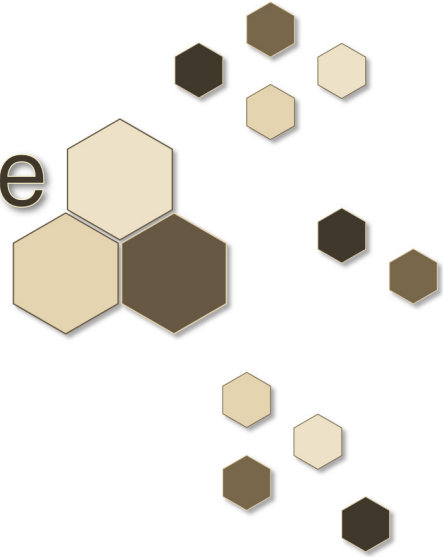


It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss



Eine Libelle erstellen mit Affinity Designer
Vom Pfad bis zum fertigen Bild



Es ranken viele absolut unsinnige Schauernmärchen um dieses wunderschöne Insekt.

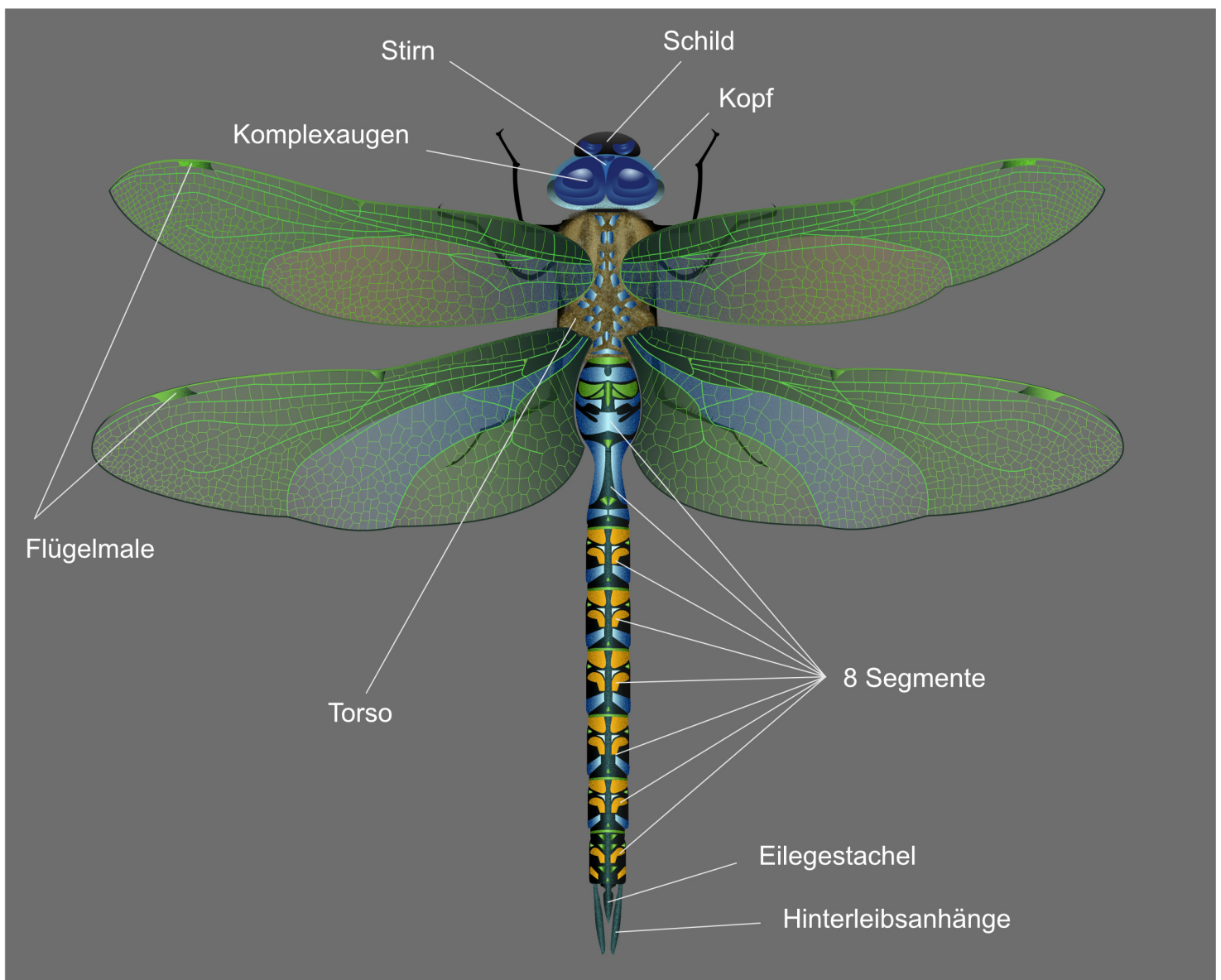
Zuerst die Fakten. Die Libelle ist ein Insekt. Darum hat sie 6 Beine. Beine als auch die beiden Flügelpaare sind am Torso angewachsen. Der ganze Körper besteht aus Torso, weiteren 8 aneinander gereihten Segmenten, den Hinterleibs-Anhängen und dem Eilegestachel.

Der Kopf bei unserer Gross-Libelle aus der Gattung Königslibelle, besteht aus Kopf, Stirn, Schild und Komplexaugen. Das heisst die Augen sind ein Stück. Bei Kleinlibellen stehen sie auseinander seitlich am Kopf.

