

Affinity Photo Tutorial

by Rüdiger Schestag

Inhaltsverzeichnis des Onlinekurses

Das Inhaltsverzeichnis des Affinity Photo komplett Tutorials

von Rüdiger Schestag

Stand 1.1.2017

Link: <https://vimeo.com/ondemand/affinityphoto>

Dieses Inhaltsverzeichnis listet die Schulungsvideos auf. Jeder Kapitel-Unterpunkt entspricht einem Video im Schulungsmaterial. So finden Sie schnell Ihre Kursinhalte.

Vorwort: Bildergalerie für eigene Übungen



In diesem Video zeige ich die Benutzung der Download-Galerie, in der Sie Bilder finden, die im Kursmaterial verwendet werden. Sie können diese für Ihre Übungen runterladen.

KAPITEL 1

Einige Grundlagen zur Bildbearbeitung

1 Wie sind Bilddateien aufgebaut?

In dieser Lektion lernen Sie wie Bilddateien aufgebaut sind und was es mit den Bits und Bytes auf sich hat. Wie wird Farbe dargestellt? Diese eher technischen Grundlagen sind aber für professionelle Bildbearbeitung wichtig.

2 Das Histogramm

Das Histogramm zeigt die Verteilung der Tonwerte im Bild. Hier lernen Sie das Histogramm zu verstehen und zu interpretieren.

3 Der Wellenform Monitor

Wie wird die Bandbreite eines Bildes im Wellenform-Monitor angezeigt? Hier sehen Sie es an einem Beispiel.

4 Das Vektordiagramm

Wie das Vektordiagramm Farben und Sättigung eines Bildes darstellt wird in diesem Video gezeigt.

5 Spektrale-Dichte

Dieses Kapitel beschreibt den Spektrale-Dichte-Monitor

6 Das RAW-Format, XMP und DNG

In diesem Video lernen Sie was RAW-Dateien und XMP-Dateien sind, und wie man sie in DNG Dateien umwandelt.

KAPITEL 2

Das ENTWICKELN-Modul oder auch der „RAW-Converter“

1 Die Grundeinstellungen der RAW-Entwicklung Teil 1

In diesem Video lernen Sie die einfache Methode der RAW-Entwicklung in Develop Persona.

2 Die Grundeinstellungen der RAW-Entwicklung Teil 2

3 Objektivkorrektur im RAW-Converter

In diesem Video lernen Sie wie man Objektivfehler korrigiert.

4 EXIF Daten

Metadaten sind Informationen die zusammen mit einem Bild abgespeichert werden. In diesem Video zeige ich, welche Daten gespeichert werden, und was sie bedeuten.

5 Das GPS Modul

GPS Informationen helfen dem Fotografen zu speichern, wo ein Bild aufgenommen wurde. Hier wird der Umgang mit diesen Informationen gezeigt.

6 Der Navigator

Der Navigator hilft beim Arbeiten im Detail. Dieses Video erklärt die Funktion.

7 Details Verbessern im RAW-Converter

In diesem Video lernen Sie Bilder zu schärfen und Rauschen zu entfernen.

8 Tonwerte im RAW-Konverter einstellen und optimieren

In diesem Video lernen Sie den Umgang mit Gradationskurven, der Schwarz-Weiß Umsetzung und Split-Toning im Dvelop Modul.

9 Die Protokoll-Palette

Das Protokoll speichert Ihre Arbeitsschritte um Ihnen mehrere „Rückgängig“-Schritte zu ermöglichen. Wie es geht erfahren Sie hier.

10 Werkzeuge im Entwickeln-Modul

In diesem Video besprechen wir die Tools der Werkzeugleiste im Develop-Modul (RAW-Konverter).

