

Inhalt

Über dieses Buch	10
Kapitel 1: Arbeitsbereich und Grundlagen	
GRUNDLAGENEXKURS: Die drei Personas	14
Allgemeines zu Programmoberfläche und Arbeitsumgebung	
Arbeitsbereich einrichten	18
Oberflächen anpassen und Panels organisieren	
Assistenten konfigurieren	21
Hilfshinweise ein- und ausschalten	
Dokument anlegen	23
Dokumente erstellen, einbetten und Zwischenablage verwenden	
Auflösung einstellen und ändern	26
Bildauflösungen für Druck, Web oder Geräte	
Darstellungsgröße ändern	28
Zoomfaktoren kennenlernen	
Bildansichten navigieren	30
Ansicht verschieben, scrollen und teilen	
Farbe definieren	32
Farben über RGB, CMYK oder HSL bestimmen	
Farbfelder und Paletten nutzen	36
Eigene Farben abspeichern und löschen	
Änderungen rückgängig machen	39
Im Protokoll rückgängig machen	
Arbeiten speichern	41
Affinity Designer hat sein eigenes Dateiformat mit Protokoll	
Arbeiten exportieren	43
Andere Dateiformate wie JPEG, PDF und Co. werden exportiert	
Exportieren per Export Persona	45
Slices und Exportoptionen nutzen	
Kapitel 2: Designhilfen und Tipps	
GRUNDLAGENEXKURS: Illustration und Design	50
Gestaltungsgrundlagen to go	
Ebenen anordnen	56
Das Arbeiten mit Ebenen hilft bei der Organisation	

ArtBoards verwenden	60
Flexibel gestalten	
Lineale und Hilfslinien verwenden	64
Bringen Sie Struktur in Ihr Dokument	
Seitenränder festlegen	66
Gestaltung auf Druckformate anpassen	
Leinwand drehen	68
Texte oder Pinselstriche natürlich auftragen	
Raster einblenden	70
Dreidimensionales Zeichnen mit System	
Magnetische Ausrichtung nutzen	72
Ausrichtungsvorgaben für Objekte einstellen	
Dynamische Hilfslinien verwenden	74
Objekte sauber im Format ausrichten	
Webgrafiken pixelgenau	76
Pixelausrichtung erzwingen	
Arbeiten mit Snapshots	78
Arbeitsschritte dokumentieren und speichern	
GRUNDLAGENEXKURS: Die wichtigsten Tastenkürzel	80
Häufig verwendete Werkzeuge und Befehle	

Kapitel 3: Kurven, Formen und Farben

GRUNDLAGENEXKURS: Vektorkunst – Pfade und Formen	86
Verlustfreies Skalieren mit Vektorgrafiken	
Linien und Formen zeichnen	94
Kurven mit dem Zeichenstift oder Bleistift erstellen	
Objekte in Kurven umwandeln	96
Geometrische Formen in Kurven umwandeln	
Kurven und Formen bearbeiten	98
Vektorgrafiken verfeinern	
Formwerkzeug handhaben	100
Geometrische Formen verbinden	
8-Bit-Illustrationen erzeugen	102
Pixel-Illustrationen erstellen	
Ecken abrunden	104
Scharfe Ecken weicher gestalten	
Lasern und Fräsen ausprobieren	106
SVG- und EPS-Dateiformate anwenden	
Farbverlauf und Transparenz	108
Farbübergänge anlegen und Deckkraft ändern	

GRUNDLAGENEXKURS: Die Bedeutung der Farben	110
Psychologie und Harmonie der Farben	
GRUNDLAGENEXKURS: Grundlagen der Farbenlehre	112
Theoretisches und Praktisches über Farbanwendungen	

Kapitel 4: Objekte verarbeiten

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

Kapitel 5: Ebenen illustratorisch einbeziehen

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

Kapitel 6: Ebeneneffekte

3D-Effekte	158
Dinge realistisch räumlich wirken lassen	

Abgerundete Kanten und Schatten	160
Kanten schleifen/Relief für mehr Räumlichkeit	
Farbstimmung erzeugen	162
Bestehende Farben mit gleichmäßiger Farbe abdecken	
Bewegung durch Unschärfe	164
Gaußsche Unschärfe kreativ einsetzen	
Grafik mit Farbverlauf mischen	166
Farben mit einem Farbverlauf belegen	
Farbschimmer	168
Schein nach innen und außen anwenden	
Räumlichkeit durch Schatten	170
Illustrationen mit einem Schatten ausstatten	
Grafik vom Hintergrund abheben	172
Illustrationen mit einer farbigen Linie umranden	

