

Winfried Seimert



aFFINITY

Kreativer Praxis-Einstieg in die Studios
Vektor, Pixel und Layout



Inhaltsverzeichnis

1	Affinity – das Kreativ-Komplett-Paket	11
1.1	Für wen ist das Buch?	13
1.2	Spielt das Betriebssystem eine Rolle?	14
1.3	Wie bekomme ich das Programm?	15
1.4	Willkommen (Home)	18
1.5	Bildschirmaufbau	19
1.5.1	Die Menüleiste	19
1.5.2	Die Symbolleiste	20
1.5.3	Die Kontextleiste	22
1.5.4	Die Werkzeugleiste	22
1.5.5	Abhängigkeiten	25
1.6	Die Studio-Panels	25
1.6.1	Die Panels im Überblick	25
1.6.2	Handhabung der Panels	28
1.6.3	Anpassungen	31
2	Basiswissen Affinity-Studios	35
2.1	Arbeiten mit Dateien	35
2.1.1	Dateien erstellen	35
2.1.2	Dateien speichern	40
2.1.3	Dateien öffnen	41
2.1.4	Dateien betrachten	43
2.1.5	Dateien schließen	48
2.2	Arbeitshilfen	48
2.2.1	Lineale	48
2.2.2	Hilfslinien	49
2.2.3	Raster	51
2.2.4	Protokoll	53
2.3	Rund um die Farbe	55
2.3.1	Darstellung der Farben	55
2.3.2	Farbmodelle	57
2.3.3	Farbformat und Konvertierung	58
2.3.4	Farbauswahl	59
2.3.5	Der Farbwähler	63
2.3.6	Globale Farben	64

2.4	Rund um Texte	65
2.4.1	Textarten	65
2.4.2	Texte bearbeiten	70
2.4.3	Texte formatieren	74
2.4.4	Zeichenformate	75
2.4.5	Absatzformate	79
2.4.6	Stile	84
2.5	Hilfe in Notlagen	84
2.6	Tastenkombinationen	86
2.6.1	Übergreifend	87
2.6.2	Studio Vektor	88
2.6.3	Studio Pixel	89
2.6.4	Studio Layout	89
2.7	Wichtige Einstellungen	91
3	Studio Vektor	101
3.1	Grundlegendes	101
3.2	Arbeiten mit Grafikdateien	105
3.2.1	Grafikdateien ändern	105
3.2.2	Grafikdateien exportieren	108
3.2.3	Grafikdateien drucken	110
3.3	Grafikobjekte gestalten	112
3.3.1	Arbeiten mit Grafikobjekten	112
3.3.2	Zeichnen elementarer Objekte	124
3.3.3	Objekte einbinden	130
3.3.4	Grafikobjekte und Ebenen	132
3.3.5	Symbole	137
3.3.6	Schnittmasken	140
3.4	Grafikobjekte verändern	141
3.4.1	Grafikobjekte gestalten	141
3.4.2	Grafikobjekte arrangieren	145
3.4.3	Grafikobjekte kombinieren	148
3.4.4	Grafikobjekte zuschneiden	149
3.4.5	Grafikobjekte mit Effekten versehen	150
3.4.6	Grafikobjekte rastern	152
3.5	Grafikobjekte frei gestalten	154

3.5.1	Funktionsweise von Kurven	154
3.5.2	Arbeiten mit Kurven	160
3.5.3	Arbeiten mit geraden Linien	161
3.5.4	Zeichnen gerader Objekte	162
3.5.5	Zeichnen gekrümmter Segmente	164
3.5.6	Freihandkurven	165
3.5.7	Kurven glätten	167
3.5.8	Malen von Kurven und Linien	169
3.6	Grafikobjekte und Text	170
3.6.1	Pfadtexte	170
3.6.2	Schriften in Pfade umwandeln	172
4	Studio Pixel	173
4.1	Grundlegendes Wissen	173
4.2	Arbeiten mit Bilddateien und Bildern	177
4.3	Bereitstellen	177
4.3.1	Vorhandene Bilder verwenden	177
4.3.2	Anlegen neuer Bilddateien	179
4.3.3	Exportieren	179
4.4	Korrekturen	181
4.4.1	Bildränder anpassen	181
4.4.2	Bilder ausrichten	183
4.4.3	Bildgröße anpassen	184
4.5	Auswählen: Freistellen und Separieren	185
4.5.1	Auswahlbereiche erstellen	185
4.5.2	Einfache Auswahlformen	186
4.5.3	Kombinationen	189
4.5.4	Komplexe Auswahlen	191
4.5.5	Bereiche auswählen (lassen)	195
4.5.6	Auswahlbereiche sichern	197
4.5.7	Auswahlbereiche bearbeiten	197
4.5.8	Auswahlbereiche verbessern	199
4.6	Bilder aufwerten	202
4.6.1	Analyse von Bildern	202
4.6.2	Automatische Optimierung	205
4.6.3	Manuelle Optimierung	211
4.6.4	Gestalten von Bildern	211
4.7	Ebenen	213

4.7.1	Elementares Arbeiten mit Ebenen	213
4.7.2	Pixelebenen	214
4.7.3	Maskierungsebenen	223
4.7.4	Anpassungsebenen	226
4.7.5	Live-Filterebenen	232
4.8	Veränderungen	238
4.8.1	Fotomontagen	238
4.8.2	Retuschen	241
4.8.3	Smart Repair	242
4.8.4	Panorama	246
5	Studio Layout	249
5.1	Grundlegendes Wissen	249
5.2	Arbeiten mit Satzdateien	253
5.3	Arbeiten mit Seiten	258
5.3.1	Seiten hinzufügen	260
5.3.2	Seiten duplizieren	261
5.3.3	Seiten verschieben	262
5.3.4	Löschen von Seiten	262
5.3.5	Bewegen in Seiten	262
5.4	Arbeiten mit Master-Seiten	263
5.4.1	Master-Seite gestalten	264
5.4.2	Weitere Master-Seiten	267
5.4.3	Master-Seite zuweisen	268
5.5	Texterfassung	269
5.5.1	Textrahmen füllen	272
5.5.2	Größere Texte	279
5.5.3	Tabellen	284
5.6	Textformatierung	292
5.6.1	Zeichenformatierung	292
5.6.2	Absatzformatierung	301
5.6.3	Formatierungshilfen	313
5.7	Hilfreiche Techniken	319
5.7.1	Inhaltsverzeichnis	319
5.7.2	Stichwortverzeichnis	321
5.7.3	Sektionen	323
5.7.4	Felder	325
5.7.5	Assets	327
5.7.6	Ausgabe	330

