

It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

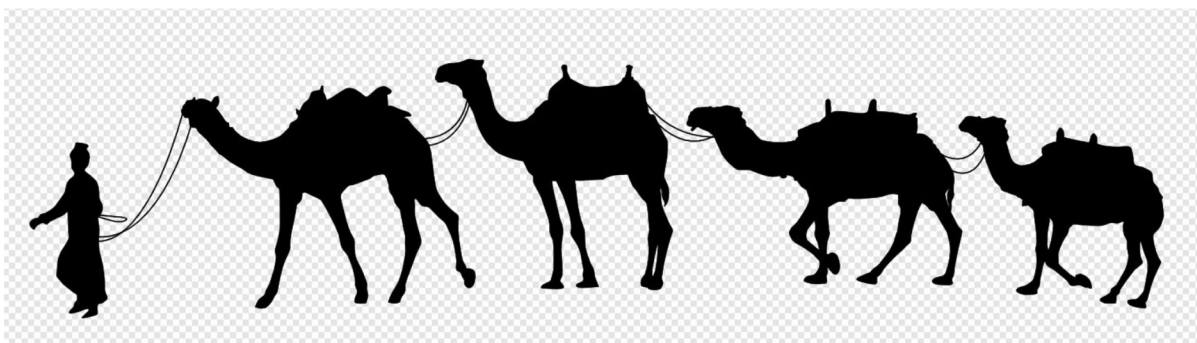
Die Anleitungen stammen aus meinem Notizbuch und wurden für das Graphikprogramm Affinity Designer umgeschrieben.

Karawane



Voraussetzungen sind:

Ein sauberer exakter Pfad
Harmonische Verlaufsfarben
Präziser Umgang mit Ebeneneffekten
Signatur und Rahmen



Zuerst wird nun die Silhouette der Kamele gepfadet. Es ist empfehlenswert die Tiere als einzelne Objekte herzustellen, damit sie später auch einzeln verwendet werden können, oder in einer anderen Reihenfolge dem Hirten hinterher laufen. Das Zaumzeug, hier dargestellt als Seile auch einzeln pfaden.

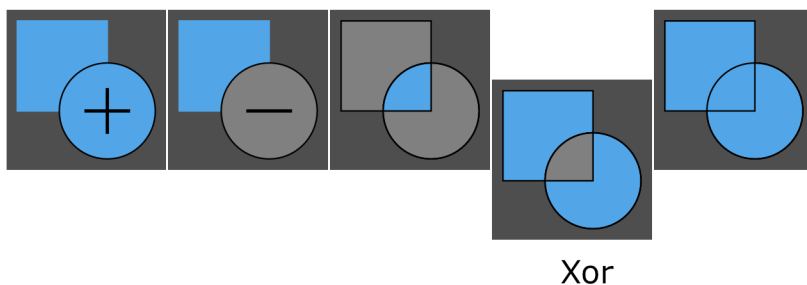
Daniela Joss

Im Februar 2021

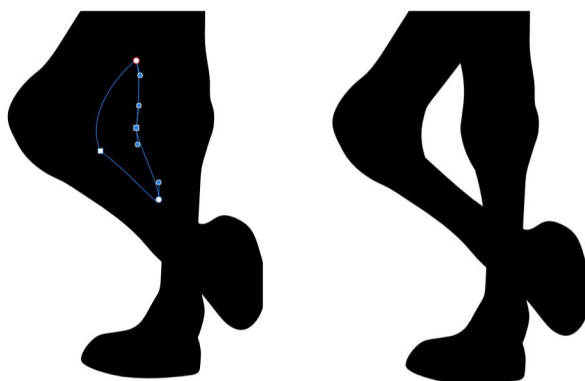
Karawane - Seite 1

Serhr wichtig ist bei den Kamelen, dass der Zwischenraum zwischen den Beinen auch erarbeitet wird. Am einfachsten geht das mit Xor.

Xor ist ein Geometrie-Werkzeug das sich in der Symbolleiste befindet.



