

It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

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

Die helle und die dunkle Seite



Schwerpunkte:

Geometriewerkzeug

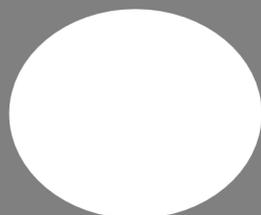
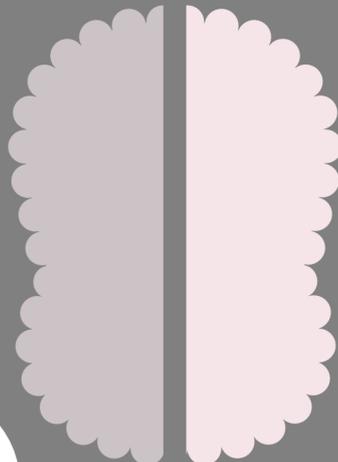
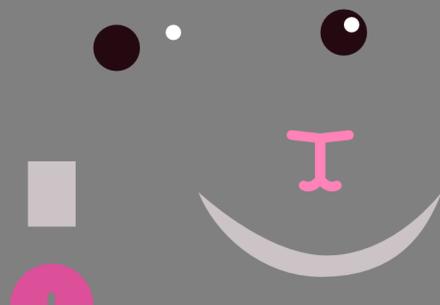
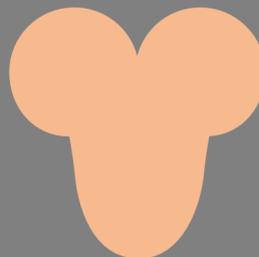
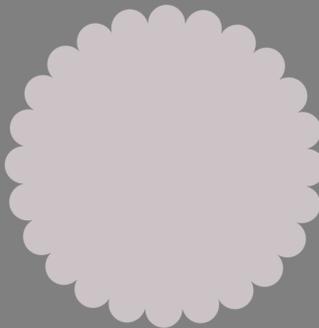
- Hinzufügen
- Subtrahieren
- Überlappen
- Xor

Ausrichtung

- Zentriert
- Mittig Ausrichten
- Genaues Anordnen
- Spiegeln

Ordnung im Ebenenmanager

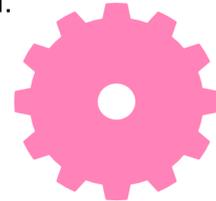
Pfadarbeiten, Formen abändern, Farbfüllung und mit dem Farbtoll Helligkeit arbeiten.



Das Wichtigste bei dieser tierischen Aufgabe ist, so wenig Teile wie möglich selbst zu machen und stattdessen auf die bereits in Affinity enthaltenen Formen zurück zu greifen.

Der Kopf und Körper sind Zahnräder die so viele Zacken bekommen, die gerundet dann wie die Locken von Schafwolle aussehen.

Zur Erinnerung.... Das Zahnrad auswählen und aufziehen. In der Kontextleiste die nötigen Einstellungen vornehmen.



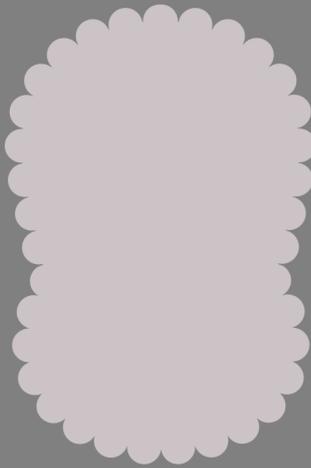
Lochradius auf 0%, mehr Zähne zu fügen, die Krümmung anpassen usw,

Oder das Schaf entsteht aus einer Wolke. Da sind die Bogen bereits vorhanden.



Es gibt nie nur eine Lösung und je mehr man mit den Einstellungen für die Formen in der Kontextleiste herum testet, umso spannender wird das Ganze.

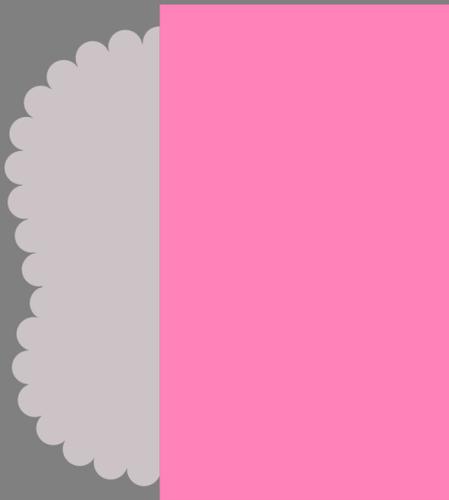
Besonders wichtig ist das genaue Arbeiten. Nichts von Hand ausrichten, sondern Affinity arbeiten lassen.



Zwei unterschiedlich grosse Lockenknäuel erstellen, wobei das für den Körper etwas kleiner ist als der Kopf und etwas gequetscht/oval.

Die beiden Teile übereinander legen, beide Teile aktivieren (Sie müssen im Ebenenmanager hinterleuchtet sein. Bei mir ist die Ebene dann Blau) Nun werden die Teile mit Ausrichtung zentriert, ausgerichtet.

Der Nächste Schritt ist die beiden noch aktiven Teile mit Hinzufügen zu verschmelzen.



