



## Para saber mais: Formas de edição no Affinity

### Formas de edição no Affinity Designer

Ao trabalhar com o Affinity Designer, lidamos com um funcionamento um tanto quanto incomum e é preciso se adequar ao seu processo de trabalho.

#### Pixel Persona

Apesar do Affinity Designer ser um software voltado para a ilustração vetorial, ele possui uma área específica para tratar imagens Bitmap, o que é uma vantagem, já que nossas referências vieram de um scanner, logo não são imagens originalmente vetoriais.

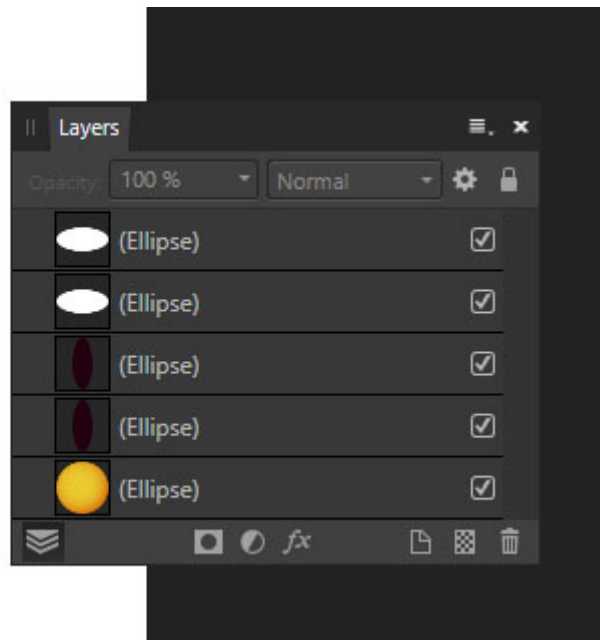
Com esta Persona você consegue aplicar efeitos de clareamento, brilho, contraste e coloração, como se estivesse trabalhando com o Affinity Photo, não com todas as propriedades que este oferece, mas isso pode agilizar muito uma etapa em que normalmente seria necessário transitar entre diferentes programas.

#### Designer Persona

Dentro do Designer Persona podemos trabalhar livremente com as ferramentas de vetorização sem uma seleção por pixel ou ajustes pontuais em imagens. Em compensação, podemos usar a ferramenta caneta, organizar traços, efeito e vários pequenos elementos que aprenderemos ao decorrer do curso.

O mais importante de entender no Affinity Designer é que todo objeto criado em qualquer uma das suas Personas é identificado automaticamente como uma nova camada. Podemos até dizer que é identificado como um novo objeto. Parece um

conceito simples, mas é muito fácil se confundir mediante uma ilustração mais complexa.



Preste bastante atenção nisso para não se perder durante a criação da sua ilustração:

Para quem está acostumado com outro software vetorial esta é uma mudança significativa no processo de trabalho. A quantidade de camadas criadas pode se tornar um problema com o tempo, diferente de outros softwares, que separam por objetos dentro de apenas uma camada, o Affinity Designer lida com os objetos de forma individual, ou seja: sempre renomeie e identifique os seus objetos.