

# It's Affinity Time

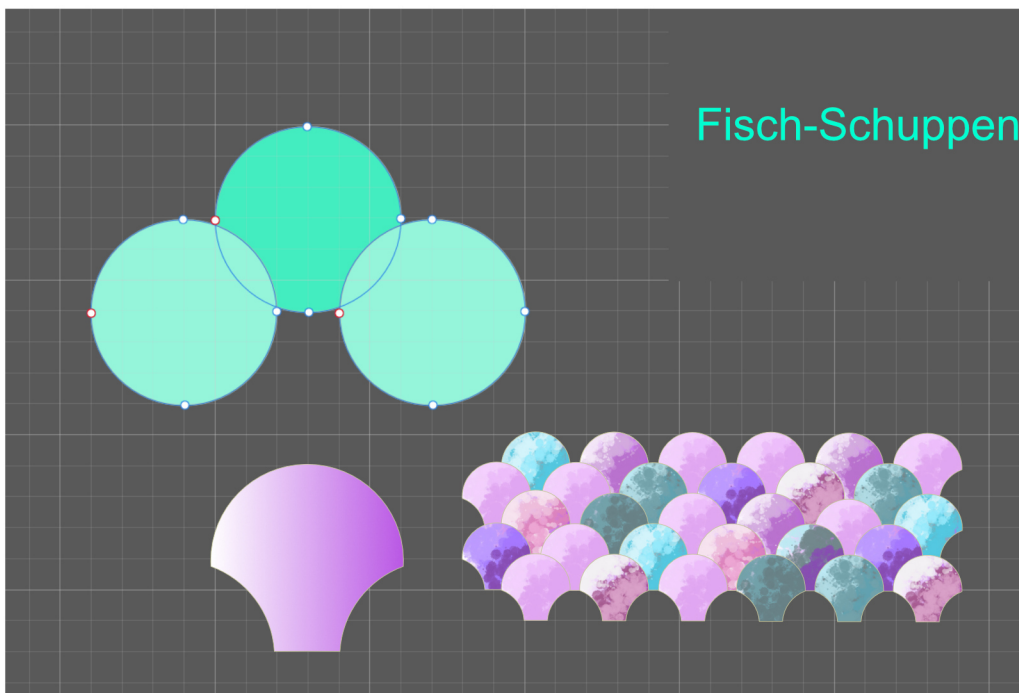
Autorin: Daniela Joss

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

## Fisch-Schuppen

Formen umwandeln und befüllen gibt einen einfachen Fisch. Nun bekommt ein Fisch Schuppen.

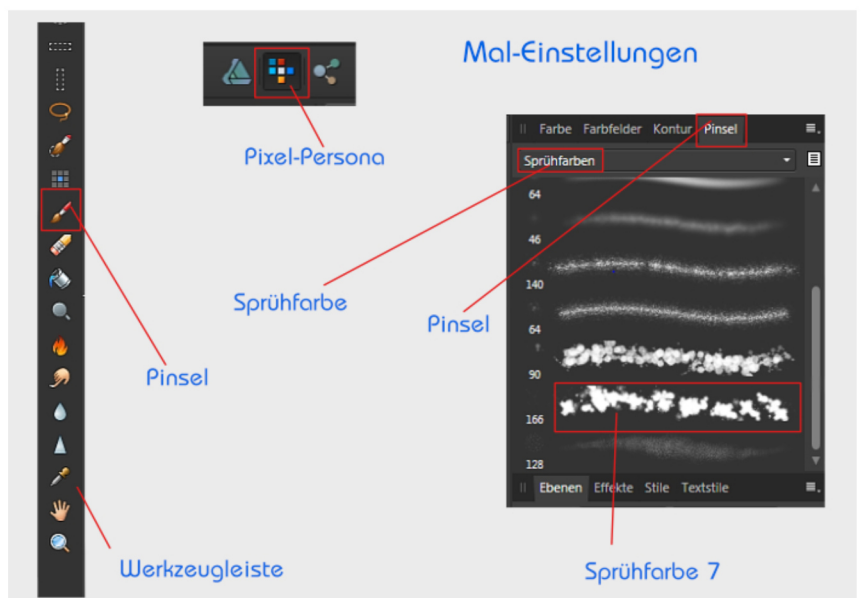
Mit gehaltener Shift-Taste eine Ellipse aufziehen... Mit Copy-Paste drei Elipsen so anordnen wie auf dem Bild und mit Subtrahieren, die Teile so entfernen dass eine Schuppe entsteht.



