

# Affinity Photo

Brillante Fotos genial einfach



Johann Szierbeck

# Affinity Photo

Brillante Fotos genial einfach



Johann Szierbeck

# Affinity Photo

Brillante Fotos genial einfach

Copyright © 2016 by amac-buch Verlag

ISBN 978-3-95431-040-1

Hergestellt in Deutschland

Trotz sorgfältigen Lektorats schleichen sich manchmal Fehler ein. Autoren und Verlag sind Ihnen dankbar für Anregungen und Hinweise!

amac-buch Verlag  
Erlenweg 6  
D-86573 Obergriesbach  
E-Mail: [info@amac-buch.de](mailto:info@amac-buch.de)  
<http://www.amac-buch.de>  
Telefon +49(0) 82 51/82 71 37  
Telefax +49(0) 82 51/82 71 38

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung, die Verwendung in Kursunterlagen oder elektronischen Systemen. Der Verlag übernimmt keine Haftung für Folgen, die auf unvollständige oder fehlerhafte Angaben in diesem Buch zurückzuführen sind. Nahezu alle in diesem Buch behandelten Hardware- und Softwarebezeichnungen sind zugleich eingetragene Warenzeichen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>9</b>
<b>Kapitel 1 – Der Einstieg</b>	<b>11</b>
<b>Kauf und Installation</b>	<b>12</b>
App Store	12
Die Testversion über die Herstellerseite installieren	15
<b>Grundlagen</b>	<b>18</b>
Die Farbmodi	18
Die Farbtiefe	22
<b>Öffnen und importieren</b>	<b>23</b>
Dateiformate fürs Öffnen	23
Öffnen	24
RAW-Bilder und Develop Persona	26
Der Medienbrowser und die App „Fotos“	30
Bilder einlesen	34
<b>Kapitel 2 – Arbeitsoberfläche und Bedienung</b>	<b>37</b>
<b>Das Aussehen einstellen</b>	<b>38</b>
<b>Die Symbolleiste anpassen</b>	<b>40</b>
<b>Studio und Palettenhandling</b>	<b>42</b>
Modularer Modus	42
Paletten verschieben und arrangieren	44
<b>Die Werkzeugleiste</b>	<b>47</b>
<b>Navigieren im Dokument</b>	<b>48</b>
Zoomen	48
Scrollen	49
Navigator	50
<b>Tastenkürzel definieren</b>	<b>51</b>
<b>Kapitel 3 – Bildgröße und Bildauflösung</b>	<b>53</b>
<b>Auflösung und Größe bearbeiten</b>	<b>54</b>
<b>Zuschneiden</b>	<b>59</b>
<b>Leinwandgröße</b>	<b>61</b>
<b>Kapitel 4 – Farbe, Helligkeit und Kontrast bearbeiten</b>	<b>63</b>
<b>Farbmanagement</b>	<b>64</b>
<b>Automatische Korrekturen</b>	<b>66</b>
<b>Anpassungsebenen</b>	<b>68</b>
Anpassungen	68
Ebenen	69
Parameter	70

Vorlagen erstellen	71
Vorlagen umbenennen und löschen	72
<b>Die wichtigsten Anpassungen</b>	<b>73</b>
Helligkeit/Kontrast	73
Weißabgleich	74
Schatten/Lichter	76
Gradationskurve	78
Tonwertkorrektur	84
HSL	85
Schwarz-Weiß	87
<b>Fazit</b>	<b>90</b>

## Kapitel 5 – Bildretusche 91

<b>Werkzeugeinstellungen</b>	<b>92</b>
Breite	93
Deckkraft	93
Fluss	94
Härte	94
Details	95
Drucksteuerung	96
Pinselvorlagen erstellen	96
<b>Klonwerkzeug</b>	<b>98</b>
Einstellungen	99
<b>Reparaturwerkzeuge</b>	<b>102</b>
Reparieren	102
Flecken entfernen	104
Schönheitsfehler entfernen	106
Restaurieren	108
Rote Augen korrigieren	109
<b>Abwedler, Nachbelichter und Schwamm</b>	<b>111</b>
Abwedler	111
Nachbelichter	112
Schwamm	113
<b>Weichzeichner und Scharfzeichner</b>	<b>114</b>
Weichzeichner	114
Scharfzeichner	115
<b>Fazit</b>	<b>116</b>

