



Winfried  
Seimert



# Affinity Designer

Praxiswissen für Einsteiger



## **Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)**

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des ebooks das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine ebooks vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechtemanagement. Bei Kauf im Webshop des Verlages werden die ebooks mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro Nutzer signiert.

Bei Kauf in anderen ebook-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

**Winfried Seimert**

**Affinity Designer**  
**Praxiswissen für Einsteiger**



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-95845-743-0

1. Auflage 2018

<http://www.mitp.de>

E-Mail: [mitp-verlag@sigloch.de](mailto:mitp-verlag@sigloch.de)

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2018 mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Sabine Janatschek

Sprachkorrektorat: Petra Kleinwegen

Covergestaltung: Christian Kalkert, [www.kalkert.de](http://www.kalkert.de)

Satz: Petra Kleinwegen

Bildnachweis Cover: iStock.com/Floortje

# Inhalt

---

<b>1</b>	<b>Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer</b>	<b>11</b>
1.1	Einleitung	12
	Für wen ist das Buch?	13
	Gibt es Beispieldateien?	14
	Betriebssystem?	15
	Systemanforderungen	16
	Up to date?	17
	Testversion	18
1.2	Erste Schritte mit Affinity Designer	19
	Starten und Beenden	19
	Arbeitsbereiche	20
	Arbeitsbereich Draw Persona	21
	Arbeitsbereich Pixel Persona	39
	Arbeitsbereich Export Persona	45
	Hilfe in Notlagen	47
1.3	Tastenkombinationen	47
	Elementares	49
	Ansichten	49
	Werkzeuge (Draw Persona)	50
	Auswählen / Bearbeiten	51
	Ebenen	52
<b>2</b>	<b>Sieh an: Arbeiten mit Grafikdateien</b>	<b>53</b>
2.1	Grafikdateien öffnen	55
2.2	Neue Grafikdatei erstellen	56
2.3	Vorhandene Grafikdatei ändern	63
	Grundeinstellungen ändern	63
	Weitere Zeichenflächen	65
2.4	Grafikdateien betrachten	70
	Ansichtssachen	70
	Zoomen	71
	Verschieben eines Ausschnitts	73
	Navigieren	74

2.5	Arbeitshilfen .....	75
	Lineale .....	75
	Hilfslinien .....	77
	Raster .....	80
	Protokoll .....	81
	Snapshots .....	82
2.6	Grafikdateien speichern .....	83
2.7	Grafikdateien exportieren .....	85
2.8	Grafikdateien schließen .....	87
2.9	Druckausgabe .....	87
<b>3</b>	<b>Kreatives Gestalten: Grafikobjekte .....</b>	<b>91</b>
3.1	Erstellen von Grafikobjekten .....	92
	Zeichenwerkzeuge .....	92
	Objekte frei erstellen .....	93
	Objekte markieren .....	94
	Objekte verschieben .....	95
	Objekte vervielfältigen .....	97
	Objekte transformieren .....	99
	Workshop: Blume, Teil 1 .....	104
	Workshop: Affinity Logo, Teil 1 .....	108
	Auswahl ausblenden .....	109
	Zurücksetzen .....	110
	Objekte gestalten .....	110
	Objekte löschen .....	112
	Objekte sperren .....	112
3.2	Zeichnen elementarer Objekte .....	113
	Ellipse .....	113
	Abgerundetes Rechteck .....	115
	Dreieck .....	116
	Weitere Objekte .....	117
	Workshop: Schümlibär, Teil 1 .....	117
	Freihand- und kalligrafische Linien .....	118
3.3	Objekte einbinden .....	122
	Zwischenablage .....	122
	Drag&Drop .....	123
	Platzieren .....	123

---

3.4	Ebenen .....	126
	Das Panel Ebenen .....	127
	Neue Standardebene anlegen .....	128
	Arbeiten mit Ebenen .....	129
	Symbole .....	133
	Schnittmasken .....	137
<b>4</b>	<b>Neue Sichtweisen: Objekte verändern .....</b>	<b>139</b>
4.1	Objekte färben .....	140
	Farbdarstellung .....	140
	Füllung und Kontur .....	142
	Workshop Schümlibär, Teil 2 .....	148
	Workshop: Blume, Teil 2 .....	152
	Farbeinstellungen .....	155
4.2	Objekte gestalten .....	159
	Stile .....	159
	Textur .....	160
4.3	Objekte arrangieren .....	162
	Objekte anordnen .....	162
	Objekte gruppieren .....	163
	Objekte ausrichten und verteilen .....	165
	Workshop: Affinity Logo, Teil 2 .....	167
4.4	Objekte kombinieren .....	168
	Varianten .....	169
	Workshop Schümlibär, Teil 3 .....	171
4.5	Objekte zuschneiden .....	172
4.6	Objekte mit Effekten versehen .....	172
	Gaußsche Unschärfe .....	173
	Schatten nach außen .....	174
	Schatten nach innen .....	176
	Schein nach außen .....	176
	Schein nach innen .....	177
	Umrandung .....	178
	3D .....	178
	Kanten schleifen / Relief .....	179
	Farbe überlagern .....	180
	Verlauf überlagern .....	180
	Workshop Schümlibär, Teil 4 .....	181
4.7	Objekte rastern .....	181