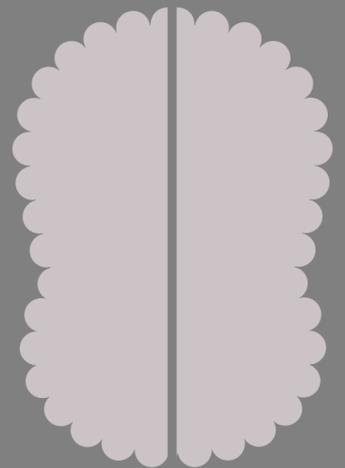
Genau über die Mitte lege ich nun ein Rechteck. Es müssen wieder beide Teile aktiv sein und dann entferne ich mit dem Rechteck die Hälfte des Körpers durch Subtrahieren.

Die Körperhälfte mit Rechtsklick in die Form kopieren, nochmals Rechtsklick und Einfügen.

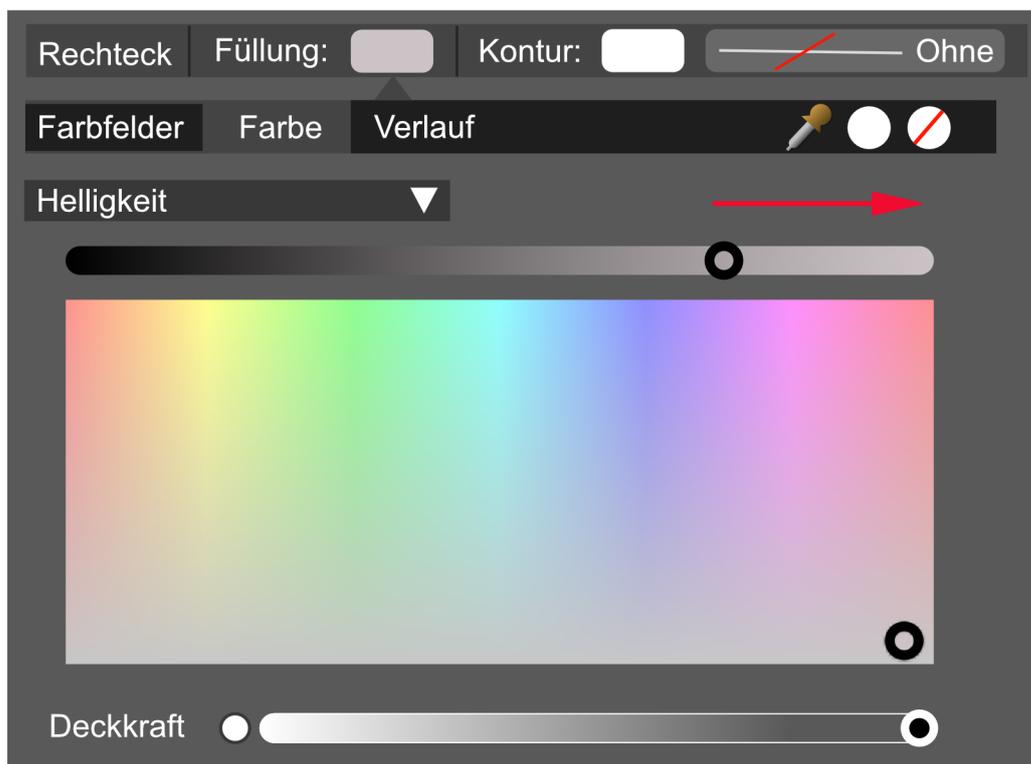
Oder das altbewährte Control C, Control V.

Die kopierte Form wird mit Horizontal Spiegeln um die eigene Achse gedreht.

Die magnetische Ausrichtung aktivieren und die beiden Teile satt aneinander fügen.

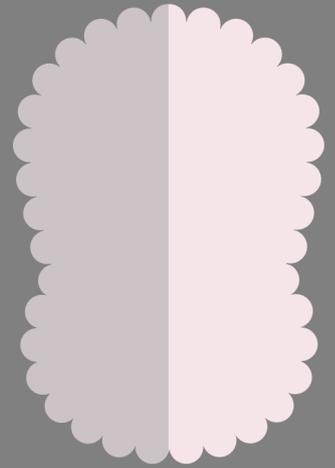


Jedes der Tiere das erstellt wird hat eine helle und eine dunkle Seite. Ich habe mich entschieden das bei mir rechts hell ist.... und dies bei jedem Tier. Die Tiere werden durch dieses Hell- Dunkel-Spiel sofort lebendiger und es ergibt sich ein leichter räumlicher Effekt.



Den rechten Teil des Körpers anklicken und dann in das Feld Füllung. Beim kleinen Pfeil die Helligkeit auswählen. Wie oben zu sehen ist, hat Affinity die Farbe übernommen. Nun den Schieber so weit nach rechts schieben bis die Farbe auf der rechten Körperseite hell genug ist.

Mit diesem Prinzip der Farbenwahl bleibt die Farbe erhalten und wird nur etwas heller. Die Farbe wird mit Weiss moduliert/gemischt. Es bleibt so eine Ton in Ton Färbung.



Das Gesicht des Schafes besteht aus zwei Ellipsen die leicht übereinander gelegt und ausgerichtet werden.