Nun von der Draw-Persona in die Pixel-Persona wechseln.

Noch einmal zur Information:  
Den Pfaden / Vektoren geschieht nichts sie bleiben Kurven und bearbeitbar. Die Werkzeugleiste hat sich geändert. Die Pinsel sind nun Pixelwerkzeuge und nicht mehr Vektorwerkzeuge.

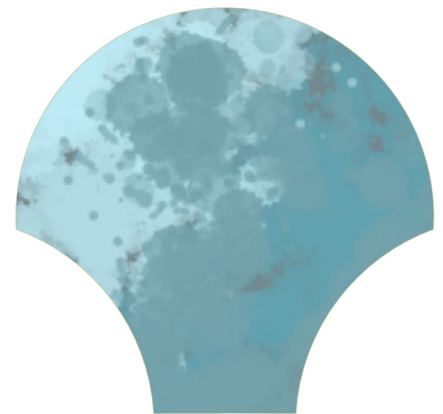
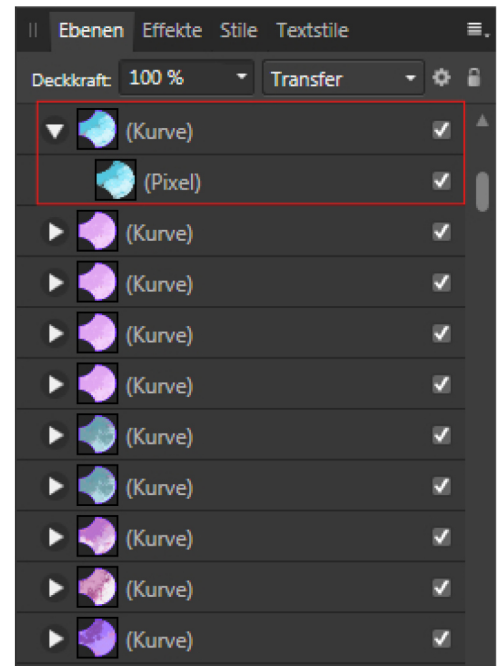
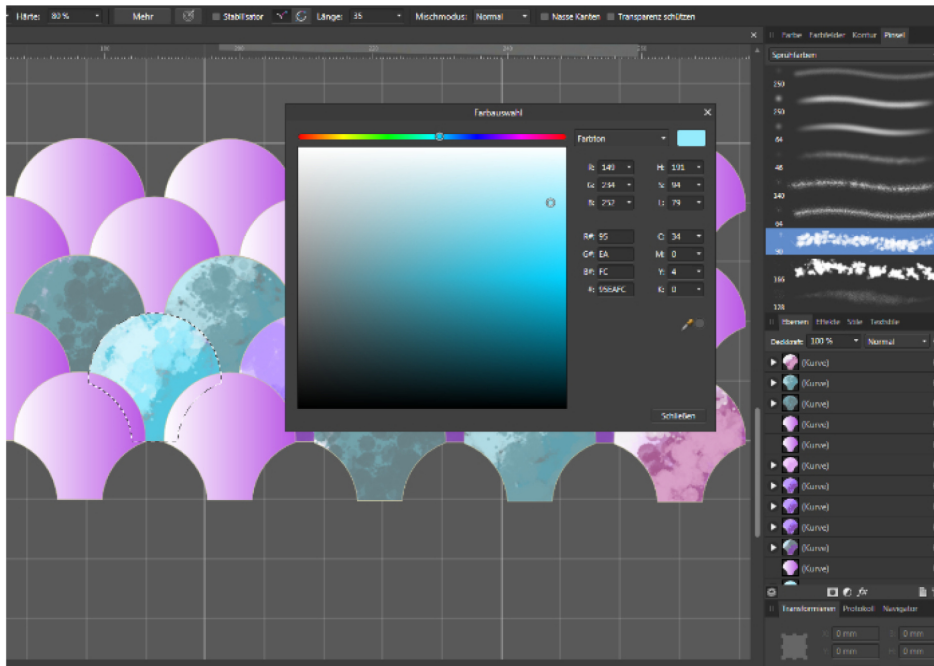
Mit anderen Worten.... Mit einem Pixelpinsel wird eine Vektorform bemalt.