---

<b>5</b>	<b>Freies Gestalten: Pfade (Kurven)</b> .....	<b>185</b>
5.1	Funktionsweise von Pfaden .....	186
	Knoten .....	187
	Knoten löschen .....	191
	Knoten hinzufügen .....	192
	Pfade verändern .....	193
5.2	Gerade Pfade .....	196
	Zeichnen einer geraden Linie .....	196
	Zeichnen eines geraden Objekts .....	197
	Zeichnen eines gekrümmten Segments .....	199
5.3	Freihand-Pfade erstellen .....	201
	Zeichnen eines Freiformpfades .....	201
	Workshop: Kleine freihändige Zeichnung .....	202
	Zeichnen eines geschlossenen Pfades .....	203
	Glätten eines Pfades .....	203
	Malen mit dem Vektorpinsel .....	206
5.4	Vektorisierung .....	208
<b>6</b>	<b>Wer schreibt, bleibt: Texte</b> .....	<b>213</b>
6.1	Texteingabe .....	214
	Grafiktext .....	215
	Rahmentext .....	216
	Platzhaltertext .....	219
	Text in Objekt .....	220
	Zeichen .....	221
	Rechtschreibung .....	223
6.2	Formatierungen .....	224
	Kontextleiste .....	224
	Zeichenformatierung .....	225
	Absatzformatierung .....	227
	Textstile .....	228
	Tabstopps .....	234
6.3	Text und Pfade .....	237
	Pfadtexte .....	237
	Schriften in Pfade umwandeln .....	239

<b>7</b>	<b>Der richtige Dreh: Einstellungen und Publikationen .....</b>	<b>241</b>
7.1	Einstellungen .....	242
	Allgemein .....	242
	Farbprofile .....	243
	Performance .....	246
	Werkzeuge .....	247
	Tastenkürzel .....	248
	Verschiedenes .....	248
7.2	Assistenten .....	249
7.3	Publikationen .....	250
	Firmenfarbe .....	250
	Visitenkarte .....	252
	Puzzle .....	265
	Plakat .....	270
	<b>Index .....</b>	<b>279</b>



# Kapitel 1

---

## Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer

1.1 Einleitung .....	12
1.2 Erste Schritte mit Affinity Designer .....	19
1.3 Tastenkombinationen .....	47

---

## 1 Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer

---

Mit dem *Affinity Designer* steht Ihnen ein professionelles vektororientiertes Zeichenprogramm zur Seite, das Ihnen vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten bietet. Das Programm hat sich in den letzten Jahren zu einer veritablen Konkurrenz zu Adobes Illustrator entwickelt. Nicht nur, dass er über einen ähnlichen Funktionsumfang verfügt, er ist zudem auch sehr preiswert. Der Hersteller Serif verlangt keine Abo-Zahlungen, sondern man kann wie gewohnt die Software-Lizenz kaufen und bekommt zudem gegenwärtig alle Updates und Weiterentwicklungen umsonst angeboten. Wie Sie rasch bemerken werden, ist es ein sehr leistungsstarkes Werkzeug, das Ihnen effizient ermöglicht, hochwertige Zeichnungen für Druck, Web und andere Medien zu erstellen.

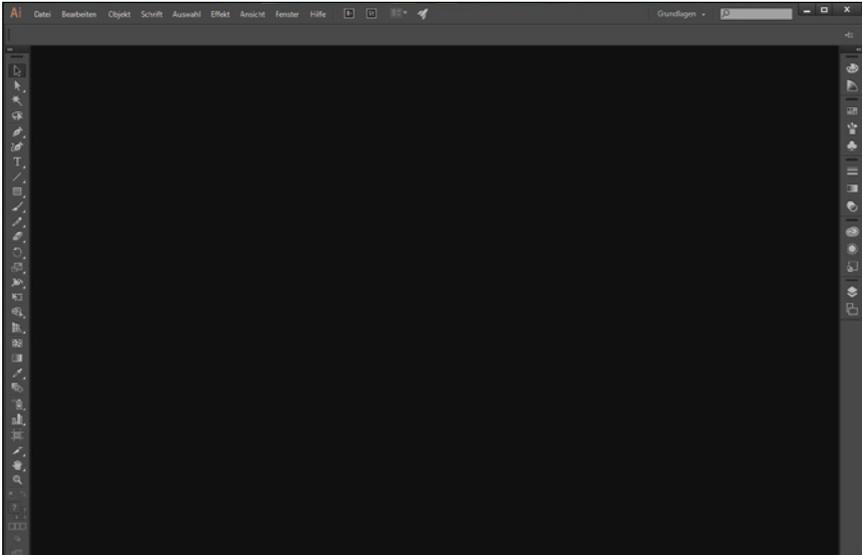
Als erster Teil eines Pakets für Grafik-, Bildbearbeitung und Publishing erschien das vektorbasierte Grafik- und Zeichenprogramm im Oktober 2014. Im Juli 2015 folgte *Affinity Photo*, welches das Gegenstück zu Adobes Photoshop ist, und für Mitte 2018 ist ein weiteres Programm mit dem Namen *Affinity Publisher* angekündigt, das ein Pendant für Adobes InDesign werden soll.



**Abb. 1.1:** Affinity Designer ist eines von Dreien (Quelle: Serif-Homepage)

### 1.1 Einleitung

Die Bildbearbeitung des englischen Herstellers Serif möchte dem professionellen Anwender eine Alternative zu Adobe Illustrator in die Hand geben.



**Abb. 1.2:** Der Platzhirsch Illustrator CC

Und in der Tat, das Grafikbearbeitungsprogramm Affinity Designer, das in diesem Buch behandelt wird, hat sich schnell zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz zum Platzhirsch Adobe Illustrator entwickelt. Was viele besonders freut: der Hersteller Serif verlangt keine monatliche Abo-Zahlungen, sondern lediglich einmalig um die fünfzig Euro pro Programm. Dabei verfügt Affinity Designer, im Folgenden oft einfach nur *Designer* genannt, über einen ähnlichen Funktionsumfang wie der Klassiker der Grafikbearbeitung und steht ihm in Vielem nicht nach. Man merkt schnell, dass das Hauptziel der Entwickler ein weitgehend nicht-destruktiver Workflow und der zweite Schwerpunkt auf Arbeitskomfort und Geschwindigkeit war. Wenn Sie schon mal mit Adobes Illustrator gearbeitet haben, werden Sie sehen, dass sich Affinity Designer sehr viele Grundfunktionen mit dem Klassiker teilt.