Kapitel 7: Illustrationen mit Pixel und Pinsel

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

Kapitel 8: Pixelauswahl und Freistellen

Pixelauswahl erstellen	204
Verschiedene Pixelauswahlen ausprobieren	
Pixelauswahl nach Bereichen	206
Farb- oder Tonwertbereiche auswählen	

Pixelauswahl nach Farbprobe	208
Auswahl nach Farben eines Bildes	
Pixelauswahl ändern	210
Auswahlgrößen und Randschärfen	
Kanten einer Auswahl verfeinern	212
Auswahl von Haaren erstellen	
Umrandungsauswahl entdecken	214
Neue Auswahl durch Umrisslinien	

Kapitel 9: Typografie und Textwerkzeuge

GRUNDLAGENEXKURS: Textverarbeitung in Affinity Designer	218
Textwerkzeuge und Panels der Designer Persona	
GRUNDLAGENEXKURS: Typografie und Layout	220
Schrift- und Textgestaltung	
GRUNDLAGENEXKURS: Die Textgestaltung	222
Einführung in die Mikro- und Makrotypografie	
GRUNDLAGENEXKURS: Veredelungen und Sonderfarben	224
Globale Farben, Schmuckfarben und Überdrucken	
Texte schreiben	226
Grafiktext und Rahmentext setzen	
Fülltext und Textformatierung	228
Blindtext im Testlayout einfügen	
Zeichenformatierung	230
Schriftarten und Größen leicht wechseln	
Absatzformatierung	232
Ausrichtung, Einzüge und Tabstopps bearbeiten	
Eine Visitenkarte gestalten	234
Zeichen- und Absatzformatierung anwenden	
Textstile nutzen	236
Systematisches Arbeiten leicht gemacht mit Textstiltypen	
Ein Logo im Rundsatz	240
Text auf einen Pfad setzen und einer Form folgen lassen	
Text mit einem Bild füllen	242
Schrift in Pfade umwandeln	
Grafiktext mit Pinsel verändern	244
Schrift mit Pflanzen dekorieren	
Text räumlich wirken lassen	246
Mit Kopien 3D Effekte erzeugen	
Farben automatisch ändern	248
Globale Farben wirken Wunder	

Kapitel 10: Responsives Webdesign

GRUNDLAGENEXKURS: Webdesign in Affinity Designer	252
Webseiteninhalte gestalten und responsiv skalieren	
GRUNDLAGENEXKURS: Einführung ins Webdesign	256
Praktisches Grundwissen für gute Webauftritte	
GRUNDLAGENEXKURS: UX- und UI-Design	258
Von der Planung bis zum fertigen Weberlebnis	
Formatvorgaben für Geräte	260
Dokumenteinstellung für iPhone, iPad und Co.	
Logo webfreundlich anlegen	262
Logo mit transparentem Hintergrund	
Favicon anfertigen	264
Wiedererkennung der Webseiten steigern	
Icons erstellen	266
Einfache Symbole generieren	
Buttons designen	268
Buttons und Banner aus Grundformen erzeugen	
Symbole verwalten	270
Objekttypen mehrmals platzieren	
Header aufbauen	272
Header für einen Willkommensbildschirm gestalten	
Assets nutzen	274
Auf Designelemente schnell zugreifen	
Muster per Symbole kreieren	276
Hintergründe oder Pattern schnell gestalten	
Isometrische Projektionsebene	278
Icons an isometrisches Raster anpassen	
Beschränkungen definieren	280
Skalierung und Verankerungen festlegen	
GRUNDLAGENEXKURS: Affinity Designer auf dem iPad	284
Übersicht über die Oberfläche und der Start der App	
GRUNDLAGENEXKURS: Die Werkzeuge und Shortcuts	288
Affinity Designer einfach bedienen auf dem iPad	
GRUNDLAGENEXKURS: Gesten auf dem iPad	290
Tipps und Tricks zur Handhabung und Navigation	
GRUNDLAGENEXKURS: Das Studio und dessen Panel	292
Gleicher Funktionsumfang auf dem iPad	
Das Beispielmaterial zum Buch	298
Index	299