6	Affinity – Ein Fall für 3	337
6.1	Vorüberlegungen	337
6.2	Vorbereitungen	339
6.3	Visitenkarte	341
6.4	Flyer und Faltblatt	355
6.5	Broschüre	364
	Stichwortverzeichnis	385

Affinity – das Kreativ-Komplett-Paket

Affinity? Fehlt da nicht ein Zusatz? Hieß es nicht mal *Affinity Designer*, *Affinity Photo* und *Affinity Publisher*? Im Oktober 2014 waren seinerzeit das vektorbasierte Grafik- und Zeichenprogramm Affinity Designer als Gegenpart zu Adobes Illustrator, im Juli 2015 Affinity Photo als Gegenstück zu Adobes Photoshop und im Juni 2019 schließlich der Affinity Publisher, der gegen Adobes InDesign antrat, erschienen. Alle drei Programme entwickelten sich rasch zu einer veritablen Konkurrenz zu den Adobe-Produkten. Das lag nicht zuletzt daran, dass sie nicht nur über einen ähnlichen Funktionsumfang verfügten, sondern dass der Hersteller Serif keine Abo-Zahlungen verlangte. Stattdessen konnte man die Software-Lizenz sehr preiswert kaufen und bekam zudem alle Updates und Weiterentwicklungen umsonst.

Die Affinity Suite



Affinity Designer



Affinity Photo



Affinity Publisher

Abb. 1.1: Die Logos der ehemaligen Affinity-Programme von Serif

Das änderte sich im März 2024, als das australische Unternehmen Canva das britische Softwarehaus *Serif*, den Entwickler der Affinity-Programme, übernahm. Der Adobe-Konkurrent *Canva*, der bisher vor allem für einfache, webbasierte Design-Tools oder *Pixabay* bekannt war und dessen Moto es ist, Design für alle zugänglich zu machen, wollte mit der Übernahme auch professionelle Kreativprofis stärker ansprechen. Infolgedessen wurden die drei separaten Programme zu der neuen App *Affinity* zusammengefasst und auf den Stand der Zeit gebracht.

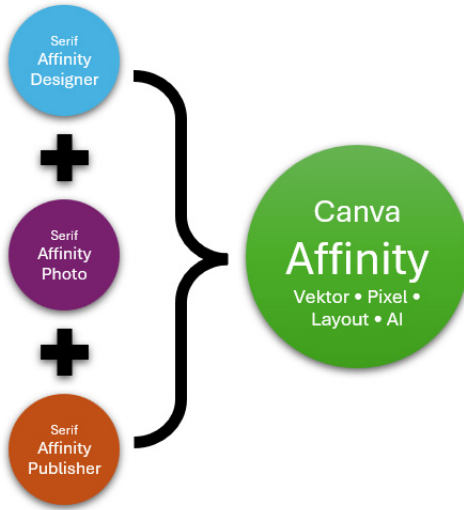


Abb. 1.2: Affinity goes to Canva

Unter einer Oberfläche bietet das Programm kostenlos erweiterte Werkzeuge zum Grafikdesign, zur Fotobearbeitung und zum Seitenlayout und ist sowohl für Windows und macOS (und bald auch iPadOS) verfügbar. Die Integration wurde dadurch gelöst, dass man innerhalb der neuen App zwischen den verschiedenen Arbeitsbereichen – *Studios* genannt – einfach hin- und herwechseln kann, ohne die Anwendung verlassen zu müssen. Alle Werkzeuge des Vektor-, Pixel- und Layout-Studios sowie alle Anpassungs- und Exportfunktionen können beliebig oft verwendet werden, ohne dass man irgendwie eingeschränkt oder zu einer Zahlung aufgefordert wird. Man erhält sogar regelmäßig kostenlose Updates mit neuen Funktionen und Verbesserungen. Besonders erfreulich ist es, dass man alle Dateien öffnen kann, die in Affinity V2 oder V1 erstellt wurden. Adobe-Dateien wie PSD-, AI-, IDML-, DWG- und viele weitere Dateiformate können einfach in Affinity importiert werden, wobei sogar Struktur, Ebenen und kreative Absicht vollständig erhalten bleiben.

Vielleicht fragen Sie sich jetzt: Wo ist der Haken? Es gibt keinen. Alle drei genannten Studios können Sie so benutzen wie seinerzeit die drei Serif-Programme. Und wenn Sie mögen, gibt es sogar noch mehr zu entdecken, denn es ist noch ein weiteres Studio integriert: *Canvas AI*. Dieses Studio bietet serverbasierte KI-Funktionen und ist zunächst gesperrt. Möchten Sie darauf zugreifen, benötigen Sie allerdings ein kostenpflichtiges Canva-Premium-Abonnement. Die KI-Funktionen stehen somit nur den Nutzern mit einem Canva-Premium-Konto zur Verfügung. Wenn Sie diese nicht benötigen, werden Sie ohne Hindernisse das Programm so benutzen können wie zuvor die drei Serif-Einzelprogramme.

1.1 Für wen ist das Buch?

Vielleicht fragen Sie sich jetzt: Brauch' ich das alles? Ich verwendete früher doch nur Affinity Photo oder den Affinity Designer. Es liegt in Ihrer Hand. Das Programm ist sehr flexibel. Sie können Ihre Arbeitsweise nur auf das Studio richten, das Sie auch wirklich nutzen. Benötigen Sie die anderen nicht, dann ignorieren Sie diese einfach. Innerhalb des Studios können Sie so wie bislang mit dem entsprechenden Serif-Produkt arbeiten.

