

# It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

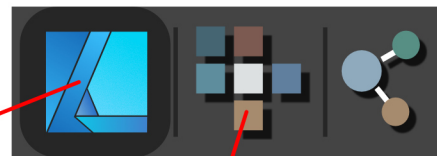
Die Anleitung stammt aus meinem Notizbuch und wurde für das Graphikprogramm Affinity Designer umgeschrieben.

## Formen/Pfade bemalen

Affinity Designer ist nicht nur ein Vektor-Programm, sondern auch ein Rasterprogramm. Die Form die bemalt werden soll wird in der Draw-Persona als Pfad erstellt. Dann zum Bemalen wird im Designer in die Pixelpersona gewechselt. Der Pfad wird nicht zerstört, weil der Designer so aufgebaut ist, dass der Programm-Assistent unter den Pfad eine neue Ebene legt, eine Pixelebene. Der Pfad bildet eine Abgrenzung, die sich auf die zugefügte Ebene auswirkt. Diese wird dann nicht übermalt, das heisst, die Farbe ist nur bis zum Pfad-Rand.

Das klingt nun ganz kompliziert ist es aber nicht.

Draw - Persona



Pixel - Persona

Wenn Affinity Designer geöffnet wird, befindet man sich immer in der Draw - Persona (Vektor-Programm). Genau da wird nun zuerst der Pfad erstellt, der später bemalt wird.



Wehwechen © Daniela Joss

Wehwechen heisst mein kleiner Gummibär und er wird dieses Jahr bereits 33 Jahre alt. Die Idee hinter Wehwechen ist das so manches das „Weh tut“ bei Kindern mit Zuneigung und einem lustigen Pflaster drauf, sofort nicht mehr so schmerzt. Im Laufe der Jahre habe ich fest gestellt, dass man nie ganz das Kind sein verliert und mein Wehwechen auch bei „Erwachsenen“ seine Wirkung tat.

So entstand das „Trösterchen“ in allen möglichen Formen. Gezeichnet auf Papier, Karton, Leinwand und dann später mit jedem Graphikprogramm das ich nutzte. Heute nun mit dem Profi-Programm Affinity Designer.

Die Formen/Pfade zusammenstellen und in einen separaten Ordner abspeichern. Diesen Ordner beschrifte ich mit Original-Wehwechen.

Gearbeitet wird dann mit einer Kopie.





	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Hintergrund (Rechteck)	<input checked="" type="checkbox"/>

Im Ebenenmanager sind nun alle Einzelteile auf einer separaten Ebene. Affinity benennt die Form als Kurve. Das bedeutet es ist ein Pfad / Vektor. Den Bären-Körper nehme ich als Beispiel, wie der Pfad nun bemalt wird.

Von der Designer-Persona in die Pixel-Persona wechseln. Die Werkzeugleiste auf der linken Seite passt sich sofort an und Malwerkzeuge erscheinen. Wenn während des Arbeitens plötzlich die Malwerkzeuge weg sind, dann ist man nicht mehr in der Pixel-Persona und stellt das Programm einfach wieder um.



**Wichtig: Werden Rasterpinsel/Pixelpinsel importiert, dann sind sie bei den Pinseln in der Pixel-Persona, nicht in der Draw-Persona. (Pixelpinsel = Pixelpersona)**

Die Ebene anklicken im Ebenenmanager damit sie ausgewählt, aktiv ist. Die Ebene färbt sich Blau.

**Ich gehe wie immer davon aus, dass Affinity in seinen Grundeinstellungen ist und die Programmoberfläche nicht verändert wurde.**

Auf der rechten Seite bei den Studiopaneln Pinsel öffnen und da, bei Einfach, einen runden blassen Pinsel auswählen. (Der Pinsel ist Blau hinterleuchtet nach der Auswahl)

Ist kein solcher Pinsel vorhanden, kann mein Pinsel importiert und verwendet werden. Der Pinsel ist abgespeichert als Wehwehchen.afbrushes

Als nächstes wird das Panel Farbe geöffnet und da eine Farbe ausgewählt.

Jetzt muss noch auf der linken Seite in der Werkzeugleiste der Malpinsel [B] ausgewählt werden.

Nach diesen drei Schritten, kann nun mit dem Bemalen begonnen werden. Sobald mit dem Malpinsel der Bärenkörper angeklickt wird, öffnet sich der Programm-Assistent. Er meldet das er eine Rasterebene erstellt hat.

