Inhalt

Der Download zum Buch	11
Über dieses Buch	12
 Kapitel 1: Arbeitsbereich und Grundlagen	
Bilder öffnen und sichten	16
Bilder suchen und finden unter Mac und Windows	
Oberfläche aufräumen	18
Helligkeit einstellen und Panels schließen	
Darstellungsgröße ändern	21
Verschiedene Möglichkeiten, den Zoomfaktor zu bestimmen	
Bildansicht schwenken	24
Den Bildausschnitt im Dokumentfenster verschieben	
Farbauswahl und Farbformate	26
Farben über RGB, CMYK oder HSL bestimmen	
Farben speichern und zurücksetzen	30
Häufig benötigte Farben lassen sich speichern	
Auswahl mit reduzierter Deckkraft	33
Soll ein Bild nicht zur Gänze gefüllt werden, ist eine Auswahl notwendig	
Malpinsel einstellen und malen	36
Malen mit Tricks und Kniffen	
Schritte rückgängig machen	38
Änderungen mit Protokoll-Panel statt Strg/Cmd+Z zurücknehmen	
Selektives Rückgängigmachen	40
Arbeitsschritte lassen sich mit dem Rückgängig-Pinsel »ausradieren«	
 Kapitel 2: Auflösung und Dateiformat	
Grundlagenexkurs: Bildgröße und Auflösung	44
In der Bildbearbeitung dreht sich alles um Pixel und Auflösung	
Druckauflösung und -format	52
Bildgröße für den Druck einstellen	
Bilder zuschneiden	54
Gute Zuschnitte lassen Bilder oft besser wirken	
Einen Rahmen hinzufügen	57
Ein Bild um einen zusätzlichen Bereich erweitern	

Perspektive korrigieren	60
Stürzende Linien aufrichten	
Scharfzeichnen	62
Unschärf maskieren macht Bilder scharf	
Schärfen mit dem Hochpass-Filter	65
Affinity Photo macht das Arbeiten mit Hochpass-Filtern relativ einfach	
Bilder speichern	67
Affinity Photo hat ein eigenes Dateiformat	
Bilder exportieren	69
Andere Dateiformate als das Affinity-Photo-Format werden exportiert	
Grundlagenexkurs: Kontrastumfang und Farbtiefe	72
Grundlagen der Tonwertkorrektur	

Kapitel 3: Helligkeits- und Kontrastanpassungen

Helligkeit und Kontrast	82
Aufhellen mit Histogrammkontrolle	
Einfache Tonwertkorrektur	84
Die essenziellste Möglichkeit, Helligkeit und Kontrast anzupassen	
Kontrollierte Tonwertkorrektur	86
Einstellung mit Warnung	
Tonwertkorrektur mit Kurven	88
Gradationskurven sind Tonwertkorrekturen mit mehr Möglichkeiten	
Belichtung	90
Bilder mit Belichtung und Mischmodus aufhellen	
Selektive Tonwertkorrektur	93
Digitaler Grauverlaufsfilter	
Gegenlichtaufnahmen aufhellen	97
Schatten und Lichter zum gezielten Aufhellen und Abdunkeln	
Dunst reduzieren	100
Trübe Landschaftsbilder klarer machen	
Strukturen betonen	102
Mit Klarheit den Mittenkontrast anheben	
Mittenkontrast und Farbe	104
Unschärf maskieren als Alternative zur Klarheit	

Kontrast mit Tone Mapping	106
Helligkeit und Kontrast mit HDR-Charakter	
Kontrast mit RAW-Einstellungen	108
Die Develop Persona kann nicht nur RAW-Bilder entwickeln	