## Für wen ist das Buch?

Mit den umfangreichen Werkzeugen und Optionen können Sie 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 des Programms 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 Grafikprofis geschrieben. Es ist auch nicht so konzipiert, dass es Ihnen alle Fragen zu Affinity Designer 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 Zeichnen, Illustrieren oder gar Layouten zu beschäftigen. Gerade wenn Sie »nichts mit händischem Zeichnen am Hut« haben, werden Sie sehen, wie man mit ein wenig Übung zu ansehnlichen Ergebnissen kommt.

Um Ihnen die Vorteile des Programms zu demonstrieren und die Funktionsweise von Vektorgrafiken 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 kapitelweise. Dabei werden Sie zunächst mit dem Handwerkzeug, 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. Dementsprechend unterliegen die einzelnen Kapitel zwar einer chronologischen Reihenfolge, sind aber jeweils in sich abgeschlossen.

Das Buch ist nicht so konzipiert, dass es alles zeigt, sondern möchte Ihnen so viel grundlegendes, strukturelles Wissen an die Hand geben, dass sich viele Probleme erschließen lassen. 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 Problemen darzustellen. Das führt natürlich dazu, dass der ein oder andere Aspekt vielleicht 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.

### **Gibt es Beispieldateien?**

Dem Buch wurde keine CD beigelegt und damit wurde 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 »müssen«. 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.

## Betriebssystem?

Das Softwareunternehmen Serif entwickelte 2014 das Programm zunächst für die Computer-Produktlinie von Apple. 2016 kam dann die Version für Windows hinzu und bietet seitdem sowohl unter Windows wie macOS die gleichen Funktionen. In diesem Buch finden Sie Abbildungen der Ende 2017 für alle Betriebssysteme erschienenen Version 1.6, die hauptsächlich einige Korrekturen unter der Haube brachte.

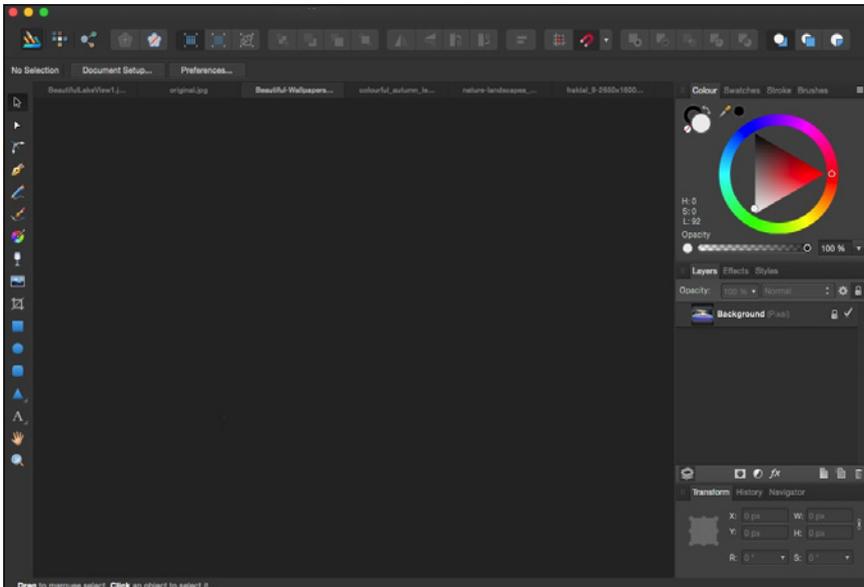


Abb. 1.3: Affinity Designer auf einem Mac

### Hinweis

Es gibt noch eine Version für das iPad, die sich ein wenig im Aufbau von den beiden anderen Plattformen unterscheidet. Diese Version wird in diesem Buch nicht behandelt.

Das Buch wurde mit der Windows-Version auf einem Windows-10-Rechner erstellt und demzufolge 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

## 1 Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer

---

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.

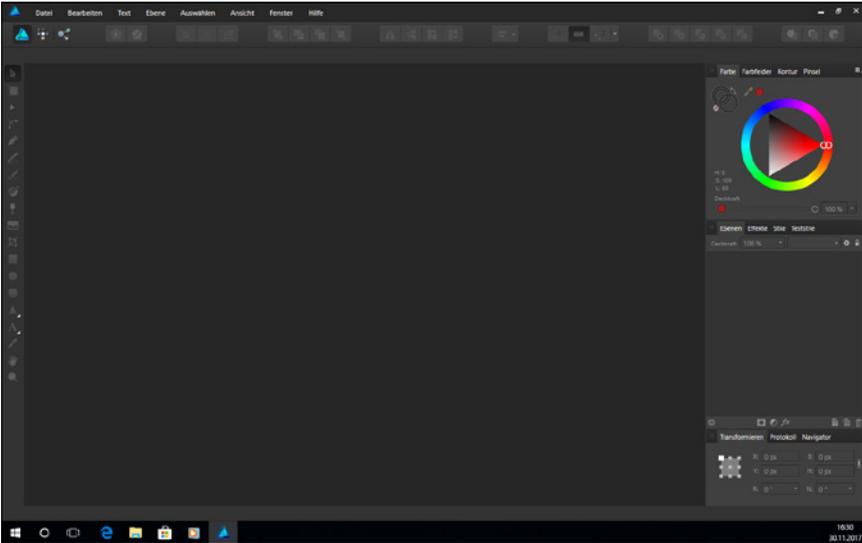


Abb. 1.4: ... und auf einem Windows-10-PC

### Systemanforderungen

Um mit Affinity Designer arbeiten zu können, genügt erfreulicherweise ein Rechner mit normaler Arbeitsleistung.

