

It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

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

Puzzle

Schwerpunkte dieser Anleitung sind:
- Ordnung im Ebenenmanager
- Arbeiten mit dem Tool Transformieren
- Hinzufügen / Subtrahieren
- Ausrichten
- Füllung [G]

Das Puzzle wird aus 70 Teilen bestehen. Damit alles fein übersichtlich bleibt, werden die Teile in einer komfortablen Grösse erstellt. Die Teile werden Vektoren sein und darum jederzeit verlustfrei zu vergrössern sein.

Eine neue Datei Strg + N

Seitenbreite:	612 px
Seitenhöhe:	420 px
DPI	300
Dokumenteneinheiten:	Pixel
Ausrichtung	Waagrecht

Transparenter Hintergrund

Ein Rechteck aufziehen welches als Hintergrund dienen wird.

Dieses Rechteck (Hintergrund) mit dem Schloss schützen.

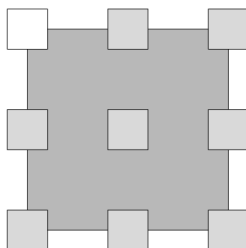


Das Schloss ist beim Ebenenmanager (Schützen / Schutz aufheben) und dient dazu das beim erstellen der Puzzleteile der Hintergrund nicht immer verrutscht.

Die Grundform eines jeden Puzzleteils ist ein Rechteck.

Rechteck [M] aktivieren und mit der Maus ein solches auf den gesicherten Hintergrund aufziehen. Bei Transformieren Breite (B:) 60px und bei Höhe (H:) 60px eingeben. Einfach markieren und überschreiben.

Dann die Seitenverhältnisse schützen. Das heisst auf die Klammer hinter den Angaben klicken. So kann sie geöffnet und geschlossen werden. Wir brauchen sie geschlossen, damit das Rechteck seine genaue Grösse behält.



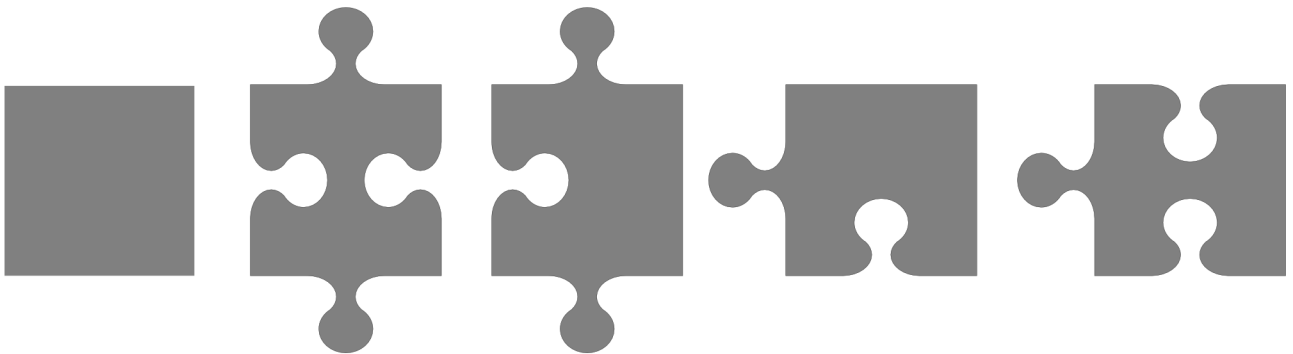
Transformieren

X:	0 mm	B:	60 px
Y:	0 mm	H:	60 px
R:	0°	N:	0°

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

Ist das Panel (Fenster) Transformieren nicht im Programm geöffnet, bei Ansicht - Studio, bei Transformieren einen Haken machen. Das Panel sollte sich dann, auf der rechten Seite unten anhängen.

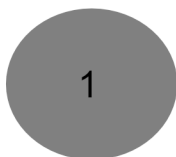
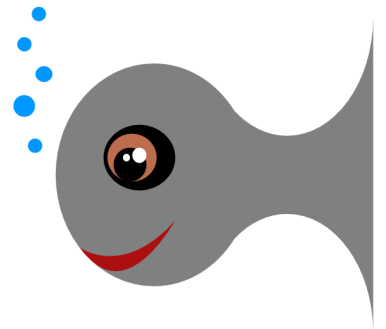
Das Puzzle besteht aus vier verschiedenen Teilen. Damit die genau passen, muss auch genau gearbeitet werden. Jedes Teil wird aus dem Rechteck geformt.



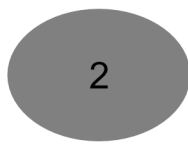
Was jetzt gebaut werden muss ist ein Fisch.... Nein Quatsch kein Fisch. Da ich aber nicht weiss wie man diesem Stöpsel, Zapfen, Poller, Kopf sagt, ist es für mich ein Fisch, denn so schaut er auch aus.

Dieser Fisch wird nur einmal gebaut und wird die „Zapfen“ und „Löcher“ sein für die Puzzleteile.

Die folgenden Teile bekommen ihre exakte Grösse durch die Massangabe im Panel Transformieren.