Oder Sie lassen sich einmal darauf ein und erleben, wie kreativ man von Vektor über Pixel bis hin zu Layout in einer einzigen App arbeiten kann. Und vielleicht kombinieren Sie bald schon Ihre Lieblingstools und gestalten Ihre eigenen Kreativstudios. Um der neuen Arbeitsweise von Affinity Rechnung zu tragen, ist das Buch dementsprechend aufgebaut. Im ersten Kapitel finden Sie Gemeinsamkeiten, die alle Studios betreffen und allgemeines Hintergrundwissen. Die drei folgenden Kapitel sollen Ihnen zeigen, wie man mit den freien Studios Vektorgrafiken oder Pixelbilder erstellt und bearbeitet, eine Publikation layoutet, und bieten Ihnen entsprechendes Hintergrundwissen. Das letzte Kapitel zeigt Ihnen Beispiele, wie man bei einer Produktion alle drei Studios zusammen oder in Teilen einsetzt, und erklärt das Zusammenspiel der Studios innerhalb von Affinity.

Wie Sie nach und nach sehen werden, können Sie mit den umfangreichen Werkzeugen und Optionen der Studios eine breite Palette an Arbeiten vornehmen. Der Schwerpunkt dieses Buches wurde auf grundlegende Arbeitsweisen gelegt, die im Alltag wohl am häufigsten eingesetzt werden. Die Möglichkeiten sind jedoch gewaltig und dementsprechend galt es, eine praxisbezogene Auswahl zu treffen. Das Buch, das Sie gerade in Ihren Händen halten, ist nicht für passionierte Profis geschrieben. Es ist auch nicht so konzipiert, dass es Ihnen alle Fragen zu Affinity beantworten kann, sondern es möchte Ihnen so viel grundlegendes, strukturelles Wissen an die Hand geben, dass sich viele Probleme erschließen lassen. Darüber hinaus soll es Ihnen Mut machen, sich mit den nicht selten komplexen Bereichen des gestalterischen Arbeitens wie Illustrieren, Fotos oder gar Layouten zu beschäftigen.

Um Ihnen die Vorteile des Programms zu demonstrieren und die Funktionsweise von Affinity näherzubringen, ist dieses Buch zudem größtenteils wie ein Seminar aufgebaut. Dabei werden die meisten praxisrelevanten Programmfunktionen – und das sind gewiss nicht wenige – erläutert. Deshalb kann man dieses Buch von vorne bis hinten durchlesen oder – und das wurde beim Schreiben berücksichtigt – nur abschnittsweise. Dabei werden Sie zunächst mit dem Handwerkszeug, der grundlegenden Arbeitsweise und den Funktionen des Programms vertraut gemacht. Es hilft Ihnen meiner langjährigen Erfahrung als Trainer und Dozent nach nicht so viel, wenn Sie nur die Schritte eines Workshops nacharbeiten. Gerade, wenn Sie

sich ein wenig Hintergrundwissen, gemischt mit einigen Praxisanteilen, verschafft haben, werden Sie vieles besser verstehen.

Was dieses Buch nicht kann, ist, eine umfassende Erläuterung zu allen Optionen des Programms zu geben, da der zur Verfügung stehende Platz begrenzt ist. Ich habe deshalb versucht, eine Auswahl der meiner Erfahrungen nach häufigsten praxisrelevanten Arbeiten und Probleme darzustellen. Das führt natürlich dazu, dass der ein oder andere Aspekt kürzer ausfällt, als Sie sich das beim Durcharbeiten vielleicht wünschen. Im Allgemeinen sollten Sie aber nach dem Durchlesen über ein fundiertes Wissen verfügen, das Sie zu weiteren Schritten befähigt.

Das gilt auch für die Beispieldateien. Für das Buch wurden keine Daten bereitgestellt und damit auch ein bisschen auf Bequemlichkeit verzichtet. Aus vielen Schulungen weiß ich, dass der überwiegende Teil der Teilnehmer – wie sie mir zum Schluss oft bestätigen – am meisten lernt, wenn sie etwas selbstständig anfertigen »mussten«. Eine fertige Beispieldatei, in der Sie lediglich nachschauen, wie etwas gemacht wurde, ist auch etwas anderes, als wenn Sie etwas von Grund auf selbst erstellen bzw. bearbeiten.

1.2 Spielt das Betriebssystem eine Rolle?

Wie Sie bereits gelesen haben, steht das Programm für Windows als auch für macOS zur Verfügung. Da stellt sich die Frage: Gibt es Unterschiede zwischen der Affinity-App für Mac und Windows? Kurz und knapp: Nein, es ist dieselbe App, nur eben auf verschiedenen Betriebssystemen.

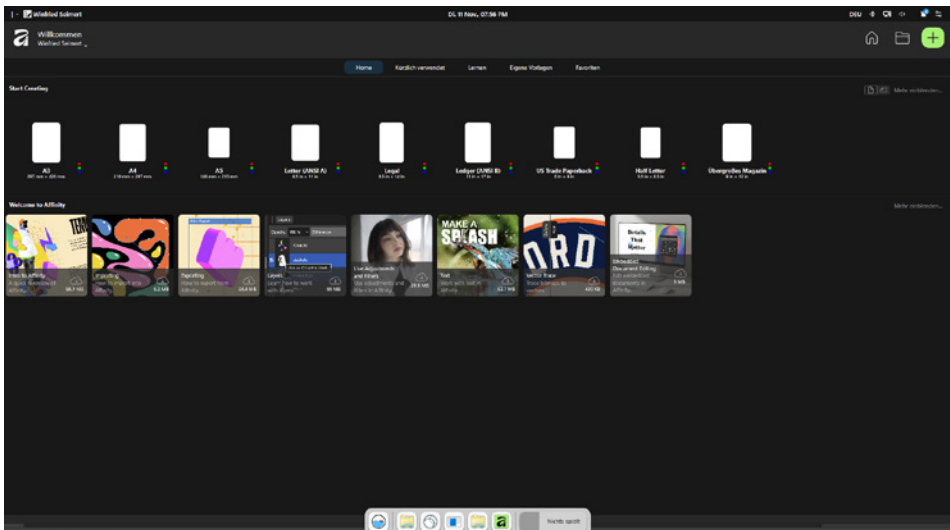


Abb. 1.3: Affinity auf einem Mac

Das Buch wurde mit einem Windows-11-Rechner erstellt und dementsprechend finden Sie entsprechende Abbildungen von einem Windows-PC-System. Sollten Sie mit einem Macintosh arbeiten, so unterscheiden sich die gezeigten Abbildungen im Wesentlichen durch das Apple-typische Aussehen. Die Menüs befinden sich in der Mac-Menüleiste und die Fenster zeigen sich in der Mac-typischen Darstellung. Bei der Bedienung müssen Sie als Apple-Anwender lediglich darauf achten, statt der nicht existierenden **[Strg]**-Taste die **[Apfel]**-Taste (und nicht die **[Ctrl]**-Taste) und für die **[Alt]** - im Regelfall die **[Wahl]**-Taste zu verwenden.

