



Affinity Designer

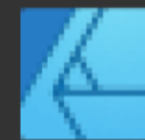
Quick Start Guide

by 80 PIXEL



Personas

Affinity Designer verfügt über drei verschiedene Arbeitsbereiche. In der oberen Symbolleiste kannst du leicht zwischen diesen Arbeitsumgebungen, die sich hier „Personas“ nennen, hin- und herschalten. Je nachdem, in welchem Arbeitsbereich man sich gerade befindet, ändert sich auch die Benutzeroberfläche von Affinity Designer und es stehen unterschiedliche Funktionen zur Verfügung.



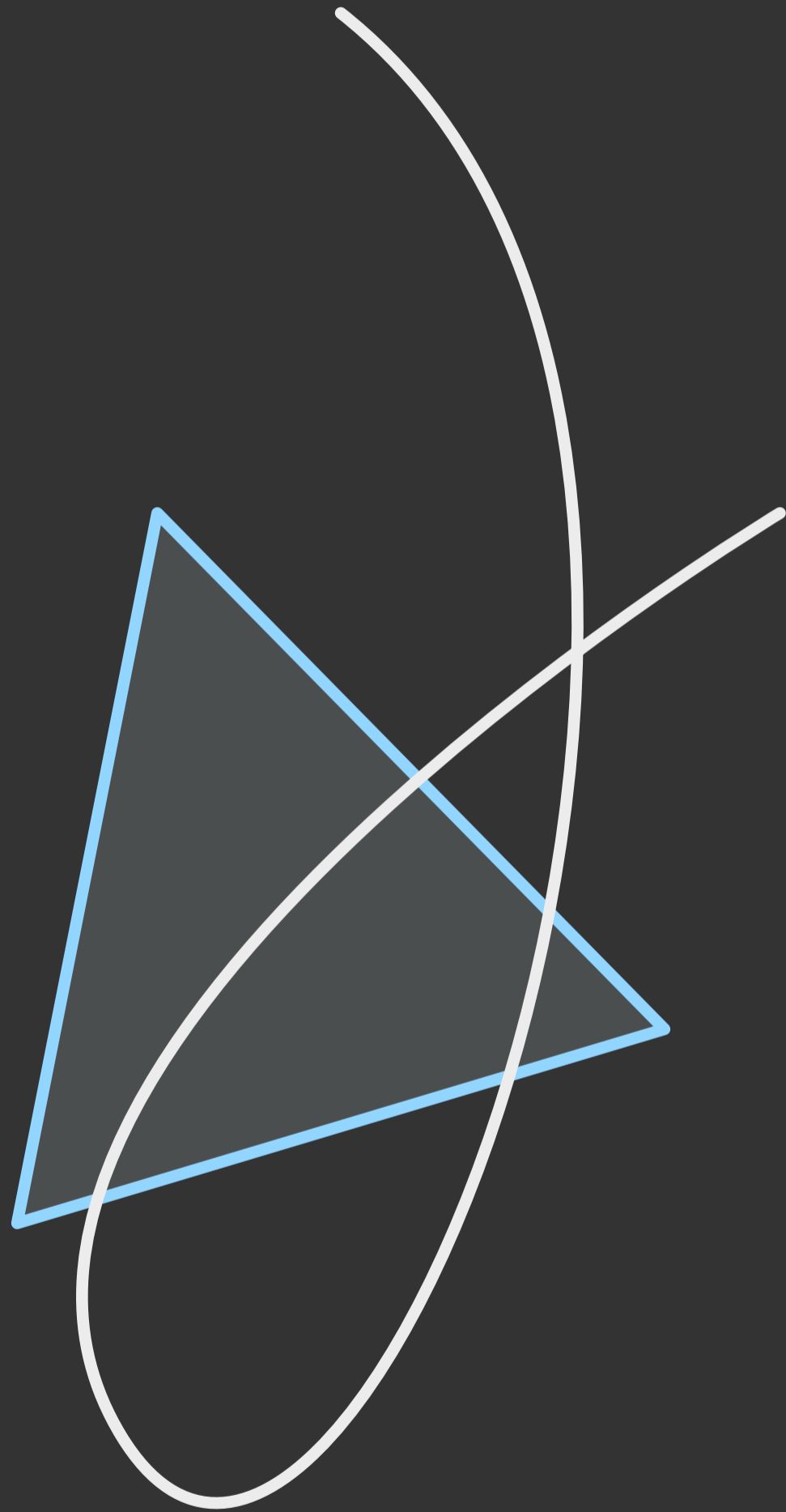
Designer Persona