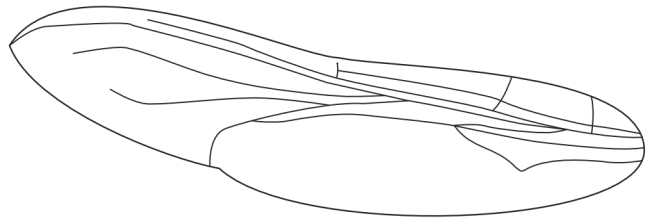
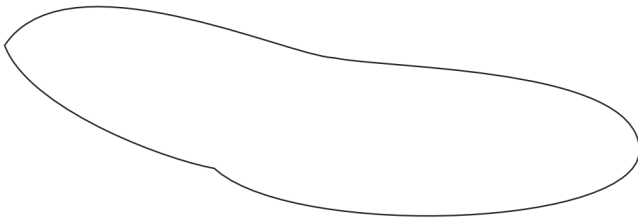
Und nun kommt das Ding mit dem Beissen und Stechen.

Bis heute irrt dieser Glaube immer wieder herum und es stimmt ganz einfach nicht. Eine Libelle ist keine Mücke die von Blut lebt. Sie beisst nicht. Ihr Mundwerkzeug kommt nicht durch die menschliche Haut. Und stechen? Das Weibchen hat einen stumpfen Stachelansatz und damit drückt sie Dellen und manchmal kleine Löcher in die Blätter um ihre Eier sicher ablegen zu können. Was sie niemals tun würde, denn der "Stachel" ist kein Verteidigungswerkzeug, ist den Menschen zu stechen. Warum auch dazu ist der Eilegestachel nicht gedacht.

Wer still sitzt an einem Teich, der bekommt bald Gesellschaft von diesen schönen Tieren. Man wird neugierig und genau betrachtet und wenn es ein kühler Frühlingstag ist setzen sich die Libellen sogar auf unsere freien Körperstellen. Dies jedoch nicht um zu stechen oder zu beissen.... nein um sich auf unserer warmen Haut zu wärmen.



Die Flügel



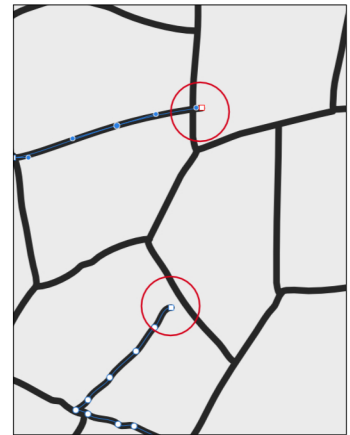
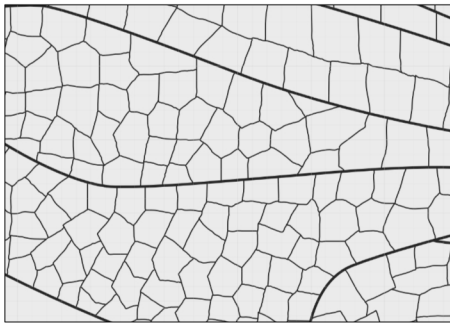
Aus einer Ellipse wird die Grundform gebildet

Libellenflügel sehen eigentlich aus wie Blattgrün mit dickeren und feineren Adern. Zuerst werden die dickeren Adern gepfadet mit dem Zeichenstift [P]

Nun kommt die Fleissarbeit. Mit dem Bleistift [N], Einstellung, Breite 0.2Pt, keine Steuerung, kein Stabilisator und keine Füllung, so werden nun die feinen Adern gezeichnet.

Es ist wichtig sehr genau zu arbeiten, am besten in der Vergrößerung (Zoom) damit keine Unterbrüche entstehen und auch keine Linien vorstehen.

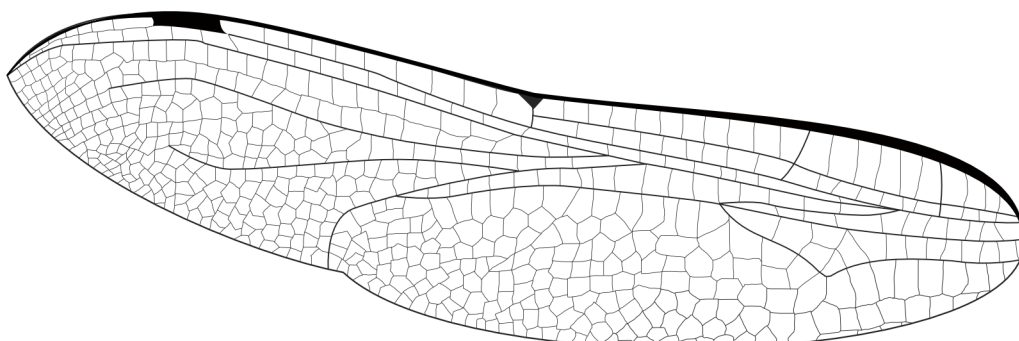
Sollte eine Linie zu kurz oder zu lang geraten sein, diese Linie mit dem Knotenwerkzeug korrigieren das heisst den Knoten am Ende der Linie fassen und dahin ziehen wo er hin gehört. Dazu muss die Ansicht unbedingt sehr gross sein.



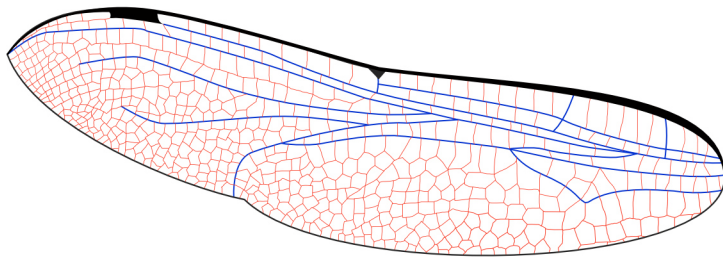
Wichtig

Bevor mit den feinen Adern begonnen wird die dickeren in einer Gruppe zusammenfassen... jedoch ohne die Grundform. Jetzt eine neue Ebene hinzufügen und auf der die feinen Adern zeichnen. Damit alle feinen Teile auf der neuen Ebene zusammengefasst werden muss diese aktiviert sein.