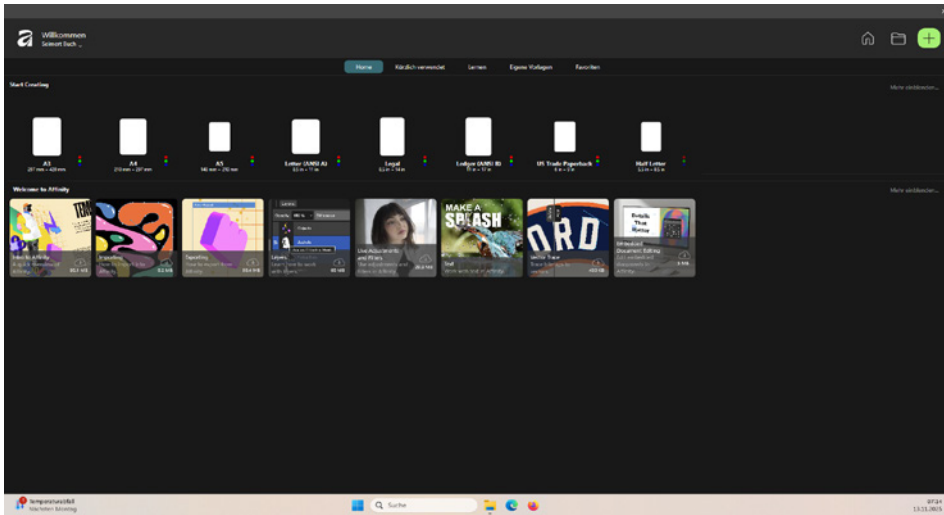


Abb. 1.4: ... und auf einem Windows-11-PC

1.3 Wie bekomme ich das Programm?

Bevor Sie loslegen können, muss zunächst Affinity auf Ihrem Computer installiert werden. Doch keine Bange, wenn Sie das bislang noch nie gemacht haben. Der Vorgang ist recht einfach und in gut fünf Minuten können Sie anfangen.

Das Programm können Sie sich kostenfrei aus dem Internet herunterladen. Rufen Sie dazu die Seite https://www.affinity.studio/de_de (man kann auch kurz *affinity.de* in die Adressleiste des Browsers eingeben) auf. Dort finden Sie oben rechts die Schaltfläche **HOL DIR AFFINITY**.



Abb. 1.5: Holen Sie es sich!

Sie gelangen auf eine weitere Seite, die Sie darauf hinweist, dass Sie alles bekommen, was Sie zum Erstellen von Designs, Bearbeiten von Bildern oder Gestalten von Layouts benötigen, und dass Sie nie Ihr Dokument verlassen oder etwas bezahlen müssen.

Allerdings müssen Sie ein *Canva-Konto* erstellen, was Sie einfach kostenlos erledigen können. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **REGISTRIERE DICH ZUM HERUNTERLADEN**.

Im folgenden Fenster werden Sie gefragt, wie Sie sich bei Canvas anmelden möchten. Das kann entweder über Ihren Google- oder Facebook-Account oder eine beliebige E-Mail-Adresse erfolgen.

Je nach Wahl müssen Sie nun die entsprechenden Informationen eingeben.

Nachdem Sie auf **WEITER** geklickt haben, geben Sie diesem Zugang einen Namen und gelangen mit einem erneuten Klick auf **WEITER** in ein Fenster, in dem Sie den Verifizierungscode eingeben müssen, den man an Ihren Account geschickt hat.

Nach dessen Eingabe gelangen Sie auf die eigentliche Downloadseite.

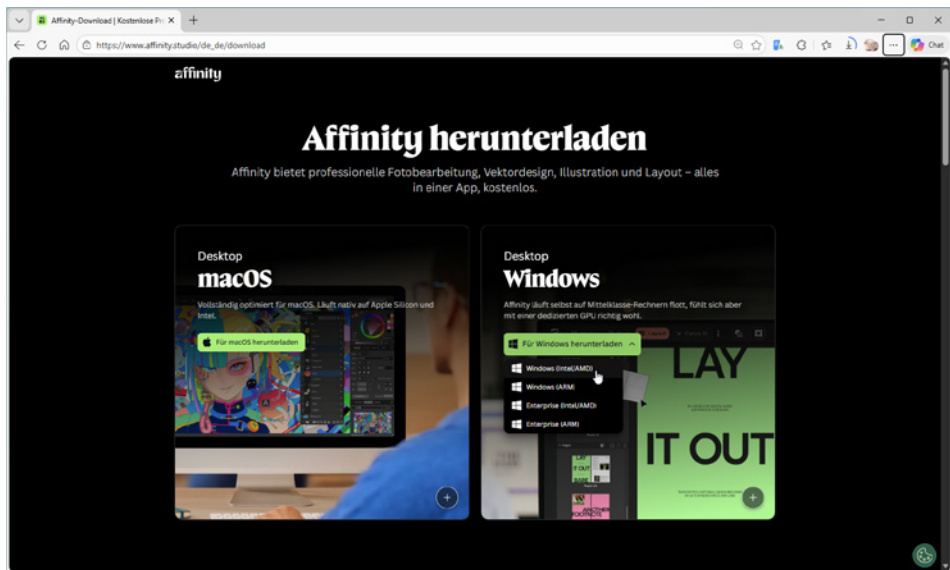


Abb. 1.6: Wählen Sie Ihr System.