Pixel Persona



Export Persona

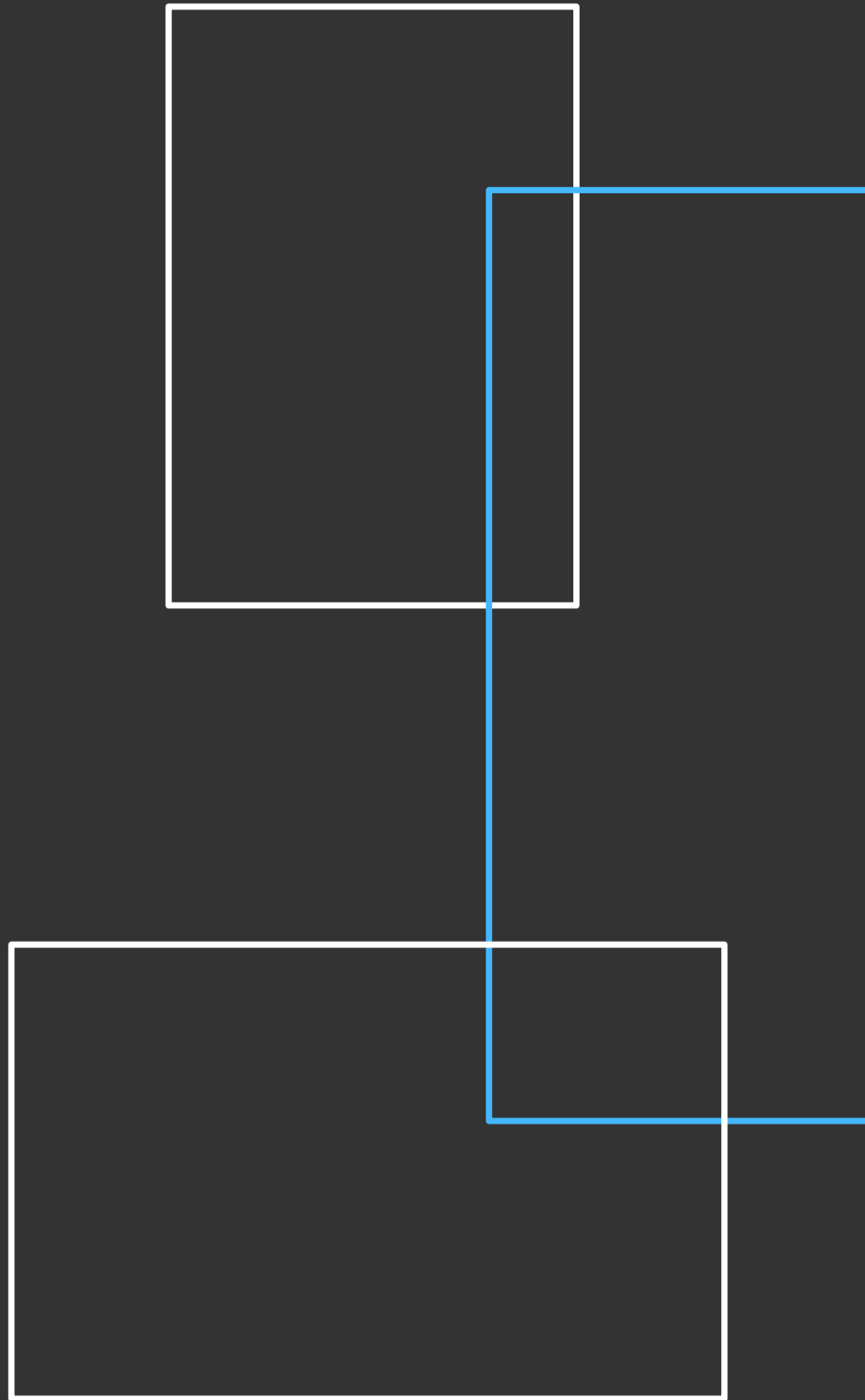


Designer Personas

Die Designer Persona ist der Hauptarbeitsbereich von Affinity Designer. Hier kannst du z.B. Texte, Formen, Fotos oder gezeichnete Kurven in dein Projekt einfügen. Das besondere an dieser Persona: die hier zur Verfügung stehenden Werkzeuge sind Vektor-basiert. Das bedeutet, dass in dieser Persona erstellte Inhalte (wie z.B. Formen oder Kurven) sozusagen in "mathematische Gleichungen" gepackt sind, statt sie einfach durch Pixel abzubilden. Das hat den Vorteil, dass du die Größe dieser Vektor-Elemente nachträglich ganz einfach verändern kannst, ohne dass das zu Qualitätseinbußen führt.

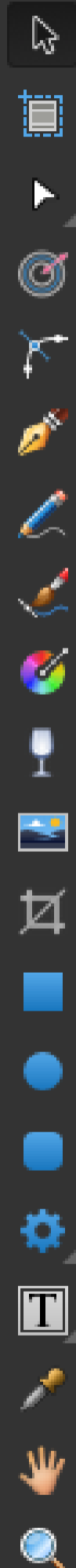
Pixel Personas

Wie der Name schon richtig suggeriert, arbeitet man in der Pixel Persona - anders als in der Designer Persona - Pixel- bzw. Raster-basiert. Dadurch stehen dir hier weitere Pinsel- oder auch Retuschierwerkzeuge zur Verfügung. Außerdem kannst du über diese Persona verschiedene Auswahlwerkzeuge verwenden, um ausgewählten Bereiche dann weiter bearbeiten zu können.