Zum Schluss bekommt der Flügel noch das libellentypischen Flügelmal welches aussieht wie ein Flecken. Den Flügel-Knoten und auf der oberen Seite eine Verstärkung (Knorpel) Mit dieser Verstärkung bewegt die Libelle ihre Flügel.



Der Flügel besteht nun aus der Grundform, dem Flügelmal den Knoten und der Verstärkung. Zur besseren Ansicht dicke Adern blau und dünne Adern rot.



So sollte es im Ebenenmanager aussehen

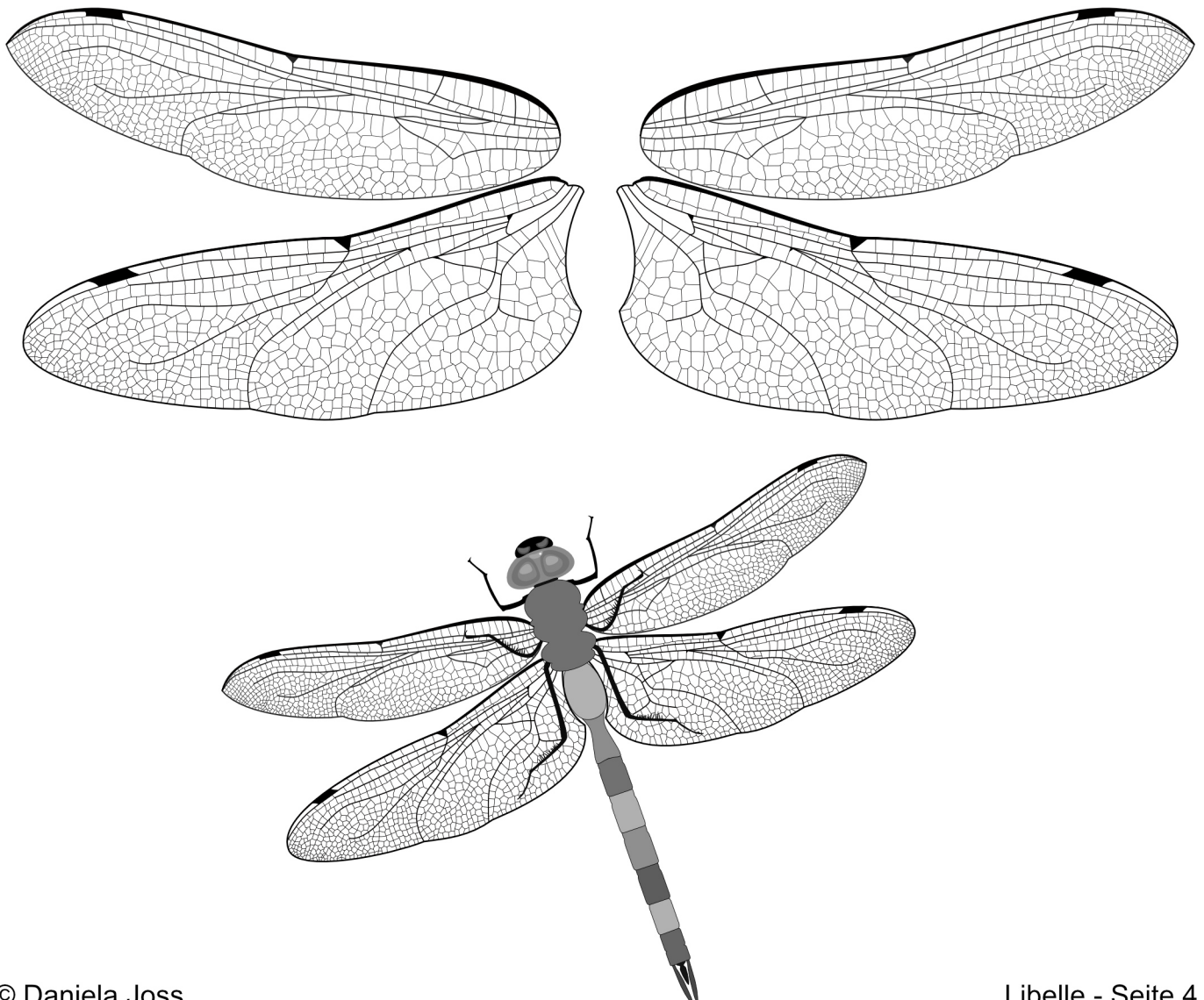
- Kontur - Kurve
- Dünne Linien 0.2Pt (Gruppe)
- Dicke Linien 0.5Pt (Gruppe)
- Knorpel - Kurve
- Flügelmale - Kurve
- Punkt - Kurve

Warum werden die Adern nach Grösse gruppiert?

Später wird die fertige Libelle der Bildgrösse angepasst. Damit die Adern vielleicht dünner oder dicker gemacht werden können und zwar in einem "Rutsch", darum die Gruppierung, denn in Affinity kann der ganzen Gruppe eine Linienbreite vergeben werden.