Serif selbst schlägt für ein Microsoft-Windows-System folgende Konfiguration vor:

- Windows-PC mit Windows 10, 8 oder 7 mit Maus oder äquivalentem Eingabegerät
- zu DirectX 10 kompatible Grafikkarte oder höher
- Beim Arbeitsspeicher reichen 2 GB RAM aus, wobei 4 GB RAM empfohlen werden.
- Bei der Festplatte sollten 670 MB verfügbar sein und es gilt zu bedenken, dass während der Installation zusätzlicher Speicherplatz benötigt wird.
- Beim Display ist eine Größe von 1280 x 768 oder höher empfehlenswert.

Verwenden Sie OS X/macOS, dann gelten folgende Abweichungen:

- Intel 64-Bit Core 2 Duo oder besser (aus 2007)
- Als OS X sollte Mac OS X 10.7.5, 10.8, 10.9, 10.10 oder 10.11 Lion, Mountain Lion, Mavericks, Yosemite und El Capitan vorhanden sein, bei macOS mindestens 10.12 Sierra.
- Für das Programm selber werden 1.07 GB verfügbare Festplattenkapazität benötigt, wobei auch hier während der Installation zusätzlicher Speicherplatz erforderlich ist.

Wenn diese Voraussetzungen gegeben sind, kann es mit der Installation losgehen. Diese ist rasch erledigt und gleicht im Wesentlichen der Installation anderer Programme. Die Installation von Affinity Designer ist absolut problemlos und einfach zu erledigen. Sie werden durch die einzelnen Schritte geführt und müssen im Regelfall nur auf die Schaltfläche WEITER klicken.

Im Prinzip müssen Sie nur Ihre (Bestell-)E-Mail-Adresse und den Produktschlüssel eingeben und schon kann es losgehen. Ein Onlinekonto oder eine entsprechende Anmeldung ist nicht nötig.

## Up to date?

An Affinity Designer wird ständig gearbeitet und ab und an gibt es eine neue Version. Besitzer beider Versionen können das Update natürlich gratis herunterladen.

Windows-Nutzer werden automatisch durch ein Hinweisfenster zu einem Update aufgefordert, wenn sie das Programm das nächste Mal öffnen.

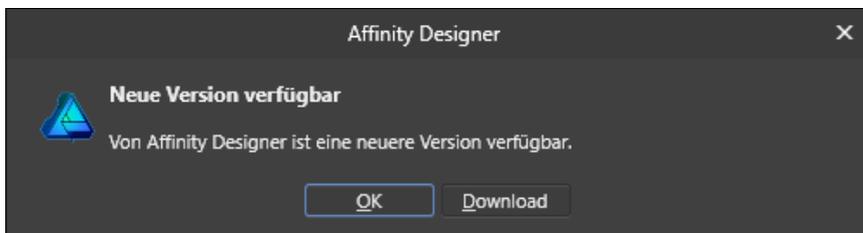


Abb. 1.5: Es gibt was Neues!

Mac-Freunde finden die aktuellste Version im Store.

# 1 Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer

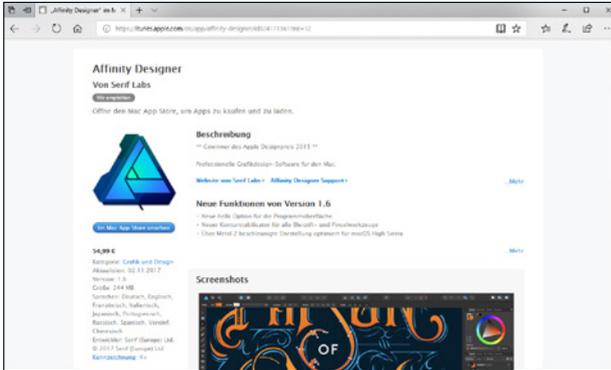


Abb. 1.6: Die neueste Version immer im Store

Laden Sie sich die neueste Version herunter und halten Sie für das Update schon mal Ihre Bestell-E-Mail-Adresse und Ihren Produktschlüssel parat.

## Testversion

Oh, Sie haben Affinity Designer noch nicht auf Ihrem Rechner? Dann könnten Sie trotzdem bald loslegen und sich das Programm in Ruhe anschauen, wenn Sie sich nämlich von der Serif-Homepage (<https://affinity.serif.com/de/designer/>) die kostenlose Testversion herunterladen und installieren.

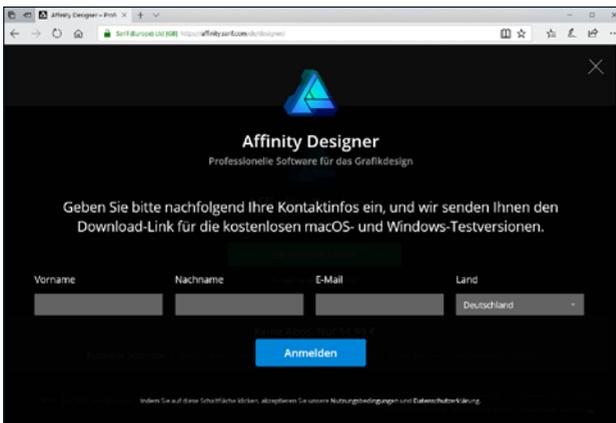


Abb. 1.7: Die Testversion von Designer herunterladen

Steht alles bereit? Dann könnte es jetzt losgehen!

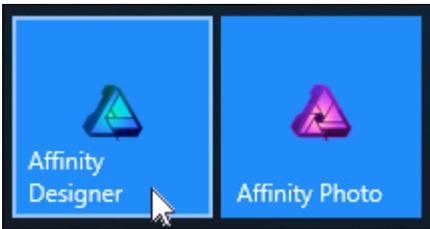
## 1.2 Erste Schritte mit Affinity Designer

Sie verfügen über das Programm und möchten gleich loslegen? Prima! Dann sollten Sie sich zunächst mit dem grundlegenden Aufbau und der Arbeitsweise vertraut machen und das Programm ein bisschen näher kennen lernen.