Beide Ellipsen aktivieren und mit Zufügen zu einem Teil verschmelzen.

Der untere Teil des Gesichts formen und ebenfalls Ausrichten mit dem oberen Teil. Beide Teile dann zusammenfügen.

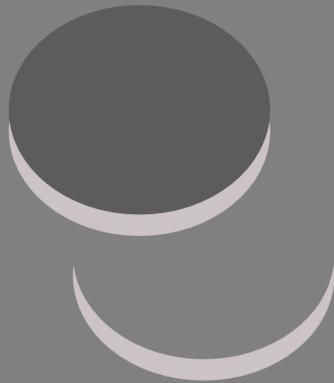


Die Augen sind kleine Ellipsen, Schwarz und Weiss. Nase und Mund sind nicht mit dem Zeichenstift erstellt, sondern

ein Pfad. Nur so kann das Schaf problemlos vergrößert und verkleinert werden,

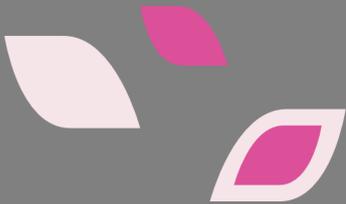
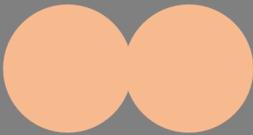
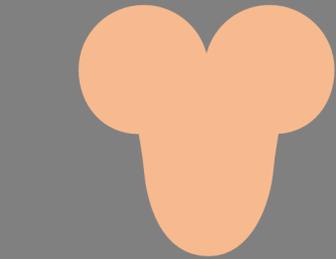


Für die Halskrause 2 Ellipsen übereinander legen und mit Subtrahieren die Krause ausschneiden. Nicht von Hand versuchen so ein Teil zu erstellen, es wird nie passen. Es ist wie bei der Mondsichel, die darf auch keine Delle haben.

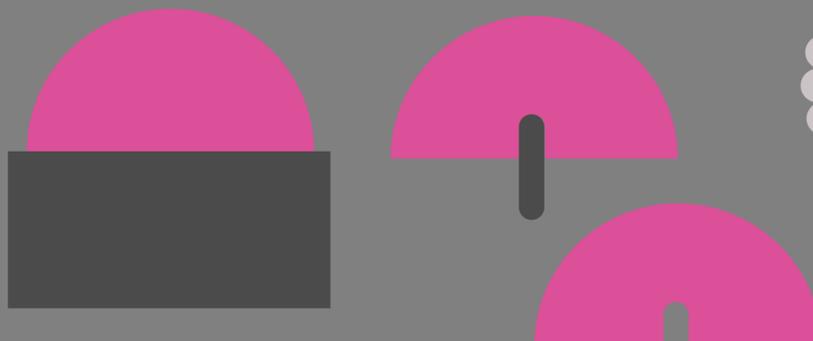


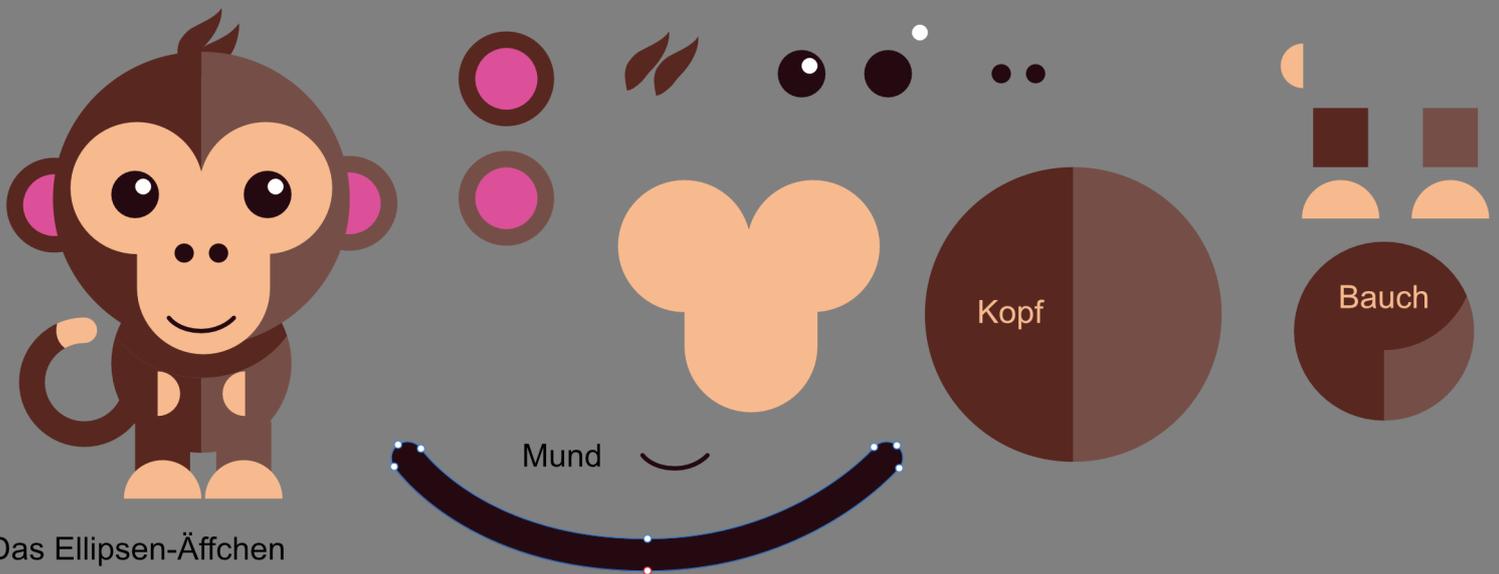
Die Ohren sind selbsterklärend. Ich habe die Form Träne umgestaltet. Was jetzt noch fehlt sind die Beine und Füße. Die Farbe der linken Körperhälfte und rechten Körperhälfte für die Rechtecke übernehmen.