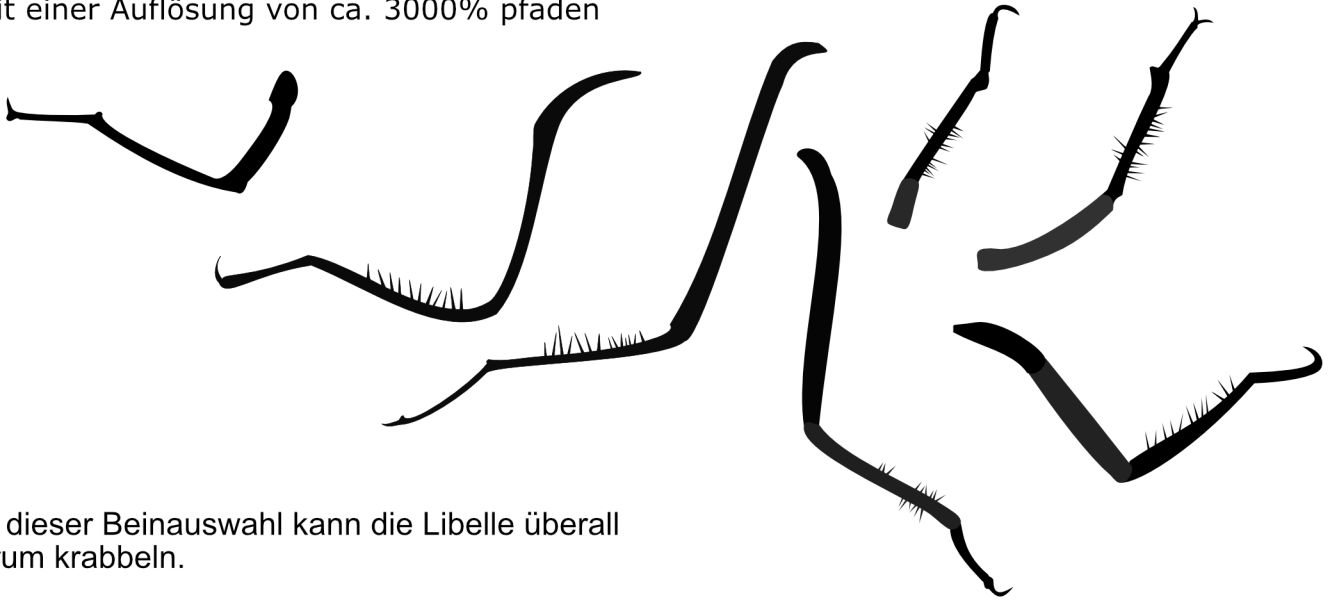
Damit es kein Durcheinander gibt werden nun alle Flügelteile in einer Gruppe zusammengefasst und diese Gruppe bekommt den Namen Flügel 1

Als nächstes wird mit dem gleichen Prinzip ein Hinterflügel erstellt. Kopieren drehen und die Libellenflügel sind gepfadet.

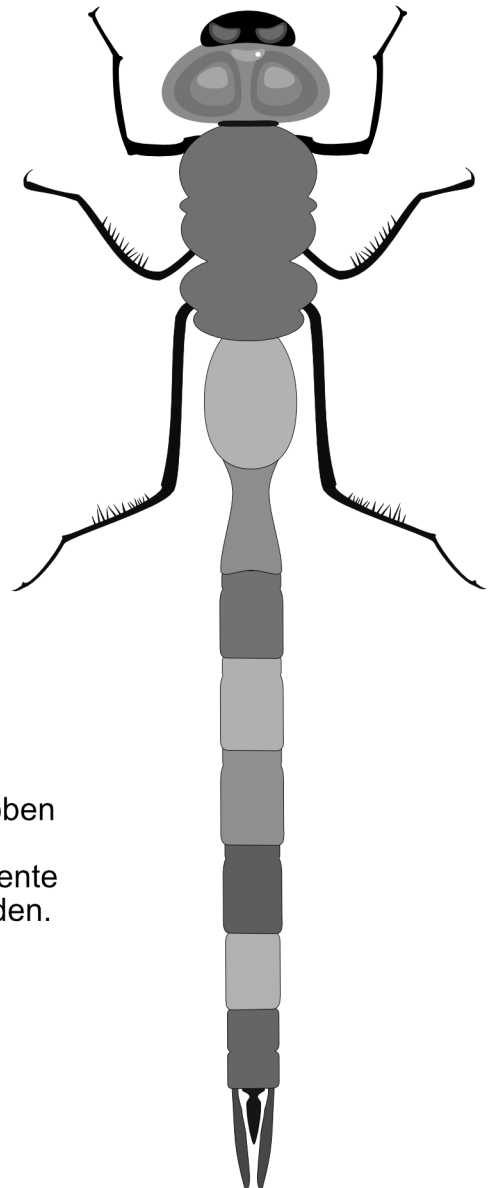


Beine

Diese feinen zerbrechlichen Gliedmassen haben feine Härchen und am Ende einen kleinen Haken-Fortsatz um sich gut an Pflanzenteilen fest zu klammern. Damit die Beine ins Detail gearbeitet werden können mit einer Auflösung von ca. 3000% pfaden



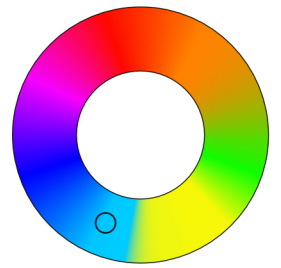
Mit dieser Beinauswahl kann die Libelle überall herum krabbeln.