11. Problem im RAW-Konverter (Schatten aufhellen) in der Version 1.5.2

Ich weise hier auf ein bekanntes Problem in den Einstellungen hin



KAPITEL 3

1 Das Exportmodul

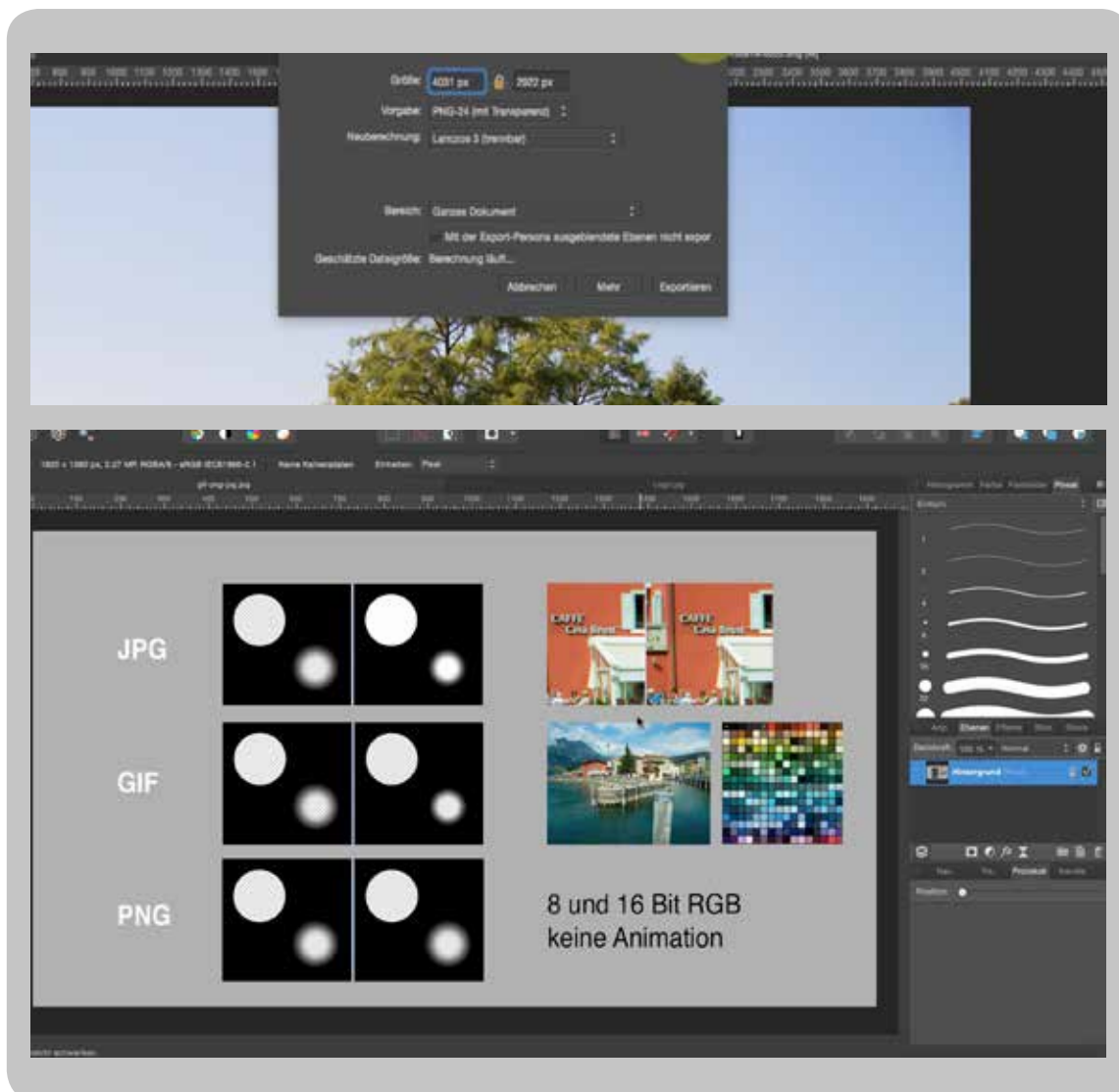
Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre Arbeit in verschiedenen Dateiformaten abspeichern und exportieren.

2 Dateiformate JPEG, GIF und PNG

In diesem Video lernen Sie was die Formate JPEG, GIF und PNG sind und wozu man sie benötigt.

3 Das Export-Persona Modul

In diesem Video lernen Sie das erweiterte Exportmodul „Export Persona“ zu benutzen.