Die Füße sind eine zurecht geschnittene Ellipse. Mit dem Rechteck die Ellipse halbieren (subtrahieren) und im zweiten Schritt auf die halbe Ellipse ein abgerundetes Rechteck legen und wieder Subtrahieren..



Teile die später bei anderen Tieren verwendet werden, in einem separaten Ordner aufbewahren, Mit der Zeit wird da ein kleines Teile-Lager entstehen,





Das Ellipsen-Äffchen

Der Kopf (Ellipse) wird wie beim Schaf mit einem Rechteck in der Mitte zerschnitten und dann verdoppelt. Das Gesicht ist aus zwei Ellipsen und einem abgerundeten Rechteck. Augen, Nase, Ohren alles Ellipsen. Die Ohren als ganzes hinter den Kopf schieben. Die Füße und Hände sind auch halbierte Ellipsen (Rechteck auflegen und Subtrahieren) Der Mund kann als kleine feine Sichel aus zwei Ellipsen erstellt werden. (Zwei Ellipsen aufeinander legen und Subtrahieren), oder er wird wie abgebildet gefadert. Der Haarbüschel ist die veränderte Form Tropfen.

Nun kommt der Bauch und da wird, „In der Auswahl einsetzen“ genutzt.



- 1) Der Bauch als ganzes. Dieser wird die Auswahl sein, denn da hinein kommen nun drei weitere Teile.
- 2) Teil Zwei vorbereiten. Wenn der Kopf schon erarbeitet wurde kann dieser kopiert verkleinert werden.
- 3) Teil 1 aktivieren und „In der Auswahl Einfügen“ auswählen. Beide Teile von Teil 2 anklicken und mit einem Mausklick auf Teil 1 in diesen einsetzen. Das ergibt Teil 3. Ich habe die beiden Teile mit Absicht nicht bis ganz unten in der Ellipse platziert damit man sieht das die nun in Teil 1 sind.
- 4) Nun wird der dritte Teil eingesetzt und zwar noch einmal eine Ellipse.
- 5) Das Vorgehen ist dasselbe wie bei den zwei vorgängigen Teilen. Teil 1 auswählen, „In der Auswahl Einsetzen“ aktivieren und auf Teil 4 klicken.
Nun sind alle drei Teile in der Bauchform und es sieht aus wie Teil 5

Affinity hat durch das in der Auswahl einsetzen eine Gruppe gebildet im Ebenenmanager. Diese Gruppe öffnen und alle Teile können einzeln herum geschoben werden bis die Füllung des Bauchs passt.

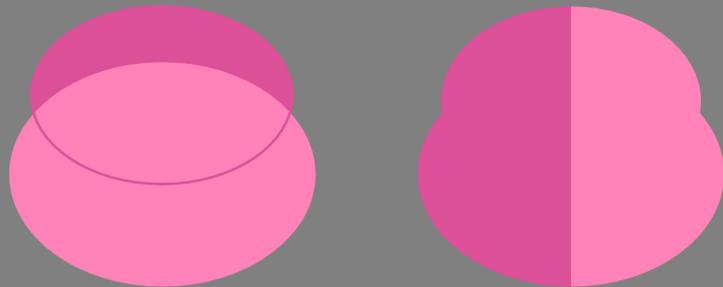
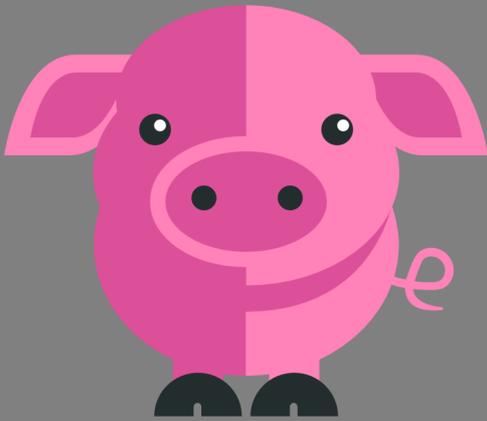


Das Schwänzchen ist eine Ellipse. In der Kontxtleiste in eine Torte umwandeln. Den Lochradius und den Winkel anpassen. Im Ebenenmanager heisst die Form nun Ring. Mit dem Start- und Endwinkel wird die Position eingestellt. Den Ring verdoppeln umfärben und nur noch ein kleines passendes Stück stehen lassen mit Start- und Endwinkel. An beiden Enden eine farblich passende Ellipse auflegen. Dem hellen Schwanzspitz mit dem Pfadwerkzeug noch eine Rundung zurecht ziehen.