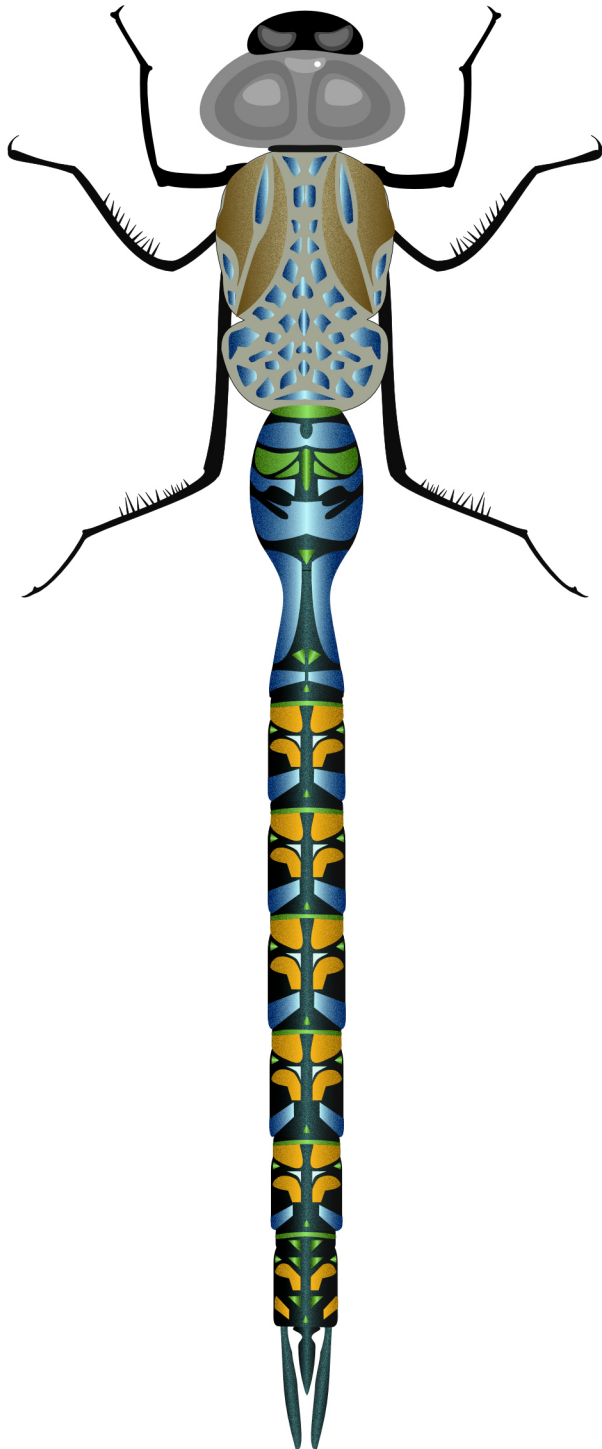
Die Grundform des Körpers von oben und leicht seitwärts.
Es ist wichtig die einzelnen Segmente auch als einzelne Formen zu pfaden.

Wie abgebildet bekommt nun der ganze Körper noch viele Aufteilungen, welche alle mit separaten Farbverläufen und Rauschen zum glitzern gebracht werden.

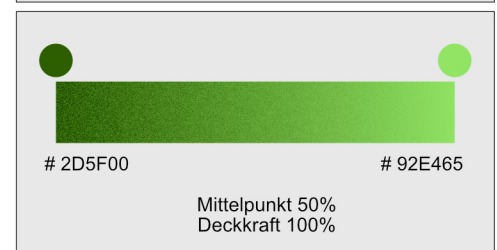
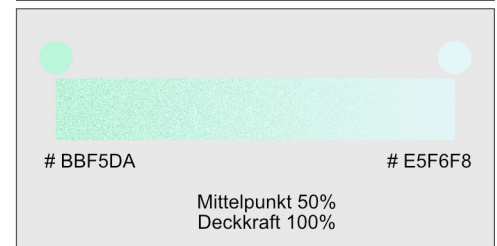
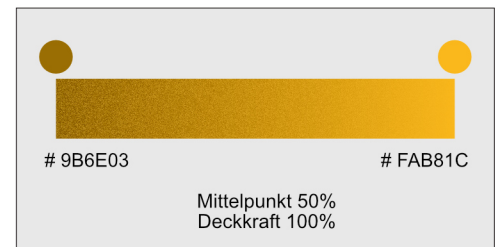
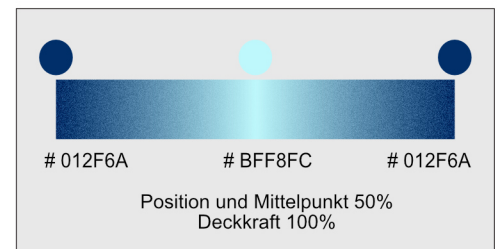
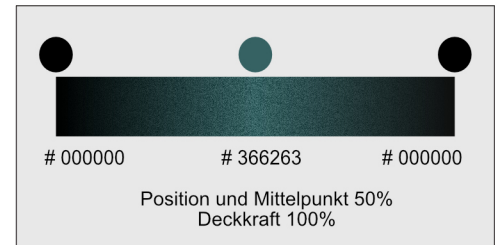
Rauschen versteckt sich bei Farbe Deckkraft.
Mausklick auf die Deckkraft und Rauschen kann eingestellt werden



Deckkraft
Rauschen



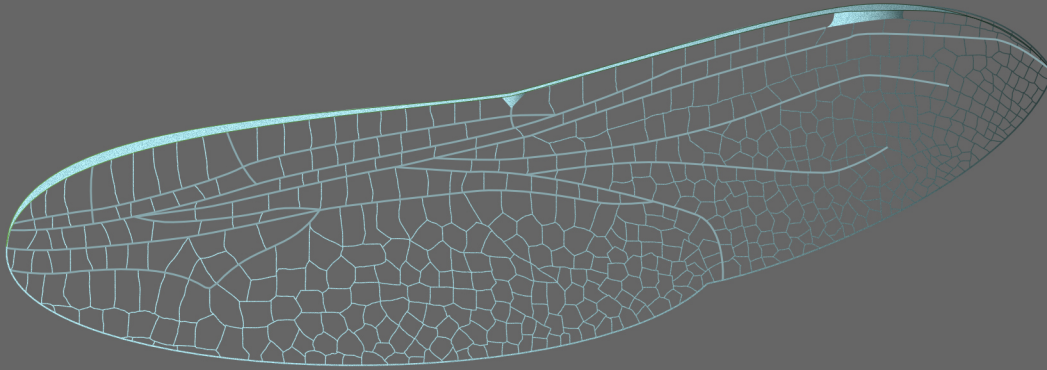
Lineare Füllung



Jeder Farbpunkt kann individuell mit Rauschen versehen werden, oder sehr schön bei Blau zu sehen... wie das Hellblau in der Mitte leuchtet ohne Rauschen.