KAPITEL 4

In diesem Kapitel geht es um die Anpassungen in Photo Persona

1 Photo-Persona: Belichtung und Tonwertkorrektur

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit den Anpassungs-Ebenen Belichtung und Tonwertkorrektur.

2 Schatten und Lichter optimieren

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit der Anpassungs-Ebene Schatten / Lichter.

3 Der Weissabgleich

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene Weissabgleich.

4 Praxistipp zum Weißabgleich

In diesem Video zeige ich Ihnen ein paar praktische Tipps zum Weißabgleich.

5 Arbeit mit Gradationskurven

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene Gradationskurven.

6 Der Kanalmixer

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene Kanalmixer.

7 Selektive Farbkorrektur

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene „Selektive Farbkorrektur“.

8 Farbbalance

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene „Farbbalance“.

9 Verlaufsumsetzung für kreative Ergebnisse

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene „Verlaufsumsetzung“.

10 Schwarz-Weiss-Umsetzung

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene „Schwarz-Weiß“.

11 HSL Farbkorrektur

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene HSL (Farbton / Sättigung / Helligkeit).

12 Umfärben, Tontrennung und Leuchtkraft

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit den Anpassungs-Ebenen „Umfärben“, „Tontrennung“ und „Leuchtkraft“.

13 Softproof

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und der Umgang mit der Anpassungs-Ebene „Softproof“.

14 3D LUT Bildlooks abspeichern und anwenden

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit der Anpassungs-Ebene „3D LUT“.

15 Invertieren und Fotofilter

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit den Anpassungs-Ebenen Invertieren und Fotofilter.

16 Schwellenwert

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit der Anpassungs-Ebene Schwellenwert.

17 „Split Tonig“ Kreatives Erweitern der Farbdynamik

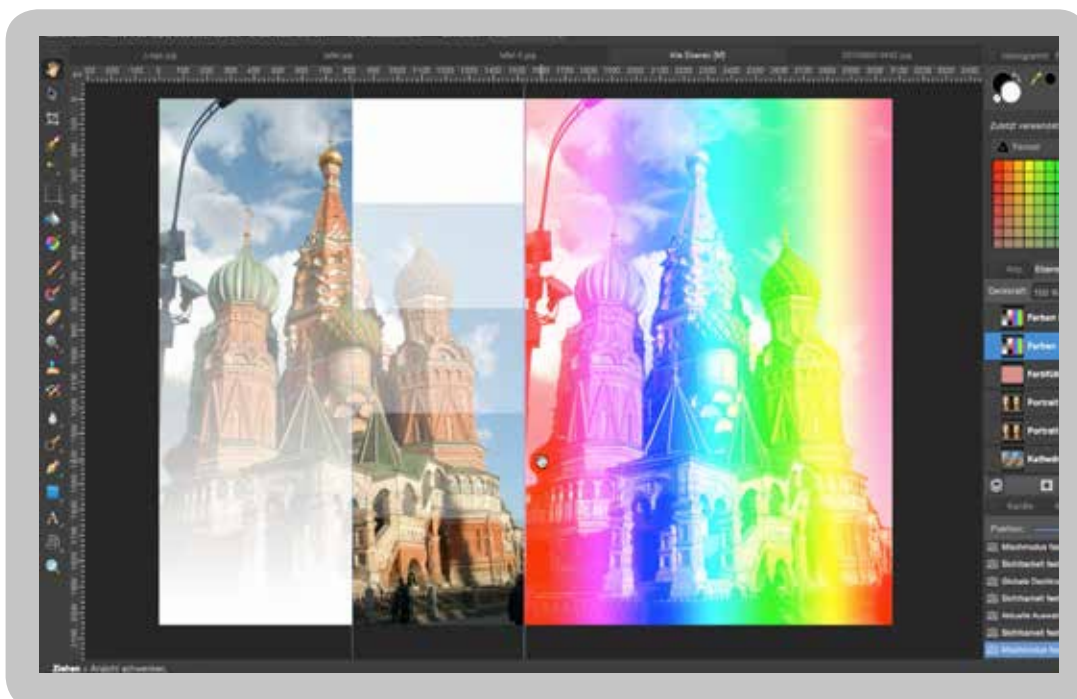
In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit der Anpassungs-Ebene Split-Toning.



