

# It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss



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

## Muschel

Eine neue Datei Strg + N

A3 quer, Seitenbreite 420mm, Seitenhöhe 297mm, 300 DPI, Transparenter Hintergrund.  
Ein Rechteck aufziehen welches als Hintergrund dienen wird.

Nun die mitgelieferte Farbpalette Muschel (a.afpalette) in den Designer laden.

Den Hintergrund mit dem Farbverlauf aus der Farbpalette (Hintergrund) füllen.  
Fährt man mit der Maus über die Kästchen erscheint die abgespeicherte Bezeichnung.

Diese Ebene bekommt noch eine Kontur Farbe #490502



Hexadezimal-Farben haben dieses Zeichen # vorne weg. Sie können mit Copy-Paste direkt in den RGB-Schieber (Hex) kopiert werden.

Ins Farbfeld klicken im sich öffnenden Menue, mit dem kleinen Dreieck die Auswahl öffnen. Da sind das Farbrad, Helligkeit, Tonung usw... und der RGB Schieber (Hex).

Beim # Zeichen die gewünschte Farbe anhand ihres Hex-Codes eintragen.

Drei Wolkenebenen erstellen. Ellipsen in diversen grössen nebeneinander legen. Die Ellipsen müssen sich berühren oder leicht überschneiden. Mit dem Geometriewerkzeug "Hinzufügen" die Ellipsen verschmelzen.

Die Wolkenebenen mit der mitgelieferten Farbpalette Wolke 1 bis 3 füllen.



Berge und eine Wasserebene erstellen. Die Sonne ist eine Ellipse welche halbiert wurde. Die eine Hälfte so zurecht formen, dass daraus die Spiegelung im Wasser wird. Auch die Berge haben ihr Spiegelbild und ein paar hellere Tupfer lassen das Wasser besser erahnen.



Dünen aus Rechtecken formen und Palmen mit ihren typischen Stufen-Stämmen. Die Stämme haben einen linearen Farb-Verlauf und die BaumKronen, Palmenwedel, sind einzeln gefädelt und dann zusammengefügt. Der Farbverlauf ist Radial. Dadurch kann das Zentrum dunkel und gegen aussen hin Rot-Orange auslaufend eingefärbt werden.



Zu guter letzt, das was dem Bild den Namen gibt.... die Muscheln/  
Schneckenwirle.  
In der Farbpalette sind alle Farben und Verläufe enthalten die für dieses Bild  
benötigt wurden.

