

# It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

Die Anleitung stammt aus meinem Notizbuch und wurde für das Graphikprogramm Affinity Designer umgeschrieben.

## Zyperngras

Die Natur bringt faszinierende Lebensformen hervor. Bei den Wasserpflanzen welche eh Faszination pur sind... da ist es das Zyperngras, welches mich immer sehr zum staunen gebracht hat. Als kleines Mädchen bekam ich einmal einen Topf mit so einem Stengel und wir nannten es "Sumpfnudel"

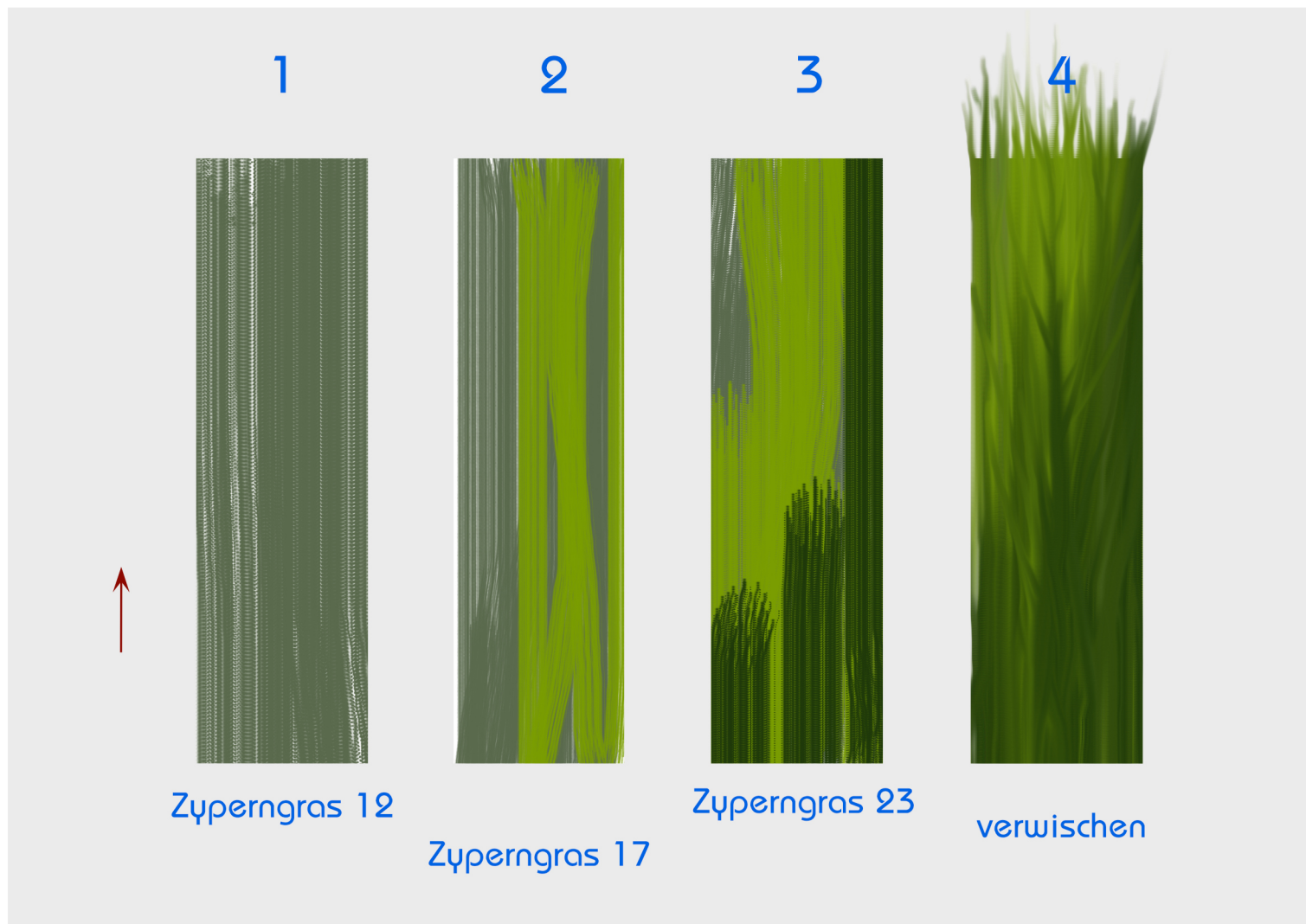
Das Gras gedieh und vermehrte sich von den Wurzeln her von selbst. Teilen konnte man es nicht .... was mal abgerissen war das starb ab. Aaaaaber einfach einen Stiel ohne Wurzeln abschneiden... ihn drehen und das Grünzeug voran... also eigentlich kopfüber in den Schlick stecken.... und die Sumpfnudel macht Wurzeln und dreht ihr innerstes um und bekam da wo vorher unten die Wurzeln waren wieder Blattgrün.