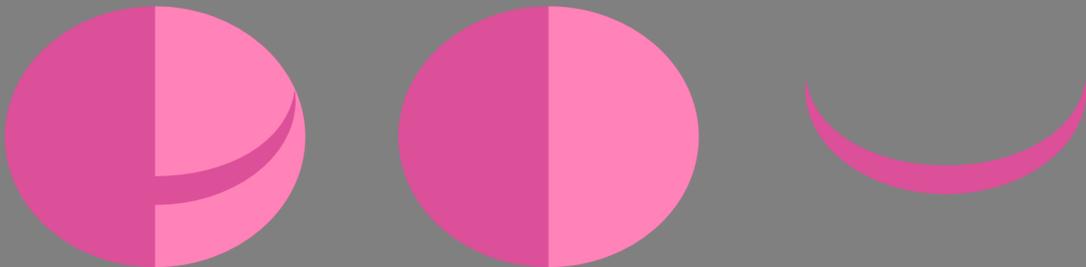
Ein Schwein ist immer fein.

Alle Formen sind bekannt nur der Ringelschwanz wird gefadet.

Der Kopf besteht aus zwei leicht ovalen Ellipsen. Diese mit Hinzufügen verschmelzen. Die so entstandene Form mit einem aufgelegten Rechteck halbieren (Subtrahieren), verdoppeln und Horizontal spiegeln. Die hellere Seite mit dem Farbtool Helligkeit farblich anpassen.



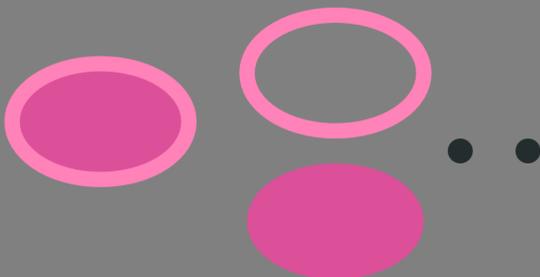
Der Bauch wird wie beim Schaf erstellt, inklusive Sichel



Das Schnäuzchen

Zwei nicht gleich grosse Ellipsen übereinander legen und mit XOR einen Ring ausstanzen. Das so entstandene Loch mit einer zusätzlichen Ellipse wieder hinterfüllen.

Die Nasenlöcher sind Ellipsen.



Die Beine und Füße sind schon vorhanden und können nur noch umgefärbt werden.

Die Ohren sind auch schon vorhanden, werden beim Schwein aber nach unten gedreht



Der Ringelschwanz ist eine Tränenform die ich mit XOR ausgestanzt habe.

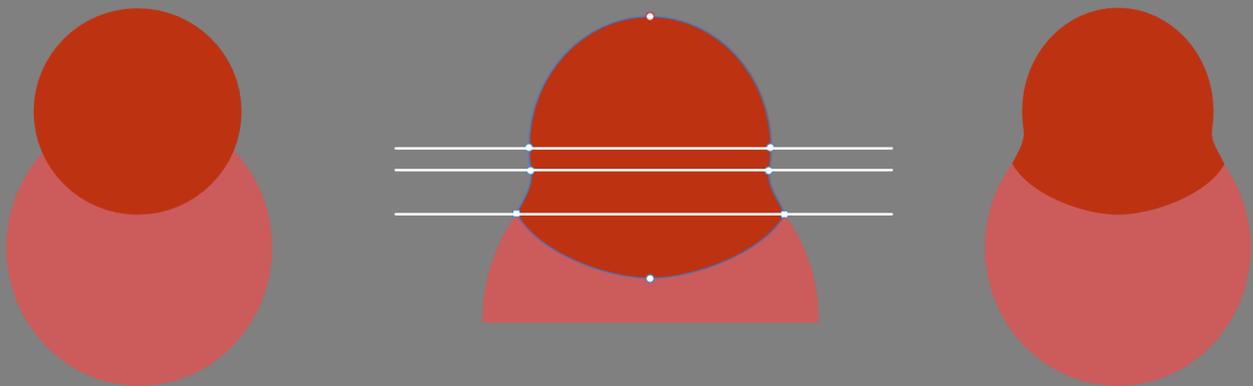


Mit dem Zufügen von zusätzlichen Knoten, werden aus der Tränenform noch zwei Bogen gezogen.



Hahn und Henne

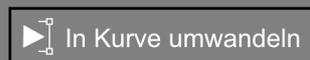
Der Unterschied zu den vorhergehenden Tieren ist die abgeänderte Grundform. Es werden wieder zwei Ellipsen aufeinander gelegt. Damit beim Pfad der nun bearbeitet wird alles stimmt ist das Werkzeug Lineal sehr wichtig. Ohne geht nicht.