	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Hintergrund (Rechteck)	<input checked="" type="checkbox"/>

### Assistent

Der Assistent hat eine neue Rasterebene in der Ebene erstellt, die Sie zuvor ausgewählt hatten. Sie malen nun auf dieser neuen Ebene.

Assistent

		(Kurve)	<input checked="" type="checkbox"/>
		(Pixel)	<input checked="" type="checkbox"/>
		Hintergrund (Rechteck)	<input checked="" type="checkbox"/>

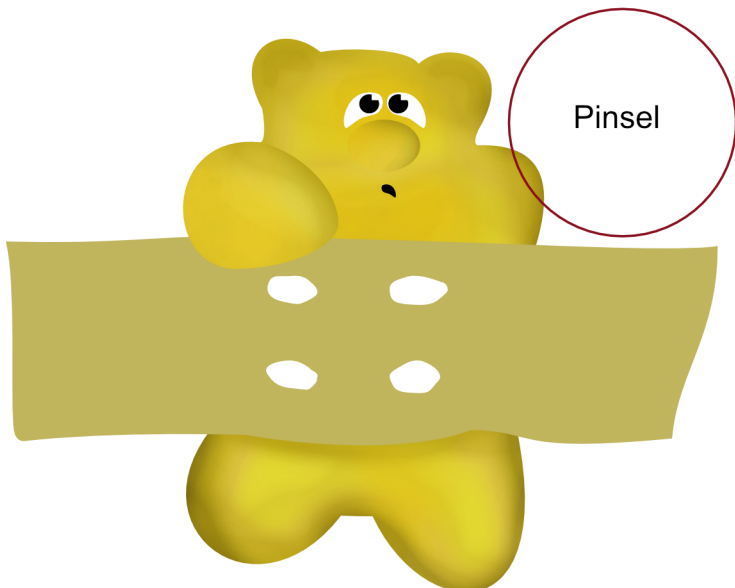
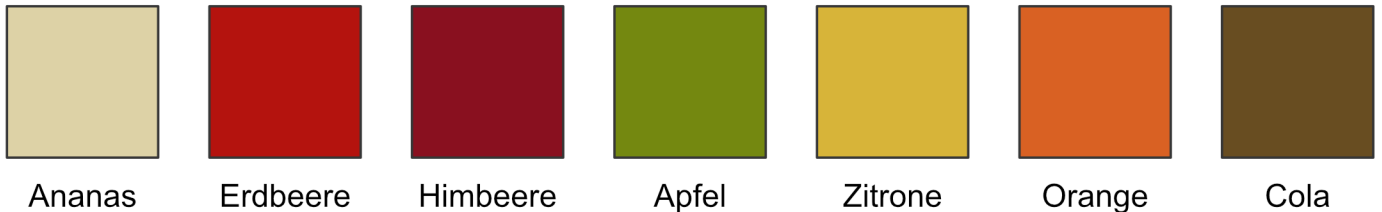
Affinity hat nun selbstständig eine Pixelebene erstellt und diese zugleich mit dem Bärenkörper zusammen gruppiert. (kleines Dreieck vor der Ebene = Gruppe)

**Wichtig: Nur wenn die Pixelebene Aktiv ist (Blau), wird auch auf diese gemalt.**

So bekommt jede Ebene ihre Malebene und der Pfad bleibt unversehrt.

Sollte... Und das wird in den Anfängen des öfteren passieren, auf einer falschen Ebene gemalt werden, ist das kein Beinbruch. Darum wurde am Anfang ein Ordner mit den Originalpfaden erstellt. Da kann immer wieder eine Kopie hervor geholt, ausgetauscht werden und diese von neuem bemalt werden.

Mein Wehwechen ist Gelb. Das kann aber auch eine andere Gummibärenfarbe sein.



Körper, Nase und Arm bemalen. Dazu immer wieder die Farbe ändern und die Deckkraft des Pinsels sehr niedrig stellen. Ich arbeite da mit 14% und weniger, weil Farbe über Farbe gemalt wird. Den Pinsel der Grösse des Bären anpassen.

Ränder werden mit einem grossen Pinsel-Durchmesser gemalt. Dann mit der Deckkraft austesten und sich mit dem Pinsel an die Form heran tasten.

Die dunklere Rand-Farbe trägt sich so viel besser und natürlicher auf.

Für feine Details nutze ich einen Bleistift-Pinsel.