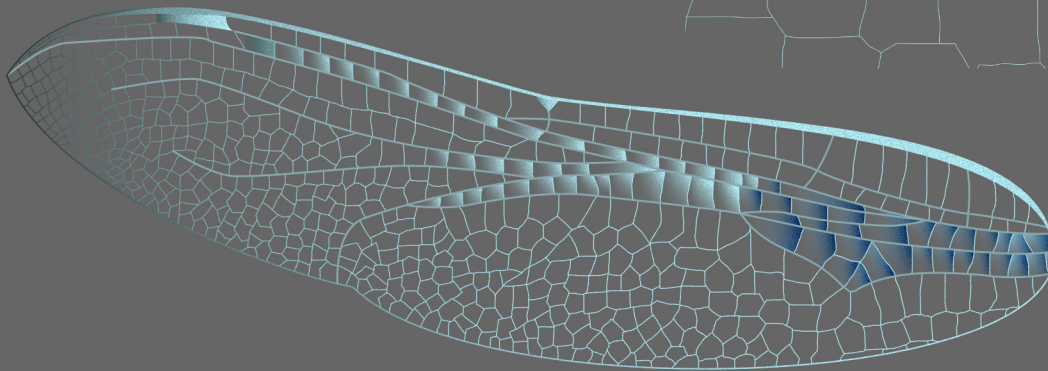
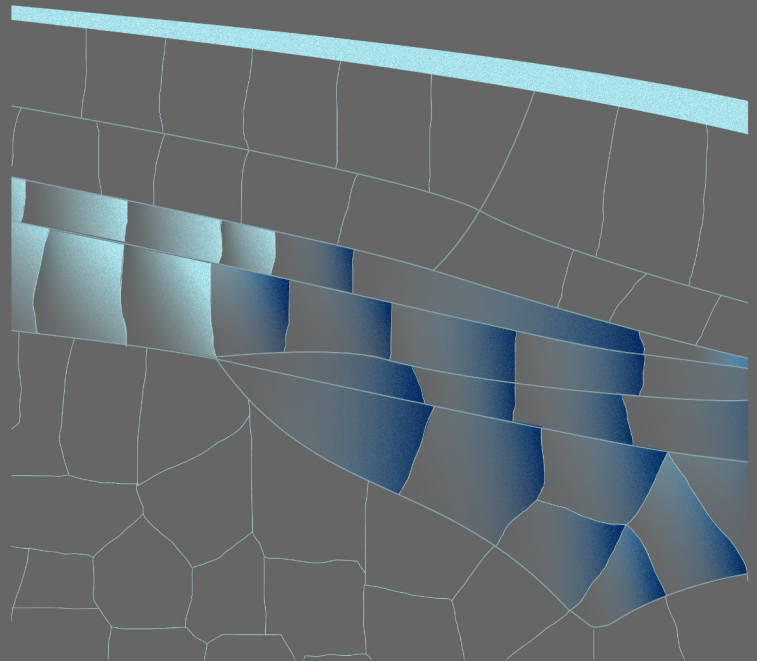
Flügelvarianten

Nun werden die verschiedenen Gruppierungen mit der gewünschten Farbe versehen. Beim ersten Beispiel werden Knorpel, Male und Kontur eingefärbt



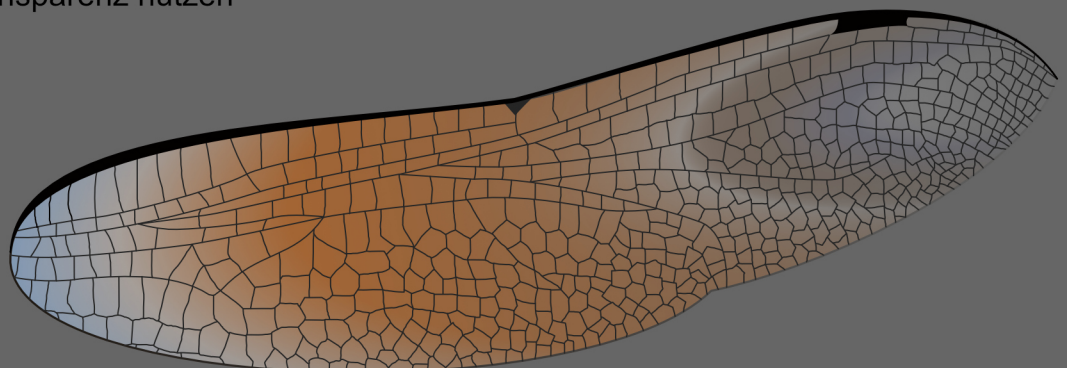
Variante 2

Die kleinen Schuppen werden einzeln neu gepfadet und jede separat mit einem Farbverlauf eingefärbt. Damit die einzelnen Schuppen lichtdurchlässig werden mit dem Transparentwerkzeug, Transparenz [Y] arbeiten.