### Starten und Beenden

Das Starten und Beenden unterscheidet sich je nach verwendetem Betriebssystem ein wenig.

Verfügen Sie über Windows 10, dann wurde bei der Installation eine entsprechende Kachel im Start-Bildschirm angelegt.



**Abb. 1.8:** Einfach auf die Kachel klicken

Arbeiten Sie mit einem Mac, schauen Sie, ob sich das Programmsymbol im Dock befindet. Falls nicht, dann finden Sie es in der Auflistung der Programme im Finder und können es einfach dorthin ziehen.

In beiden Fällen genügt dann ein Klick auf die Kachel bzw. das Icon und schon kann es losgehen.

Der Startvorgang beginnt. Es wird ein Informationsfenster eingeblendet, das Sie darüber informiert, dass jetzt verschiedene Dienste, Bedienfelder und Zusatzmodule geladen werden. Dieser Vorgang dauert beim ersten Mal etwas länger, da hierbei die entsprechenden Einstellungen des Programms vorgenommen werden.

Beenden können Sie das Programm wie gewohnt über die SCHLIESSEN-Schaltfläche am rechten Rand (bzw. beim Mac auf der linken Seite) der Titelleiste, durch Aufruf der Menüfolge DATEI / BEENDEN oder schneller mit **Alt** + **F4** (bzw. beim Mac mit **Cmd** + **Q**).

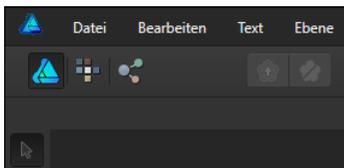


**Abb. 1.9:** Gleich geht es los!

### Arbeitsbereiche

In diesem Buch wird fast durchgängig der Arbeitsbereich **DRAW PERSONA** abgebildet. Affinity Designer bietet Ihnen aber noch weitere **PERSONAS** an, deren Aufbau und Bedeutung Sie im Folgenden näher kennen lernen werden.

Links oben an zentraler Stelle finden Sie die Schaltflächen, mit denen Sie rasch die **PERSONA** wechseln können.



**Abb. 1.10:** An zentraler Stelle die Gruppe **PERSONA**

Konkret können Sie zwischen folgenden **Personas** wechseln:

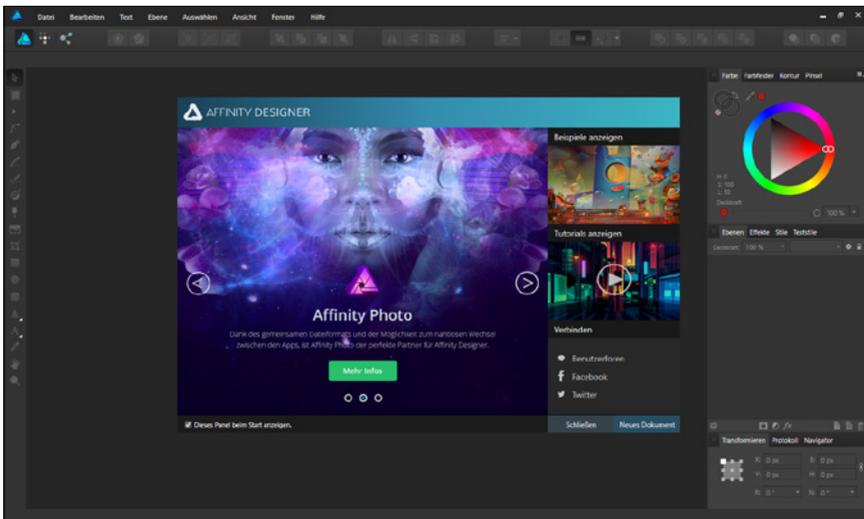
- **DRAW PERSONA:** Das ist der wahrscheinlich wichtigste Arbeitsbereich, der fast die gesamte Grafikbearbeitung abdeckt und mit dem Sie vermutlich die meiste Zeit verbringen. Diese **Persona** verwenden Sie nämlich hauptsächlich zum Zeichnen von Vektorgrafiken wie Linien oder Formen.

- **PIXEL PERSONA:** Dieser Arbeitsbereich stellt die Werkzeuge für das Bearbeiten von Pixelbildern zur Verfügung. Er bietet Möglichkeiten, die normalerweise dem Schwesterprogramm Affinity Photo zuzuordnen sind.
- **EXPORT PERSONA:** In diesem Arbeitsbereich findet man verschiedene Optionen für den Export des fertigen Bildes. Grafiken werden im eigenen Format \*.afdesign gespeichert. Damit diese auch in anderen Programmen genutzt werden können, finden Sie in diesem Arbeitsbereich alle Werkzeuge für das Exportieren in die verschiedenen Formate sowie die Optionen für den Druck.

Je nach gewählter Persona finden Sie unterschiedliche Menüs, Symbole oder Werkzeuge vor.

## Arbeitsbereich Draw Persona

Nach einer Weile erscheint die Affinity-Designer-typische Benutzeroberfläche, der so genannte *Arbeitsbildschirm*. Auf diesem befinden sich alle wichtigen Elemente, die Ihnen in Zukunft immer wieder begegnen werden. Haben Sie bereits einmal mit Adobes Illustrator gearbeitet, wird Ihnen die Benutzeroberfläche von Affinity Designer vertraut, aber doch irgendwie anders vorkommen.