## Kapitel 6 – Bildbereiche auswählen 119

<b>Auswahlrahmen Rechteck und Ellipse</b>	<b>120</b>
Freihandauswahl	123
Bereich auswählen	124
Auswahlpinsel	127

<b>Zeichenstift</b>	<b>128</b>
Neue Pfade erstellen	129
Knotenpunkte bearbeiten	130
Kurvenpunkte erstellen	131
Pfad in Auswahl umwandeln	133
<b>Auswahl editieren</b>	<b>134</b>
Verschieben	134
Erweitern und verringern	135
Skalieren und drehen	135
<b>Randschärfe</b>	<b>137</b>
<b>Auswahl speichern und laden</b>	<b>138</b>
Reservekanal speichern	138
Auswahl als Datei speichern	139
Auswahl laden	140
<b>Auswahlkanten verfeinern</b>	<b>141</b>
<b>Fazit</b>	<b>145</b>

## Kapitel 7 – Fotomontagen und Collagen 147

<b>Die Ebenenpalette</b>	<b>148</b>
Ebenenarten	148
Ebenen anlegen, löschen, verschieben und umbenennen	149
Deckkraft	154
Sichtbarkeit und Schutz	155
Mischmodus	156
Gruppieren	159
<b>Mit Ebenen arbeiten</b>	<b>161</b>
Bild in Bild kopieren	161
Bilder einbetten	163
Ebenen transformieren	165
Duplizieren	167
<b>Maskenebenen</b>	<b>168</b>
Eine Ebene maskieren (Pixelmaske)	170
Eine Vektormaske erstellen	171
Maske löschen	171
Pixelmaske bearbeiten	171
Isolierte Bearbeitung und Darstellung der Pixelmaske	174
Bildüberblendung mit dem Verlaufswerkzeug	175
<b>Maskierungsgruppen</b>	<b>178</b>
Maskierungsgruppe erstellen	178
Maskierungsgruppe auflösen	181
<b>Textebenen</b>	<b>181</b>
Grafiktext einfügen	182
Rahmentext einfügen	182

Text formatieren	182
Textebenen transformieren	186
Textebenen rastern und in Kurven umwandeln	187
<b>Füllebenen</b>	<b>189</b>
<b>Formebenen</b>	<b>190</b>
<b>Ebeneneffekte</b>	<b>193</b>
Effekte erstellen	193
Effekte bearbeiten und entfernen	197
Stile	197
<b>Filter und Live-Filter</b>	<b>199</b>
Filter anwenden	199
Live-Filter anwenden	202
<b>Denkanstöße</b>	<b>205</b>
Eine Bleistiftzeichnung erstellen	205
<b>Ebenen zusammenfassen</b>	<b>208</b>
<b>Fazit</b>	<b>210</b>

## Kapitel 8 – Scharfzeichnen 211

<b>Grundregeln</b>	<b>212</b>
Regel 1: Zoomfaktor immer auf 100 % stellen	212
Regel 2: Bild, Ebene oder Auswahl scharfzeichnen?	213
Regel 3: Einmal scharfzeichnen reicht	213
Was passiert beim Scharfzeichnen?	214
<b>Filter: Klarheit</b>	<b>215</b>
<b>Filter: Unschärf maskieren</b>	<b>216</b>
<b>Filter: Hochpass</b>	<b>218</b>
<b>Fazit</b>	<b>220</b>

## Kapitel 9 – Speichern und exportieren 221

<b>Soll gespeichert oder exportiert werden?</b>	<b>222</b>
<b>Exportformate</b>	<b>223</b>
PNG	223
JPEG	225
GIF	227
TIFF	228
PSD	230
PDF	231
SVG	233
EPS	235
<b>Export Persona</b>	<b>236</b>
Ganzes Bild exportieren	237
Slices	240
<b>Übersicht</b>	<b>244</b>