Kapitel 4: Farbkorrekturen

Grundlagenexkurs: Farbe	112
Farbräume und Farbkanäle	
Kontrast ohne Übersättigung	120
Mit Luminanz wirken Gradationskurven nur auf die Helligkeit	
Farbstiche korrigieren	122
Per Weißabgleich zu neutraleren Farben	
Helligkeit und Farbe korrigieren	124
Farbkorrekturen in Farbkanälen	
Helligkeit und Farbe mit Kurven	126
Gradationskurven sind das Wunderwerkzeug für Farbe und Kontrast	
Farbkorrektur mit Messpunkten	128
Sicheres Entfernen von Farbstichen mit Messwerten	
Hauttöne korrigieren	132
Mit Cyan, Magenta und Gelb RGB-Bilder verbessern	
Farben global und selektiv pushen	136
Mit HSL Farbton, Sättigung und Helligkeit bearbeiten	
Hauttöne mit HSL entsättigen	138
Hier werden Anpassungen auf lokale Bereiche eingeschränkt	
Selektive Farbkorrektur	140
Farbliches Feintuning	
Nur helle Bereiche bearbeiten	143
Helligkeit der Ebene als Maske nutzen	
Einstellungen kopieren	146
Mehrere Bilder mit identischen Einstellungen versehen	

Kapitel 5: Färben und Kolorieren

Eine einfarbige Fläche umfärben	150
Farbton, Sättigung und Helligkeit in einem Farbbereich verändern	
Selektive Farbverschiebung	152
Umfärben mit dem Werkzeug für farbliches Feintuning	
Flächen umfärben	154
Flächen monochrom einfärben	
Ein komplexes Objekt umfärben	156
Umfärben und Maskenkante verbessern	

Schwarz färben	159
Mit »Schwarz-Weiß« umfärben und mit dem Pinsel radieren	
Farbe wechseln	162
Einen Farbton mit dem Farbwechsler durch einen anderen ersetzen	
Mit dem Malpinsel färben	164
Die manchmal bessere Alternative zum Farbwechsler	
Selektives Kolorieren mit Ebenen	166
Schwarzweiß mit Farbklecks	
Grundlagenexkurs: Farbmanagement	168
Für konstante Farbwiedergabe auf Bildschirm und Papier	

Kapitel 6: Schwarzweiß und kreative Looks

Schwarzweiß	176
Schwarzweißentwicklung bedeutet nicht einfach nur, Farbe wegzulassen	
Colorkey	179
Schwarzweiß mit Farbe als Kontrapunkt	
Verlauf als Farbeffekt	181
Ein Bild mit einem bunten Verlauf überlagern	
Schwarzweiß mit Sepia-Look	184
Mit Kanalmixer und Füllungsebene zum monochromen Bild	
Schwarzweiß in zwei Tönen	186
Split Toning verleiht Schwarzweißbildern einen Hauch von Farbe	
Einen Analog-Look simulieren	188
Split Toning für Farbbilder	
Retro-Look mit Farbbalance	190
Ein anderer Weg zum analogen Charme	
Grunge mit Sepia und Struktur	192
Einer Aufnahme einen Grunge-Look verpassen	
Ein Bild mit Glow-Effekt versehen	194
Ein Bild mit dem Charakter eines Renaissance-Gemäldes	
Anpassungen speichern	196
Anpassungsebenen als Entwicklungsstile speichern	

Kapitel 7: Bildbearbeitung für Fotografen

Grundlagenexkurs: RAW – das digitale Negativ	200
Nutzen und Vorteile des RAW-Formats	
Basisentwicklung für RAW-Bilder	204
Grundlegende Einstellungen in der Develop Persona	
Selektive RAW-Entwicklung	207
Mit Overlays ausgewählte Bereiche einstellen	

Bildrauschen reduzieren	210
Vignette und Rauschen reduzieren	
Objektivkorrekturen	212
Verzeichnung und perspektivische Verzerrung korrigieren	
Panorama	214
Eine breite Architekturaufnahme aus drei Einzelbildern	
Menschenleere Plätze abbilden	216
Durch Stapel-Mittelung Plätze leeren	
Fokuskombination	218
Makrofotos mit großer Schärfentiefe	
Belichtungsdurchschnitt	220
Die etwas andere Methode zum Bild mit hohem Kontrastumfang	
HDR-Kombination	222
Ein Bild mit hohem Kontrastumfang aus mehreren Belichtungen	
Geisterbilder entfernen	226
Fehler in Mehrfachbelichtungen korrigieren	
Farbränder entfernen	228
Optische Fehler verbessern	