KAPITEL 5

In diesem Kapitel werden die Mischmodi einzeln erklärt und wie man Ebenen miteinander verrechnen kann

- 1 Normal
- 2 Abdunkeln
- 3 Dunklere Farbe
- 4 Multiplizieren
- 5 Farben Nachbelichten
- 6 Aufhellen
- 7 Hellere Farbe
- 8 Negativ Multiplizieren
- 9 Farbe abwedeln
- 10 Addition
- 11 Ineinanderkopieren
- 12 Weiches Licht
- 13 Hartes Licht
- 14 Strahlendes Licht
- 15 Lichtpunkt
- 16 Lineares Licht
- 17 Hart mischen
- 18 Differenz
- 19 Ausschluss
- 20 Subtraktion
- 21 Farbton
- 22 Sättigung
- 23 Luminanz
- 24 Farbe
- 25 Durchschnitt
- 26 Spiegeln
- 27 Glühen
- 28 Kontrast umkehren
- 29 Radieren



KAPITEL 6

Arbeiten mit Ebenen

- 1 Ebenenreihenfolge und Deckkraft
- 2 Anpassungen positionieren
- 3 rastern schützen gruppieren
- 4 erstellen duplizieren platzieren
- 5 Arbeiten mit Anpassungen, Live Filtern und Ebeneneffekten in Ebenen
- 6 Maskieren mit „Quick Maske“
- 7 Ebenenmasken
- 8 Ebenen zusammenfügen
- 9 Die Mischoptionen der Ebenenpalette
- 10 Das Protokoll
11. Macro - Aufzeichnung von Aktionen
12. Bildinformation in eine Maske kopieren



KAPITEL 7

Die Werkzeuge und ihre Anwendung

1 die Auswahlwerkzeuge

2 Das Pinselwerkzeug

3 Ansicht Verschieben zuschneiden

4 Füllwerkzeug und Verlauf

5 Radierer

6 Abwedler, Nachbelichter, Schwamm

7 Klonen, der Kopierstempel

8 Rückgängig Pinsel

9 Weichzeichner Scharfzeichner

10 Retusche-Werkzeuge

In dieser Lektion lernen Sie die Funktionen und der Retusche Werkzeuge.

11 Die Pfadwerkzeuge

In dieser Lektion lernen Sie die Funktionen und des Zeichenstift-Werkzeugs.

12 Formen-Werkzeug

13 Arbeiten mit Text

14 Das Zoom-Werkzeug

15 Gitter und Perspektive



KAPITEL 8

In diesem Kapitel werden die Filter besprochen

- 1 Filter - Unschärfe - Durchschnitt
- 2 Filter - Unschärfe - Gaußsche Unschärfe
- 3 Filter - Unschärfe - Diffuser Schein
- 4 Filter - Unschärfe - Box Unschärfe
- 5 Filter - Unschärfe - Bewegungsunschärfe
- 6 Filter - Unschärfe - Radiale Unschärfe
- 7 Filter - Unschärfe - Zoomunschärfe
- 8 Filter - Unschärfe - Objektivunschärfe
9. Filter - Unschärfe - Tiefenschärfe
- 10 Filter - Unschärfe - Feldunschärfe
- 11 Filter - Unschärfe - Lichter und Schatten vergrößern
- 12 Filter - Unschärfe - Bilaterale Unschärfe
- 13 Filter - Scharfzeichnen - Unschärf maskieren
- 14 Filter - Scharfzeichnen - Klarheit
- 15 Filter - Scharfzeichnen - Hochpass
- 16 Filter - Verzerren - Verformen
- 17 Filter - Verzerren - Perspektive
- 18 Filter - Verzerren - Strudel
- 19 Filter - Verzerren - Konvex / Konkav
- 20 Filter - Verzerren - Wellen
- 21 Filter - Verzerren - Objektivverzerrung
- 22 Filter - Verzerren - Pixelmosaik
- 23 Filter - Verzerren - Neigen
- 24 Filter - Rauschen - Rauschen entfernen
- 25 Filter - Rauschen - Rauschen einfügen

