

# It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss



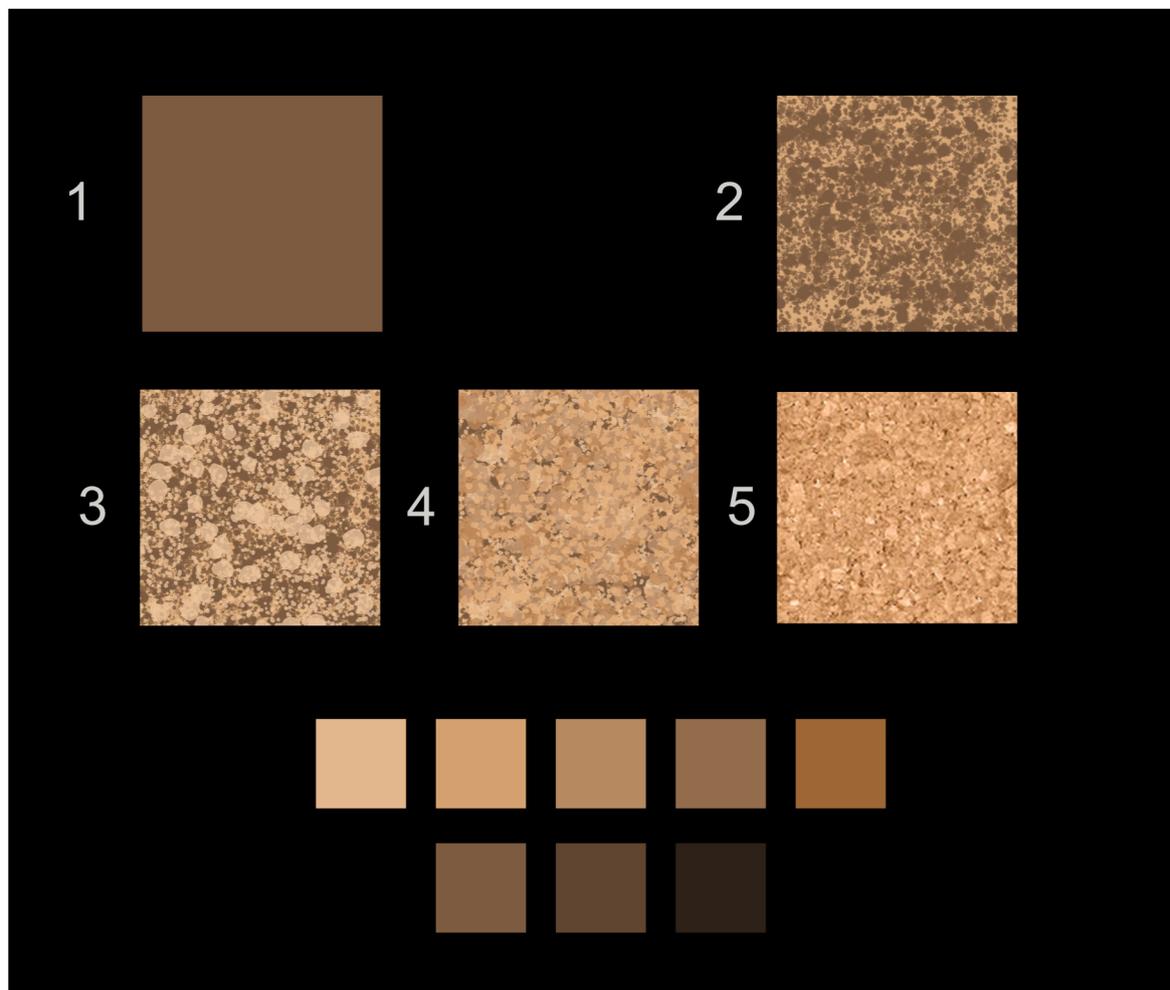
Die Anleitung stammt aus meinem Notizbuch und wurde für das Graphikprogramm Affinity Designer umgeschrieben.

## Kork malen

Material das benötigt wird muss nicht gekauft werden sondern wird selbst erstellt.... In diesem Fall gemalt mit dem Affinity Designer.

Unser Gedächtnis unterstützt uns da in vielen Teilen, denn wir sehen was wir kennen. Das heisst, wenn wir wissen wie Kork oder Holzmaserung aussieht, dann fügt unser Hirn die Bilder zusammen die wir bereits kennen und die zum Objekt passen. Haargenau bis ins kleinste Detail muss solches Material nicht ausgearbeitet werden. So ein Beispiel ist Kork.

Kork verwende ich auch als Holzersatz bei einem Farbstift .... Und es passt.... Da ist es dann nicht mehr Kork sondern für den Betrachter Holz, weil da Holz sein muss und so schon oft gesehen wurde... Darum sagt das Hirn.... Farbstift aha ... Der zugespitzte Teil wo die Mine raus schaut ist Holz.



Die Grösse der Datei die bemalt wird hängt vom Projekt ab für das Kork benötigt wird.

Ich habe als Beispiel eine Datei, 150 x 150mm bemalt.

Datei Neu, Strg + N, 150 x 150mm, 300 DPI, den Haken bei transparentem Hintergrund heraus nehmen und auf erstellen klicken.

Eine Pixelebene einfügen.



Nun die mitgelieferte Farbpalette und die Pinsel importieren  
Die Pinsel sind Brushes und befinden sich nach dem Import in der Pixelpersona.

Die Datei mit einer Farbe aus der Farbpalette einfärben.

In die Pixelpersona wechseln und mit den Verschiedenen Pinseln Farbe auftupfen.  
Nicht! Flächendeckend malen und mit der Pinselgrösse spielen.

Vor jedem Farbwechsel eine neue Pixelebene zufügen.  
Dies erleichtert Korrekturen vorzunehmen und die einzelnen Ebenen umzumalen.

Der fertige Kork als Original abspeichern.  
Er kann dann als Füllung in die verschiedenen Ebenen geschoben werden.  
Bei Farben, Untersetzern, Pinnwände, Taschen usw.

