

Objekte arrangieren

Objekte transformieren

Objekte sperren

Objekteffekte

Objektpfade

Kapitel 6:

Gut zu wissen:

Hilfreiche Techniken und Einstellungen

6.1 Hilfreiche Techniken

Ausgabe

Ebenen

Orientierungshilfen

Assets

6.2 Einstellungen

Allgemein

Farbprofile

Performance

Oberfläche

Werkzeuge

Tastenkürzel

Verschiedenes

AutoKorrektur

Abkürzungen

Fülltext

Titelausnahmen

Kapitel 7: Der gelungene Auftritt: Publikationen

7.1 Vorüberlegungen

7.2 Vorbereitungen

7.3 Visitenkarte

7.4 Fotobuch

7.5 Flyer

Teil 1: Standard-Flyer

Teil 2: Faltblatt

7.6 Broschüre

Dokument

Master-Seiten

Titelseite

Folgeseite(n)

Die letzte Seite

Sektionen

Ausgabe / Drucken

Kapitel 1: Das sollte man kennen: Basiswissen Publisher

Mit dem Affinity Publisher steht Ihnen ein professionelles DTP-Programm zur Seite, das mit seiner leistungsstarken Kombination aus umfangreicher Funktionalität und kreativer Freiheit ungeahnte gestalterische Möglichkeiten für Layout und Design bietet.

Das Programm wurde als cloudfreies Gegenstück zu Adobes InDesign entwickelt. Nicht nur, dass es über einen ähnlichen Funktionsumfang verfügt, es ist zudem auch wesentlich preiswerter. 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 Publikationen für Druck, Web und andere Medien zu erstellen.

Mit dem Publisher ist das Affinity-Trio für Grafik-, Bildbearbeitung und Publishing komplett. Als erster Teil erschien im Oktober 2014 das vektorbasierte Grafik- und Zeichenprogramm Affinity Designer (im Folgenden als *Designer* bezeichnet) als Gegenpart zu Adobes Illustrator. Im Juli 2015 folgte Affinity Photo (im Folgenden als *Photo*