Hier klicken Sie auf die Schaltfläche des von Ihnen bevorzugten Betriebssystems und laden die Dateien herunter.

Anschließend suchen Sie über den Explorer bzw. Finder den entsprechenden Ordner mit der Setupdatei auf und führen einen Doppelklick auf dem Programmsymbol aus.

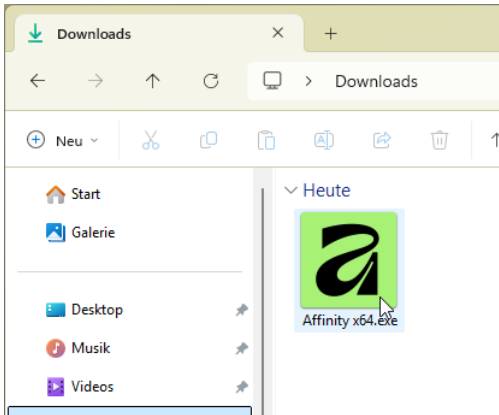


Abb. 1.7: Die ausführende Setupdatei

Nach einer Weile erscheint das Begrüßungsfenster und gibt Ihnen die Möglichkeit, den Installationspfad zu beeinflussen. Sie können ihn Ihren Vorstellungen anpassen oder Sie belassen es bei der Vorgabe.

Durch Deaktivierung des Kontrollkästchens können Sie noch entscheiden, dass keine Programmverknüpfung auf den Desktop gelegt wird.

Bestätigen Sie mit **INSTALLIEREN**.

Der Vorgang wird nun vorbereitet und das Programm macht sich an die Arbeit. Ist alles erledigt, kann es losgehen.

An Affinity wird ständig gearbeitet und ab und an gibt es eine neue Version. Das Update kann natürlich gratis heruntergeladen werden. Im Regelfall werden Sie automatisch durch ein Hinweisfenster zu einem Update aufgefordert, wenn Sie das Programm das nächste Mal öffnen. Alternativ können Sie auch über die Menüfolge **HILFE / NACH UPDATES SUCHEN** schauen, ob es etwas Neues gibt.

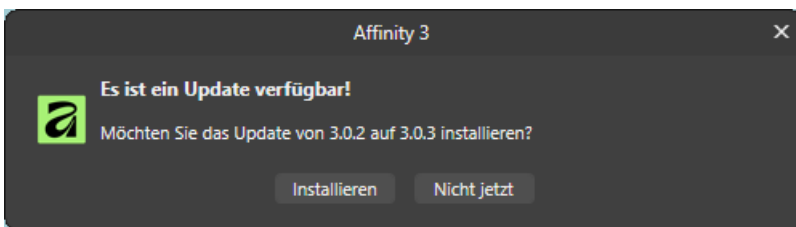


Abb. 1.8: Eine neue Version ist da!

Hinweis:

Wie Sie sehen, trägt Affinity die Kennung 3.x. Das ist ein Hinweis darauf, dass es der Nachfolger von Serifs *Affinity Designer*, *Affinity Photo* und *Affinity Publisher* ist.

Nach Klick auf die Schaltfläche **DOWNLOAD** wird die neue Version heruntergeladen. Mit einem Klick auf diese Datei startet das Updatesetup und Sie können mit einem Klick auf die Schaltfläche **AKTUALISIEREN** das Programm auf den neuesten Stand bringen.

Zunächst gilt es, sich mit dem grundlegenden Aufbau und der Arbeitsweise vertraut zu machen und das Programm ein bisschen näher kennenzulernen.

1.4 Willkommen (Home)

Nachdem Sie es gestartet haben, erscheint zunächst vor dem eigentlichen Programm ein *Willkommen-Dialog*.

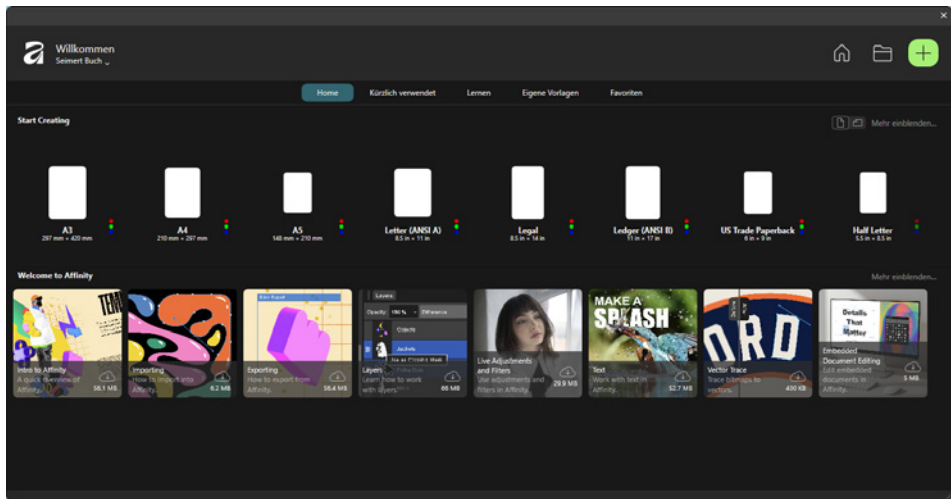


Abb. 1.9: Der Willkommen-Dialog

Tipp:

Sollte der Willkommen-Dialog nicht sichtbar sein, klicken Sie ganz links oben auf die **HOME**-Schaltfläche, die Sie an dem Affinity-A erkennen.

Ins Auge sticht sofort der untere Teil des Dialogs, der aus den Bereichen **START CREATING** und **WELCOME TO AFFINITY** besteht. Der erste Bereich enthält entsprechende Vorlagen, die Sie einfach auswählen können, und im zweiten Bereich finden Sie interessante Lernanleitungen, die direkt im Programm umgesetzt werden und die Ihnen gewiss die ein oder andere Erkenntnis bringen.

