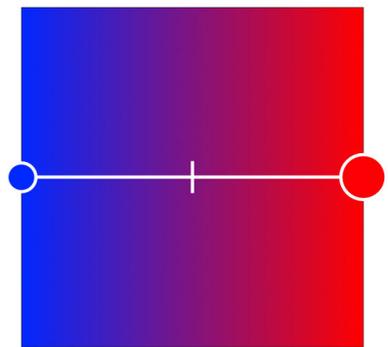


Den linken Marker anklicken. Er wird grösser was anzeigt das er aktiv ist und die Farbe geändert werden kann.

Auf Farbe klicken und das bereits bekannte Fenster für die Farbauswahl öffnet sich. Es ist reine Geschmackssache ob die Farbe nun mit einem RGB-Schieber oder mit dem HSL-Farbrad ausgewählt wird. Ich entscheide mich für ein Blau.

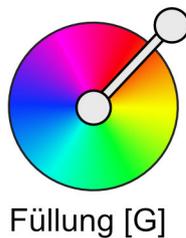


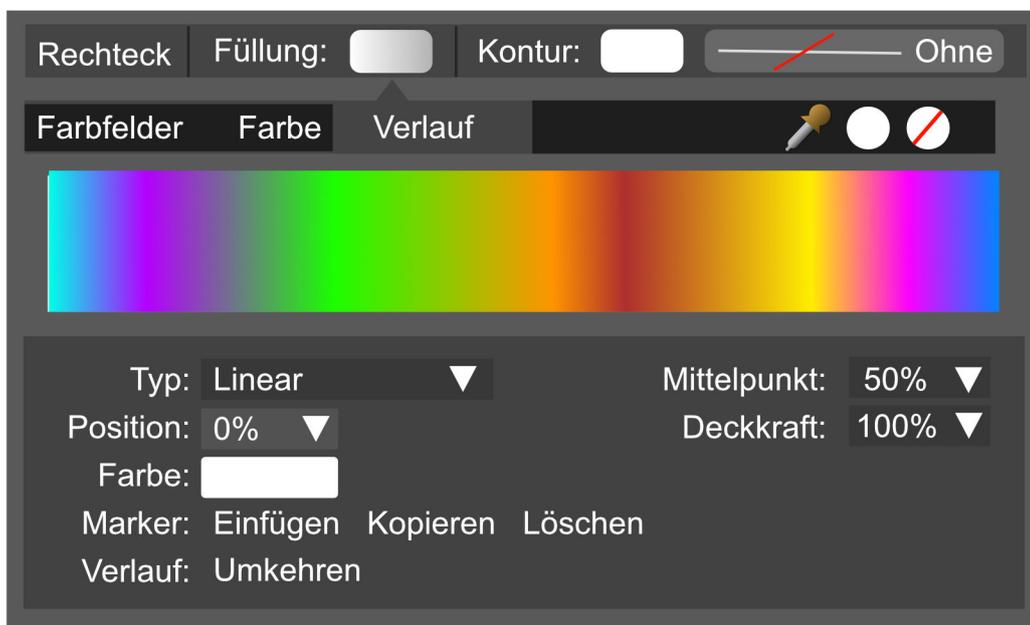
Nun den rechten Marker anklicken. Er wird grösser. Auf Farbe und ich wähle ein Rot.



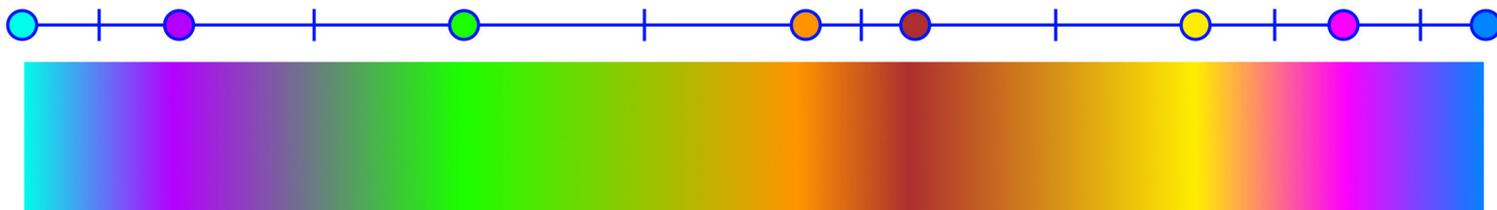
So ist nun aus dem Mausgrau ein Farbverlauf entstanden. Die Marker können einzeln mit der Maus gepackt werden und dann auf dem Rechteck herum geschoben werden. Sie lassen sich auch ausserhalb des Rechteckes platzieren und verändern so den Farbverlauf. Die kleine Linie kann auch hin und her geschoben werden. Sie ist für die Farbverteilung zwischen den Markern verantwortlich.

Sollte plötzlich die Linie und die Marker nicht mehr zu sehen sein, das Rechteck anklicken und einfach die  aktivieren.





Nun wird es bunt. Marker können zugefügt werden mit Einfügen, oder direkt mit der Maus auf die Linie klicken. Sie können verschoben, kopiert und gelöscht werden. Mit der kleinen Linie zwischen den Markern kann man verschieben derer, der Verlauf detailliert angepasst werden. Nicht vergessen das nur bei aktiven Markern die Farbe geändert werden kann.



Die Farben des Sonnenuntergangs will ich in meinen Text einfügen.

Das Füllung-Werkzeug aktivieren. In der Kontextleiste bei Gleichmässig auf Linear umstellen.

Mit der Maus die grüne Linie vor dem Text suchen. Sobald sie erscheint klicken und mit gehaltener rechter Maustaste eine Verlaufslinie ziehen. Die Verlaufslinie bekommt einen Anfangs- und einen Endmarker. Die Schrift wird einen Schwarz-Grauen Verlauf annehmen. So kann auch jede beliebige Form mit einer Verlaufslinie versehen werden und direkt mit einem bereits bestehenden Farbverlauf gefüllt werden.



