

INHOUDSOPGAVE

Hoofdstuk 1:	Wat is Affinity Designer?	
	Wat kunt u doen met Affinity Designer?	1
	Raster- en vectorbestanden	1
	Wat kan Affinity Designer wel en niet?	3
	Affinity-software	4
	Over Affinity	4
	Eén bestandstype voor alle applicaties	5
	Affinity en Adobe®	5
	Verschillen tussen Affinity Designer en Adobe Illustrator	6
	Uitwisseling tussen Affinity en Adobe	7
	Affinity Designer aanschaffen en installeren	9
Hoofdstuk 2:	Beginnen met Affinity Designer	12
	Documenten in Affinity Designer	13
	Nieuwe documenten	13
	Documenten opslaan, openen en sluiten	16
	Documenten snel exporteren	17
	Raster en vector exporteren	18
	Geëxporteerde bestanden bewerken	19
	Persona's	19
	De werkomgeving van Affinity Designer	20
	Onderdelen van het scherm	21
	Schermonderdelen aanpassen	22
	Studiopanelen gebruiken	23
	Schuiven en zoomen in het canvas	24
	Programma-instellingen	26

Hulp en naslag	27
Functies zoeken in het menu	27
Naslag	28
Tutorials	28
Overzicht van sneltoetsen	28
Hoofdstuk 3: Paden en lijnen tekenen	30
Knooppunten, paden en vormen	31
Vrij tekenen	31
Potlood en penseel	32
Brushes gebruiken	33
De contextuele knoppenbalk gebruiken	33
De tekenpen gebruiken	34
Penmodus	34
Pen mode: rechte lijnen tekenen	35
Pen mode: gebogen lijnen tekenen	36
Smart mode: slimme lijnen	36
Polygon mode: rechte lijnen	37
Line mode: één rechte lijn	37
Soorten knooppunten	38
Node Tool en knooppunten	38
Knooppunten selecteren	39
Knooppunten omzetten	40
Knooppunten en paden bewerken	40
Knooppunten toevoegen, verwijderen en verplaatsen	40
Knooppunten draaien en schalen	40
Ankerpunten	41
Paden openen, sluiten, verbinden en ander acties	41
Lijnen opmaken	42
Lijnen aanpassen	43
Stappen terug: de geschiedenis van uw werk	46
Een stap terug of vooruit	46
Het paneel History	47
Momentopnamen	48

Hoofdstuk 4:	Vormen maken	50
	Basisvormen	51
	Basisvormen maken	51
	Kleuren en lijnen van basisvormen	53
	Basisvormen wijzigen	54
	Knooppunten van basisvormen aanpassen	56
	Selecteren en bewerken met de Move Tool	57
	Selecteren met de Move Tool	57
	Verplaatsen en kopiëren	57
	Vervormen	58
	Het studiopaneel Transform	59
	Vormen op andere manieren bewerken	60
	Point Transform Tool: draaien en schalen	60
	Corner Tool: hoeken aanpassen	60
	Spiegelen en draaien	61
	Een vorm van een lijn maken	61
	Vormen combineren met geometrie	62
	Kopiëren en schikken	64
	Verschillende weergaven in het canvas	65
	Meerdere weergaven	66
Hoofdstuk 5:	Kleur gebruiken	68
	Kleurmodellen en kleurdiepte	69
	Kleurmodellen	69
	Kleurdiepte	71
	Kleurmodel en kleurdiepte instellen	71
	Kleuren maken met het studiopaneel Colour	72
	Rand- en vulkleur van het geselecteerde element	73
	Pipet en pipetkleur	74
	Paneelopties met verschillende kleurenkiezers	74
	Kleurenkiezer	75
	Transparantie en ruis	76
	Paletten	77
	Paletten gebruiken	77
	Automatisch een palet maken	80