Ellipse
B: 17 px
H: 15 px



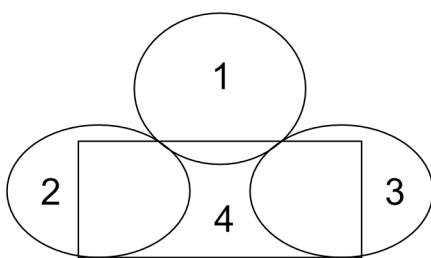
Ellipse
B: 18.1 px
H: 13.1 px



Ellipse
B: 18.1 px
H: 13.1 px



Rechteck
B: 28.1 px
H: 11.5 px



Alle 4 Teile werden wie abgebildet aufeinander gelegt und genau ausgerichtet. Dies geschieht folgendermassen.

Teil 1 und 4 werden beide aktiviert, das heisst mit gehaltener Strg-Taste im Ebenenmanager anklicken, dann mit dem Werkzeug Ausrichten, in der Symbolleiste, Horizontal ausrichten, Zentriert wählen.

Teil 1 und 4 sind nun genau horizontal untereinander ausgerichtet. Aus den beiden Teilen wird nun ein Teil. Wieder beide im Ebenenmanager aktivieren und in der Symbolleiste diesmal das Geometriewerkzeug Hinzufügen auswählen.

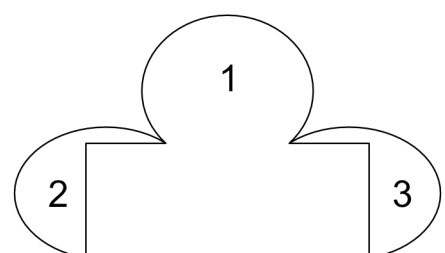
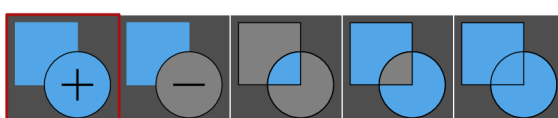
Jetzt bleiben noch drei Teile übrig.

Horizontal ausrichten



Zentriert

Geometriewerkzeug

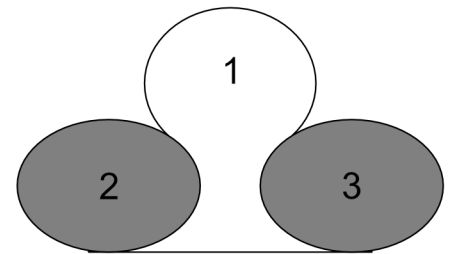


Teil 2 und 3 werden nun gruppiert. Die beiden Teile im Ebenenmanager aktivieren, Rechtsklick in die aktivierten Ebenen und Gruppieren.

Jetzt die Gruppe und Teil 1 untereinander zentrieren... Wie gehabt Horizontal ausrichten und Zentriert wählen.

Nun Rechtsklick auf die Gruppe und Gruppe auflösen wählen.

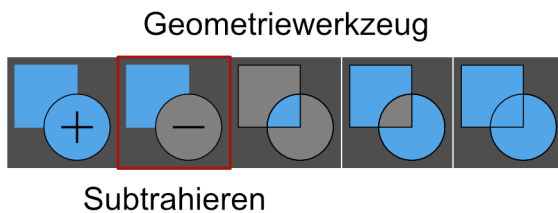
Die beiden Ellipsen sind nun wieder frei und können einzeln von Teil 1 entfernt werden. Beim entfernen ist zu beachten, dass Teil 1 im Ebenenmanager unter dem Teil liegt das entfernt werden soll.



Im Ebenenmanager sieht das nun wie folgt aus.

	Element 3 (Ellipse)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Element 2 (Ellipse)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Element 1 (Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>

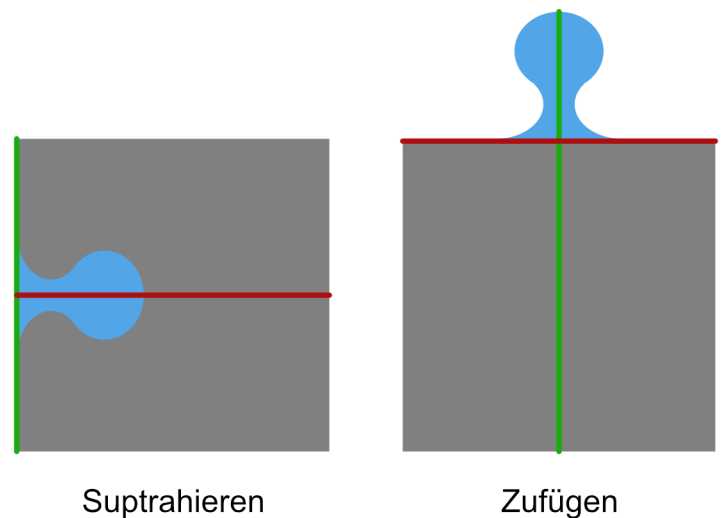
Element 1 und das darüberliegende Element 2 aktivieren. In der Symbolleiste beim Geometriewerkzeug Subtrahieren auswählen. Genauso mit Element 3 verfahren. Und der „Fisch“ ist erstellt.