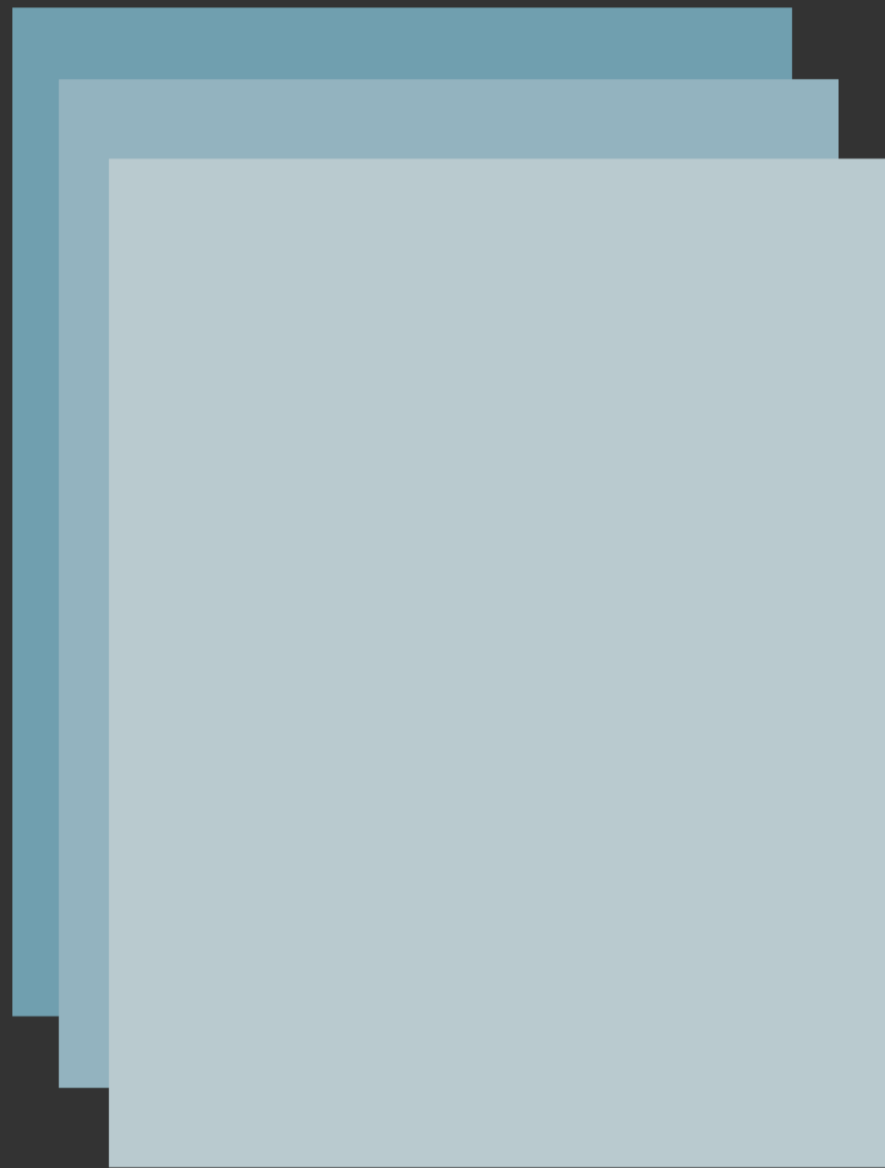
Export Personas

Über die Export Persona lassen sich verschiedene Bereiche (sog. "Slices") deines Projekts auswählen. Diese Slices kannst du anschließend ganz einfach als fertige Dateien von Affinity Designer exportieren lassen. Das kann deinen Workflow immens erleichtern, da du die verschiedenen Elemente deines Affinity-Projekts somit ganz einfach in mehrere Dateien unterteilen kannst. Das ist besonders für das Erstellen von Icons oder User Interface Designs ein nützlicher Vorteil.



Werkzeuge

Auf der linken Seite findet man verschiedene Werkzeuge. Hierüber kann man z.B. Textfelder und Formen erstellen oder mit verschiedenen Stift-Werkzeugen arbeiten. In Abhängigkeit von dem gerade ausgewählten Werkzeug, verändert sich auch die sogenannte Kontextleiste, die du direkt unter der Menü- und Symbolleiste findest. Hier kann man dann noch unterschiedliche Einstellungen an diesem Werkzeug vornehmen. Die meisten Werkzeuge kann man somit relativ unkompliziert und intuitiv direkt auf sein Bild anwenden. Sein volles Potential spielen viele Werkzeuge aber erst im Zusammenspiel mit einer anderen grundlegenden Funktion von Affinity Designer aus: den Ebenen.



Ebenen

Gedanklich stellt man sich die Ebenen am besten wie einen Stapel Papier vor, auf den man von oben hinauf blickt: Liegt eine Ebene über einer anderen, verdeckt sie diese also. Somit kann man dann z.B. Texte, Formen und Kurven flexibel übereinander anordnen. Die dadurch entstehenden Möglichkeiten sind quasi unendlich: von simplen Logoentwürfen, bis hin zu komplexen Illustrationen.

Weitere Studio-Panels

Die Ebenen sind letztlich nur eines von zahlreichen weiteren sogenannten "Studio-Panel". Mithilfe dieser Studio-Panels kannst du dein Projekt auf vielfältige Weise weiter bearbeiten. So findet du hier weitere Einstellmöglichkeiten zur Bearbeitung von Texten und Farben, der Erstellung von Effekten oder der Auswahl verschiedener Kreativ-Pinsel.

Standardmäßig findest du die meisten Studio-Panels unter verschiedenen Reitern auf der rechten Seite der Programmoberfläche. Über die Menüleiste kannst du unter **Ansicht > Studio** noch weitere Studio-Panels aktivieren.

Mehr Infos zu Affinity Designer auf:

www.80pixel.de