Kapitel 8: Retusche

Kleine Störelemente entfernen	232
»Schönheitsfehler« von einer Fläche entfernen	
Mittelgroße Elemente entfernen	234
Mit dem Restaurieren-Werkzeug aufräumen	
Elemente duplizieren	236
Mit den Klonen-Werkzeug lassen sich Bildbereiche exakt kopieren	
Reparieren mit Quellenangabe	239
Intelligentes Klonen mit dem Reparieren-Werkzeug	
Eine Fläche retuschieren	241
»Flecken entfernen« ist ein Auswahl-Retusche-Werkzeug	
Große Elemente entfernen	243
Serifs Inpainting-Technologie ist eine Retusche-Wunderwaffe	
Perspektivische Retusche	246
Einfache Lösung für eine knifflige Aufgabe	

Kapitel 9: Beauty-Retusche

Hautunreinheiten retuschieren	250
Bei Haut ist »Schönheitsfehler entfernen« in seinem Element	
Weißer Zähne	252
Mit HSL Gelbtöne reduzieren	

Rötung der Haut reduzieren	254
Färbungen via »Selektive Farbkorrektur« und Maske verringern	
Rötungen mit dem Pinsel entfernen	256
Färbungen lassen sich auch mit anderen Tönen übermalen	
Augenringe entfernen	258
Schatten und Fältchen mit dem Reparieren-Werkzeug eliminieren	
Haut glätten	260
Frequenzseparierte Haut-Retusche	
Rote Augen korrigieren	264
Rot aus der Pupille entfernen und Farbe auf der Iris auftragen	
Dodge & Burn	266
Lichter abwedeln und Schatten nachbelichten	
Körper modellieren	269
Mit der Liquify Persona werden Bilder zu Knetmasse	

Kapitel 10: Freisteller und Montagen

Bilder weich überblenden	274
Fließender Übergang mittels Maske und Verlauf	
Hintergrund durch Verlauf ersetzen	276
Ein Objekt freistellen und als Hintergrund eine Füllungsebene einfügen	
Hintergrund austauschen	279
Hintergrund ersetzen sowie Schärfe und Farbe anpassen	
Haarige Freisteller	282
Schwierige Masken verfeinern	
Zwei Belichtungen montieren	286
Zwei Aufnahmen mit leicht unterschiedlichem Inhalt vereinen	
Bilder kreativ mischen	288
Mit Mischmodi lassen sich wunderbare Collagen erstellen	
Geometrisch freistellen mit Formen	290
Maskieren mit Vektorform statt Pixelmaske	
Ein Bild in einem Bild platzieren	292
Eine Montage erstellen und mit einem Lichtkegel versehen	
Platzierte Bilder bearbeiten	296
Per Doppelklick ein platziertes Bild öffnen und Filter hinzufügen	

Kapitel 11: Text, Effekt und Automatisierung

Ein Bild in einem Wort	300
Bilder einfach mit Text maskieren	
Eine Textprägung erstellen	302
Mit Effekt und Mischmodus einen Text in Beton schleifen	

Einen Texteffekt als Stil sichern	304
Effekteinstellungen speichern	
Einen Text verlaufend ausblenden	306
Ein Wort mit einer Maske zu Transparenz verlaufen lassen	
Zoom-Effekt	308
Der klassische Action-Filter im Einsatz	
Speed-Effekt	310
Mit Bewegungsunschärfe Geschwindigkeit simulieren	
Arbeitsschritte aufzeichnen	313
Mit Makros Arbeitsabläufe automatisieren	
Makro einstellen und ausführen	316
Automatische und halbautomatische Anwendung	
Bilder serienweise verarbeiten	318
Mit Stapelverarbeitung bearbeiten und verkleinern	
Index	320