26 Filter - Verzerren - Spiegeln

27 Filter - Rauschen - Perlin Noise

28 Filter - Rauschen - Streuung

29 Filter - Finden - Kontrastgrenzen finden

30 Filter - Farben - Vignette

31 Filter - Farben - Chromatische Aberration und Farbsäume

32 Filter - Farben - Autokorrekturen

33 Filter - Frequenzen trennen

In diesem Video lernen Sie die Funktionen und den Umgang mit dem Filter „Frequenzen trennen“, einem der wichtigsten Retusche-Tools

34 Filter - Dunst entfernen

35 Filter - Farben - Relief

36 Filter - Ausleuchtung

37 Filter - Schatten / Lichter

38 Filter - Farben - Dithering

39 Filter - Farben - Weißen Hintergrund entfernen

40 Filter - Bild anwenden

41 Filter - Staub und Kratzer



KAPITEL 9

1 Stapeln - Rauschen reduzieren Teil 1

2 Stapeln - Helligkeit zusammenfügen Teil 1

3 Panorama

Schöne Panorama-Aufnahmen zu gestalten wird in diesem Video gezeigt.

4 Stapeln - Object Stacking

Wie man bewegte Objekte in einem Foto verschwinden lassen kann zeigt dieses Video. Mit dem Stapel kann man mehrere Aufnahmen so verrechnen, das Orte menschenleer aussehen.

5 Stapeln - Helligkeit zusammenfügen Teil 2

In diesem zweiten Beispiel zum „exposure stacking“ zeige ich die Stapelbearbeitung einer sehr kontrastreichen Innenaufnahme einer Kirche. Durch den Stapel kann man den Kontrast optimieren.

6 Stapeln - Rauschen reduzieren Teil 2

Durch stapeln mehrerer Aufnahmen, die mit hoher ISO-Einstellung aufgenommen wurden und darum rauschen, kann man das Rauschen stark verringern, ohne das Bild unscharf wirken zu lassen.

7. Focus Stacking

Wie man mit mehreren Aufnahmen große Schärfentiefe erreichen kann wird in diesem Video erklärt.

KAPITEL 10

1 Ebeneneffekte

Die Ebeneneffekte ermöglichen unter anderem die Erstellung von 3D-Icons und Web-Schaltflächen, aber auch Schlagschatten Reliefs. Hier erfahren Sie wie es geht.

2 Arbeiten mit Stilen

Stile sind individuelle Kombinationen von Effekten, die man sich abspeichern und sortieren kann. Dieses Video erklärt die Vorgehensweise.

KAPITEL 11

1 Anordnen

Objekte und Ebenen anordnen und die Ebenenreihenfolge ändern wird in diesem Video behandelt.

2 Auswählen - Freistellen mit grünem Hintergrund

An einem praktischen Beispiel lernen Sie hier das Freistellen einer im Studio aufgenommenen Sportlerin mit den Auswahlwerkzeugen.

3 Umfärben mit „Ausgewählte Farbe markieren...“

Es gibt verschiedene Tools zur Farbauswahl. Drei Möglichkeiten werden in diesem Video vorgestellt.

KAPITEL 12

1 Ansicht und Zoom

Wie man in Bilder zoomt, sie dreht und mit Hilfslinien arbeitet lernen Sie in diesem Video.

2 Ansicht - Einstellungen, Raster und Farben

Hier lernen Sie den Umgang mit Raster, dem Medienbrowser und den Apple-Farbpaletten.

3 Ansicht - Studio

Dieses Video beschreibt, wie man sich über den Menüpunkt Studio seine Arbeitspaletten konfigurieren kann.

4 Ansicht - Anpassen der Tools und Menüleiste

Wie man die Werkzeugleiste und das Menü anpasst und diese ein- und ausblendet lernen Sie in diesem Video.

KAPITEL 13

Liquify - Gesicht verändern

Teil 1 der Verflüssigen-Bearbeitung an einem Modell mit leichter Korrektur der Gesichtszüge gezeigt.

KAPITEL 14

1 Farbformat

In diesem Kapitel werden die Farbräume RGB, CMYK, LAB und Graustufen grundsätzlich besprochen.