**Abb. 1.11:** Der Arbeitsbildschirm von Affinity Designer

### Anpassen der Oberfläche

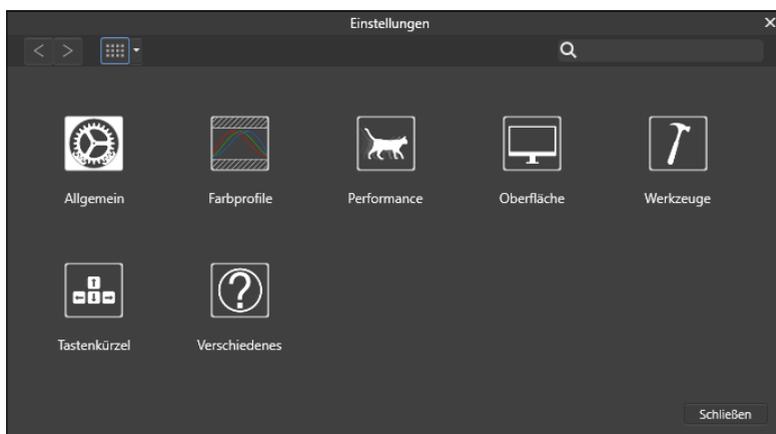
#### Hinweis

Standardmäßig verwendet Affinity Designer wegen des Kontrastes eine sehr dunkle Programmoberfläche. Wenn Sie mögen, können Sie diese aber auf Ihre Bedürfnisse anpassen.

Ist Ihnen die Darstellungsform der Benutzeroberfläche unangenehm, nicht genehm oder störend, dann können Sie das im Dialogfenster **EINSTELLUNGEN** ändern. Dazu benötigen Sie das gleichnamige Dialogfenster, das Sie über die Menüfolge **BEARBEITEN / EINSTELLUNGEN** auf den Schirm rufen.

#### Tipp

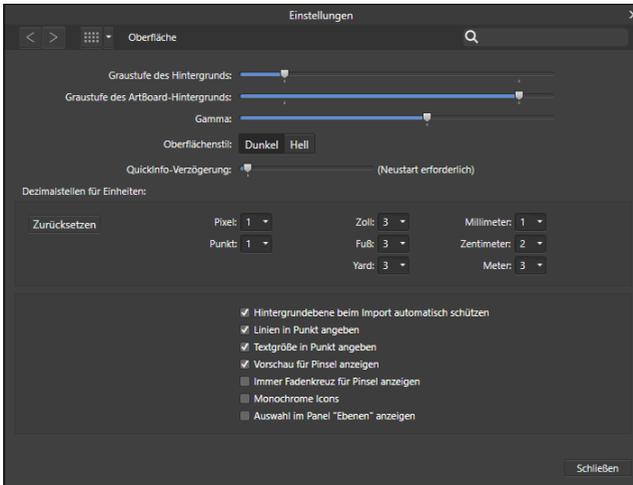
Rasch kommen Sie in dieses zentrale Einstellungsfenster mit der Tastenkombination **Strg** + **,**.



**Abb. 1.12:** Das zentrale Dialogfenster **EINSTELLUNGEN**

Klicken Sie hier auf die Schaltfläche **OBERFLÄCHE**.

Im folgenden gleichnamigen Dialogfenster können Sie über drei Schieberegler die gewünschten Änderungen vornehmen.



**Abb. 1.13:** Passen Sie die Benutzeroberfläche Ihren Wünschen an.

Über den ersten Regler **GRAUSTUFE DES HINTERGRUNDS** legen Sie die Farbe des Hintergrundes fest.

Der zweite Regler legt die Farbe des so genannten *ArtBoards* fest. Hierbei handelt es sich um eine zusätzliche Strukturierungsansicht von Affinity Designer, die Anwendung findet, wenn Sie mehr als ein »Dokument« innerhalb einer Datei verwenden.

Mit dem Regler **GAMMA** können Sie den Kontrast, also die Differenz zwischen der Wiedergabe der weißen und schwarzen Elemente der Arbeitsoberfläche regeln. Das Ziehen nach links bewirkt ein Abdunkeln der Oberfläche, ein Ziehen nach rechts bewirkt das Gegenteil.

Möchten Sie die gesamte Oberfläche entweder im klassischen Schwarz (**DUNKEL**) oder im soften Grau (**HELL**) erscheinen lassen, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche **OBERFLÄCHENSTIL**.

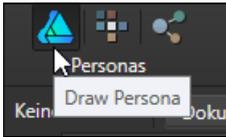


**Abb. 1.14:** Die Darstellung der Oberfläche auf **HELL** umstellen

## 1 Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer

---

Der Regler **QUICKINFO-VERZÖGERUNG** bewirkt das Anzeigeverhalten der kleinen Erklärungsanzeigen (den *QuickInfos*), die man beim Verweilen auf einer Schaltfläche oder einem Objekt angezeigt bekommt.



**Abb. 1.15:** Gerade am Anfang hilfreich: die QuickInfos

Befindet sich der Regler ganz links, erscheinen diese sofort. Je länger Sie Affinity Designer verwenden, desto mehr werden diese Erklärungen vielleicht stören, so dass Sie durch Ziehen nach rechts das Ansprechverhalten verzögern bzw. ganz ausschalten (wenn der Regler ganz rechts steht) können.

### Fenster Willkommen

Mittig auf dem Bildschirm befindet sich das Fenster **WILLKOMMEN**. Möchten Sie dieses beim weiteren Arbeiten entbehren, dann deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **DIESES PANEL BEIM START ANZEIGEN**. Möchten Sie es zu einem späteren Zeitpunkt wieder betrachten, dann rufen Sie es einfach über die Menüfolge **HILFE / WILLKOMMEN** auf.