Kleurverlopen en de Fill Tool	82
Verloop wijzigen met de verlooplijn	82
Verloop wijzigen met de contextuele knoppenbalk	83
Kleurverloop in een palet	84
Afbeelding als vulling	84
Transparante verlopen met de Transparency Tool	85
Contextuele kleurenpalen	86
Hoofdstuk 6: Verdelen en ordenen	88
Lagen	89
Lagen maken	89
Lagen selecteren	90
Lagen gebruiken	90
Stapelvolgorde	91
Groepen	92
Artboards	93
Een artboard maken	93
Artboards in het paneel Layers	94
Een artboard hernoemen	94
Artboards aanpassen	94
Elementen naar een ander artboard overzetten	95
Artboards exporteren	95
Hulplijnen gebruiken	96
Hulplijnen maken	96
Automatisch hulplijnen maken	96
Automatisch aanhaken (snapping)	97
Verdelen en uitlijnen	98
Patronen van elementen	100
Een cirkel van pijlen	100
Een matrix van blokjes	101
Symbolen	102
Symbolen maken en gebruiken	103
Schaalbare ontwerpen	104
Constraints instellen	104
Constraints gebruiken: een voorbeeld	106

	Rasters en isometrie	108
	Isometrische tekeningen	109
Hoofdstuk 7:	Werken met tekst	112
	Twee soorten tekst	113
	Vrije tekst maken	113
	Kadertekst maken	114
	Tekstopmaak	116
	Tekst opmaken	116
	Tekstuitlijning en opsommingstekens	118
	Tekststijlen	119
	Alinea- en tekenstijlen gebruiken	119
	Alinea- en tekenstijlen maken en wijzigen	120
	Groepsstijlen	120
	Stijltype wijzigen	121
	Tekst op een pad	121
	Tekst om een vorm	122
	Vormen in tekst	123
	Vormen in een tekst plaatsen	123
	Vormen op een pad	124
Hoofdstuk 8:	Afbeeldingen importeren en bewerken	126
	Foto's en andere rasterafbeeldingen importeren	127
	Afbeeldingen uit een bestand	127
	Afbeeldingen van internet en andere applicaties	127
	Stockafbeeldingen	128
	Foto's bijsnijden	128
	Rasterafbeeldingen bewerken in de pixelpersona	129
	Gereedschappen van de pixelpersona	130
	Vectorafbeeldingen gebruiken	135
	Vector- en rasterlagen in één bestand	135
	Vectorafbeeldingen importeren	136
	Vectorafbeeldingen openen en delen kopiëren	136
	Pictogrammen en andere assets	136

Hoofdstuk 9:	Lagen aanpassen	138
	Lagen mengen	139
	Doorzichtige lagen	139
	Mengmodi bekijken en gebruiken	139
	Verschillende mengmodi	139
	Mengmodi en rasterafbeeldingen	141
	Laageffecten	142
	Laageffecten gebruiken	142
	Verschillende laageffecten	144
	Voorbeelden van laageffecten	145
	Stijlen	147
	Stijlen gebruiken	147
	Stijlen en categorieën maken	148
	Stijlen en categorieën verwijderen, exporteren of importeren	148
	Laagaanpassingen	148
	Laagaanpassingen maken	149
	Laagaanpassingen aanpassen	150
	Verschillende laagaanpassingen	151
	Maskers	152
	Een masker maken van een vectorobject	152
	Een afbeelding als masker	154
	Zelf een pixelmasker maken	155
	Lagen afknippen met knipmaskers	155
	Een afgeknipte groep maken	155
	Knipmasker bewerken	156
	Knipmaskers als ordening	157
	Aanpassingen in een laag vastleggen	157
	Lagen samenvoegen	157

Hoofdstuk 10: Exporteren met de exportpersona	158
Het nut van de exportpersona	159
Slices	159
Voorbeelden van toepassingen	159
Overzicht van de exportpersona	160
Gereedschappen in de exportpersona	160
Studiopanelen in de exportpersona	160
Slices maken en aanpassen	161
De Slice Tool	161
De Slice Selection Tool	162
Slices maken vanuit het paneel Layers	162
Slices hernoemen en verwijderen	163
Exportinstellingen	163
Exportinstellingen bepalen	163
Exporteren met verschillende instellingen	164
Exportinstellingen kopiëren	164
Slices exporteren	165
Een specifieke slice exporteren	165
Meerdere slices exporteren	165
Automatisch exporteren	165
Index	166

**:::WAT IS AFFINITY
DESIGNER?**

Is Affinity Designer voor u het meest geschikte programma om illustraties en grafische ontwerpen te maken? Dit hoofdstuk is bedoeld om u een antwoord te geven op die vraag. U leest wat het programma kan, hoe het zich verhoudt tot het bekendste andere programma op dit vlak. Ook leest u wat het programma kost en hoe u het aanschaf of gratis uitprobeert.

