

<b>Über dieses Buch</b> .....	<b>10</b>
 <b>Kapitel 1: Arbeitsbereich und Grundlagen</b>	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Die drei Personas</b> .....	<b>14</b>
Allgemeines zu Programmoberfläche und Arbeitsumgebung	
<b>Medienbrowser nutzen</b> .....	<b>18</b>
Skizzen und Bilder suchen, finden und platzieren	
<b>Arbeitsbereich einrichten</b> .....	<b>20</b>
Oberflächen anpassen und Panels organisieren	
<b>Assistenten konfigurieren</b> .....	<b>23</b>
Hilfshinweise ein- und ausschalten	
<b>Dokument anlegen</b> .....	<b>25</b>
Dokumente erstellen, einbetten und Zwischenablage verwenden	
<b>Auflösung einstellen und ändern</b> .....	<b>28</b>
Bildauflösungen für Druck, Web oder Geräte	
<b>Darstellungsgröße ändern</b> .....	<b>30</b>
Zoomfaktoren kennenlernen	
<b>Bildansichten navigieren</b> .....	<b>32</b>
Ansicht verschieben, scrollen und teilen	
<b>Farbe definieren</b> .....	<b>34</b>
Farben über RGB, CMYK oder HSL bestimmen	
<b>Farbfelder und Paletten nutzen</b> .....	<b>38</b>
Eigene Farben abspeichern und löschen	
<b>Änderungen rückgängig machen</b> .....	<b>41</b>
Im Protokoll rückgängig machen	
<b>Arbeiten speichern</b> .....	<b>43</b>
Affinity Designer hat sein eigenes Dateiformat mit Protokoll	
<b>Arbeiten exportieren</b> .....	<b>45</b>
Andere Dateiformate wie JPEG, PDF und Co. werden exportiert	
<b>Exportieren per Export Persona</b> .....	<b>47</b>
Slices und Exportoptionen nutzen	

## Kapitel 2: Designhilfen und Tipps

<b>GRUNDLAGENEXKURS: Illustration und Design</b> .....	52
Gestaltungsgrundlagen to go	
<b>Ebenen anordnen</b> .....	58
Das Arbeiten mit Ebenen hilft bei der Organisation	
<b>ArtBoards verwenden</b> .....	62
Flexibel gestalten	
<b>Lineale und Hilfslinien verwenden</b> .....	66
Bringen Sie Struktur in Ihr Dokument	
<b>Seitenränder festlegen</b> .....	68
Gestaltung auf Druckformate anpassen	
<b>Leinwand drehen</b> .....	70
Texte oder Pinselstriche natürlich auftragen	
<b>Raster einblenden</b> .....	72
Dreidimensionales Zeichnen mit System	
<b>Magnetische Ausrichtung nutzen</b> .....	74
Ausrichtungsvorgaben für Objekte einstellen	
<b>Dynamische Hilfslinien verwenden</b> .....	76
Objekte sauber im Format ausrichten	
<b>Webgrafiken pixelgenau</b> .....	78
Pixelausrichtung erzwingen	
<b>Arbeiten mit Snapshots</b> .....	80
Arbeitsschritte dokumentieren und speichern	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Die wichtigsten Tastenkürzel</b> .....	82
Häufig verwendete Werkzeuge und Befehle	

## Kapitel 3: Kurven, Formen und Farben

<b>GRUNDLAGENEXKURS: Vektorkunst – Pfade und Formen</b> .....	88
Verlustfreies Skalieren mit Vektorgrafiken	
<b>Linien und Formen zeichnen</b> .....	96
Kurven mit dem Zeichenstift oder Bleistift erstellen	
<b>Objekte in Kurven umwandeln</b> .....	98
Geometrische Formen in Kurven umwandeln	
<b>Kurven und Formen bearbeiten</b> .....	100
Vektorgrafiken verfeinern	
<b>Formwerkzeug handhaben</b> .....	102
Geometrische Formen verbinden	
<b>Ecken abrunden</b> .....	104
Scharfe Ecken weicher gestalten	
<b>Lasern und Fräsen ausprobieren</b> .....	106
SVG- und EPS-Dateiformate anwenden	