2 Was sind Profile

In diesem Kapitel geht es um Eingabe-, Ausgabe- und Übergabepprofile und deren Anwendung.

3 Wie bekomme ich Profile auf meinen Computer?

Wie man Profile aus dem internet lädt und im Computer speichert zeigt dieses Video.

4 Was sind Standardprofile

Es werden hier die wichtigsten Standardprofile besprochen, die Sie in Ihrer täglichen Arbeit verwenden.

5 IEC Profile umwandeln und zuweisen

IEC Profil umwandeln oder zuweisen? Der wichtige Unterschied wird hier erklärt.

KAPITEL 15

Tone Mapping Persona HDR

1 Was bedeutet HDR?

In diesem Kapitel wird die HDR-Technik und deren Anwendungen erklärt.

2 Die HDR-Kombination

Die HDR-Kombination ermöglicht es, mehrere Belichtungen zu einem 32-Bit Dokument mit hoher Dynamik zusammenzufassen.

3 Das Tonemapping

Das Tonemapping reduziert den Bildkontrast extrem und ergibt dann druckbare Ergebnisse und auch den typischen „HDR-Look“

4 Overlays in Tone Mapping Persona

Overlays ermöglichen partielle Bearbeitung im Tone Mapping. Dazu werden Bildteile maskiert.

WORKSHOPS

Workshop 1 Hochpass kreativ eingesetzt

Hier lernen Sie wie man durch zunächst unübliche Einstellungen im Hochpassfilter eine Verstärkung der Leuchtkraft eines Bildes erreichen können.

Workshop 2 Himmel einfügen mit Mischoptionen

Wie man die Mischoptionen einsetzen kann um Bilder miteinander zu kombinieren ohne umständliche Freistellungen zu machen wird in diesem Video erklärt.

Workshop 3 Mischmodi-Studioaufnahme

Wie man die Mischoptionen bei der Montage einer Studioaufnahme verwendet ohne umständliche Freistellungen zu machen wird in diesem Video erklärt.

Workshop 4 Umfärben mit SW-Auswahl

Wie man über eine Schwarz-Weiß-Umsetzung eine Farbe und damit ein Objekt im Bild auswählen und maskieren kann lernen Sie in diesem Video.

Workshop 5 Zähne aufhellen

Dieses Video erklärt, wie man Zähne strahlen lässt, ohne dass sie nach der Bearbeitung künstlich aussehen.

Workshop 6 Panorama und Bearbeitung

Wie man aus mehreren Einzelbildern einer Landschaft ein perfektes Panorama erstellt und dann in Farben und Kontrast optimiert zeigt dieses Video.

Workshop 7 Portraitretusche 1

Teil 1 einer Portrait-Retusche, bei der ich einige wesentliche Arbeitsschritte und deren Reihenfolge aufzeige. Hier geht es zunächst um die grobe Retusche, das Entfernen der Augenringe und das Reduzieren von Glanzstellen auf der Stirn.

Workshop 8 Portraitretusche 2

In diesem zweiten Teil der Portrait-Retusche geht es um das Aufhellen der Augen, Make Up Korrekturen, Glätten der Haut und dem Erstellen eines Bildlooks.

Workshop 9 Puppenspiel - 5 Videos

Dieser Workshop zeigt eine komplette Freistellung vor Greenscreen mit Montage und Farblock.

Workshop 10

Anpassungen mit Farbbalance und Weichem Licht ermöglichen den Farblock sehr fein in den Farben abzustimmen.

Workshop 11

Mit „Inpainting“ Gegenstände verschwinden lassen

Workshop 12

Haut glätten

Workshop 13 - 2 Videos

Ein altes schwarz-weißes Foto restaurieren und kolorieren

Workshop 14

Hauttöne anpassen

Workshop 15

Schwarz-Weiß Negative scannen und bearbeiten

Impressum

Verantwortlich für den Inhalt des Inhaltverzeichnisses und des Online-Tutorials ist

Rüdiger Schestag
Schmidt-Knobelsdorf-Str.1
13581 Berlin

mail@ruediger-schestag.de

www.ruediger-schestag.de