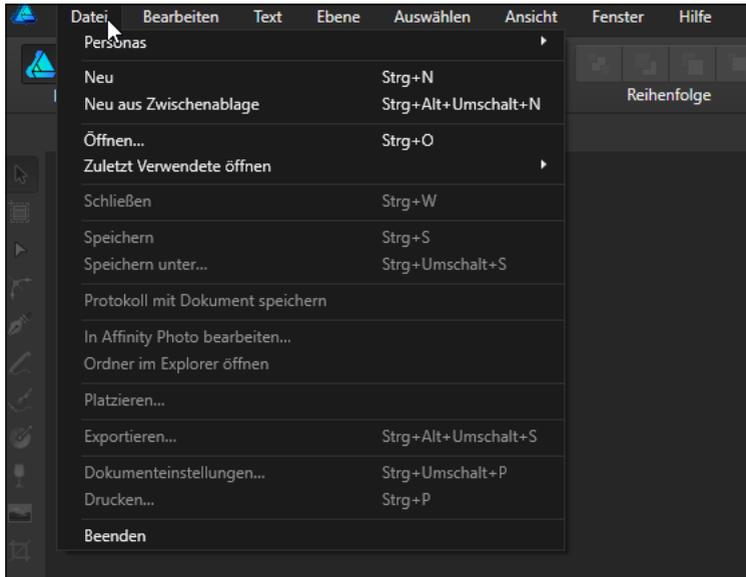
Neben allgemeinen Informationen, die fortlaufend durchgeblendet werden, können Sie sich über die Schaltflächen auf der rechten Seite auf Beispielsdateien (**BEISPIELE ANZEIGEN**) oder Tutorials (**TUTORIALS ANZEIGEN**) des Herstellers Serif zugreifen. Weitere Informationen können Sie über die sich darunter befindlichen Schaltflächen aus den einschlägigen sozialen Netzwerken holen.

Über die beiden Schaltflächen **SCHLIESSEN** bzw. **NEUES DOKUMENT** am rechten unteren Rand können Sie schließlich dieses Fenster direkt schließen oder es durch das Anlegen eines neuen Dokuments schließen lassen.

Klicken Sie an dieser Stelle einmal auf die Schaltfläche **SCHLIESSEN** und betrachten Sie sich den Bildschirm genauer: Neben den üblichen Bestandteilen eines Fensters fallen Ihnen sicherlich sofort ein paar nicht alltägliche Elemente auf, die Ihnen im Laufe Ihrer Arbeit mit Affinity Designer noch öfters begegnen werden. Deshalb sollten Sie sich zunächst mit Ihrer Arbeitsumgebung vertraut machen.

## Menüleiste

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



**Abb. 1.16:** Die Menüleiste

Diese enthält geordnet nach Überbegriffen alle Befehle des Programms.

## Symbolleiste

Direkt darunter befindet sich die *Symbolleiste*.



**Abb. 1.17:** Die Symbolleiste von Affinity Designer

Diese kann auf vielfältige Art und Weise angepasst werden und sieht je nach aktueller Verwendung anders auf. Gerade wenn man neu in dem Programm ist oder an einem fremden Rechner arbeitet, kann das ein wenig verwirrend sein. Deshalb sollten Sie sich zunächst einmal die entsprechenden Konfigurationsmöglichkeiten ansehen. Diese erhalten Sie durch Aufruf des Menüpunktes **ANSICHT / SYMBOLLEISTE ANPASSEN**.

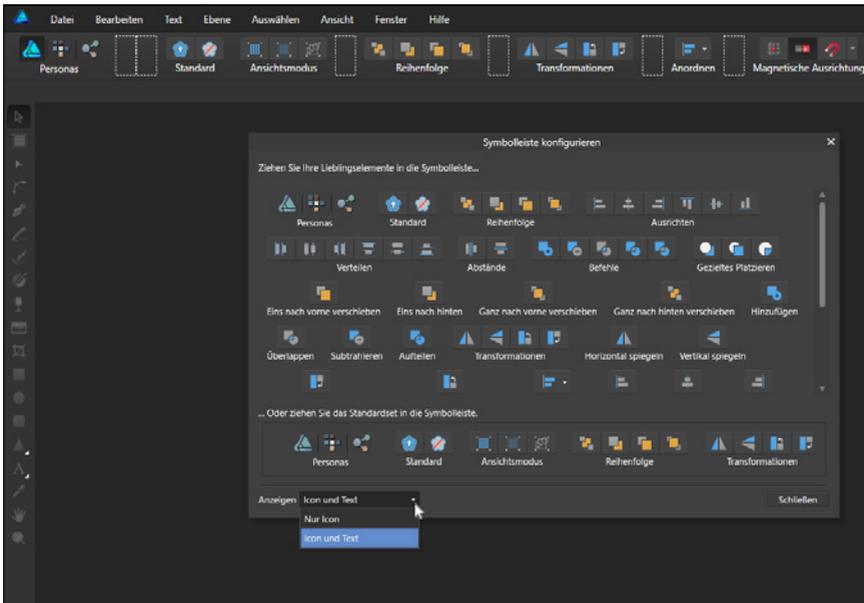
## 1 Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer

In dem erscheinenden Dialogfenster **SYMBOLLEISTE KONFIGURIEREN** können Sie sich nun über das Listenfeld **ANZEIGEN** am unteren linken Rand die entsprechenden erläuternden Bezeichnungen (*Icon und Text*) anzeigen lassen.

### Tipp

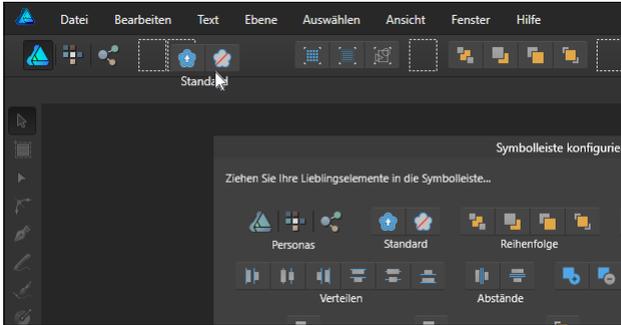
Schneller rufen Sie das Dialogfenster und die Optionen für die Bezeichnungen auf, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle der Arbeitsfläche klicken und die entsprechenden Kontextmenüeinträge auswählen.