<b>Farbverlauf und Transparenz</b> .....	<b>108</b>
Farbübergänge anlegen und Deckkraft ändern	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Die Bedeutung der Farben</b> .....	<b>110</b>
Psychologie und Harmonie der Farben	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Grundlagen der Farbenlehre</b> .....	<b>112</b>
Theoretisches und Praktisches über Farbanwendungen	

## **Kapitel 4: Objekte verarbeiten**

<b>Objekte gruppieren und duplizieren</b> .....	<b>118</b>
Objekte ausrichten und Pattern gestalten	
<b>Objekte verteilen</b> .....	<b>120</b>
Objektabstände und Verteilungen	
<b>Objekte sortieren</b> .....	<b>122</b>
Objekte und Ebenen neu positionieren	
<b>Objekte als Ziel auswählen</b> .....	<b>124</b>
Objekte auf der oberen oder unteren Ebene positionieren	
<b>Objekte transformieren</b> .....	<b>126</b>
Objekte spiegeln, drehen oder neigen	
<b>Objektstile speichern</b> .....	<b>128</b>
Effekte, Füllungen und Objekteigenschaften übertragen	
<b>Objekte rastern</b> .....	<b>130</b>
Objekte für die Webausgabe in Pixelebenen wandeln	

## **Kapitel 5: Ebenen illustratorisch einbeziehen**

<b>GRUNDLAGENEXKURS: Professionelles Illustrieren</b> .....	<b>134</b>
Von der Entwurfsskizze zu Produkt und Präsentation	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Illustrieren mit Affinity Designer</b> .....	<b>136</b>
Was Sie grundsätzlich wissen sollten	
<b>Duplizierte Hintergründe erzeugen</b> .....	<b>142</b>
Illustrationen mit gruppierten Ebenen schnell duplizieren	
<b>Ebenendeckkraft und Mischmodi</b> .....	<b>144</b>
Illustrationen verstärken durch Ineinanderkopieren	
<b>Räumlichkeit erzeugen</b> .....	<b>148</b>
Objekte in einem Objekt platzieren und zuschneiden	
<b>Ebenen maskieren</b> .....	<b>150</b>
Zerstörungsfreies Radieren mit Vektor- und Pixelmasken	
<b>Anpassungsebenen anwenden</b> .....	<b>152</b>
Anpassungen einer Ebene oder einem Objekt zuweisen	

## Kapitel 6: Ebeneneffekte

<b>3D-Effekte</b> .....	158
Dinge realistisch räumlich wirken lassen	
<b>Abgerundete Kanten und Schatten</b> .....	160
Kanten schleifen/Relief für mehr Räumlichkeit	
<b>Farbstimmung erzeugen</b> .....	162
Bestehende Farben mit gleichmäßiger Farbe abdecken	
<b>Bewegung durch Unschärfe</b> .....	164
Gaußsche Unschärfe kreativ einsetzen	
<b>Grafik mit Farbverlauf mischen</b> .....	166
Farben mit einem Farbverlauf belegen	
<b>Farbschimmer</b> .....	168
Schein nach innen und außen anwenden	
<b>Räumlichkeit durch Schatten</b> .....	170
Illustrationen mit einem Schatten ausstatten	
<b>Grafik vom Hintergrund abheben</b> .....	172
Illustrationen mit einer farbigen Linie umranden	

## Kapitel 7: Illustrationen mit Pixel und Pinsel

<b>GRUNDLAGENEXKURS: Vektorgrafiken mit Pixeln mischen</b> .....	176
Inspiration für digitale Pinsel und Texturen	
<b>Pinsel einstellen</b> .....	184
Pinselvariationen und Grafiktablett	
<b>Vektor- und Pixelpinsel</b> .....	186
Vektorgrafiken mit Rasterungen verfeinern	
<b>Grafiken mit Blendern verwischen</b> .....	188
Das Verwischen-Werkzeug nutzen	
<b>Unerwünschte Elemente entfernen</b> .....	190
Den Radierer anwenden	
<b>Retuschieren in der Pixel Persona</b> .....	192
Präzise Verbesserungen vornehmen	
<b>Das Pinselsortiment erweitern</b> .....	194
Standardpinsel duplizieren und weiterbearbeiten	
<b>Pinsel selbst erstellen</b> .....	196
Neue Pinsel mit Kategorien anlegen	
<b>Pinsel mit Freunden teilen</b> .....	200
Pinsel exportieren und importieren	