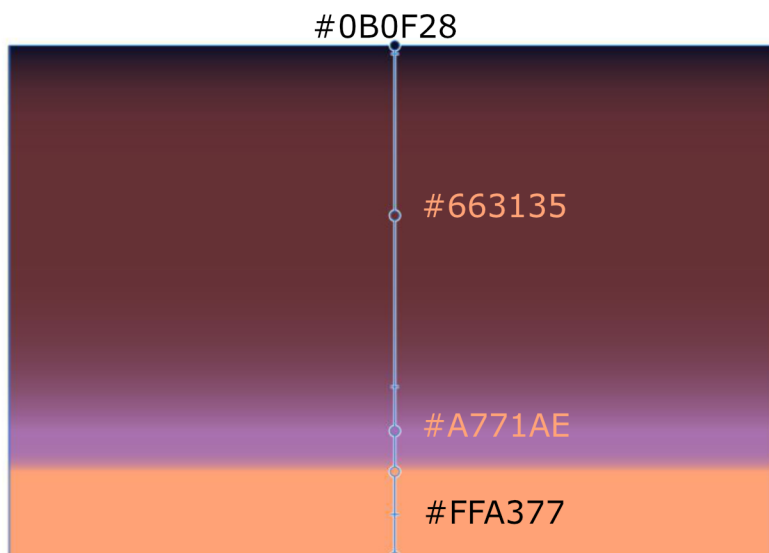
Ist die Silhouette nun aufgefüllt, wird ein neuer Pfad aufgelegt, da wo eigentlich die Lücke zwischen den Beinen sein sollte. Beide Teile, das Kamel und der darüber



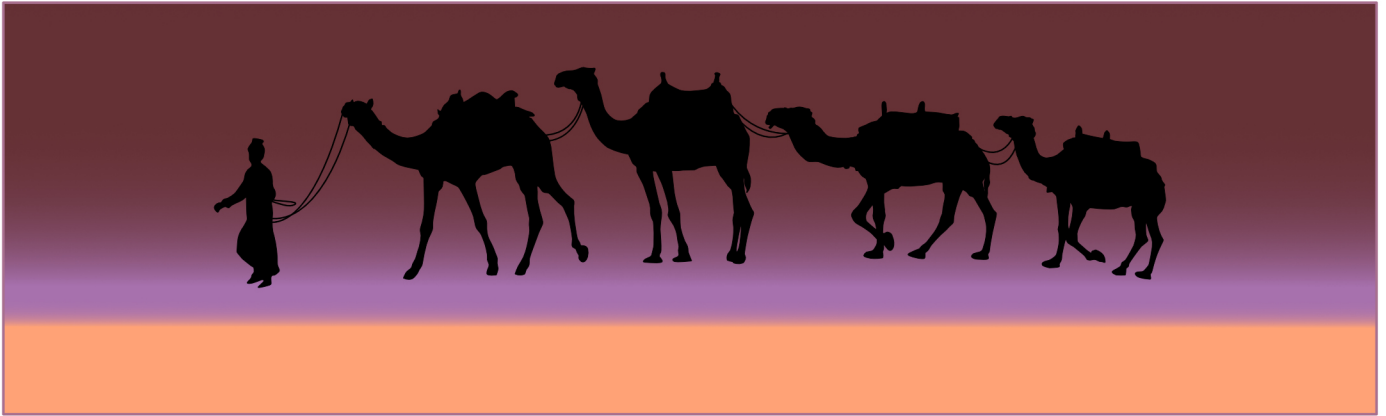
liegende Pfad werden nun aktiv geschaltet. Das heisst mit gehaltener Shift-Taste beide Ebenen im Ebenenmanager anklicken mit der Maus. Nun mit Xor den aufgelegten Pfad ausschneiden. Der Pfad wird nicht zerstört sondern passt sich an und kann wenn nötig weiter bearbeitet werden, auch das so entstandene Loch.

Mit dieser Methode lassen sich viele kleine Details heraus arbeiten und später wird es hübsch aussehen wenn der Hintergrund durch diese Lücken hindurch schimmert.