WAT KUNT U DOEN MET AFFINITY DESIGNER?

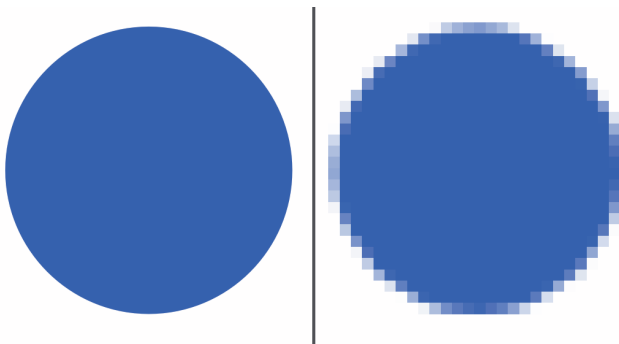
Affinity Designer is professionele, grafische software. U maakt hierin met grote nauwkeurigheid illustraties, grafische ontwerpen, logo's, cartografie, technische tekeningen en meer. Deze kunt u gebruiken voor drukwerk, digitale media en elke andere toepassing.

RASTER- EN VECTORBESTANDEN

We worden gelijk een beetje technisch, maar om echt te begrijpen waar Affinity Designer voor geschikt is, moet u iets weten over de wijze waarop een computer beelden opslaat. Dat kan op twee manieren: als raster- of als vectorbestand.

- Een **rasterafbeelding** is opgebouwd uit een vast aantal beeldpunten of pixels. Voor elke pixel is de kleur vastgelegd. Foto's worden bijvoorbeeld zo opgeslagen. Rasterafbeeldingen worden ook wel *bitmaps* genoemd. De meest gebruikte rasterafbeeldingen zijn png- en jpeg-bestanden.
- Een **vectorafbeelding** is opgebouwd uit punten, lijnen en vlakken. Deze zijn opgeslagen in de vorm van beschrijvende getallen: coördinaten, richting, lijndikte, kleuren enzovoort. Als de afbeelding groter of kleiner wordt, dan worden alle punten, lijnen en vlakken opnieuw berekend. Svg- en pdf-bestanden zijn de meest gebruikte vectorbestanden.

Affinity Designer is een echt vectorprogramma. U kunt beide typen afbeeldingen bewerken, maar verreweg de meeste functies dienen om de vectorlijnen, punten en vlakken te maken en aan te passen.



Een sterk vergrote vectorafbeelding (links) en rasterafbeelding (rechts).

Verschillen tussen raster- en vectorafbeeldingen

Als u weet hoe een computer met raster- en vectorbestanden omgaat, dan zijn de volgende verschillen beter te begrijpen:

- Als u een rasterbeeld groter maakt, wordt het beeld korrelig: u ziet dan de pixels. Bij vectorbestanden kan dat onbepikt zonder kwaliteitsverlies. Als u een logo in Affinity Designer maakt, dan is het ook over de volledige zijkant van een vrachtauto nog steeds haarscherp. U kunt in Affinity Designer daardoor zonder kwaliteitsverlies inzoomen zo ver als u wilt.
- In een vectorbestand vormen lijnen en vormen voor de computer een logisch geheel. U kunt op een vorm klikken om deze te selecteren en de vorm vervolgens verplaatsen, vervormen, inkleuren, combineren of op een andere manier bewerken. Met een rasterafbeelding kan dat niet: daarin ziet de computer uit zichzelf geen verband tussen pixels die bij een vorm horen. U moet deze eerst zelf selecteren.
- Het is heel gemakkelijk om vectorafbeeldingen in rasterafbeeldingen om te zetten. Vanuit Affinity Designer kunt u uw werk als vector- of als rasterafbeelding exporteren.
- Het is veel moeilijker om een rasterafbeelding in een vectorbestand om te zetten. De computer moet dan beoordelen welke delen bij elkaar horen. Affinity Designer kan dit (nog) niet; de functie is wel aangekondigd, maar nog niet opgenomen. Er zijn apps en websites die dit wel kunnen, maar het resultaat wisselt. Dat hangt vooral af van de complexiteit van de afbeelding: bij een eenvoudige lijntekening gaat het beter dan bij een foto.