## Kapitel 8: Pixelauswahl und Freistellen

<b>Pixelauswahl erstellen</b> .....	204
Verschiedene Pixelauswahlen ausprobieren	
<b>Pixelauswahl nach Bereichen</b> .....	206
Farb- oder Tonwertbereiche auswählen	
<b>Pixelauswahl nach Farbprobe</b> .....	208
Auswahl nach Farben eines Bildes	
<b>Pixelauswahl ändern</b> .....	210
Auswahlgrößen und Randschärfen	
<b>Kanten einer Auswahl verfeinern</b> .....	212
Auswahl von Haaren erstellen	
<b>Umrandungsauswahl entdecken</b> .....	214
Neue Auswahl durch Umrisslinien	

## Kapitel 9: Typografie und Textwerkzeuge

<b>GRUNDLAGENEXKURS: Textverarbeitung in Affinity Designer</b> .....	218
Textwerkzeuge und Panels der Draw Persona	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Typografie und Layout</b> .....	220
Schrift- und Textgestaltung	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Die Textgestaltung</b> .....	222
Einführung in die Mikro- und Makrotypografie	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Veredelungen und Sonderfarben</b> .....	224
Globale Farben, Schmuckfarben und Überdrucken	
<b>Texte schreiben</b> .....	226
Grafiktext und Rahmentext setzen	
<b>Fülltext und Textformatierung</b> .....	228
Blindtext im Testlayout einfügen	
<b>Zeichenformatierung</b> .....	230
Schriftarten und Größen leicht wechseln	
<b>Absatzformatierung</b> .....	232
Ausrichtung, Einzüge und Tabstopps bearbeiten	
<b>Eine Visitenkarte gestalten</b> .....	234
Zeichen- und Absatzformatierung anwenden	
<b>Textstile nutzen</b> .....	236
Systematisches Arbeiten leicht gemacht mit Textstiltypen	
<b>Ein Logo im Rundsatz</b> .....	240
Text auf einen Pfad setzen und einer Form folgen lassen	
<b>Text mit einem Bild füllen</b> .....	242
Schrift in Pfade umwandeln	
<b>Farben automatisch ändern</b> .....	244
Globale Farben wirken Wunder	

## Kapitel 10: Responsives Webdesign

<b>GRUNDLAGENEXKURS: Webdesign in Affinity Designer</b> .....	248
Webseiteninhalte gestalten und responsiv skalieren	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: Einführung ins Webdesign</b> .....	252
Praktisches Grundwissen für gute Webauftritte	
<b>GRUNDLAGENEXKURS: UX- und UI-Design</b> .....	254
Von der Planung bis zum fertigen Weberlebnis	
<b>Formatvorgaben für Geräte</b> .....	256
Dokumenteinstellung für iPhone, iPad und Co.	
<b>Logo webfreundlich anlegen</b> .....	258
Logo mit transparentem Hintergrund	
<b>Favicon anfertigen</b> .....	260
Wiedererkennung der Webseiten steigern	
<b>Icons erstellen</b> .....	262
Einfache Symbole generieren	
<b>Buttons designen</b> .....	264
Buttons und Banner aus Grundformen erzeugen	
<b>Symbole verwalten</b> .....	266
Objekttypen mehrmals platzieren	
<b>Header aufbauen</b> .....	268
Header für einen Willkommensbildschirm gestalten	
<b>Assets nutzen</b> .....	270
Auf Designelemente schnell zugreifen	
<b>Beschränkungen definieren</b> .....	272
Skalierung und Verankerungen festlegen	
<b>Das Beispielmateriale zum Buch</b> .....	276
<b>Index</b> .....	277