Hinter die Kamele kommt nun der Hintergrund. Dazu wird auf die ganze Fläche ein Rechteck aufgezogen und dieses mit einem Farbverlauf gefüllt. Meine Farben sind.....



Ich stelle meine Kamele auf den Hintergrund



und gebe ihnen einen Boden

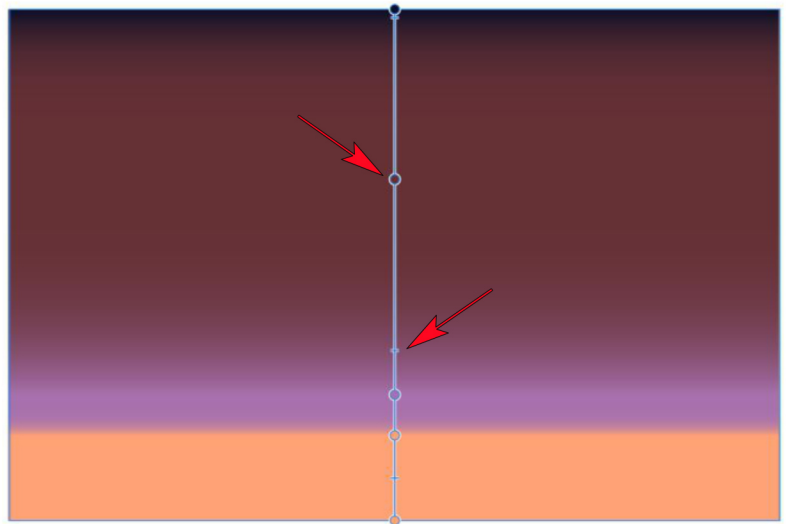


Der Hintergrund wird angepasst indem die Marker umplatziert werden. Der Feinschliff ist durch die kleinen Balken möglich indem sie verschoben werden auf der Linie.

Die hellere Farbe soll etwas über dem Boden schweben, das kann mit den Markern und den Querbalken gut eingestellt werden.

Dann lasse ich die Sonne unter gehen.

Mit folgenden Einstellungen bekommt die Sonne ihren Halo- Lichteffect....