Darüber befindet sich eine Leiste mit Schaltflächen, über die Sie die erwähnten Bereiche schnell aufrufen können. Darüber hinaus werden Sie sicher oft über **KÜRZLICH VERWENDET** fündig und können rasch zu Ihren **EIGENEN VORLAGEN** oder

FAVORITEN springen. Die Schaltfläche HOME bringt Sie schließlich zur Ausgangslage zurück.

Im oberen Bereich können Sie auf der linken Seite über den Listenpfeil neben Ihrem Anmeldenamen unter anderem Zugriff auf die *Canva-Kontoeinstellungen* nehmen oder sich abmelden. Auf der rechten Seite gelangen Sie über das Symbol mit dem Haus stets zu dieser Ausgangslage zurück, während Sie ein Klick auf das Ordner-Symbol zum ÖFFNEN-Dialog bringt. Die Schaltfläche mit dem affinitygrünen Plus zeigt Ihnen das Panel NEU an. Panels sind Bediendialoge und in diesem können Sie Ihre Vorgaben für die Publikation tätigen.

Diesen Dialog können Sie wie üblich durch die Schaltfläche SCHLIESSEN verschwinden lassen und haben dann vollen Blick auf das eigentliche Programm.

Tipp:

Sie können das Fenster sowohl bei einem Neustart des Programms als auch in jedem Studio über die Menüfolge DATEI / NEU aufrufen.

1.5 Bildschirmaufbau

Die Elemente, die in allen Studios enthalten sind, finden Sie in den folgenden Ausführungen. Abweichungen und spezielle Abwandlungen werden bei den betreffenden Studios behandelt.

1.5.1 Die Menüleiste

Die MENÜLEISTE ermöglicht – wie bei allen anderen Programmen auch – den Zugriff auf alle Optionen, die Ihnen dieses Programm so bietet.

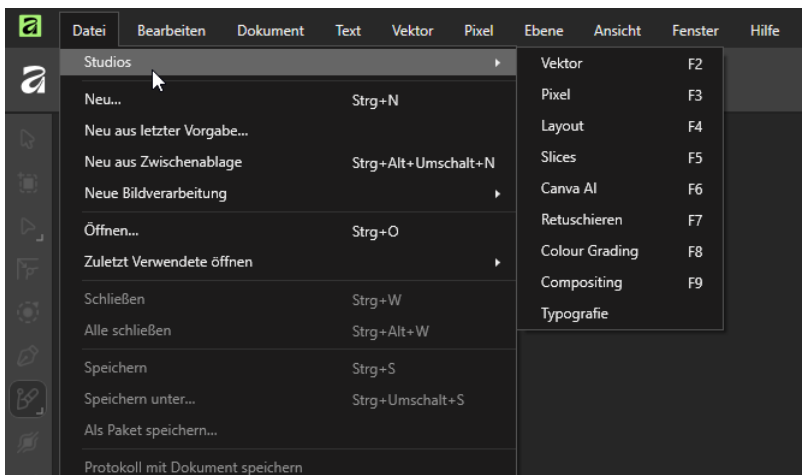


Abb. 1.10: Die Menüleiste

Sie enthält geordnet nach Überbegriffen alle Befehle des Programms und Sie können in das gewünschte Studio wechseln (DATEI / STUDIOS).

1.5.2 Die Symbolleiste

Unterhalb der Menüleiste befindet sich die SYMBOLLEISTE, über deren Schaltflächen auf der linken Seite Sie rasch auf das gewünschte Studio zugreifen können.

Sofern Sie sich in einem Studio befinden, können Sie mithilfe der beiden folgenden Schaltflächen zwischen dem VEKTOR-ANSICHTSMODUS und dem PIXEL-ANSICHTSMODUS wechseln.

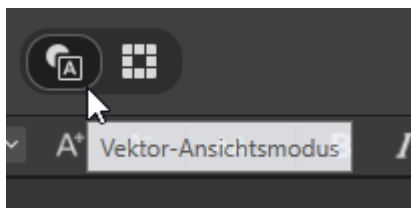


Abb. 1.11: Wechsel der Ansichtsmodi

Während der PIXEL-ANSICHTSMODUS einen speziellen Ansichtsmodus, in dem Vektordesigns als einzelne Pixel dargestellt werden, aktiviert, bietet die Option VEKTOR-ANSICHTSMODUS eine Darstellung der Objekte als Pfade.

Pixel- oder *Bitmapgrafiken* bestehen aus kleinen Quadraten, den sogenannten *Pixeln*, die auf einem Raster liegen (auch *Bitmap* genannt). Der Computer speichert die Position, Größe und Farbe jedes einzelnen Bildpunkts. Alle diese Punkte zusammen betrachtet vermitteln den Eindruck eines Bildes. Normalerweise sieht man diese Pixel, aus denen jedes Bild besteht, nicht. Erst, wenn man eine sehr große Darstellungsform wählt, kann man diese einzelnen Punkte erkennen. Jeder dieser Bildpunkte (Pixel) besitzt eine Farbinformation. Beim »Malen« werden den einzelnen Punkten Farben zugeordnet. Eine Linie ist demnach die Aneinanderreihung von mehreren Bildpunkten. Je kleiner diese Bildpunkte sind und je enger sie beieinanderliegen, desto höher ist die Qualität des Bildes. Vergrößern Sie z.B. nachträglich das Bild, werden Sie feststellen, dass alle Pixel gleichmäßig skaliert werden. Dies führt zu einem Qualitätsverlust des gesamten Bildes, den Sie sehr schön an dem sogenannten Treppcheneffekt erkennen. Einer der wesentlichen Nachteile der Pixelgrafiken ist, dass jeder Pixel Speicherplatz benötigt, der sich rasch summieren kann. Eine Bitmapgrafik, insbesondere in Farbe, belegt somit viel mehr Speicher- (RAM) und Festplattenplatz als eine vergleichbare Vektorgrafik, und dies kann die Anzeige und das Drucken des Bildes und Ihrer gesamten Publikation verlangsamen.