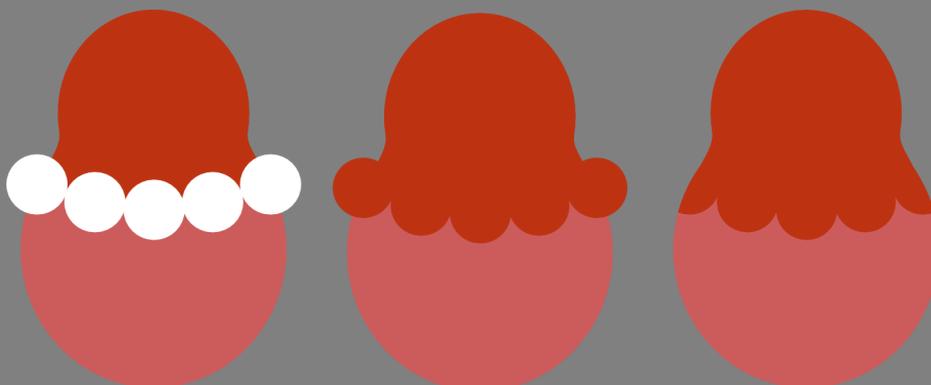
Sind die Lineale nicht um das Arbeitsfeld, werden sie mit Ansicht - Lineale einblenden (Haken machen) sichtbar gemacht.

Mit der Maus können nun Hilfslinien aus diesen Linealen Oben oder auf der linken Seite gezogen werden. Diese Hilfslinien schiebt man einfach wieder zurück wenn man sie nicht mehr braucht oder kann sie belassen, denn sie werden nicht mit der Arbeit abgespeichert.

Ich zoomte mit der Lupe [Z] auf mindestens 500% und ziehe mir drei Hilfslinien auf die Ellipse. Die Ellipse markieren und in eine Kurve umwandeln. Mit dem Knotenwerkzeug werden nun zusätzliche Knoten gesetzt und der Pfad wird wie abgebildet angepasst.



Knotenwerkzeug

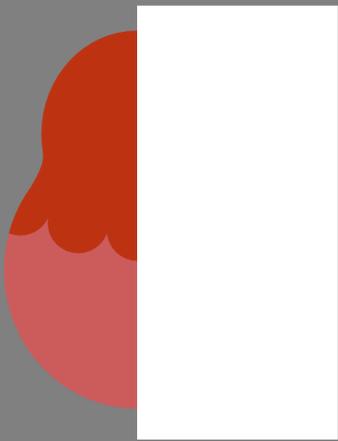


Dies sind nun die beiden Grundformen die weiter bearbeitet werden.

Ellipsen genau ausgerichtet wie einen Kragen auf die obere Form legen. Die Ellipsen müssen sich leicht überlappen. Mit Zufügen die Teile in ein Objekt umwandeln.

Sollten da jetzt Lücken entstanden sein, dann die Knoten der Lücken

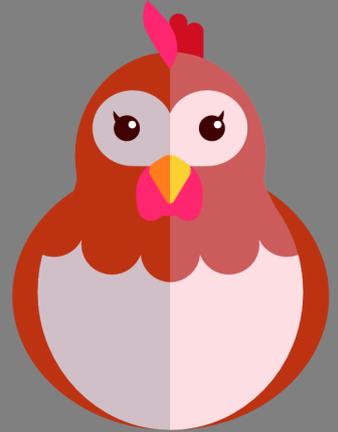
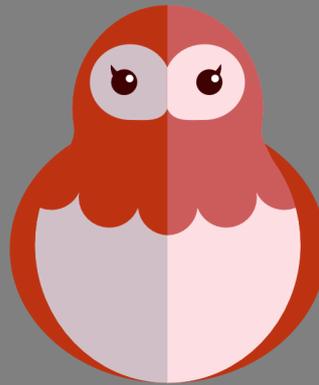
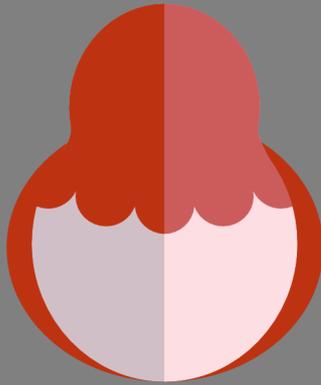
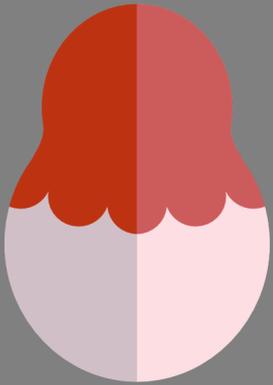
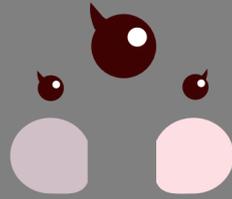
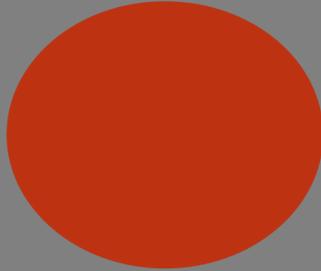
löschen. Der Obere Teil wird nun mit, "In der Auswahl einsetzen" sozusagen in den Bauch eingesetzt. Will das nicht funktionieren, dann geht das auch manuell im Ebenenmanager. Die Form mit der Maus halten und in die Bauchform ziehen. Sobald sich die Form angepasst hat loslassen.



Die beiden Teile gruppieren. Erst jetzt wird die Form genau mittig mit einem Rechteck halbiert, verdoppelt, horizontal gespiegelt und neu eingefärbt.