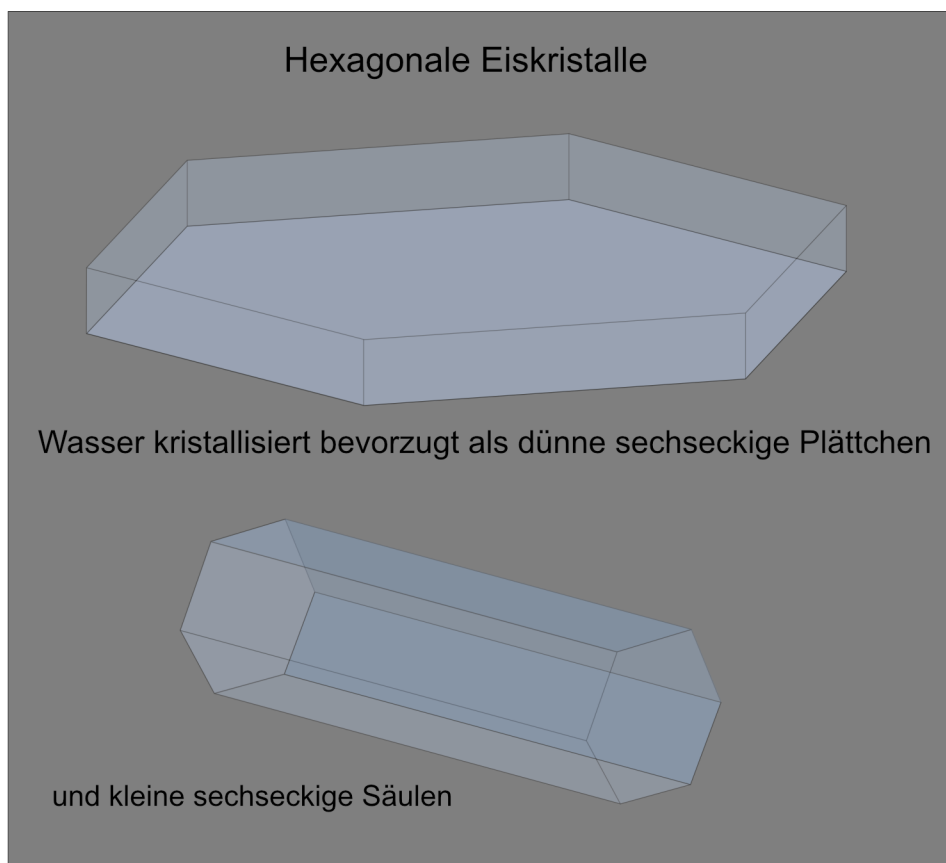


Halo - Lichteffect



Ich bin der Meinung dass wenn man etwas zeichnet/malt auch wissen sollte was man kreiert. Ein Halo entsteht durch Eiskristalle die in grosser Höhe, ca. 8 bis 10 km entstehen. Halos können sich auch im Eisnebel bilden. Das sind dann auf Photos diese Regenbogen um die Menschen herum wenn sich das Licht in den Eisnebelkristallen bricht.

Wasser kristallisiert im hexagonalen Kristallsystem. Dünne sechseckige Plättchen und kleine sechseckige Säulen sind die Eiskristallformen, die dabei am häufigsten vorkommen und hauptsächlich für die Bildung von Halos verantwortlich sind.



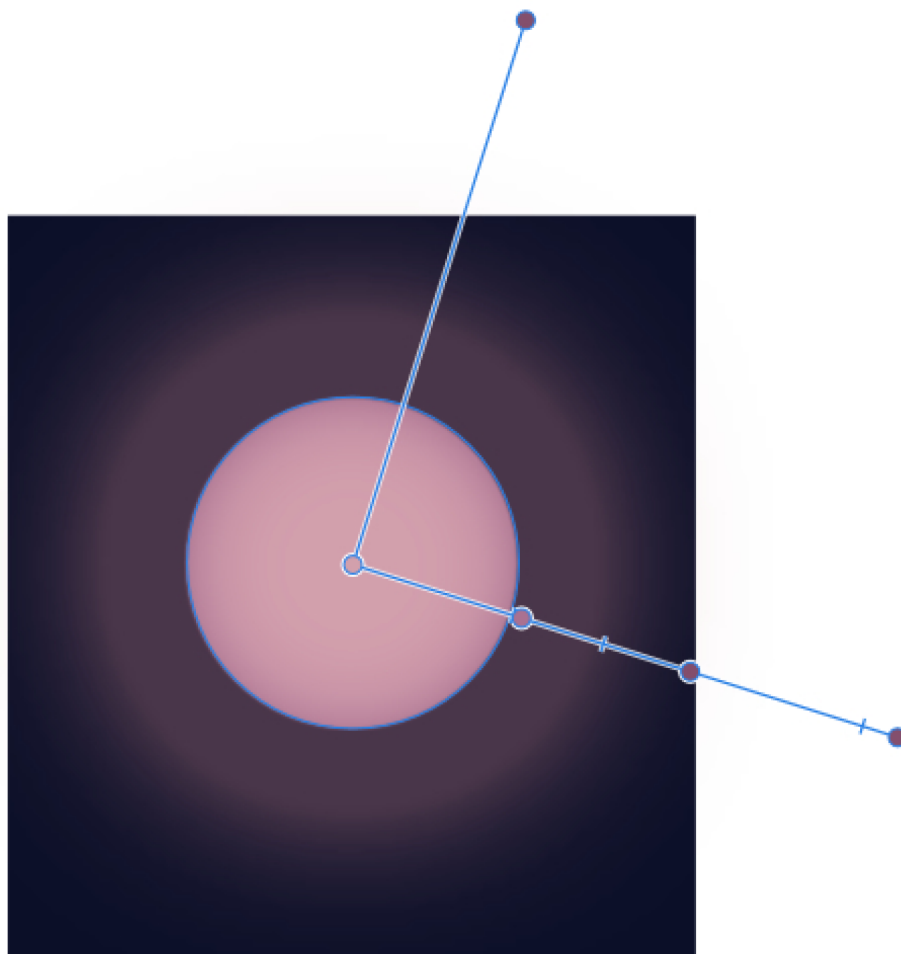
Das Sonnenlicht wird beim Eindringen in solche Eiskristalle gebrochen und tritt nach mehrfacher Reflexion im Inneren der Kristalle wieder aus. Beim Austritt wird es ein weiteres Mal gebrochen. Die Lichtbrechung ist dabei für die sichtbare Aufspaltung der Farben des Lichts verantwortlich. Es entstehen helle oder auch Regenbogenfarbene Ringe.