Affinity wird selbständig sobald der Vektor aktiviert ist und man mit einem Pixelpinsel anfängt zu malen eine Pixelebene hinzu fügen.... Jede Schuppe die bemalt wurde, hat dann einen Pfeil vorne weg... Es ist also eine Gruppe die man öffnen kann.... Der Inhalt ist die Kurve und die darunter liegende bemalte Pixelebene.

Mit Strg + J die Schuppe so oft kopieren und eine Linie bilden bis der Fisch abgedeckt ist.... Dann kopieren verschieben und darunter einfügen .... Der Fisch ist flächendeckend abgedeckt....

Ist keine Farbe zu sehen ist die Schuppe nicht angeklickt im Ebenenmanager.... oder der Pinsel ist nicht aktiv.... und was mir immer wieder passiert... ich habe vergessen anzuklicken welche Pinselstruktur ich will.



Beim Bemalen der Phantasie freien Lauf lassen.

Meine Schuppen sind mit dem mit gelieferten Pinsel Fisch-Schuppen bemalt worden. (Fisch-Schuppen-Pinsel.afbrushes)

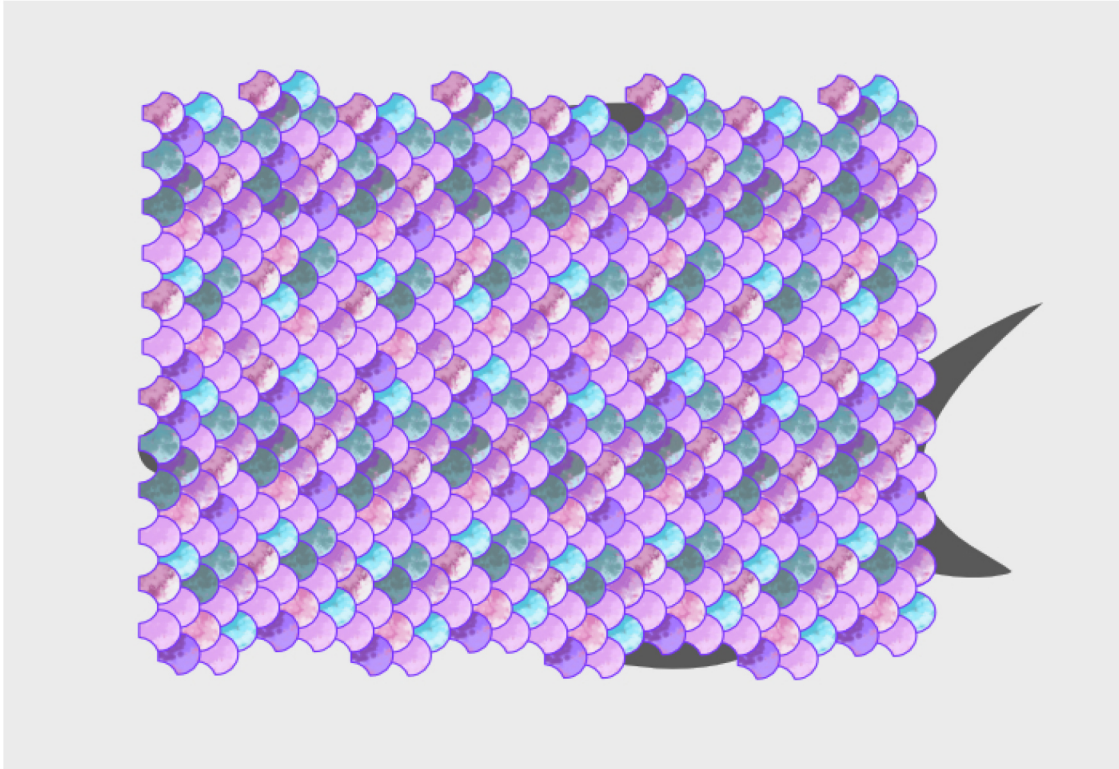




Ja ich gebe es zu .... Ich habe 8 verschiedene Schuppen bemalt und dann wie bei einem Mosaik die verschiedenen Teile ausgetauscht....

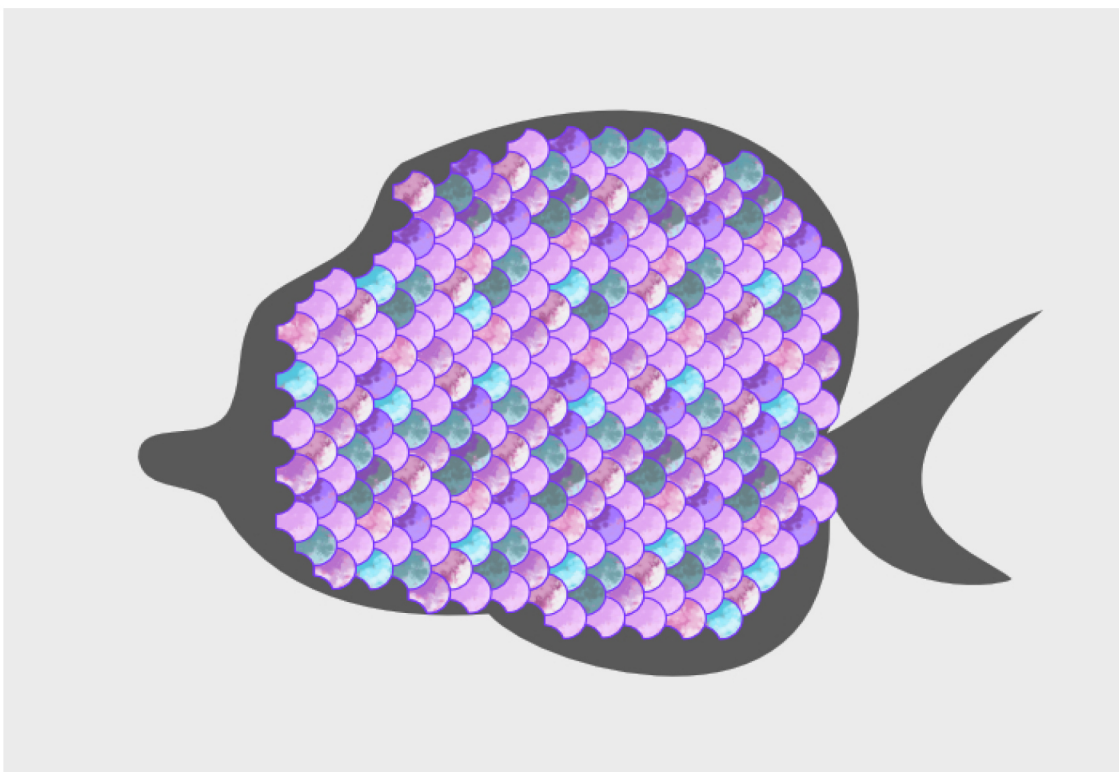
Ich predige immer nicht kopieren... aber in diesem Fall geht es darum zu üben wie ein Vektor bemalt wird. Und es braucht Übung das ist klar, denn an alles zu denken und alles zu aktivieren ... auf der richtigen Fläche zu malen und wenn das alles klappt, noch die Farbe zu wechseln .... da sei es uns erlaubt, nach ein paar perfekten Schuppen diese zu kopieren, um dann irgendwann zu einem Ende zu kommen.