<b>Kapitel 10 – Affinity Photo und die App „Fotos“</b>	<b>245</b>
<b>Erweiterungen aktivieren</b>	<b>246</b>
<b>Bildbearbeitung mit Affinity Photo in Fotos</b>	<b>247</b>
Affinity Develop	248
Affinity Haze Removal	249
Affinity Liquify	250
Affinity Miniature	251
Affinity Monochrom	252
Affinity Retouche	253
<b>Fazit</b>	<b>254</b>
<b>Index</b>	<b>255</b>

# Vorwort

Als 2015 ein Kollege an mich herantrat und fragte: „Kennst du das Programm Affinity Photo?“, und ich mit „Nein“ antworten musste, war es das erste Mal, dass ich von diesem Programm hörte. Da auch andere Kollegen mich darauf ansprachen, wurde ich neugierig. Besonders die Aussage, dass es eine Alternative zu Adobe Photoshop sei, weckte mein Interesse.

In der Vergangenheit gab es viele Kandidaten, die Photoshop herausgefordert haben, aber nach kurzer Zeit wieder verschwanden bzw. es nicht geschafft haben, das Programm zu verdrängen. Als eingefleischter Photoshop-Anwender mit über zwanzig Jahren Erfahrung war ich natürlich sehr skeptisch gegenüber Affinity Photo. Die Skepsis hat sich aber nach kurzer Zeit gelegt, und ich stellte fest, dass Affinity Photo fast den gleichen Funktionsumfang bietet wie Adobe Photoshop und in einigen Bereichen sogar wesentlich besser ist.

Der geringe Preis lässt zunächst vermuten, dass das Programm nur etwas für Einsteiger oder Nicht-Profis wäre. Das stimmt aber nicht! Affinity Photo bietet auch dem Profi umfangreiche Funktionen für die digitale Bildbearbeitung. Neben einem professionellen Farbmanagement verfügt es auch noch über ausgefeilte Retuschefunktionen. Besonders der Einsatz von Ebenen ist eine Spezialität von Affinity Photo. Viele meiner Arbeiten führe ich nun nicht mehr mit Photoshop, sondern in Affinity Photo durch, weil es dort sehr oft schneller und einfacher geht.

Dieses Buch soll Einsteigern sowie Skeptikern helfen, die ersten Hürden mit Affinity Photo zu bewältigen. Die einzelnen Kapitel beschreiben die Vorgehensweise bei der digitalen Bildbearbeitung. Vom Öffnen bzw. Importieren von Bildern über die Korrektur und Retusche bis zu Fotocollagen und dem Export werden die Funktionen und Möglichkeiten von Affinity Photo erläutert.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Stöbern in diesem Buch und viel Freude an Ihrem neuen Werkzeug zur kreativen Bildbearbeitung!



*Johann Szierbeck*

Februar 2016



Zu allererst muss natürlich das Programm Affinity Photo auf Ihrem Rechner vorhanden sein. Falls Sie noch überlegen, die Software zu kaufen, oder falls Sie Affinity Photo zwar schon besitzen, aber noch nicht installiert haben, erläutere ich zu Beginn dieses Kapitels, wie Sie das Programm erwerben und einrichten können. Außerdem zeige ich Ihnen, wie Sie eine 10-Tage-Testversion von Affinity Photo erhalten, um es vor dem Kauf gründlich zu testen.

Dann schauen wir uns kurz die Grundlagen der Bildbearbeitung an und beginnen anschließend direkt mit Affinity Photo zu arbeiten.

# Kauf und Installation

Für den Kauf bzw. die Installation von Affinity Photo gibt es eigentlich nur eine Möglichkeit: den App Store. Sie benötigen also unbedingt eine Apple-ID, da Sie ansonsten die Software im App Store nicht kaufen können.



Über die Internetseite des Softwareherstellers können Sie eine Testversion des Programms herunterladen, die 10 Tage lang aktiv bleibt. Eine genaue Beschreibung hierfür finden Sie einige Seiten weiter hinten.