Auch um den Mond lassen sich Haloeffekte beobachten. Allerdings ist das menschliche Auge bei geringer Lichtintensität kaum in der Lage, Farben wahrzunehmen, weshalb die schwächeren Mond-Halos weiss erscheinen. Halos lassen sich unter den genannten Bedingungen um nahezu jede stärkere Lichtquelle beobachten.

So kann man Nebensonnen, Lichtsäulen, Zirkumzenitalbogen um nur ein paar Lichterscheinungen zu nennen, beobachten.... Alles dank der Eiskristalle

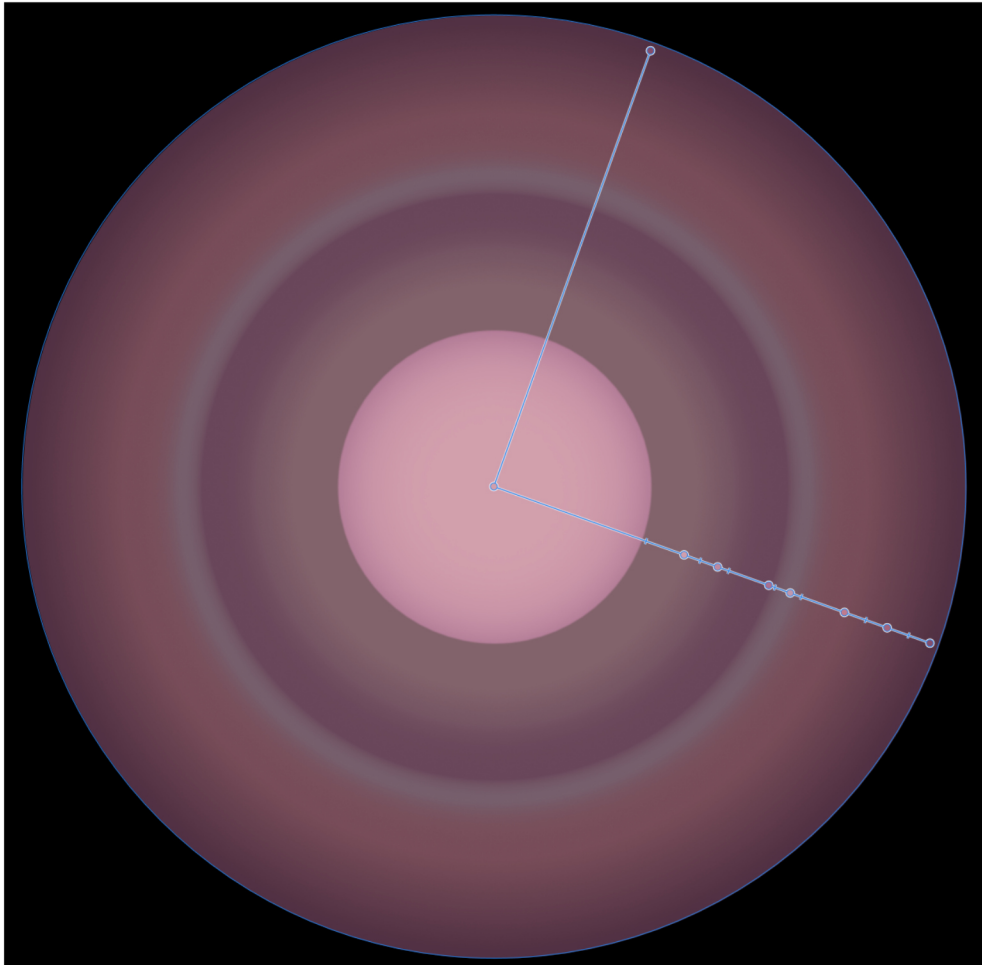
Nun bekommt die untergehende Sonne ihren Halo-Effekt