TIP

Enkele websites waar u rasterafbeeldingen in vectoren om kunt zetten zijn: www.autotracer.org, www.vectorizer.io en vectormagic.com.

- Bestanden met rasterafbeeldingen zijn meestal groter dan bestanden met vectorafbeeldingen. Maar het openen van een rasterbestand gaat sneller en kost minder rekenwerk. Bij een vectorbestand moet een computer eerst de positie van alle onderdelen berekenen. Dat kan bij complexe vectorafbeeldingen wat tijd kosten.
- Vectorbestanden kunnen rasterafbeeldingen bevatten. Zo heeft u vast wel eens een foto in een pdf-bestand gezien. Ook in Affinity Designer kunt u gemakkelijk rasterafbeeldingen importeren en bewerken om in uw vectorbestand te gebruiken.

WAT KAN AFFINITY DESIGNER WEL EN NIET?

Affinity Designer is vooral bedoeld voor mensen die zelf tekeningen of grafische ontwerpen willen maken of bestaande vectorbestanden willen bewerken. Affinity Designer bevat ook gereedschappen om foto's en andere rasterafbeeldingen te bewerken, maar die zijn beperkt. Als u specifiek daarvoor een programma zoekt, heeft u meer aan Affinity Photo (zie verderop). Dat is speciaal voor dat doel gemaakt.



Affinity Designer heeft aparte werkbalken en gereedschappen voor het werken met rasterafbeeldingen (links) en vectorafbeeldingen (rechts).

AFFINITY-SOFTWARE

Affinity Designer is onderdeel van een de Affinity-reeks: een serie grafische programma's van het Engelse Serif. De programma's werken prachtig samen, maar zijn ook prima los van elkaar te gebruiken. Deze paragraaf beschrijft de relatie tussen de programma's en de eigenschappen die alle Affinity-pakketten gemeen hebben.

OVER AFFINITY

Serif maakt sinds 1987 software voor de grafische sector. Maar eind jaren negentig besloot het bedrijf dat de bestaande applicaties steeds minder voldeden. Er waren voortdurend functies toegevoegd, waardoor het overzicht weg was. De applicaties maakten niet optimaal gebruik van moderne hardware en waren daardoor traag. Ook werkten ze alleen op Windows.

In 1999 stopte het bedrijf de verdere ontwikkeling van bestaande pakketten om volledig nieuwe software te ontwikkelen. Vijf jaar later verscheen het eerste pakket: Affinity Designer voor de Mac. De Affinity-reeks bestaat nu uit:

- Affinity Designer (grafisch, vector) voor Mac, Windows en iPad
- Affinity Photo (fotobewerking, raster) voor Mac, Windows en iPad
- Affinity Publisher (desktop-publishing) voor Mac en Windows

Alle versies, ook die op de iPad, zijn complete, professionele pakketten met alle functies die u daarbij kunt verwachten. In dit boek richten we ons op Affinity Designer voor Mac en Windows.

Alle Affinity-applicaties hebben de volgende eigenschappen:

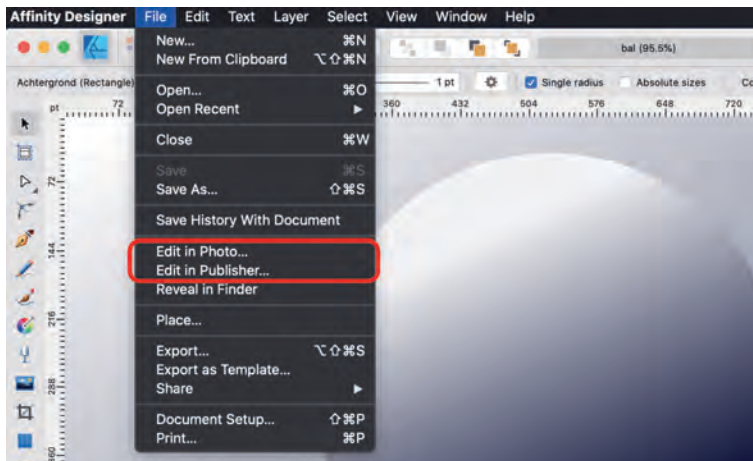
- Een aantrekkelijke en overzichtelijke werkomgeving die gericht is op gebruiksgemak. U wordt niet overstelpt met functies.
- Razendsnel. Vooral op de Mac is het verschil met andere programma's groot. Op Windows-computers is het verschil kleiner.
- Intuïtieve werkwijze. De programma's zitten vol kleine handigheden die het gebruik veel gemakkelijker maken. Een voorbeeld zijn de live-previews: of u nu een filter toepast, een mengmodus instelt of gewoon met een penseel of potlood iets tekent, bijna altijd ziet u wat er gaat gebeuren voordat u klikt.
- Een gedeeld bestandstype dat u kunt openen in alle Affinity-applicaties. Zie hieronder.
- Een aantrekkelijke prijs, zonder abonnement. Hierover meer verderop in dit hoofdstuk.

EÉN BESTANDSTYPE VOOR ALLE APPLICATIES

Als u bestanden opslaat in Affinity Publisher, Photo en Designer dan krijgen deze respectievelijk de extensies .afpub, .afphoto en .afdesign. Toch gebruiken alle Affinity-pakketten en versies hetzelfde bestandstype: u kunt elk Affinity-document in elk Affinity-programma openen. Dat kan op verschillende manieren:

- U kunt in Finder of Verkenner met de rechtermuisknop op een bestandsnaam klikken en elk Affinity-programma kiezen vanuit het contextmenu (**Openen met**).
- U kunt de extensie wijzigen om het voortaan met een ander Affinity-programma te verbinden.
- Als u een document geopend heeft in een Affinity-programma, kunt u via het menu **File (File, Edit in)** vanuit één document overschakelen naar een ander programma. U hoeft het document dan niet te sluiten.
- U kunt een illustratie op uw iPad maken en deze via AirDrop, iCloud Drive of een andere service op uw desktop openen en afwerken.

In het Affinity-bestandstype kunt u naar hartenlust raster- en vectoronderdelen combineren. Affinity Designer kan beide onderdelen bewerken.



In Affinity is het mogelijk om bestanden in meerdere programma's te bewerken.

AFFINITY EN ADOBE®

Als u eerder grafisch werk maakte, dan werkte u waarschijnlijk met Illustrator, Photoshop of InDesign van Adobe. De maker van deze programma's, Adobe, domineert de grafische sector. Affinity Designer, Photo en Publisher zijn daarvoor relatief nieuwe alternatieven. De meest gestelde vraag over Affinity

Designer, is dan ook wat het verschil is met Adobe Illustrator. Verder vragen Adobe-gebruikers zich vaak af of het mogelijk is om documenten uit te wisselen tussen Adobe- en Affinity-programma's. Deze paragraaf geeft op beide vragen een antwoord.

VERSCHILLEN TUSSEN AFFINITY DESIGNER EN ADOBE ILLUSTRATOR

Adobe Illustrator bestaat sinds 1987 en is het meest gebruikte vector-ontwerpprogramma. Affinity Designer is hieraan verwant: het overgrote deel van de functies komt overeen en in beide programma's kunt u uitstekend illustreren, ontwerpen en meer. Toch zijn er ook verschillen.

Functionaliteit

Bijna alle functies in Adobe Illustrator vindt u ook in Affinity Designer en andersom, maar er zijn uitzonderingen. Zo heeft alleen Illustrator een ingebouwde trace- of overtrekfunctie waarmee u een rasterafbeelding omzet naar vectoren. Met Affinity Designer doet u dat via een website of aparte app. Maar het laatste programma biedt meer mogelijkheden bij het maken van schaalbare ontwerpen, semi-3D tekeningen (isometrie), automatisch exporteren van (delen van) uw werk en het bewerken van pdf- en fotobestanden. Al deze zaken komen in dit boek aan bod.