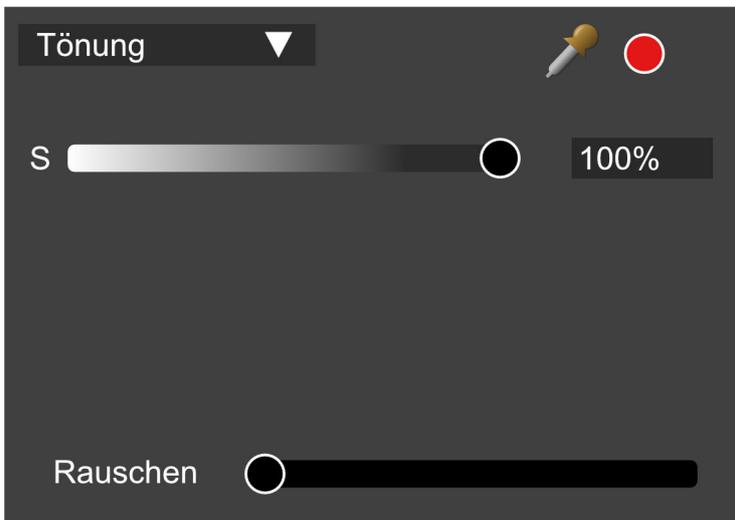
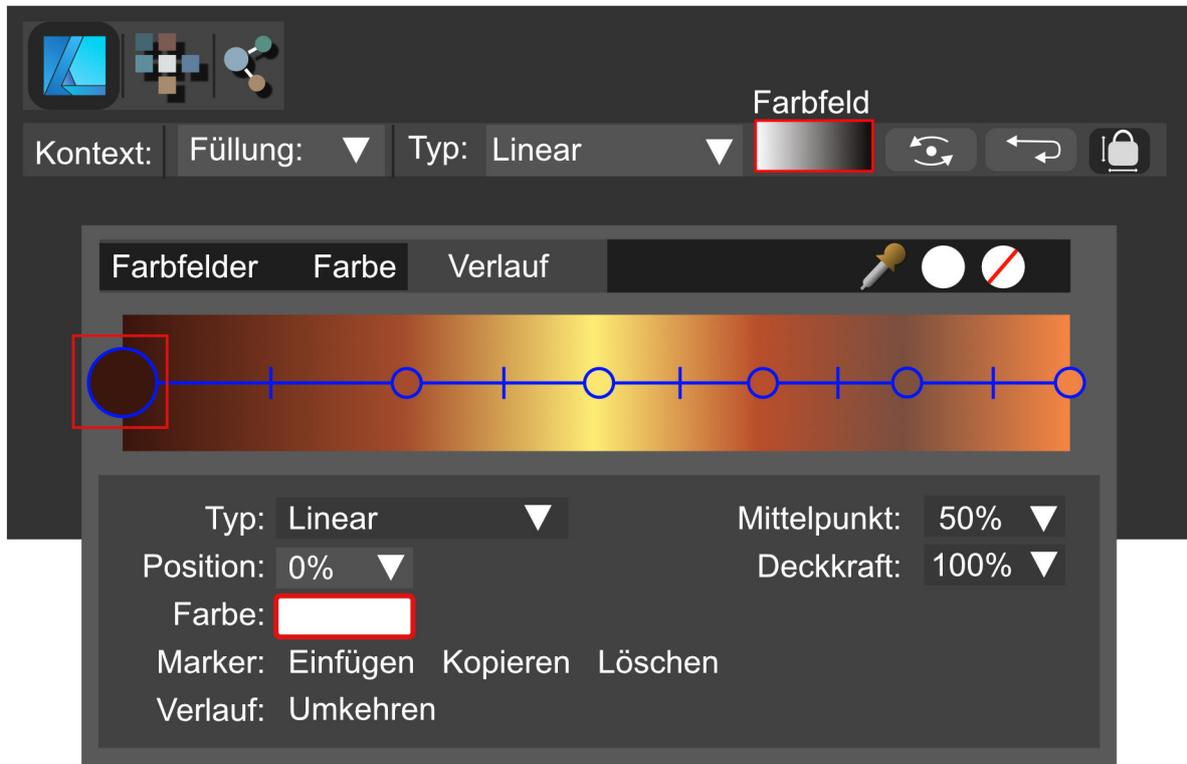
SONNE



Die Farben für meine Schrift lese ich mit der Pipette aus dem Bild aus. Die Pipette wirkt wie eine Lupe. Fährt man damit über das Bild, bildet sich genau in der Mitte ein kleines Rechteck und genau die Farbe in diesem Rechteck wird aufgenommen. Der Farbencode wird im Feld unter der „Lupe“ angegeben.

Die Reihenfolge ist nun folgendermassen.

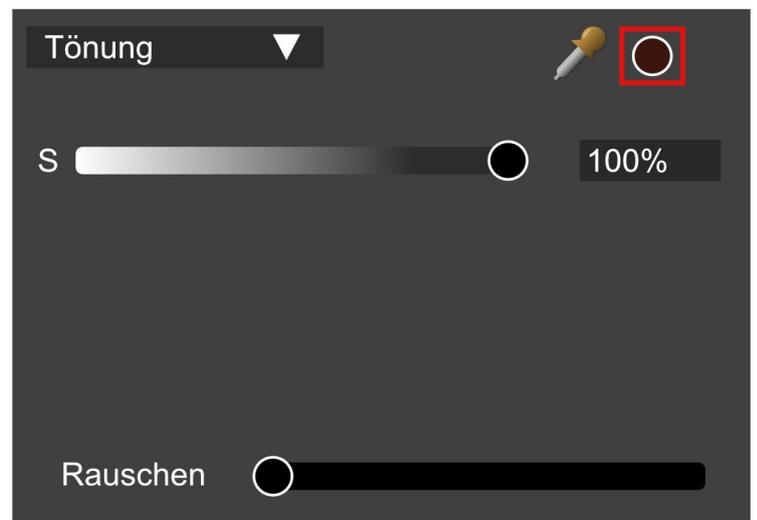
- Text schreiben.... Der Text muss aktiv sein.
- Füllung-Werkzeug wählen (Mausklick)
- In der Kontextleiste bei Typ: Linear auswählen (Der Text bekommt eine Schwarz-Graue Verlaufsfarbe)
- Bearbeitungs-menü öffnen indem auf das Farbfeld geklickt wird
- Im sich öffnenden Menü den ersten Marker aktivieren (er wird grösser)
- auf Farbe klicken, um das Untermenü öffnen.



SONNE

Wie von Geisterhand verfährt sich so die Schrift. Einen zusätzlichen Marker auf die Linie setzen. Wieder auf Farbe und mit der Pipette Farbe vom Photo aufpicken. Zum Übertragen auf die neue Farbe bei der Pipette klicken. Diesen Ablauf so oft wiederholen bis der Farbverlauf passt. Den Marker ganz rechts einfach anklicken und gleich verfahren.

Im Untermenü ist die Pipette mit der nun die Farbe aus dem Photo aufgeklickt wird. Die rote Ellipse mit der Maus fassen und über das Bild fahren (Lupenmodus) bis die Farbe im kleinen Rechteck passt. Ellipse los lassen. Die Pipette(Ellipse) hat nun die Farbe übernommen. Damit der Marker die Farbe übernimmt die nun dunkelbraune Ellipse anklicken.