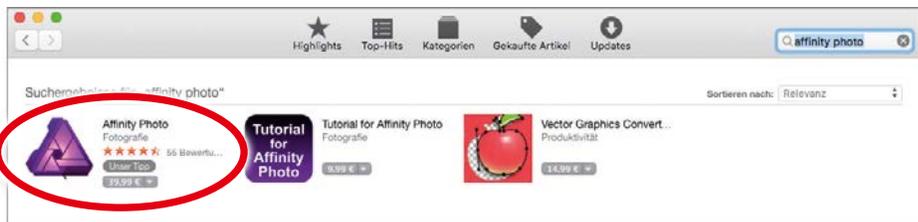
## App Store

Der App Store auf dem Mac ist eine einfache und schnelle Methode, um die Software zu kaufen und zu installieren. Der Vorteil des App Stores ist die automatische Installation des Programms nach dem Kauf und die Möglichkeit, zukünftige Updates automatisch zu installieren.

Öffnen Sie den *App Store*, und tippen Sie rechts oben in das Suchfeld den Begriff „Affinity Photo“ ein (die Groß-/Kleinschreibung ist egal). Bestätigen Sie die Eingabe mit einem *Return*. Nach einigen Sekunden erhalten Sie die Suchergebnisse. Diese enthalten das Programm *Affinity Photo*.



*Mit der Suche im App Store ...*



*... ist „Affinity Photo“ schnell zu finden.*

Sie können nun entweder direkt auf den Kaufbetrag klicken, um das Programm sofort zu kaufen und zu installieren, oder Sie klicken auf den Namen, um weitere Informationen über die Software zu erhalten. Ich entscheide mich dafür, die Informationen anzuschauen. Die Informationen enthalten wichtige Details für die Installation, wie z. B. den benötigten Platz auf der Festplatte oder die verfügbaren Sprachversionen.



Die Informationen zeigen unter anderem die Voraussetzungen für die Installation an.

Um nun die Software zu kaufen und zu installieren, klicken Sie links oben auf den Preis. Er wird jetzt gegen die Schaltfläche *App kaufen* ausgetauscht. Ein Mausklick darauf, und der Kaufvorgang wird gestartet.

! Der Preis für das Programm beträgt normalerweise 49,99 Euro. Durch Rabattaktionen kann er zeitweise sinken, wie z. B. hier auf 39,99 Euro.



Der Kaufvorgang wird eingeleitet.

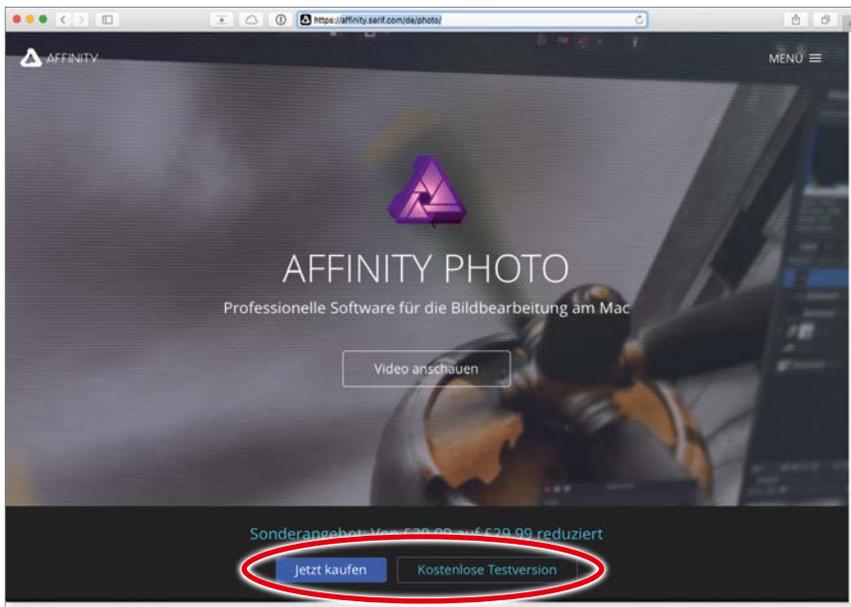
Je nach Einstellung Ihres App Stores müssen Sie nun noch Ihre Apple-ID angeben. Danach beginnen der Download und die automatische Installation der Software. Sie können den Download und die Installation mitverfolgen, wenn Sie auf die Kategorie *Gekaufte Artikel* in der Symbolleiste des Fensters klicken.