Abb. 1.12: Eine Pixelgrafik

Vektorgrafiken bestehen dagegen nicht aus einzelnen Bildpunkten, sondern ihr Aufbau ist mathematisch definiert. So besteht eine Linie (der sogenannte Pfad) aus einem Startpunkt, einem Endpunkt und dem entsprechenden Winkel. Der Start- und der Endpunkt werden dabei in Form von X- und Y-Koordinaten gespeichert. Jedes Objekt ist ferner durch Eigenschaften definiert, etwa Füllung oder Randstärke, die beliebig eingestellt und verändert werden können. Beim Skalieren oder Verschieben dieser Objekte werden nur die Koordinaten verändert. Diese Änderungen haben jedoch keinen Einfluss auf den Objekttyp. Vektorgrafiken werden von mathematischen Formeln bestimmt, was zu einer erheblichen Reduzierung des Speicherplatzes führt. Sie können zudem beliebig ohne Verlust der Bildschärfe verkleinert oder vergrößert werden, da sie auflösungsunabhängig sind.



Abb. 1.13: Eine Vektorgrafik

Da man einem Computer mithilfe von Vektoranweisungen auf eine sehr effiziente Weise mitteilen kann, was er zu tun hat, sind Vektorgrafiken im Allgemeinen wesentlich kompakter als Pixelgrafiken: Je nach Bild kann es lediglich ein Zehntel bis

ein Tausendstel der Größe einer Bitmapdatei haben! Sie benötigen also bei Weitem nicht so viel Speicher- und Festplattenplatz wie bei Bitmapgrafiken. Zudem kann eine Vektorgrafik in jede Richtung gestreckt werden, ohne dass die Qualität der Bildschirmdarstellung oder der Druckausgabe geschmälert würde. Als Nachteil ist zu nennen, dass realistische Darstellungen und viele kreative Effekte nur bei Pixelgrafiken möglich sind.

Auf der rechten Seite der Symbolleiste befinden sich je nach Wahl entsprechende Schaltflächen, mit denen Sie rasch bestimmte Schritte erledigen können.



Abb. 1.14: Der rechte Teil der Symbolleiste

1.5.3 Die Kontextleiste

Unterhalb der Symbolleiste befindet sich die KONTEXTLEISTE. Deren Informationen erscheinen in Abhängigkeit des gewählten Objekts oder Werkzeugs. Das ist etwa der Fall, wenn Sie beispielsweise eine Grafik geöffnet oder eine neue Datei angelegt haben und das Werkzeug VERSCHIEBEN aktiviert ist.



Abb. 1.15: Die Kontextleiste bei einer geöffneten Grafikdatei

Da diese Leiste ständig eingeblendet ist, erhalten Sie die Information, dass gegenwärtig keine Auswahl getroffen wurde, und können über die Schaltflächen Zugriff auf die DOKUMENTEINSTELLUNGEN und allgemeinen EINSTELLUNGEN nehmen.

Je nach markiertem Objekt verändert sich die Kontextleiste und gibt entsprechende Einstellungsmöglichkeiten frei. Die Kontextleiste ist deshalb meist der erste Anlaufpunkt zum Ändern markierter Objekte.



Abb. 1.16: Die Kontextleiste bei einem markierten Objekt

1.5.4 Die Werkzeugleiste

Auf der linken Seite finden Sie die WERKZEUGLEISTE, die alle Werkzeuge enthält, die Sie für Ihre Arbeiten benötigen.

Hinweis:

Verzweifeln Sie nicht angesichts der Menge der Werkzeuge – sowie der Gesamtmöglichkeiten des Programms. In diesem Buch lernen Sie die wichtigsten Werkzeuge und deren Arbeitsweise kennen. Alles andere erschließt sich im Laufe der Zeit.

Je nachdem, welche Aktion Sie durchführen möchten, müssen Sie vorher das benötigte Werkzeug in dieser Leiste auswählen. Einige Werkzeuge dienen zum Auswählen, Bearbeiten und Anzeigen von Grafiken, während andere zum Malen und Zeichnen oder zur Texteingabe vorgesehen sind. Dabei ist den verschiedenen Werkzeugen jeweils ein Symbol zugeordnet.

Im Verlauf dieses Buches werden Sie eine Reihe von Schaltflächen und deren Bedeutung kennenlernen. Damit Sie den Überblick behalten, hat Ihnen Affinity eine kleine Hilfe zur Seite gestellt. Schieben Sie den Mauszeiger über eine der Schaltflächen und warten Sie zwei Sekunden. Es erscheint ein Hinweisfenster (die sogenannte QuickInfo), dem Sie die Bezeichnung des Werkzeugs und seine Bedeutung entnehmen können.

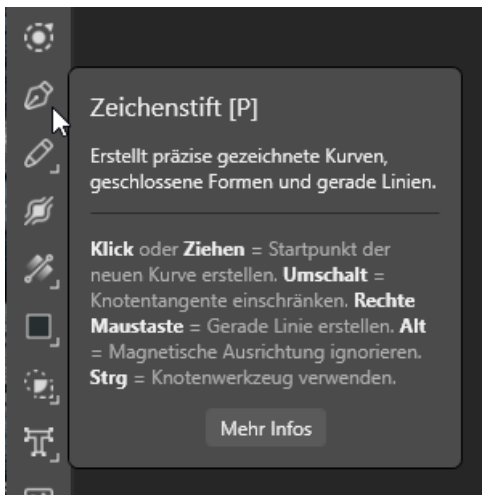


Abb. 1.17: Nutzen Sie die hilfreichen Werkzeug-Tipps.

So erfahren Sie zum einen, was man mit diesem Werkzeug machen kann, und zum anderen finden Sie im unteren Teil praktische Tipps, wie man das Werkzeug effizienter verwenden kann, wenn man zusätzlich eine Taste hält oder die rechte Maustaste betätigt.

Die Werkzeuge selbst aktivieren Sie durch einfachen Mausklick. Ein ausgewähltes Werkzeug erkennen Sie daran, dass es eingedrückt dargestellt wird.

Tipp:

Wie Sie der QuickInfo entnehmen können, befindet sich hinter der Bezeichnung ein Buchstabe in eckigen Klammern. Es handelt sich dabei um die betreffende Taste, mit der Sie schnell das Werkzeug auswählen können. Im Arbeitsalltag ist diese Vorgehensweise oft der schnellere Weg.