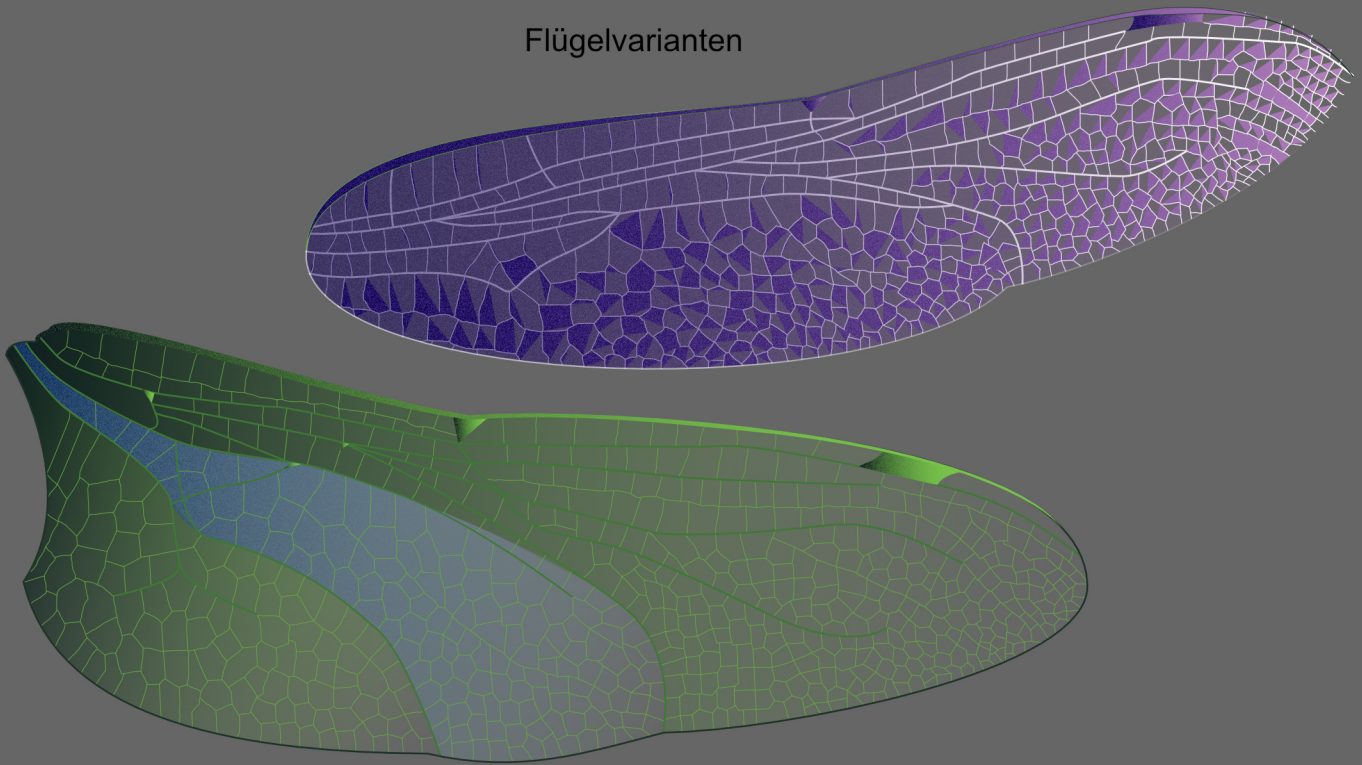


Variante 3

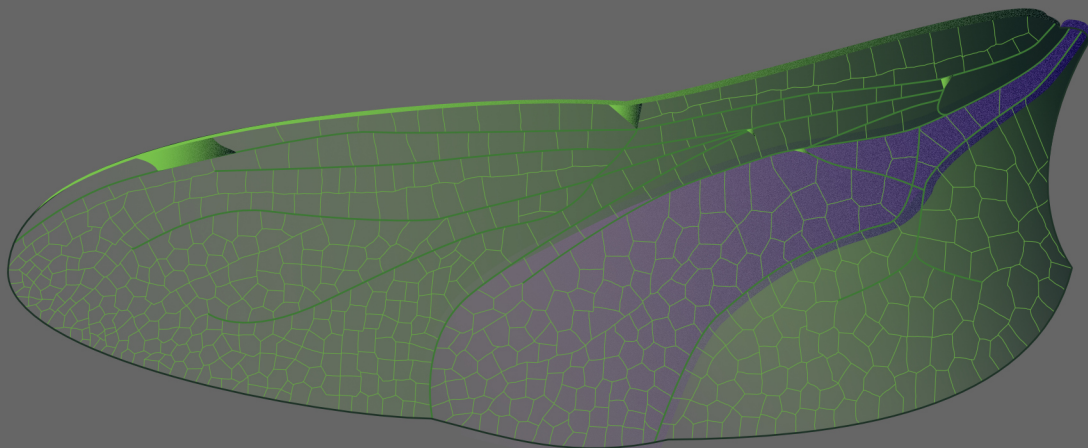
Die Grundform mit einem Farbverlauf füllen und wieder das Werkzeug Transparenz nutzen