Die Henne bekommt damit sie fein pummelig ist ihre Flügel... den typischen Hennenblick, Kamm und Schnabel.

Meine Formen sind alle aufgelegt.



Für den Hahn wird die zuvor für die Henne erstellte Grundform genutzt.

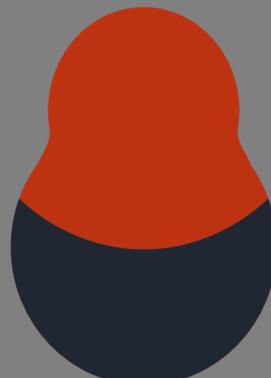
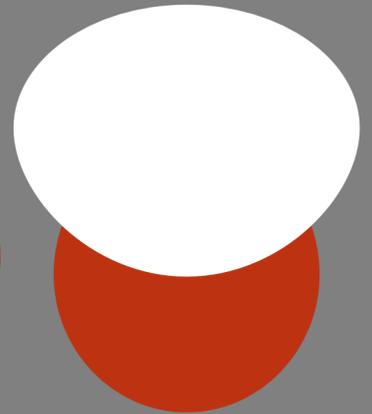
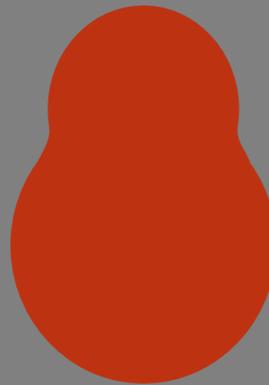
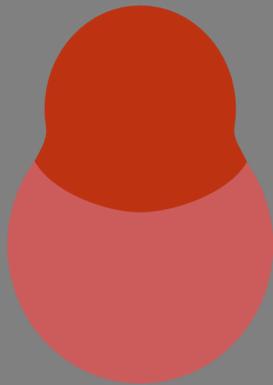
Die beiden Teile Markieren und mit Hinzufügen in ein Objekt umwandeln.

Diese Form verdoppeln.

Auf eine dieser Formen eine Ellipse legen (weiss) und beide Objekte markieren und auf Subtrahieren.

Das Teil das entstanden ist auf die zweite Form legen.

Wieder genau mittig mit einem Rechteck zerschneiden.





Das Vorgehen ist wieder dasselbe. Die helle und die dunkle Seite einfärben.

Auch der Hahn bekommt seine Flügel, den Schwanz der etwas hervor schaut. Kamm, Augen und Schnabel.

Nun sollte eigentlich nach den vorherigen Beispielen kein Problem mehr bestehen solche Tiere zu erstellen. Ich zerplücke sie in ihre Einzelteile und nur bei neuem gehe ich näher darauf ein.

Eine Neuerung beim kleinen Leopard sind seine Schnurrhaare.

Diese Haare einmal erstellt sind auch immer wieder verwendbar. Ein Pfad wird erstellt und nicht mit dem Bleistift oder Pinsel eine Kontur gezeichnet.



Die Nase besteht aus zwei verschieden grossen Formen die aufeinander gelegt werden und mit XOR ausgestanzt. Die Fellflecken sind aus Ellipsen und Torten. Der Mund ist ebenfalls ein Pfad. Der Schwanz ist wieder eine Torte mit einem grösseren Lochradius.

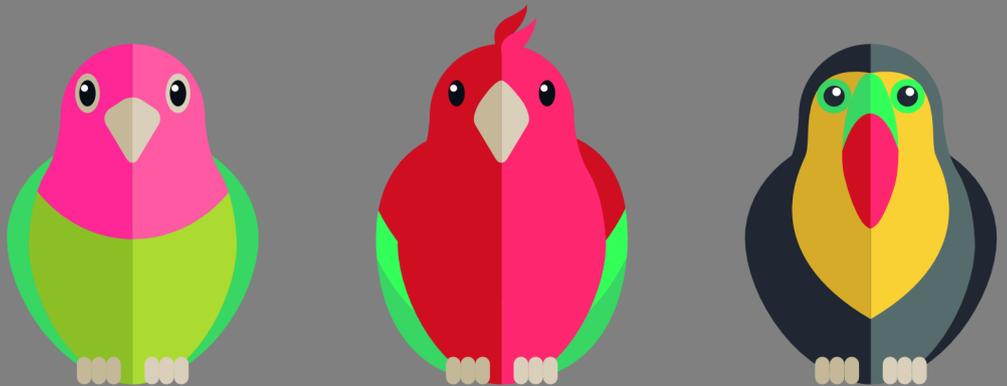
Der kleine Leopard hat natürlich Freunde. Puma, Panther, Tiger und ein Löwenpaar



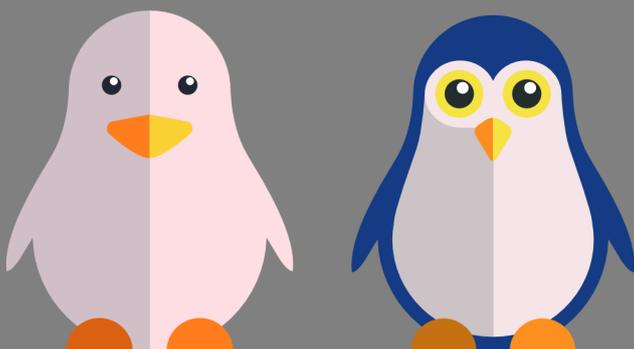
Damit der Kopf des Löwen ein Einschnitt hat, ein in gleicher Farbe wie die Mähne gehaltenes Dreieck auflegen.