Vermutlich sind Ihnen auch schon die kleinen Dreiecke am rechten unteren Rand einiger Hilfsmittelsymbole aufgefallen. Wenn Sie ein solches Symbol anklicken, öffnet sich ein sogenanntes FLYOUT-MENÜ, das weitere Hilfsmittel enthält, die aus Platzmangel nicht angezeigt werden können.

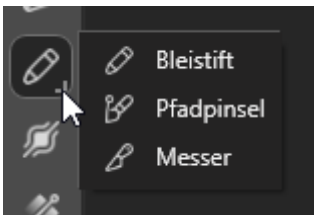


Abb. 1.18: Ein geöffnetes Flyout-Menü

Haben Sie ein Hilfsmittel aus einem Flyout ausgewählt, dann wird dieses im weiteren Ablauf als erstes Symbol angezeigt. Gerade am Anfang kann es etwas verwirren, wo jetzt dieses oder jenes Hilfsmittel »abgeblieben« ist.

Die Darstellung und der Inhalt der Werkzeuggestreife können je nach Verwendungszweck personalisiert werden und somit abweichen. Beispielsweise kann man die Werkzeuggestreife frei über die Arbeitsoberfläche bewegen. Dazu müssen Sie zunächst über die Menüfolge ANSICHT / WERKZEUGE den Menüpunkt VERANKERN deaktivieren. Anschließend können Sie diese über die Titelleiste mit gedrückter Maustaste bewegen.



Abb. 1.19: Die frei schwebende Werkzeuggestreife

Wenn Sie die Menüfolge erneut aufrufen, befindet sich die Leiste wieder am ursprünglichen Ort.

1.5.5 Abhängigkeiten

Viele Werkzeuge können Sie zudem über die KONTEXTLEISTE präzisieren. Die entsprechenden Möglichkeiten und Informationen erscheinen in Abhängigkeit des gewählten Objekts oder Werkzeugs.

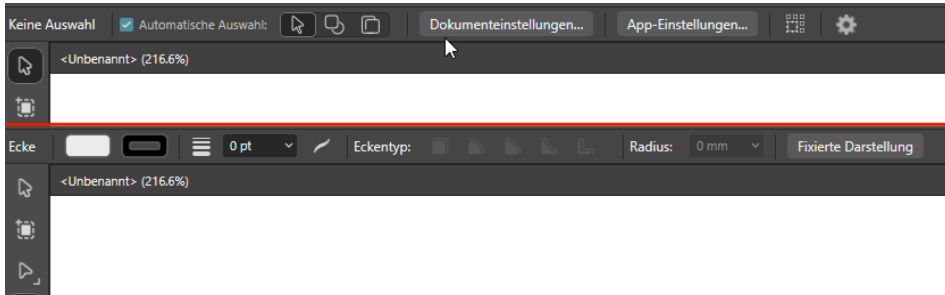


Abb. 1.20: Die Kontextleiste oben beim Werkzeug **VERSCHIEBEN** und unten beim Werkzeug **ECKE**

1.6 Die Studio-Panels

Wie erwähnt führt Affinity die drei Serif-Programme unter einer Oberfläche zusammen, wobei jedes frühere Programm unter einem Studio eine neue Heimat findet. Ein solches Studio ist im Prinzip ein Satz von Panelgruppen und Symbolleisten, der eine spezielle Anordnung für eine bestimmte Aufgabe darstellt.

1.6.1 Die Panels im Überblick

Auf diese Studios – wie u.a. auch das kostenpflichtige (allerdings nicht in diesem Buch behandelte) Studio *Canva AI* – kann man über die Schaltflächen der Symbolleiste zugreifen.

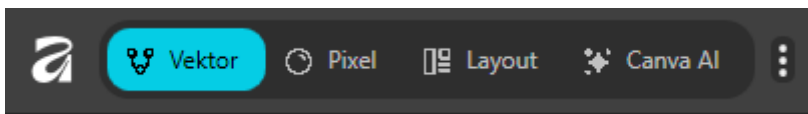


Abb. 1.21: Die vier Haupt-Studios von Affinity

■ Studio *Vektor*

Zunächst ist die Schaltfläche **VEKTOR** aktiviert. Das ist das Studio, das für Grafikdesign und Illustrationen zuständig ist und alle Werkzeuge für das Vektor-design und die dazu passenden Panels nebst unterstützenden Optionen enthält.

Hinweis:

In diesem Studio wird das Serif-Programm *Affinity Designer* weitergeführt.

■ Studio *Pixel*

Wenn Sie auf die Schaltfläche **PIXEL** klicken, gelangen Sie in das gleichnamige Studio. Darin finden Sie die für die Korrektur und Optimierung von Bildern oder digitalen Grafiken erforderlichen Werkzeuge. Dementsprechend werden Ihnen auf der rechten Seite sogleich auch die Panels für Fotobearbeitung, Filter und Anpassungen angezeigt.

Hinweis:

In diesem Studio wird das Serif-Programm *Affinity Photo* weitergeführt.

■ Studio *Layout*

Durch Anklicken der Schaltfläche **LAYOUT** gelangen Sie in das Studio, das Ihnen die Werkzeuge für DTP und strukturierte Seitenlayouts bereitstellt. In den Panels finden Sie dementsprechend die Dinge, die man für Typografie und Layout benötigt.

Hinweis:

In diesem Studio wird das Serif-Programm *Affinity Publisher* weitergeführt.

■ Studio *Canva AI*

Die vierte Schaltfläche **CANVA AI** bringt Sie zu den generativen KI-Funktionen und Werkzeugen, die auf maschinelles Lernen setzen. Haben Sie kein kostenpflichtiges Canva-Premium-Abonnement erworben, stehen Ihnen diese Optionen allerdings nicht zur Verfügung.

■ *Studioverwaltung*

In die sogenannte *Studioverwaltung* gelangen Sie über die Schaltfläche mit den drei Punkten, die Sie hinter der letzten Schaltfläche finden (siehe Abbildung 1.22).

Über den Schaltschieber am rechten Rand können Sie das gewünschte Studio aktivieren oder deaktivieren.