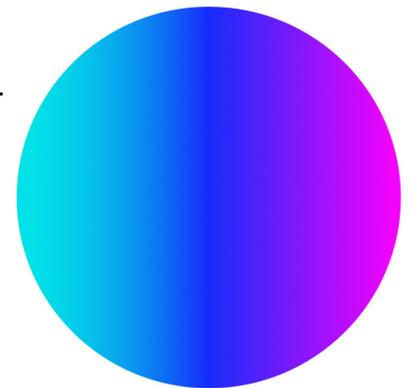
SONNE

Der Farbverlauf ist jetzt nicht so, wie ich ihn auf der Schrift haben will. Darum die Schrift aktivieren, Füllung auswählen... Nun ist die Linie mit den Markern über der Schrift sichtbar. Den Marker ganz links packe ich und schiebe ihn über die Schrift in die Mitte und den Marker recht aussen schiebe ich senkrecht darunter ... So entsteht aus dem Horizontalen-Farbverlauf ein Vertikaler-Farbverlauf.

Die beiden kleinen Schieber (Linien) links und rechts von der gelben Farbe habe ich ganz nah heran geschoben. So entsteht diese Lichtlinie.

SONNE SONNE

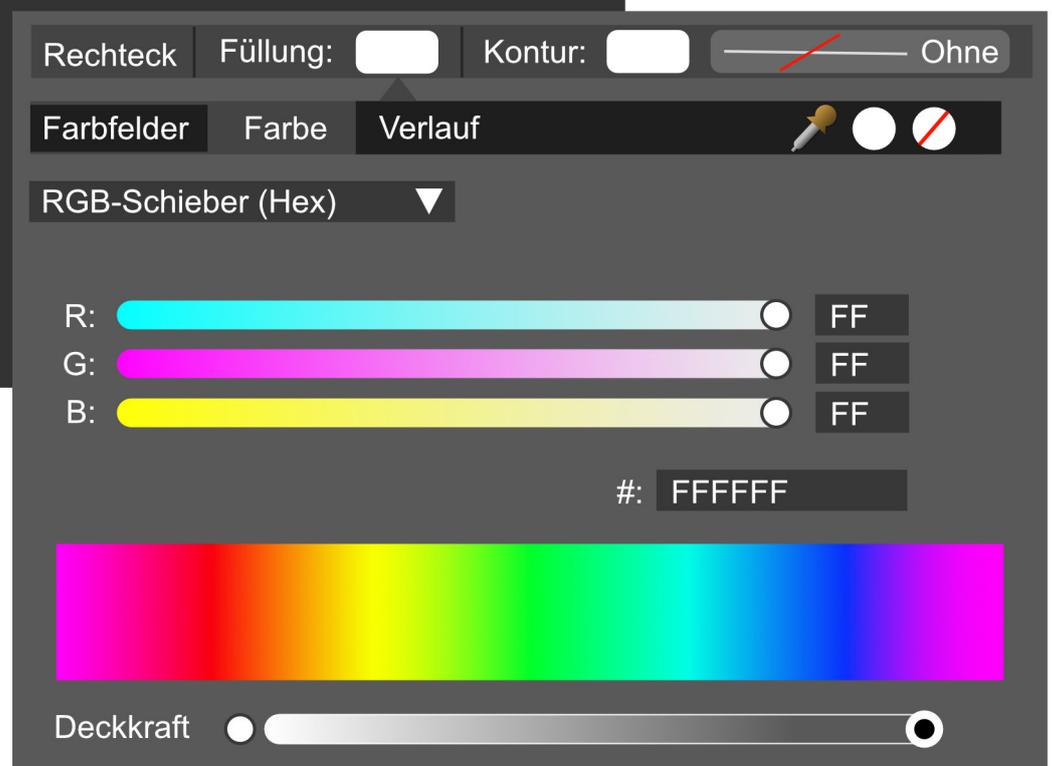
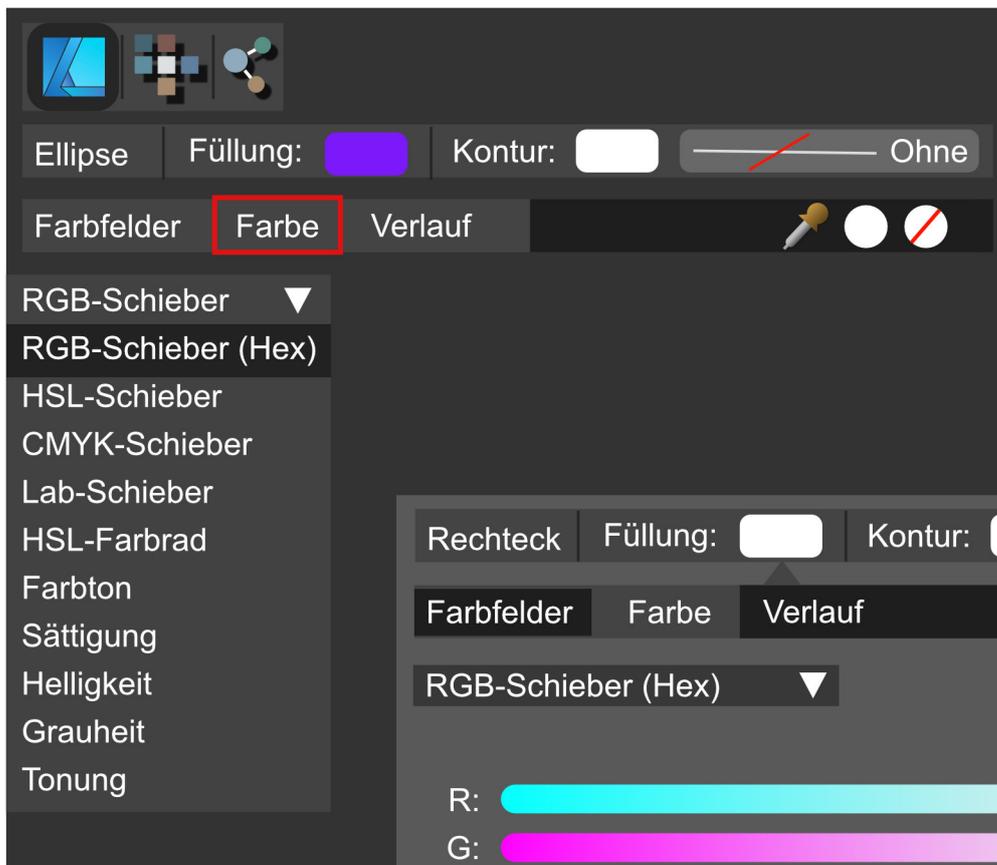
Nun will ich Farben mit dem #Farbcode (Hexadezimal) übertragen.
Ich ziehe eine Ellipse auf. Ich will drei Farben im Verlauf.
Der RGB-Schieber (Hex) befindet sich dort, wo auch das HSL-Farbrad ist.