Auch wenn diese Darstellungsweise am Anfang etwas mehr Platz beansprucht, werden Sie gewiss rasch mit den Begrifflichkeiten vertraut werden und effizienter zu Werke gehen.



**Abb. 1.18:** Die Symbolleiste anpassen

Möchten Sie weitere Schaltflächen hinzufügen, dann ziehen Sie diese einfach mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.



**Abb. 1.19:** Die Symbolleiste nach eigenen Vorstellungen anpassen

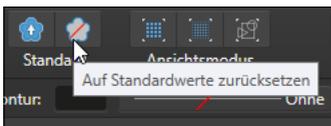
Selten oder nicht mehr benötigte Schaltflächen entfernen Sie, indem Sie diese einfach mit gedrückter Maustaste aus der Symbolleiste ziehen.

Nach Abschluss Ihrer Arbeiten schließen Sie das Dialogfenster durch einen Klick auf die Schaltfläche SCHLIESSEN, den SCHLIESSEN-Button oben rechts oder durch die allgemein übliche Betätigung von `[Esc]`.

Wie Sie nach Einblenden der Erläuterungen gesehen haben, befinden sich auf der Symbolleiste eine Reihe von Gruppen.

Eine Besonderheit von Affinity Designer sind die drei Schaltflächen der ersten Gruppe PERSONAS, mit denen Sie – wie Sie weiter oben gesehen haben – auf die entsprechenden Arbeitsbereiche wechseln können.

Die nächste Gruppe STANDARD enthält die Schaltflächen für die Synchronisierung der Standardwerte. Besonders die zweite Schaltfläche AUF STANDARDWERTE ZURÜCKSETZEN werden Sie bald zu schätzen wissen, denn bei einem Klick darauf werden die Attribute eines ausgewählten Objekts auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

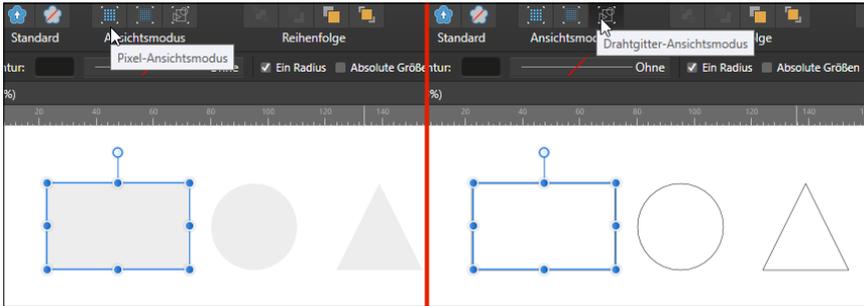


**Abb. 1.20:** Die Standards regeln

Die Schaltflächen der Gruppe ANSICHTSMODUS ermöglichen das angepasste Zugreifen auf verschiedene Ansichtsmodi und Darstellungsoptionen. Während der PIXEL-ANSICHTSMODUS einen speziellen Ansichtsmodus aktiviert, in dem Vektordesigns als einzelne Pixel

## 1 Sollte man kennen: Basiswissen Affinity Designer

dargestellt werden, bietet die Option **DRAHTGITTER-ANSICHTSMODUS** eine Darstellung der Objekte, in der Designs nur als Pfade dargestellt werden.



**Abb. 1.21:** Die verschiedenen Ansichtsmodi und deren Auswirkungen

Die Schaltflächen der Gruppe **REIHENFOLGE** kommen beim Arbeiten mit Ebenen zum Einsatz.

Möchten Sie Objekte anders bzw. zueinander anordnen, dann werden Sie die Schaltflächen der Gruppe **TRANSFORMATION** und der Gruppe **ANORDNEN** verwenden.

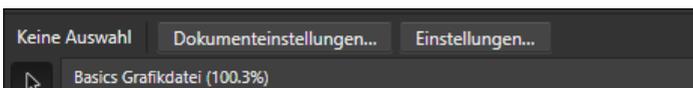
Mit den Schaltflächen der Gruppe **MAGNETISCHE AUSRICHTUNG** können Sie auf die präzise Ausrichtung der Objekte Einfluss nehmen.

Über die Gruppe **BEFEHLE** können Sie durch Anklicken der gleichnamigen Schaltfläche neue Objekte kreieren.

Und schließlich nehmen Sie mit den Schaltflächen der Gruppe **GEZIELTES PLATZIEREN** Einfluss darauf, wo neu erstellte Objekte eingefügt werden.

### Kontextleiste

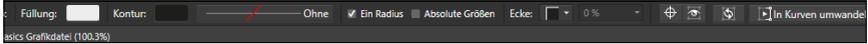
Die Informationen der *Kontextleiste* erscheinen in Abhängigkeit des gewählten Objekts oder Werkzeuges. Das ist etwa der Fall, wenn Sie beispielsweise eine Grafik geöffnet oder eine neue Datei angelegt haben und das Werkzeug **VERSCHIEBEN** aktiviert ist.



**Abb. 1.22:** 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 die 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. 1.23:** Die Kontextleiste bei einem markierten Rechteck

## Werkzengleiste

Auf der linken Seite finden Sie die *Werkzengleiste*, die alle Werkzeuge enthält, die Sie zur Bildbearbeitung benötigen.

### Hinweis

Verzweifeln Sie nicht angesichts der Menge der Werkzeuge und der Gesamtmöglichkeiten des Programms. In diesem Buch lernen Sie die wichtigsten 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.

Damit Sie den Überblick über all diese Schaltflächen behalten, hat Ihnen Affinity Designer eine kleine Hilfe, die Sie bereits schon kennen gelernt haben, die *QuickInfo*, Seite gestellt. Schieben Sie den Mauszeiger über eine der Schaltflächen und warten Sie zwei Sekunden. An dieser Stelle erscheint dann die QuickInfo, der Sie die Bezeichnung des Werkzeugs und seine Funktion entnehmen können.