Taal

Affinity Designer is beschikbaar in verschillende talen, maar niet in het Nederlands. U bent dus aangewezen op een Engelse versie. Adobe Illustrator kunt u wel in een Nederlandstalige versie installeren.

Snelheid en gebruiksvriendelijkheid

Affinity Designer is nieuw ontworpen, vooral met het oog op snelheid en gebruiksvriendelijkheid. Het programma werkt daardoor vlotter dan Adobe Illustrator. Grote bestanden openen sneller, de interface is overzichtelijker en slimme previews laten u zien wat er gaat gebeuren voordat u een actie uitvoert.

Ondersteuning en uitbreiding

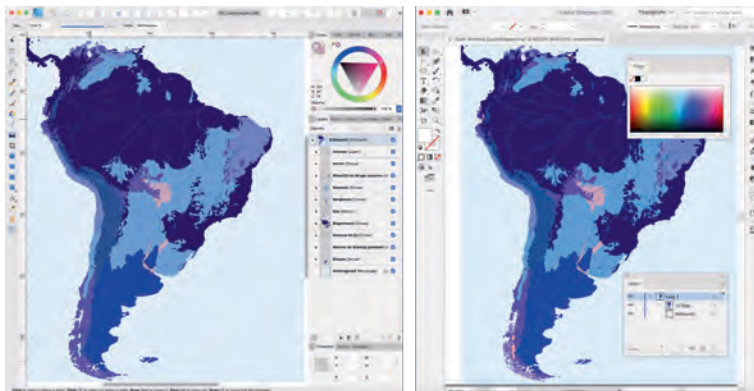
Over Adobe Illustrator zijn veel boeken, uitgebreide online-documentatie en tutorials in alle talen, ook het Nederlands. Verder zijn er veel plug-ins en scripts waarmee u de functionaliteit aanpast of uitbreidt. Voor nieuwkomer Affinity Designer is er vooralsnog minder beschikbaar. De officiële online-documentatie en tutorials zijn van hoge kwaliteit, maar allemaal in het Engels. Er zijn veel minder plug-ins, scripts en bronnen. Het eerste Nederlandstalige boek over Affinity Designer ligt nu voor u.

Prijstructuur

Adobe Illustrator is onderdeel van het Adobe Creative Cloud-abonnement. Hiervoor betaalt u elke maand ongeveer 25 euro (alleen Illustrator) of 60 euro (alle Adobe-applicaties), met kortingen voor studenten en onderwijzend personeel. Voor Affinity Designer heeft u geen abonnement nodig: u koopt het programma voor een eenmalig bedrag: 55 euro (Windows of Mac) of 22 euro (iPad). Deze prijzen zijn van 2020.

TIP

Alle software van zowel Affinity en Adobe kunt u een tijdje gratis uitproberen. Voor Affinity Designer geldt een proefperiode van tien dagen, voor Illustrator zijn dat er zeven.



Hetzelfde document in Affinity Designer (links) en Adobe Illustrator (rechts). De precieze indeling in beide programma's hangt grotendeels af van persoonlijke instellingen.

UITWISSELING TUSSEN AFFINITY EN ADOBE

Er zijn verschillende mogelijkheden om Adobe-documenten in Affinity-programma's te openen en andersom.

Pdf-bestanden bewerken

Alle Affinity-programma's zijn in staat om pdf-bestanden te openen en volledig te bewerken (mits ze niet beveiligd zijn). U kunt teksten aanpassen, elementen verplaatsen, vormen vervormen en alle andere bewerkingen uitvoeren alsof u in een Affinity-document werkt. Objecten zijn keurig verdeeld in lagen, vormen, tekstframes en andere onderdelen. De pdf-bewerking in Affinity Designer is zo goed, dat een bronbestand vaak overbodig is. U kunt zo gemakkelijk documenten verwerken van alle applicaties die een pdf kunnen exporteren, waaronder alle Adobe-programma's.