Ich finde das total krass.... ich wollte nicht das mir der Kopf plötzlich an den Füßen wächst... dieser Pflanze scheint das aber egal zu sein.



Geknickte Blätter bestehen aus zwei Teilen... der Rest ist einfach. Bitte keine Blätter duplizieren das sieht man sofort. Es ist ein geringer Aufwand mit einer sehr grossen Wirkung, wenn etwas mehr Zeit investiert wird, damit keine Blätter doppelt sind.

Bevor das Zyperngras bemalt wird eine kleine Übung



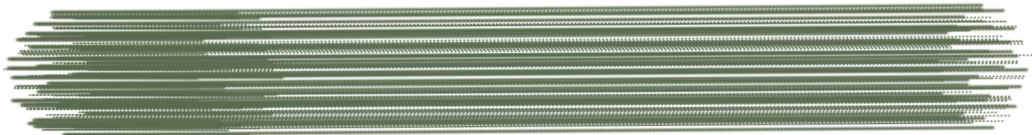
Die mit gelieferte Farbpalette installieren (Zyperngras.afpalette)  
Wenn nun mit der Maus über die Farbfelder der Farbpalette gefahren wird, so hat jedes Farbfeld eine Zahl  
Mit diesen Farben wurden die Rechtecke in Pfeilrichtung bemalen und zwar in der Pixel-Persona

Wechseln in die Pixelpersona....



Die mit gelieferten Rasterpinsel installieren. Die Kategorie heisst Zyperngras malen.

Pinsel Zyperngras 1



Es ist nun eigentlich nicht wichtig wie schön die Farbe aufgetragen wird... Hauptsache es sind verschiedene Schichten so wie bei 1, 2, und 3.  
Nicht vergessen das Feld das bemalt werden soll zu aktivieren, damit die Farbe nur auf das Rechteck zu liegen kommt.  
Der nächste Schritt ist das Verwischen.

Wichtig:

Verwischen ist nicht gleich verwischen. Der Wischfinger kann im Grunde genommen nur die Farbe verwischen die vorhanden ist. Dies bedeutet wenn von aussen in die Form gewischt wird, dann ist da plötzlich keine Farbe mehr. Eigentlich logisch weil wo keine Farbe ist kann auch keine verwischt werden. Passiert dies, dann einfach wieder von innen nach aussen wischen. Darum, wenn an den Kanten einer Form gewischt wird tendenziell nach aussen und nicht nach innen verwischen.

Manchmal hat man so oft gewischt dass die Farbe nicht mehr so ist wie man dies möchte... dann nochmals neue Farbe auftragen und danach wieder wischen.

### **Verwischen aktivieren**

(Ist kein Wischfinger vorhanden befindet man sich **nicht** in der Pixel-Persona).

Verwischt wird mit einem weichen Pinsel, Pinsel Zyperngras 2



Weich bedeutet nichts anderes, als das die Kanten nicht scharf abgegrenzt sind, sondern ähnlich der gauschen Unschärfe verlaufen.

Mit Affinity Pixel-Persona reagiert jeder Pinsel in Kombination mit dem Wischfinger anders.... Es lohnt sich da etwas herum zu testen, denn die Möglichkeiten und deren Resultate sind fantastisch.