Die Schuppen bedecken den Fisch.



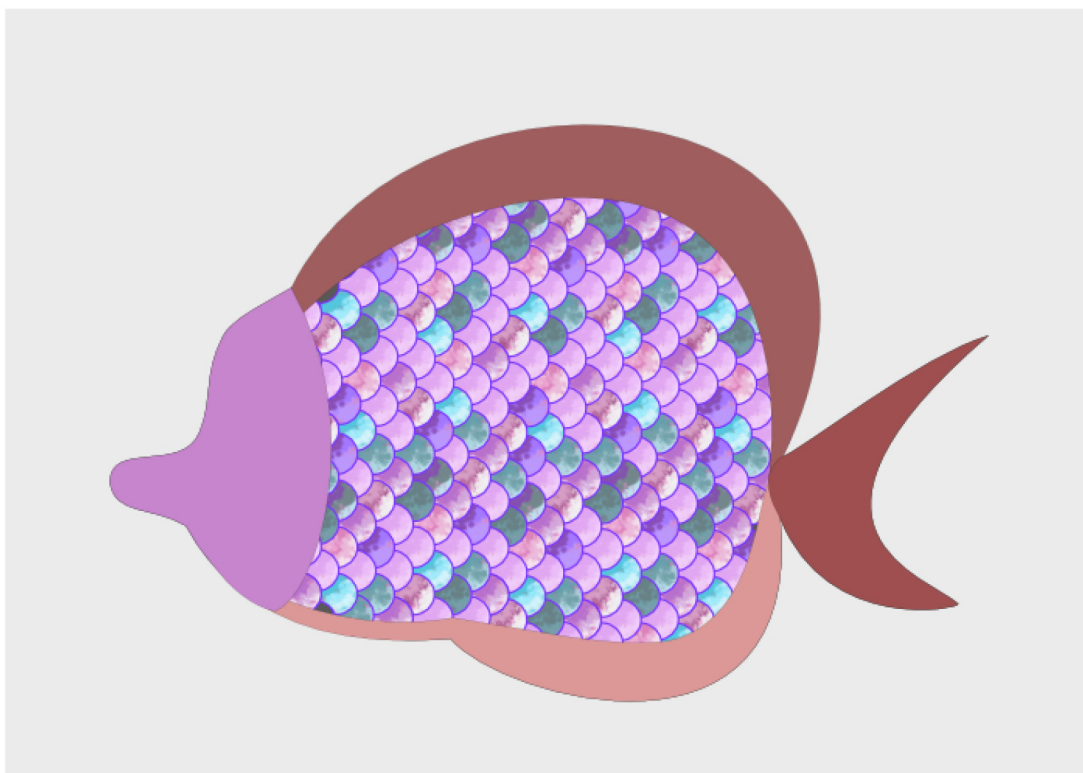
Die überflüssigen Schuppen entfernen

Aus den bemalten Schuppen eine Gruppe bilden.... dieser Gruppe kann dann eine Kontur gegeben werden.... jede einzelne Schuppe in der Gruppe wird die Einstellung übernehmen



Der nächste Schritt ist bereits bekannt, vom einfachen Fisch.

Aus der Grundform Kopf, Schwanzflosse, Rückenflosse und Bauchflosse bilden und nach belieben... mit Farbe füllen, bemalen oder verzieren.



Total lächerlich mein Fisch .... eine Kreuzung zwischen Hippy-Flunder und irgend einem aus dem All stammenden Getier.

Es ist egal ... die Formen sind sauber ... keine Ecken und Kanten ... und die Schuppen bemalt.