De nieuwste versies van Adobe Illustrator kunnen ook pdf's openen, mits deze voldoen aan bepaalde Adobe-specificaties. Een pdf die u vanuit Affinity Designer exporteert, voldoet hieraan en kunt u dus in Illustrator bewerken.

Werken met Photoshop-bestanden (psd)

Een psd-bestand kunt u direct in elk Affinity-programma openen. Daarbij blijven alle lagen, filters, effecten en andere zaken intact. U kunt daarbij het psd-bestand omzetten in een Affinity-bestand, maar dat hoeft niet: u kunt het ook direct als psd-bestand bewerken en opslaan. Uitwisseling met Photoshop gaat daardoor moeiteloos in beide richtingen.

Bestanden uit InDesign exporteren

De standaard indd-bestanden van Adobe InDesign kunt u niet openen in Affinity. U kunt wel een bestand exporteren als pdf om het in Affinity Designer te bewerken (zie hierboven).

Andersom kan InDesign geëxporteerde bestanden uit Affinity (bijvoorbeeld als pdf of svg) wel plaatsen, maar niet bewerken.

TIP

Als u naast Affinity Designer ook over Affinity Publisher beschikt, is er een tussenstap mogelijk bij InDesign-documenten: exporteer vanuit InDesign als idml-bestand. Dit kunt u openen in Publisher. Daar kunt u het opslaan als Affinity-bestand dat u ook in Designer kunt bewerken.

Illustrator-bestanden gebruiken

In alle Affinity-programma's kunt u Illustrator-bestanden openen en bewerken. Teksten, lagen, groepen en effecten blijven daarbij zo veel mogelijk intact.

Affinity Designer kan geen Illustrator-bestanden exporteren. Om een Affinity-bestand in Illustrator te verwerken, moet u het exporteren als svg of eps. Deze bestanden kan Illustrator wel lezen, maar de omzetting is niet altijd perfect: soms gaat er informatie verloren. Zoals eerder aan bod kwam, kunt u voor de nieuwste versies van Illustrator ook exporteren naar pdf.

AFFINITY DESIGNER AANSCHAFFEN EN INSTALLEREN

Wilt u Affinity Designer aanschaffen of uitproberen? Dat kan op twee manieren.

Via de appstores

De gemakkelijkste manier om Affinity Designer aan te schaffen is via de appstore van uw systeem (Mac, iOS of Microsoft). Open de appstore, zoek op 'Affinity Designer', reken af en installeer.

LET OP

De gratis proefversie kunt u alleen installeren vanaf de Affinity website, niet via de appstores.

Via de Affinity-website

Via de Affinity-website kunt u zowel de gratis als de betaalde versie aanschaffen voor Windows of Mac, maar niet voor iPad.

- 1 Ga naar affinity.serif.com.
- 2 Klik bovenaan op **Designer**.
- 3 Klik eventueel op **Tech specs**. U kunt hier bovenaan controleren of uw computer aan de minimale technische vereisten voldoet. Maar de eisen zijn niet hoog en Affinity Designer werkt op verreweg de meeste computers. Twijfelt u? Installeer dan eerst de gratis proefversie.
- 4 Klik op de knop **Buy now** (ook als u de gratis versie wilt installeren).
- 5 Klik in het vervolgscherm onder Windows of Mac (afhankelijk van uw systeem) op **Buy now** als u de software wilt kopen of op **Free trial** als u de gratis proefversie wilt installeren.
- 6 In het vervolgscherm moet u zich registreren met een e-mailadres en eventueel de betaling voldoen.
- 7 Download het bestand en open het (dubbelklik erop in de downloadmap). Volg daarna de instructies op het scherm.
- 8 Als u het programma opent, kunt u klikken op **Start trial / Continue trial** om de gratis periode te starten of voort te zetten of op **Unlock with product key** om de software te activeren (zie afbeelding). In het laatste geval moet u uw e-mailadres en een productcode opgeven. Deze vindt u na de aankoop in uw mail.

:: 01 Wat is Affinity Designer?

Vanuit dit venster kunt u de proefperiode voortzetten of Affinity Designer activeren met een code.