**Ist die Form nicht aktiviert kann über sie hinaus gewischt werden.**

Die Einstellungen der einzelnen Pinseln und des Wischfingers hängen mit der Grösse die gewählt wird zusammen....

Ich habe für mein Gras -Wischfinger-Einstellung Breite:32, Fluss 100% und die Stärke so angepasst, das er gleichmässig schmiert und kein Geruckel entsteht. Das muss man je nach Grösse austesten.

Damit das Zyperngras bemalen von Erfolg gekrönt wird... muss ich genaue Angaben machen können. Es hat keinen Sinn wenn ich schreibe Pinselgrösse 60 px und ich auf einem Riesenblatt male und mein Gegenüber auf einem kleinen. Dass das nicht funktionieren kann ist klar. Darum stelle ich hier eines meiner Gräser zur Verfügung und genau auf dem wird anhand meiner Angaben gemalt... Schritt für Schritt Farbe für Farbe.





Schritt 1)  
Den PC neu starten und die Anleitung öffnen

Schritt 2)  
Affinity Designer starten und die Datei Zyperngras öffnen.  
(Wenn möglich den Bildschirm teilen)

Schritt 3)  
In die Pixel-Persona wechseln

Schritt 4)  
Den Teil 1 vom Zyperngras auswählen mit dem Verschiebewerkzeug [V]  
Im Protokoll heisst das Anklicken mit der Maus "Aktuelle Auswahl festlegen"



Schritt 5)  
In der Werkzeugpalette den Malpinsel,  
Tastenkürzel [B] auswählen.

In der Pinselkategorie Zyperngras malen, den  
Pinsel Zyperngras 1 wählen

Am Anfang ist das etwas verwirrend das  
beide Pinsel aktiv sein müssen.... aber es  
macht Sinn... Das Programm muss wissen  
das der Malpinsel verwendet werden soll und  
dann als zweites was für ein Pinsel.

Jetzt muss noch die Farbe festgelegt werden  
und zwar Zyperngras 10

Die Pinseleinstellungen können so belassen  
werden wie sie sind das passt.

Durch das Festlegen der Auswahl, wird die Farbe nun nur auf dem Blatt  
aufgetragen. Von unten nach oben den Blatteil nun bemalen.... so wie  
das Blatt ist einen Bogen malen , damit die Fasern auf das Blatt passen.

Mit dem ersten Pinselstrich wird der "Assistent" in Affinity eine Pixel-  
Ebene erstellen, weil mit einem Rasterpinsel gemalt wird. Automatisch  
wird nun alles auf diese Pixel-Ebene gemalt.

Ab und zu kontrollieren ob die Ebene aktiv ist.

Schritt 6)

Alles belassen wie es ist und nur die Farbe durch  
anklicken in der Farbpalette auf ein helleres Grün  
wechseln.  
Mit diesem Grün die obere Seite des Blattes bemalen.

Schritt 7)

Alles belassen wie es ist und nur die Farbe durch  
anklicken in der Farbpalette auf ein dunkleres Grün  
wechseln.  
Mit diesem Grün die untere Seite des Blattes bemalen.

Nun wirkt das Blatt schön faserig wie in der Natur.



### Schritt 8)

Die Fasern sind noch etwas grob, darum wird jetzt auf den Wischfinger gewechselt.

Bei den Pinseln Zyperngras 3 wählen und mit den folgenden Einstellungen nutzen.

Breite: 300 px - Fluss: 80% - Stärke: 30%

Der Pinsel ist so eingestellt das nur ein einziges mal ganz sachte von unten nach oben gewischt werden muss.

Das flacht die Fasern etwas ab und lässt die verschiedenen Farbschichten etwas ineinander verschmelzen.

Mehrfaches anwenden zerstört die Fasern und macht sie platt.

Die Grundfarbe eines jeden Blattes, beeinflusst jeh nachdem wie Flächendeckend es bemalt wird, das Endresultat.

Das erste Blatt ist nun bemalt und es können die nächsten folgen.