Der Farbverlauf der Sonne ist Elliptisch und zur besseren Ansicht habe ich die Sonne auf einen dunklen Hintergrund gesetzt. Wie man auf dem Bild sieht sind die Marker weitab von der Ellipse. Da wären wir wieder beim über den Rand der Objekte hinaus denken. Der Verlauf hört wohl sichtbar bei der Begrenzung der Ellipse auf, kann aber so optimal an das bevorzugte Ergebnis angepasst werden.



Eingangs habe ich erwähnt das die Ebeneneffekte (fx) auch Thema sein werden. Wie der Name schon sagt werden Effekte erzeugt. Diese soll man mit Bedacht nutzen und nicht in Stunden entstandene Werke wie Formen, Figuren usw zerstören indem sie zB. mit Schein nach innen „matschig“ gemacht werden.

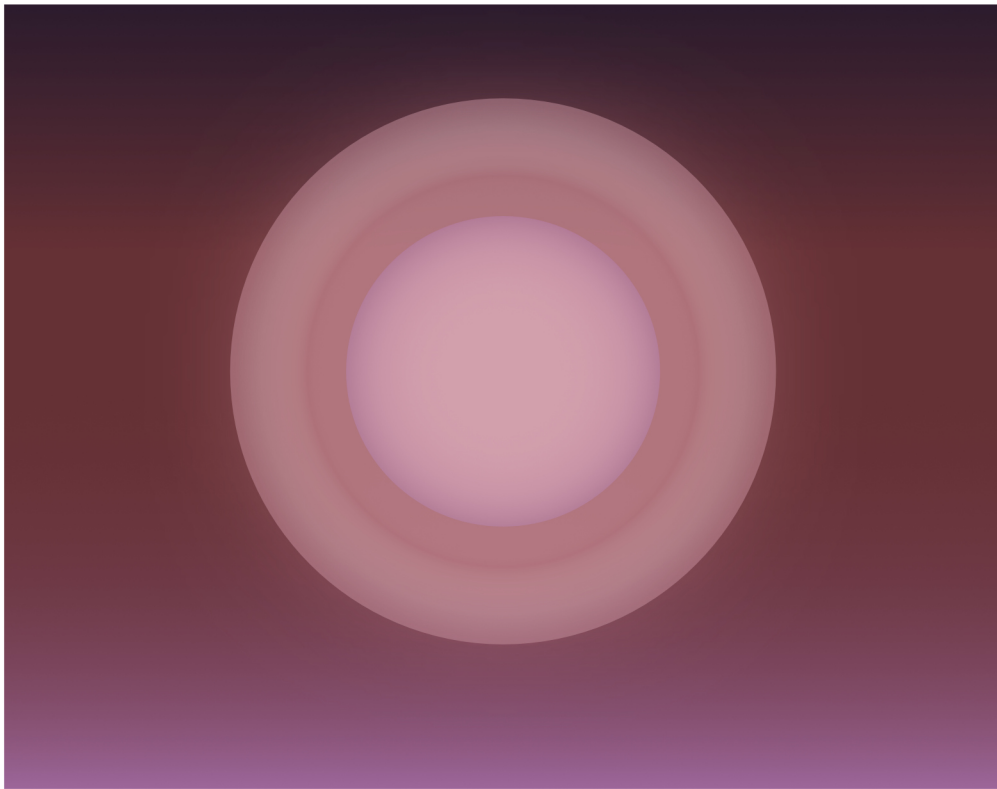
Das Werkzeug Ebeneneffekte ist ein wunderbares Werkzeug, aber man muss damit umzugehen wissen und für dieses Bild gibt es nur einen einzigen Einsatz und dies ist die Kontur der Sonne etwas mit „Gauscher Unschärfe 0.1px höchstens 0.2px in den Hintergrund einpassen. Dies bewirkt das sich die Kontur der Ellipse nicht mehr Total scharf abhebt.