#01E2E8

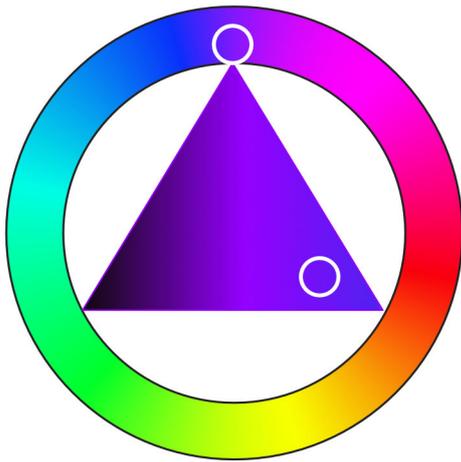
#152DFB

#F302FC

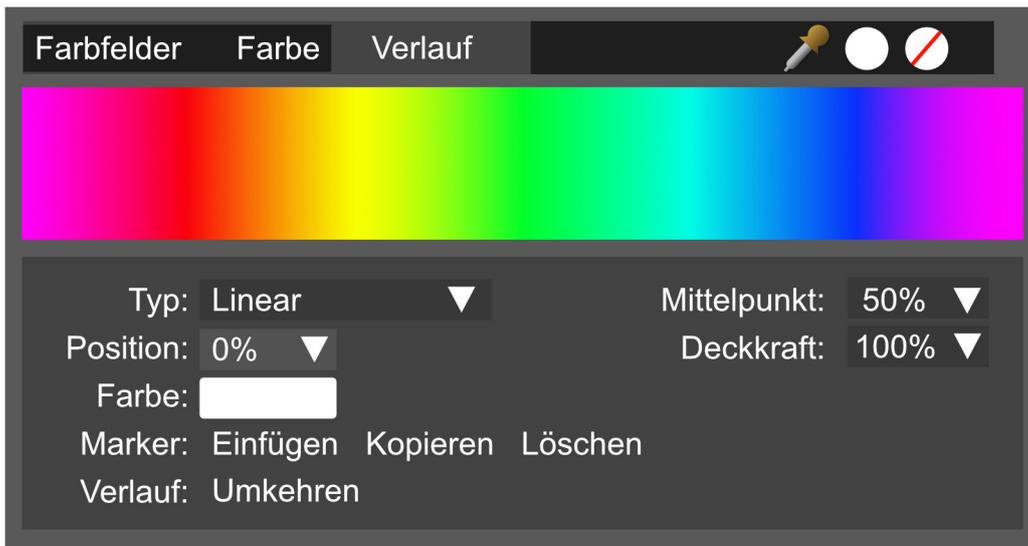
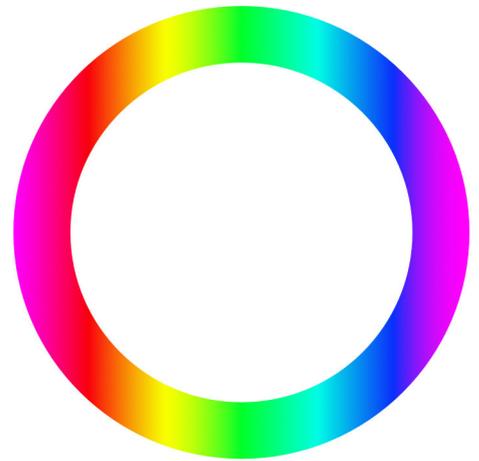
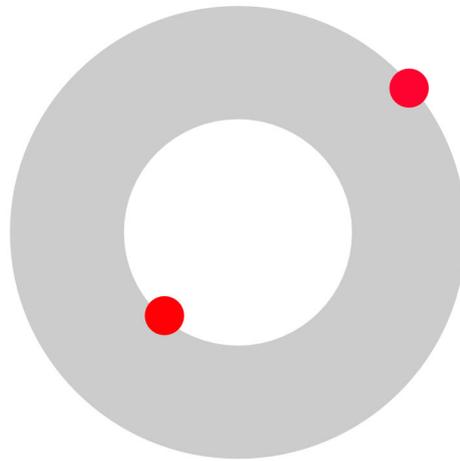


Es ist immer noch ein Linearer Farbverlauf
Die drei Farbcodes ins Feld #: bei den sechs F (Weiss) eintragen, Für jeden der drei Marker bei der Ellipse einen #Farbencode.

Nun gehen wir noch einen Schritt weiter... Wir erstellen zusammen das HSL-Farbrad.



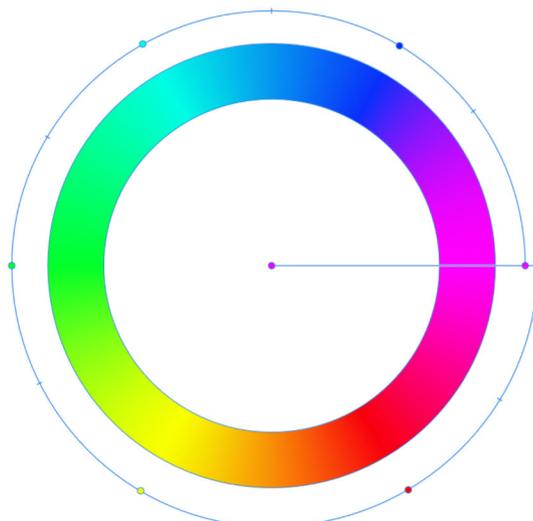
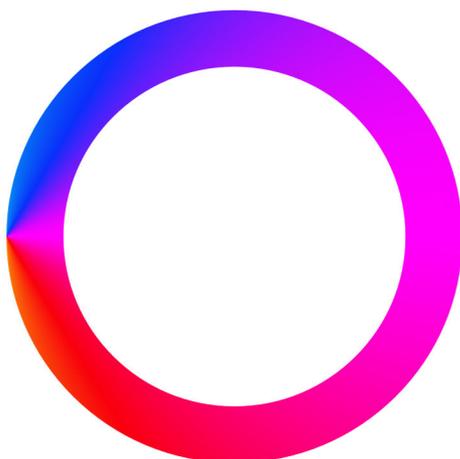
Ausgangslage ist der Ring. Mit gehaltener Shift-Taste einen Ring aufziehen. Grösse 70 x 70 mm. Der Ring hat innen und aussen einen roten Punkt. Wenn man den inneren Punkt nach aussen schiebt wird der Ring schmaler. Wer genaue Angaben braucht der sieht in der Kontextleiste das der Ring einen Lochradius von 50% hat. Diesen Radius stelle ich auf 75%.