Bei allen Tieren immer zuerst die schmucklose Grundform machen. Diese immer zerschneiden und die helle und dunkle Seite einfärben.

Vögel die es gerne warm haben



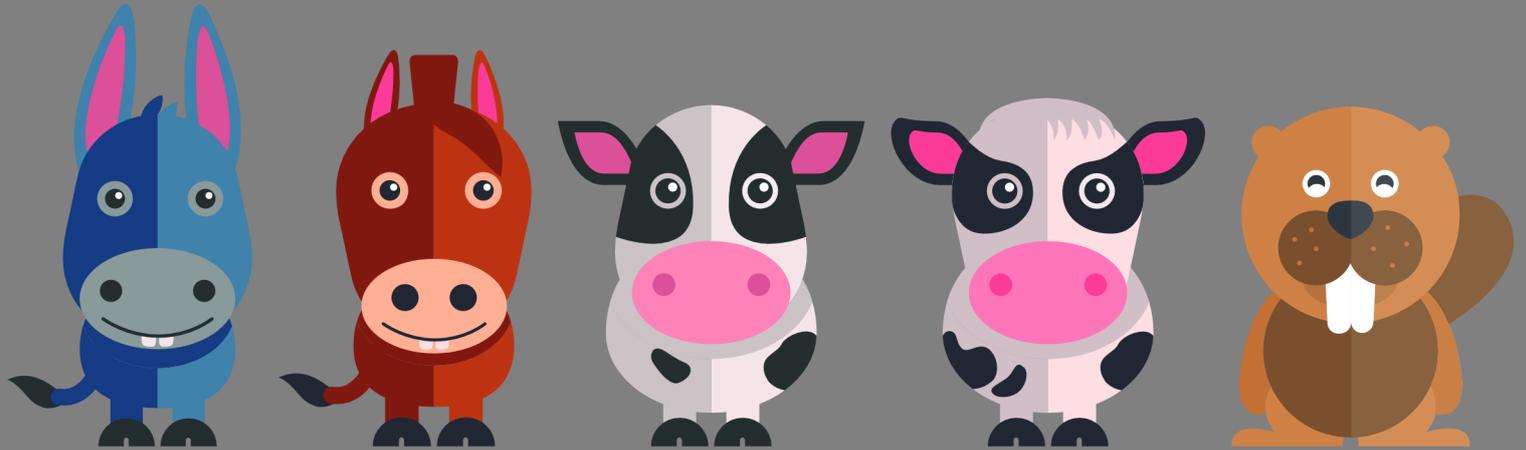
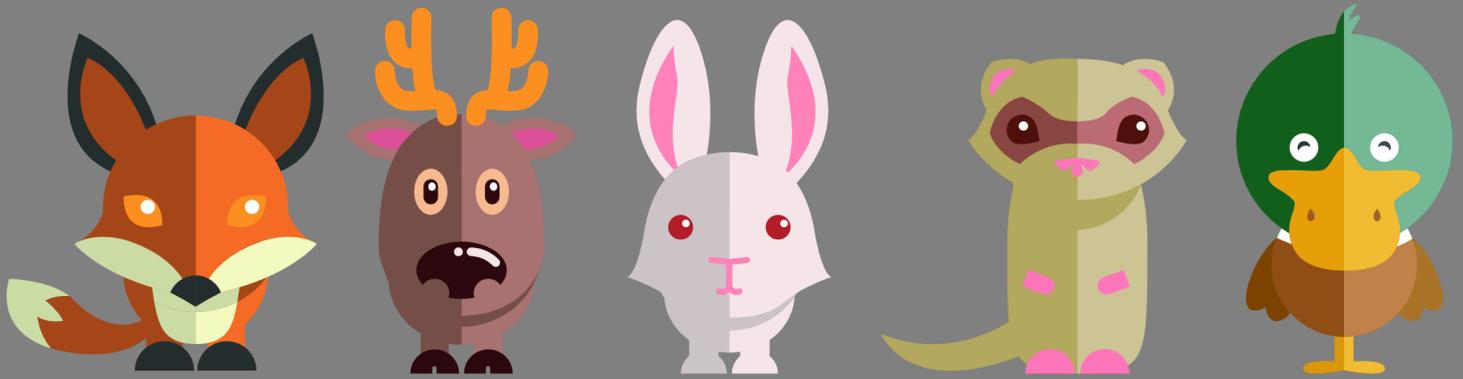
Vögel welche die Kälte lieben



Und ein Waldvogel aus unseren Breitengraden.

Das simulierte Gefieder besteht aus Sicheln.





Die Tiere genau ansehen und immer an die Reihenfolge denken.
Zuerst den Körper erstellen, halbieren, helle Seite dunkle Seite
und erst dann ausschmücken.

Alle Teile sind Pfade und **haben keine Kontur**. Nur so können die
Tiere problemlos und unverändert vergrößert und verkleinert
werden.





Viele Tiere viele Möglichkeiten.

© Daniela Joss