Nun gibt es zwei Möglichkeiten die Puzzleteile fertig zu machen. Zum Ausrichten des „Fisches“ wird wieder das Werkzeug Ausrichten gewählt oder eine mir sehr sympatische Methode ist die magnetische Ausrichtung.

Dazu wird der Magnet in der Symbolleiste aktiviert. Beim zusammenschieben der Teile erscheinen eine waagerechte rote und eine senkrechte grüne Linie. Manchmal muss man ein wenig suchen, wenns dann passt dockt das zugeschobene Teil merklich an.

Den Fisch nicht selbst drehen sondern auch dazu das Panel Transformieren nutzen.



Beim R: (Rotation) wird der Radius eingegeben und der muss genau stimmen, so wie auch das andocken und ausschneiden der Löcher. Das Puzzle wird sonst nie zusammen passen.



R: 0



R: -90

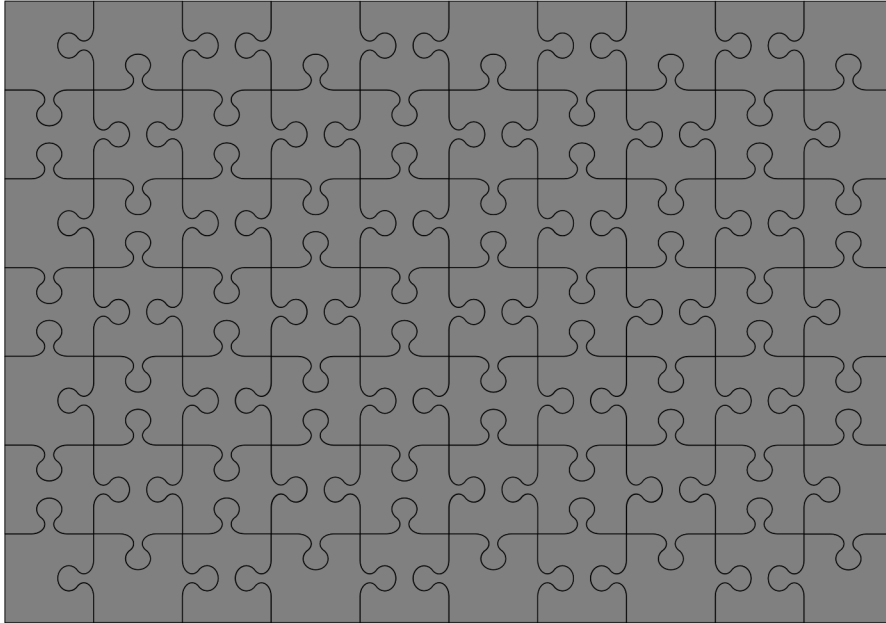
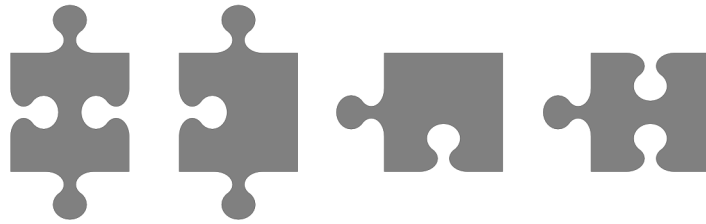


R: -180



R: 90

Diese vier unterschiedlichen Teile werden nun erstellt. Sie passen wenn genau gearbeitet wurde perfekt ineinander. Auch hier beim drehen das Panel Transformieren nutzen.



Das Puzzle besteht nun aus 70 Teilen und ist beliebig erweiterbar.

Alle Teile zu einer Gruppe zusammenfügen. Im Ebenenmanager alle anwählen, Rechtsklick und Gruppieren.

Nun kann der Gruppe eine Kontur gegeben werden, bei der Symbolleiste, Gruppe - Kontur.

Es ist Geschmackssache wie sehr die Kontur auftragen soll und wenn ein Bild zugefügt wird sollte sie je nach Bild angepasst werden.

Jetzt sind im Ebenenmanager zwei Ebenen besetzt. Der Hintergrund mit dem Schloss und die Gruppe mit den 70 Puzzleteilen. Die Gruppe wird aktiviert und dann das Werkzeug Füllung [G]. In der Kontextleiste bei Typ: mit dem kleinen Dreieck das Menue öffnen. Zu unterst steht Bitmap, das auswählen. Nun eine Photographie oder ein selbst erstelltes Vektorbild das in der größe passt auswählen. Das kleine Schloss, Seitenverhältnis beibehalten, aktivieren. Bei Erweitern: auf null stellen so erscheint das Bild nur einmal. Und nun an einem der Greiffer ziehen und das Bild ausrichten.

Es gibt da viele verschiedene Einstellungen die interessant sind darum ist ausprobieren nicht verkehrt.

Wird jetzt die Gruppe im Ebenenmanager wieder aufgelöst, können die Teile verschoben werden.