Nun wird der Ring mit einem Farbverlauf gefüllt und zwar mit 7 Markern. Wir sind immer noch bei Linear.

Die Hex-Codes der einzelnen Marker und was wichtig ist, die Position der Marker. Für jeden die Position eingeben und sie hüpfen brav an den vorgesehenen Platz.

#FF00FC	#F9000D	#F8FF00	#00FF29	#00FDE5	#0A2FFB	#FF00FC
P = 0%	P = 16%	P = 33%	P = 50%	P = 67%	P = 83%	P = 100%

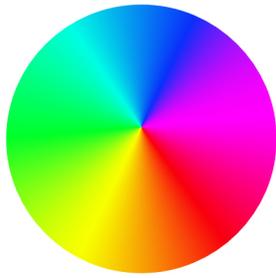


Ist der Ring gefüllt, von Linear auf Konisch umstellen.

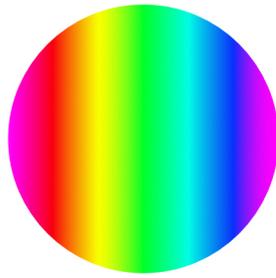
Füllung-Werkzeug aktivieren und den konischen Radius zusammen schieben und den genauen Mittelpunkt suchen.

Der Ring des Farbrades ist fertig. Es fehlt nur noch das Dreieck in der Mitte.

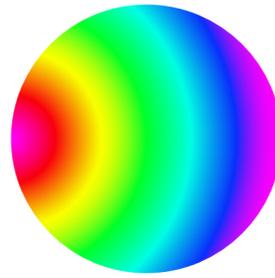
Nun sind noch mehr Möglichkeiten offen. Dazu wird genau dieser Farbverlauf genutzt.



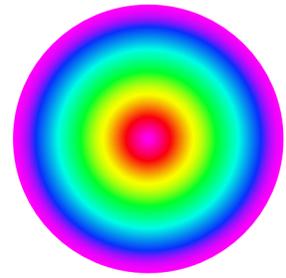
Konisch



Linear



Elliptisch



Radial



Zum Schluss machen wir noch einen Regenbogen



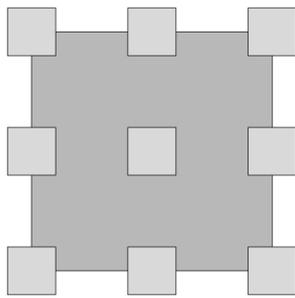
Es gibt immer verschiedene Wege um ans Ziel zu kommen. Wichtig dabei ist, sich bewusst zu sein wie gross und umfangreich Affinity Designer ist. Je öfter man mit dem Programm arbeitet umso tiefer wird man in das Programm „Hinein“ sehen.

Hier nun im Anschluss zwei Möglichkeiten einen Regenbogen zu erstellen.

Regenbogen 1

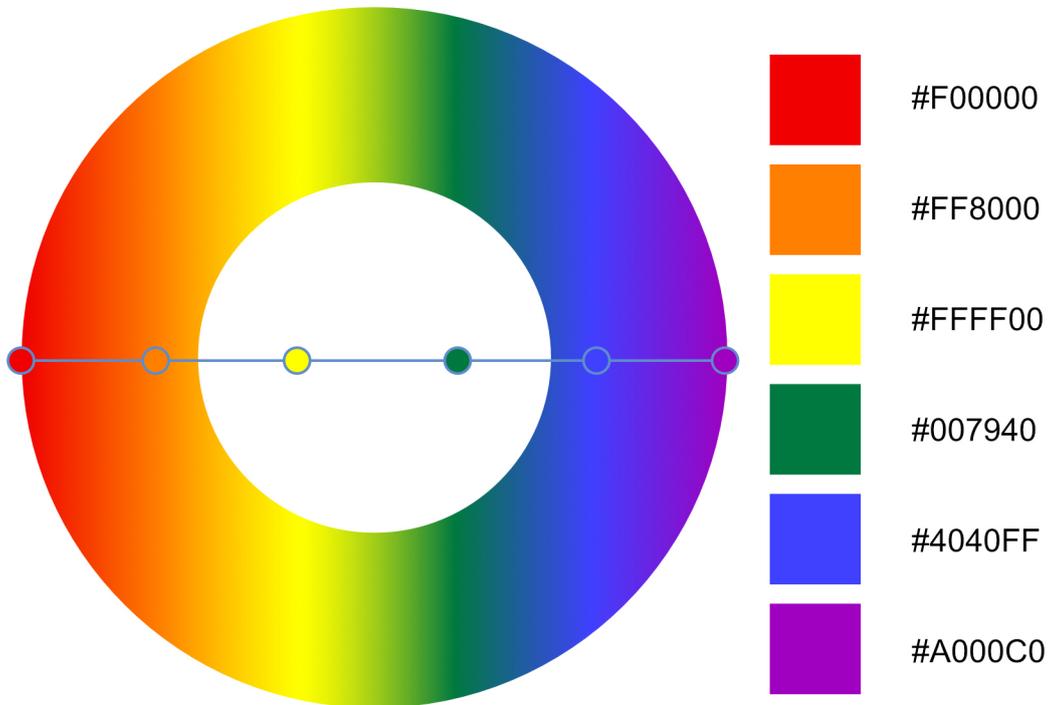
Bei den Formen den Ring auswählen. Mit gehaltener Shift-Taste damit das Seitenverhältnis bleibt auf 50mm aufziehen. Die Daten können wenns genau stimmen soll auch bei Transformieren bei B: und H: eingegeben werden.