Diese Ellipse wird nun mit einem separaten Verlauf gefüllt. In der Mitte ist die Sonne, dahinter ihr Halo. Ich habe mit Absicht verrückte Farbabstufungen genommen. Damit man gut sieht Alles ist möglich.

Die Farben können sehr gut abgestuft werden, aber sie können auch nur einen anderen farbigen Zwischenring haben. Es kann alles genau geplant werden und nichts bleibt dem Zufall überlassen.

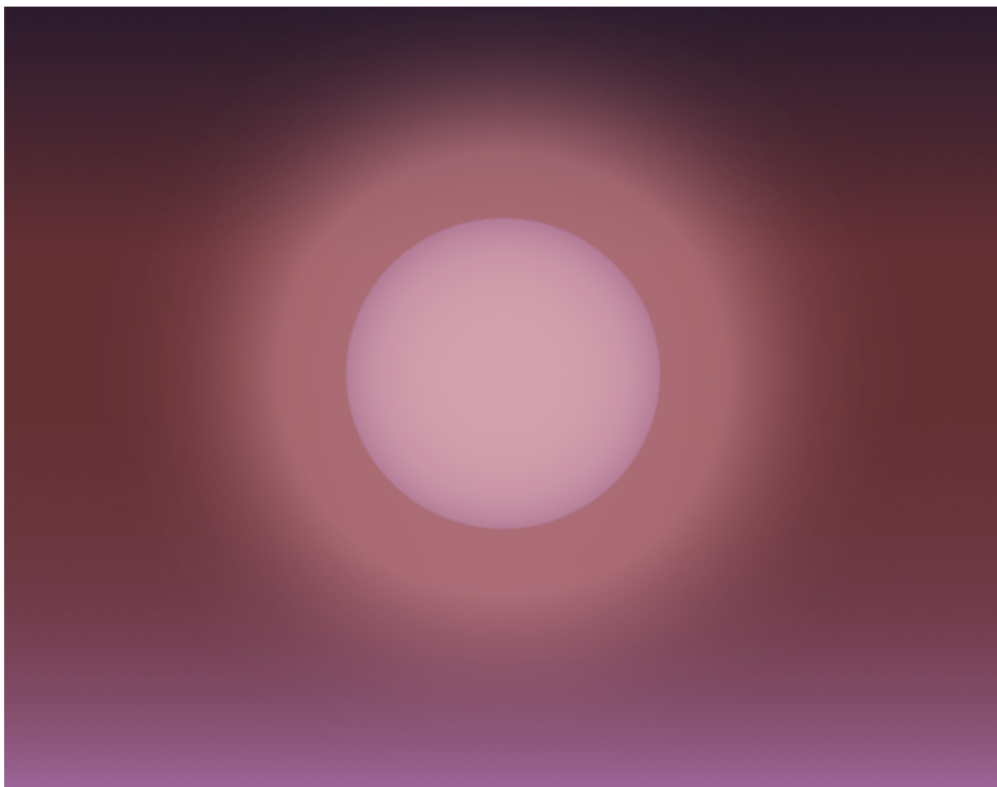




Die Sonne mit Ihrem Verlauf in der Mitte, dahinter das Halo für das ich mich entschieden habe. Nun wird mit dem Transparenzwerkzeug [Y] genau gleich gearbeitet wie mit dem Werkzeug Füllung mit dem der Farbverlauf gemacht wurde.