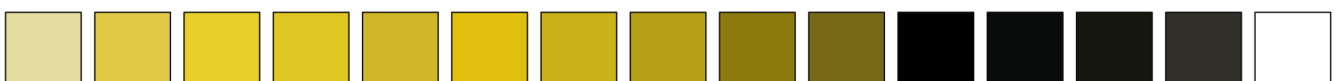
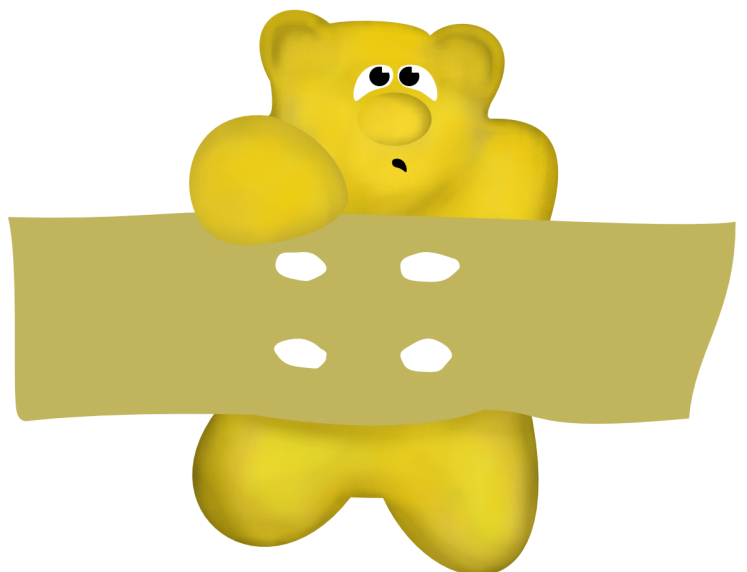
Malen heisst modellieren.

Schicht um Schicht Farbe auftragen und so aus einer platten Form ein 3D Bild entstehen lassen.

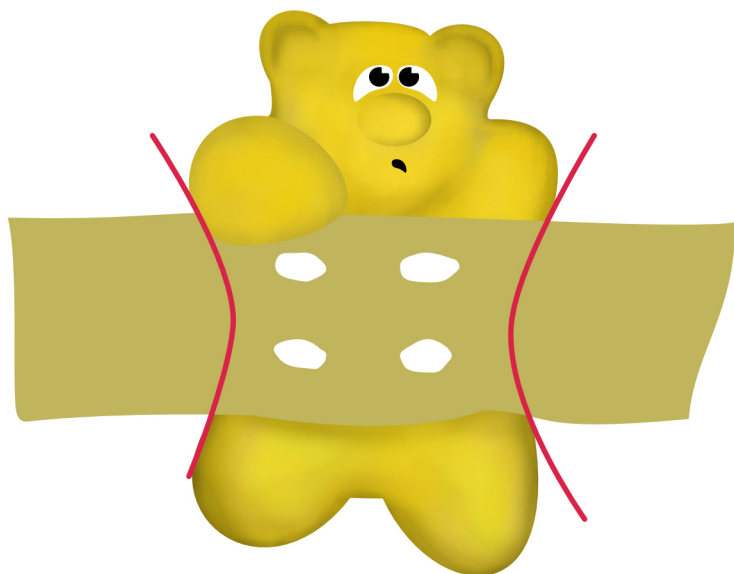
Dunklere Farben geben Tiefe und hellere Farben Höhen. So wird die Kopfform und die Bäckchen des Bären heraus gearbeitet. Dazu die Pinselgrösse und die Deckkraft immer wieder verändern. Mut haben zur Farbe.

Erst ganz zum Schluss wird das Licht aufgemalt.

Meine Grundfarben sind in einer Farbpalette zusammengefasst.







Bevor das Licht aufgemalt wird, bekommt das Pflaster seine Farbe. Dazu stellt man sich eine imaginäre Linie vor. Da würde das Pflaster den Bärenkörper umschliessen.