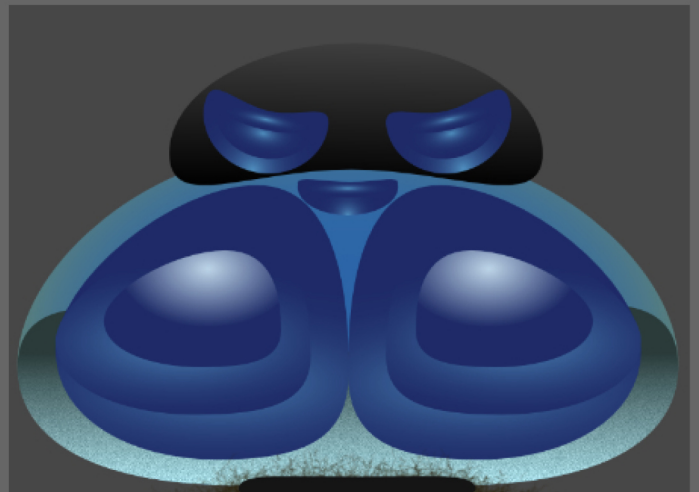
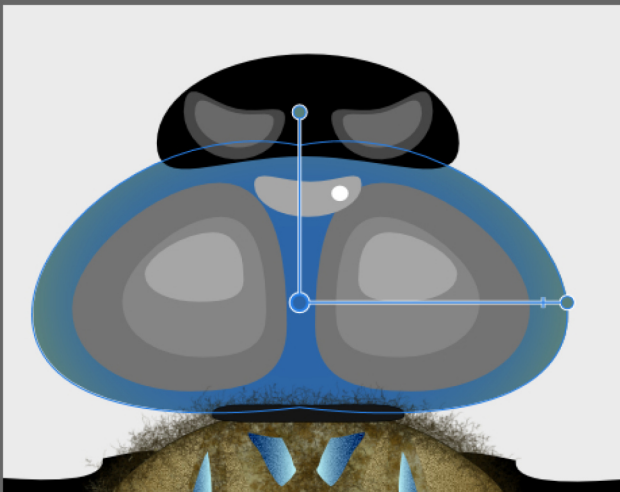
Flügelvarianten



Einzelne Flügelteile nach pfaden und mit Füllfarbe und Transparenz bearbeiten



Den Kopf der Libelle mit elliptischen Farbverläufen füllen



Variante 2 Facetten-Augen

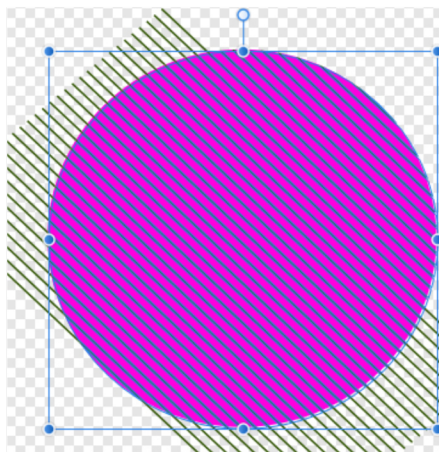
Eine Ellipse [M] oder Augenform nach Wunsch formen und mit dem Zeichenstift [P] im Linienmodus eine Schraffur zeichnen. Die Schraffur und das "Auge" mit dem Geometrie-

Werkzeug Aufteilen

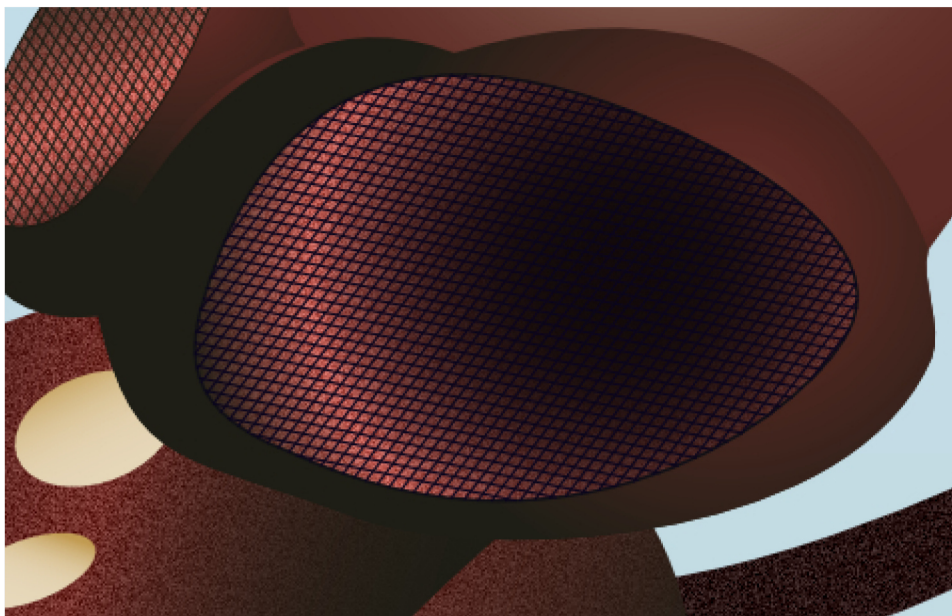
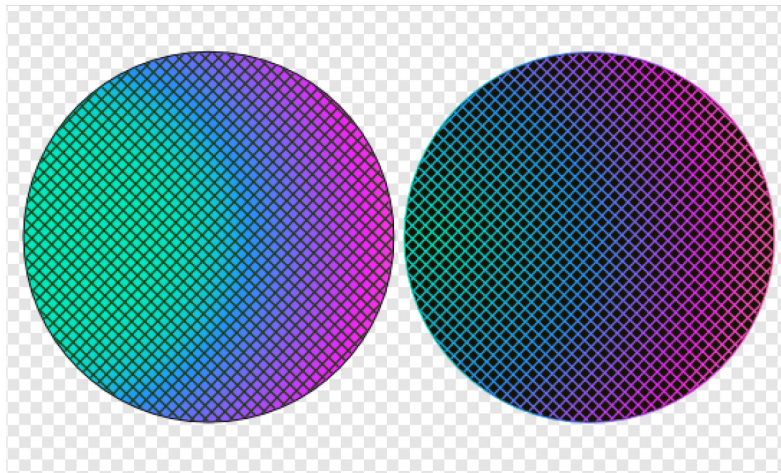


zerschneiden und die überstehenden Teile entfernen.

Die Schraffur verdoppeln und drehen. Mit dem Zeichenstift weit genug über das Auge hinweg zeichnen, damit beim Verdoppeln und drehen das ganze Auge egal welche Form abgedeckt wird.



Nun kann entweder die Schraffur oder das Auge eingefärbt werden.



It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