Transformieren

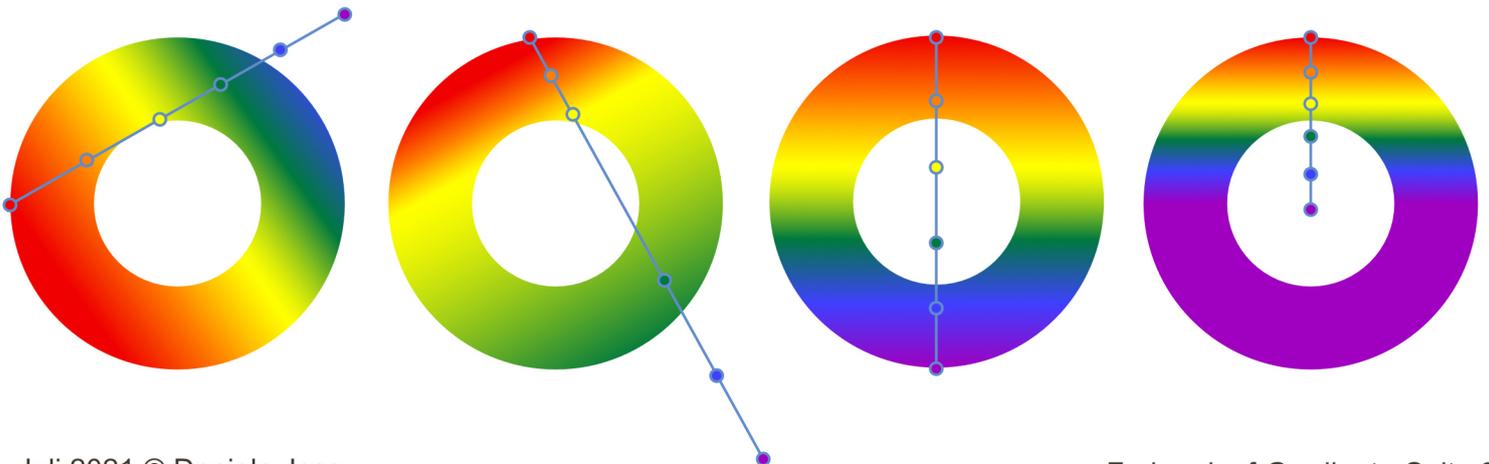


X:	<input type="text" value="0 mm"/>	B:	<input type="text" value="50 mm"/>
Y:	<input type="text" value="0 mm"/>	H:	<input type="text" value="50 mm"/>
R:	<input type="text" value="0°"/>	N:	<input type="text" value="0°"/>

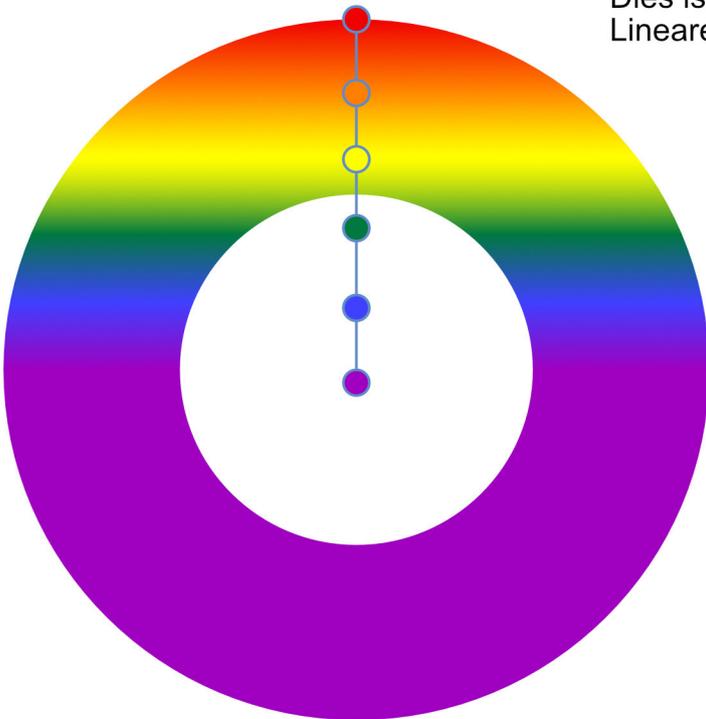
X: = Waagerechte Position
Y: = Senkrechte Position
B: = Breite eines Objekts
H: = Höhe eines Objekts
R: = Radius
N: = Neigung



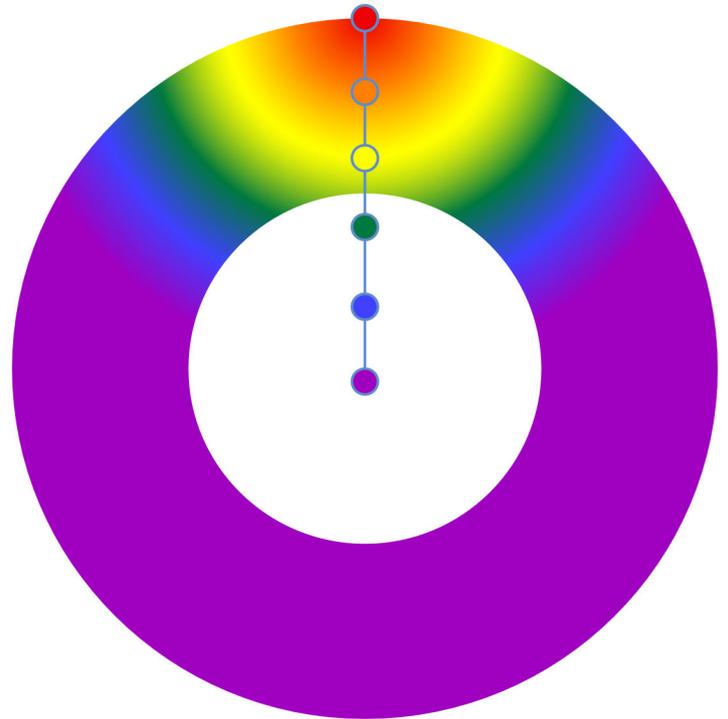
Der Ring wird mit einem Linearen Farbverlauf gefüllt. Linear weil dieser Verlauf nicht fix verankert ist und somit mit der Maus am Anfang und am Ende (Roter- oder Flieder-farbener Marker) frei umplatziert werden kann. Auch über die Form hinaus, jede Richtung. Jeder Marker innerhalb der beiden Endmarker können ebenfalls frei verschoben werden. Nachfolgend ein paar Beispiele.



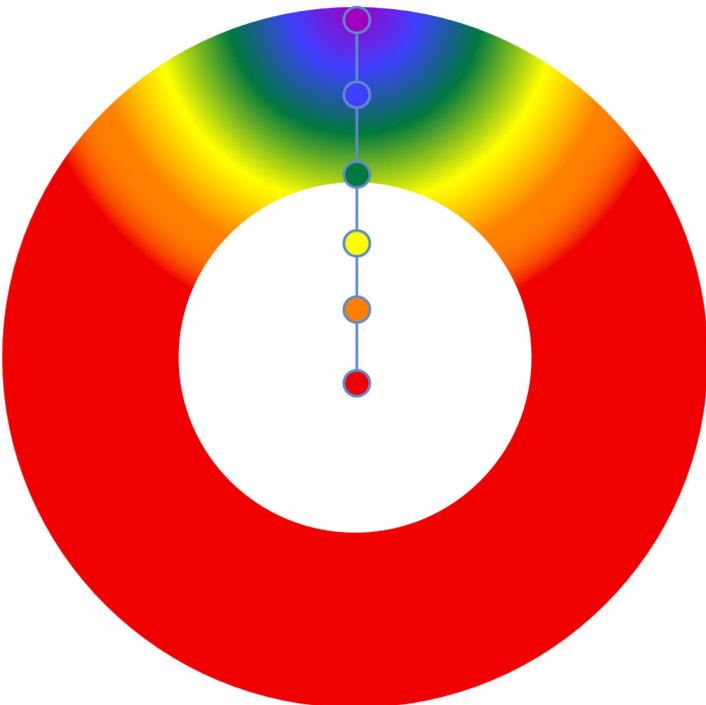
Dies ist nun der nächste Schritt. So sollte die Lineare Füllung nun aussehen.