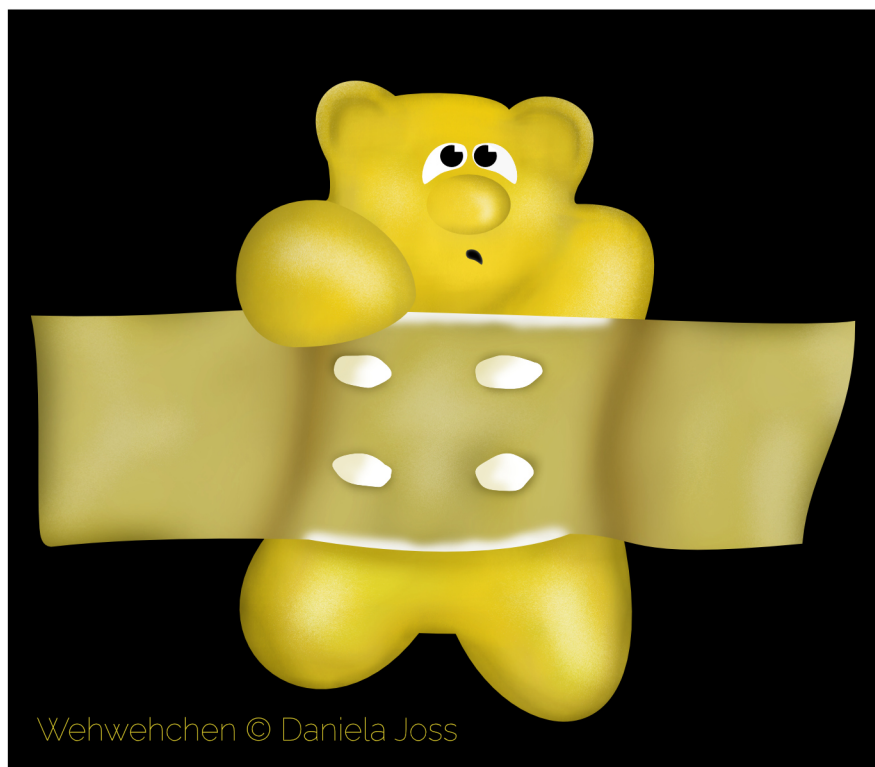
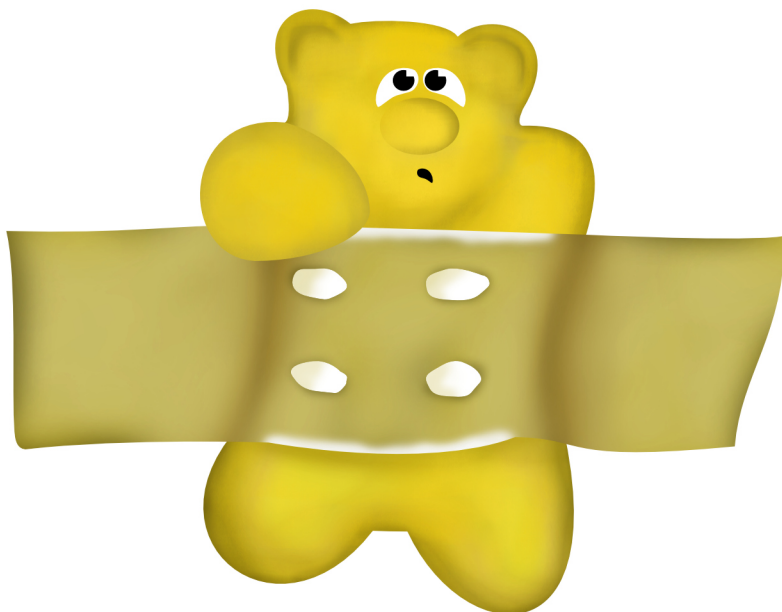
Genau da wird mit dunklerer Farbe die Tiefe simuliert und über dem Bauch des Bären Höhe mit hellerer Farbe.

Auch beim Pflaster. Immer wieder Farbe auftragen und verändern, bis es den Anschein hat, das wirklich ein Pflaster da klebt.

Die Weissen Luftlöcher werden wie bei der Grundierung des Körpers mit einem Pinsel mit heran tasten an den Konturen etwas dunkler eingefärbt. Dazu muss das Pflaster aktiv sein.

Das Weiss der Luftlöcher brechen indem sie mit Farbe leicht auf tupfen, etwas eingefärbt werden. mit einer hellen Pflaster-Farbe.

Am oberen und unteren Rand des Pflasters wird noch etwas hervor stehende weisse Wundauflage gemalt, die hervor schaut.



Wehwehchen © Daniela Joss

Wieviel Licht nun aufgesprüht wird ist reine Geschmackssache.

Je mehr umso gleissender und hell muss das Licht sein, darum rate ich dazu lieber weniger als zuviel.

Ich nutze da eine sehr niedrige Deckkraft und besprühe lieber zwei drei Mal.

An den Ohrenrändern, die Bäckchen, der Nasenspitz, Arme und Beine und auch das Pflaster selbst bekommt ein paar Tupfer.

Immer wieder Zwischenspeichern.

Augen und Mund können auch noch eingefärbt werden.

Ein Trösterchen für viele Gelegenheiten.