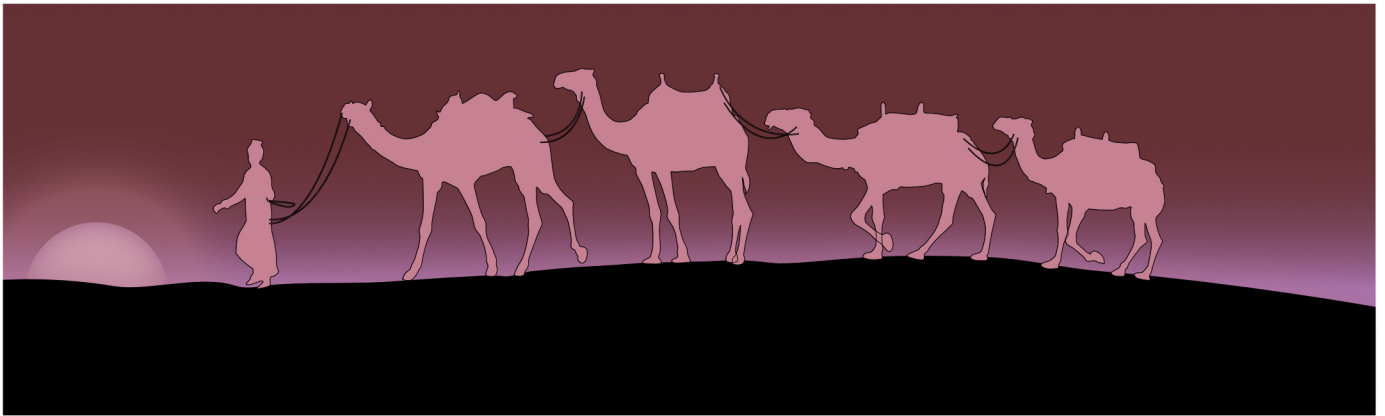
Werkzeug Transparenz (das Glas) Typ Elliptisch und mit dem Regler von aussen nach innen die Transparenz so einstellen das sich der Hintergrund mit der Ellipse für das Halo vermischt.

Alles lässt sich nach korrigieren und anpassen bis es harmonisiert ... Die Sonne, das Halo und der Hintergrund. Genau mit diesem Prinzip fängt das Licht um die Sonne an zu sprühen und es bilden sich die typischen Halo-Ringe... Und dies genau dort wo sie gewollt sind.





Die Sonne hat nun ihr Halo und die Kamele und der Hirte bekommen ihren Schein aus der Richtung der Sonne. Dazu werden die Kamele und der Hirte inklusive Zaumzeug eingefärbt und bekommt eine dunkle Kontur. Bevor die Kontur gegeben wird Rechtsklick in die Ebene im Ebenenmanager und auf "Auswahl erweitern". Dies bewirkt das sich die Kontur beim späteren vergrössern oder verkleinern des Bildes dem Grössenverhältnis anpasst und nicht plötzlich ein dicker Balken entsteht. Die Kontur dient dazu das sich der Schein nirgendwo verliert, weil er Farbe aus dem Bild beinhaltet.



Diese Ebene wird nun hinter, beziehungsweise unter die dunkle Ebene im Ebenenmanager geschoben. Die helle Ebene wird bei grosser Ansicht, damit man sieht wie es wirkt mit ein zwei Mausklicken nach links geschoben.



Nun wird auch klar warum diese helle Ebene eine Kontur braucht... So gibt es einen idealen Abschluss. Der Boden welcher ja aus Sand besteht, hat aus dieser Perspektive keine Spiegelung.



Die Sterne habe ich als Beispiel extra gross gemacht
 Auf dem Bild sollten kleine feine Sterne sein in
 einer Farbe die bereits im Bild enthalten ist aber
 kein Weiss. Je näher sie dem Licht der Sonne kommen
 umso mehr verblassen sie. Es würde sehr eigenartig
 wirken wenn einfach eine Handvoll grell leuchtende
 Punkte verteilt werden.
 Die Punkte (Sterne) können leicht mit dem Werkzeug
 Transparenz von unten nach oben ausgeblendet werden,
 denn im hellen Bereich sieht man keine Sterne..

Das Bild braucht nun noch einen Rahmen und die
 Signatur des Künstlers.



Daniela Joss