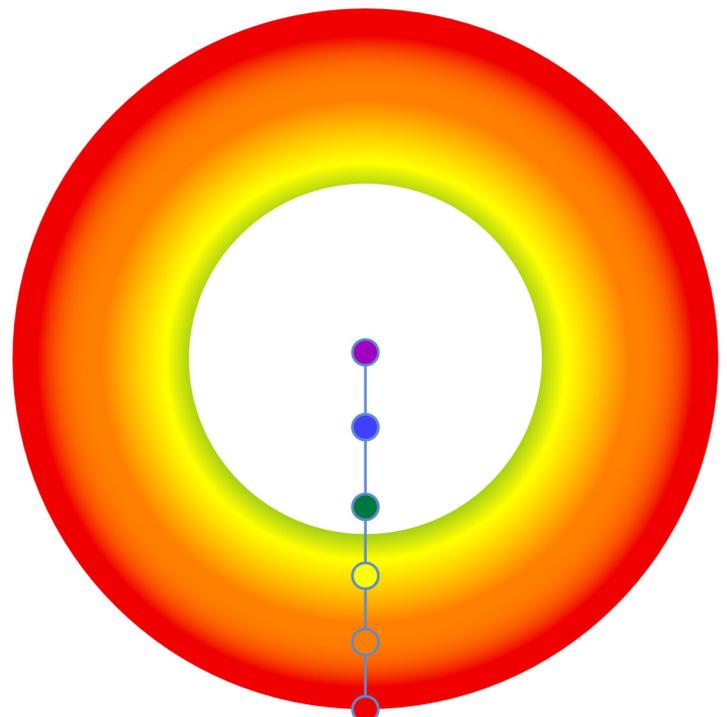
Auf Füllung klicken. Da sollte der Verlauf zu sehen sein. Im Menü von Linear auf Radial stellen.

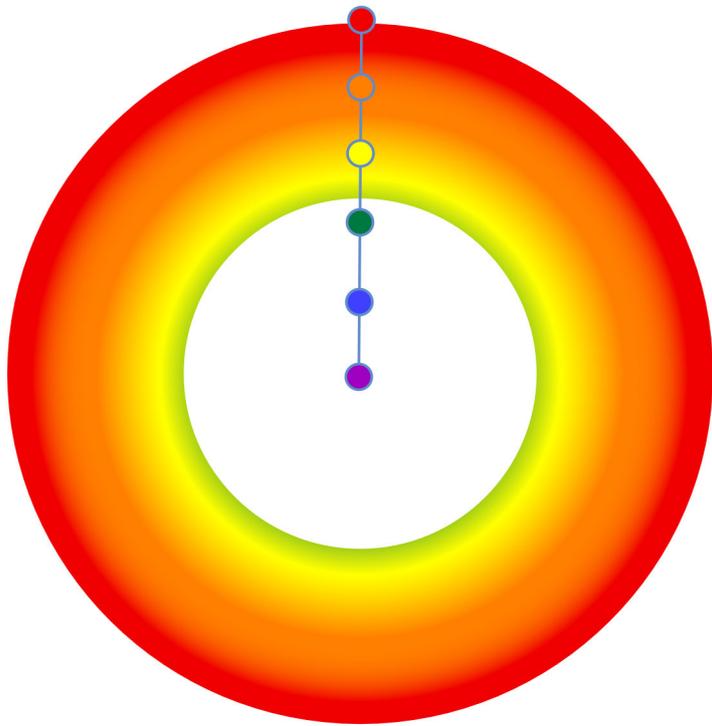


Im gleichen Menü den Verlauf umkehren da wir Rot aussen brauchen.



Mit der Maus den Flieder farbigen Marker packen und so den Verlauf genau mittig platzieren.



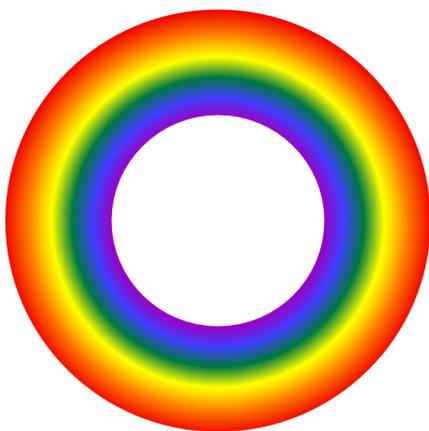
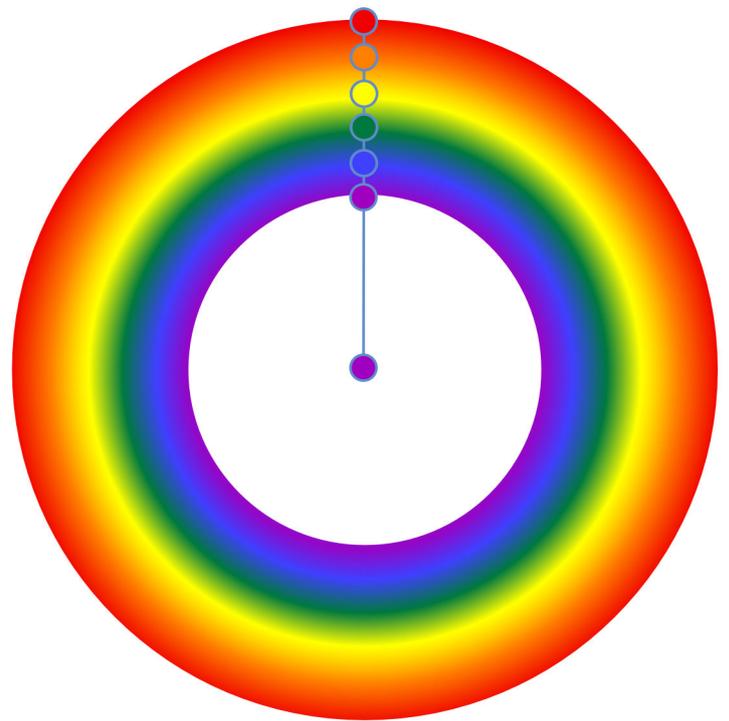


Bei einem Radialen - Verlauf ist immer einer der äusseren Marker wie ein Anker. Man kann wohl den Radius erweitern aber nicht beidseitig. Immer einer der Marker ist fix und um den herum dreht sich alles. Darum musste der Farbverlauf umgekehrt werden., denn bei dieser Arbeit ist Flieder = Anker. Wird dieser Marker verschoben verschiebt sich gleich alles mit.

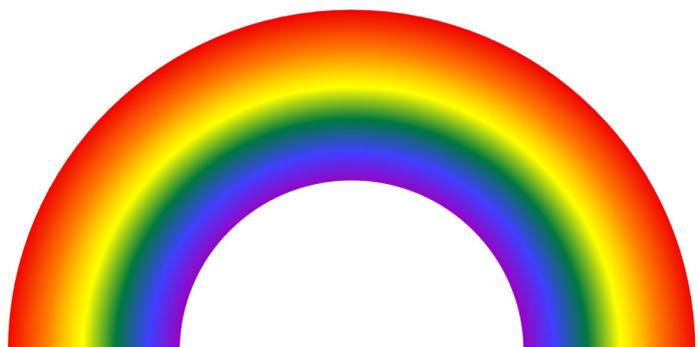
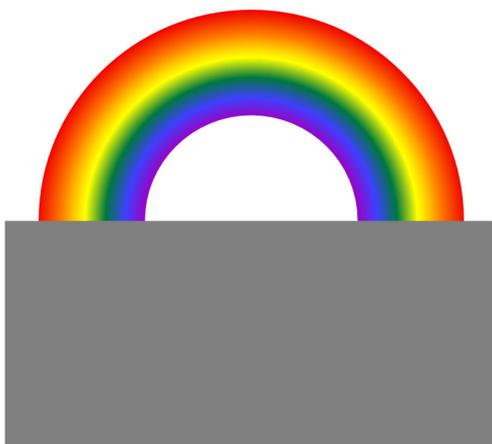
Egal wo die Marker nach aussen aufgereiht sind. Der Anker bleibt genau mittig um den Verlauf gleichmässig nach aussen verlaufen zu lassen

Nun werden die Marker so verteilt wie sie die Farbe wiedergeben sollen.

Der Anker bleibt wo er ist und es wird **nach** dem Anker/Fliederfarbenen-Marker auf die Linie geklickt. Ein neuer Marker der Fliederfarben ist entsteht. Diesen an seinen vorgesehenen Platz schieben.



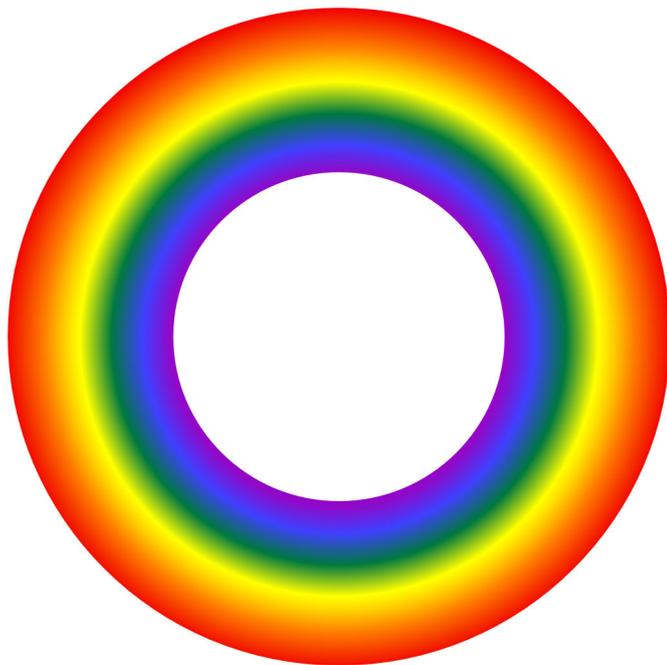
Ein Rechteck auf den Ring legen. Ring und Rechteck aktivieren und mit Aufteilen zerschneiden. (Erste Schritte, Symbolleiste Geometry, Thema 09) Alle überflüssigen Teile löschen.



Regenbogen 2

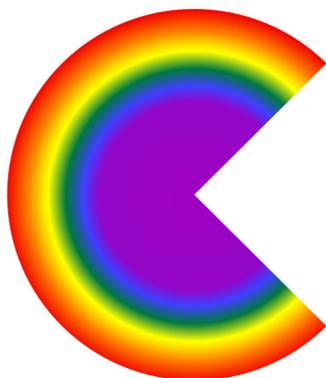
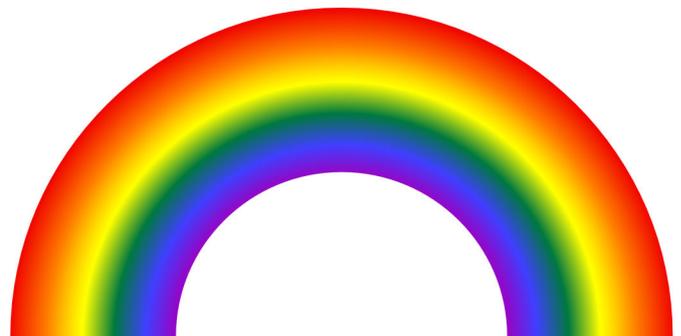
Wie bei den Formen (Erste Schritte, Thema 8) bereits erwähnt wurde, hat jede Form in der Kontextleiste eine Auswahl an Möglichkeiten, wie sie verändert werden kann. Die Möglichkeiten der Veränderung passen sich immer der ausgewählten Form an.

Beim Ring, kann nun an Stelle des weg schneidens, einfach die Form angepasst werden. Den Inhalt, also der Farbverlauf bleibt wie er ist... wird nicht verändert.
Ring aktivieren und in der Kontextleiste....

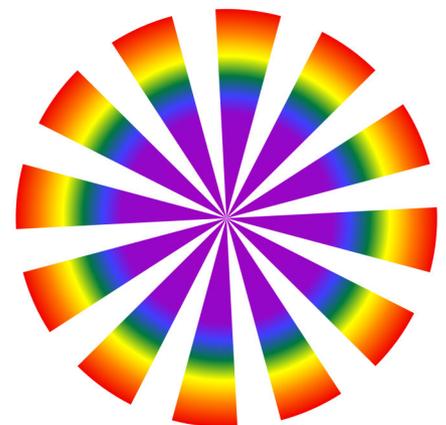


Lochradius bei 50% belassen
Startwinkel : 0°
Endwinkel 180° einstellen.

So wird auch die Hälfte weg geschnitten.



Es gibt sehr viele Varianten die mit der Kontextleiste erstellt werden können ohne dem Inhalt zu Schaden.



Teil erstellen und dann mit 30° Rotation mit dem Befehl Strg + J kopieren.