Ist die Installation abgeschlossen, finden Sie die Software im Ordner *Programme* und können sie sofort starten. Natürlich ist das Programm auch im *Launchpad* verfügbar und kann von dort aus ebenfalls gestartet werden.

## Die Testversion über die Herstellerseite installieren

Falls Sie das Programm vor den Kauf testen wollen, um z. B. den Funktionsumfang zu erkunden, installieren Sie die Testversion. Sie ist zehn Tage lang ohne Einschränkung nutzbar.

Öffnen Sie in einem Internetbrowser die Adresse *affinity.serif.com/de/photo/*. Das *www* wird nicht benötigt. Damit gelangen Sie direkt zur Herstellerseite für das Programm Affinity Photo. Wenn Sie nun ein Stückchen nach unten scrollen, finden Sie die beiden Schaltflächen *Jetzt kaufen* und *Kostenlose Testversion*.

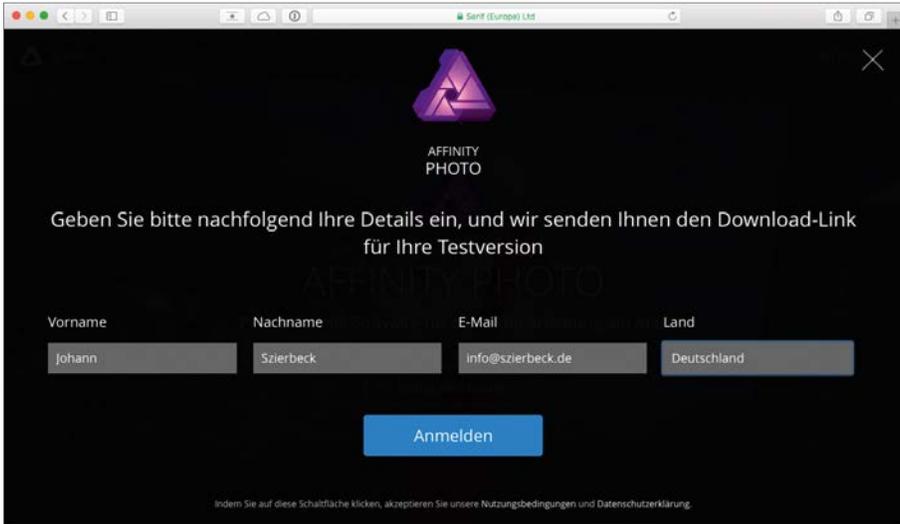


Auf der Internetseite der Softwarefirma „Serif“ können Sie wählen, ob Sie das Programm direkt kaufen oder zunächst eine Testversion installieren wollen.



Die Schaltfläche **Jetzt kaufen** leitet Sie automatisch zum App Store auf Ihrem Rechner um. Die Software kann also ausschließlich über den App Store gekauft werden.

Wollen Sie nun die Testversion haben, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Anschließend müssen Sie Ihren Namen, Ihre E-Mail-Adresse und das Land angeben, in dem Sie wohnen. Der Link zum Herunterladen der Testversion wird Ihnen dann per E-Mail zugeschickt.



A screenshot of a web browser window showing the Affinity Photo registration page. The page has a dark background with the Affinity Photo logo at the top. Below the logo, there is a text prompt: "Geben Sie bitte nachfolgend Ihre Details ein, und wir senden Ihnen den Download-Link für Ihre Testversion". There are four input fields: "Vorname" (Johann), "Nachname" (Szierbeck), "E-Mail" (info@szierbeck.de), and "Land" (Deutschland). A blue "Anmelden" button is centered below the fields. At the bottom, there is a small disclaimer: "Indem Sie auf diese Schaltfläche klicken, akzeptieren Sie unsere Nutzungsbedingungen und Datenschutzerklärung."



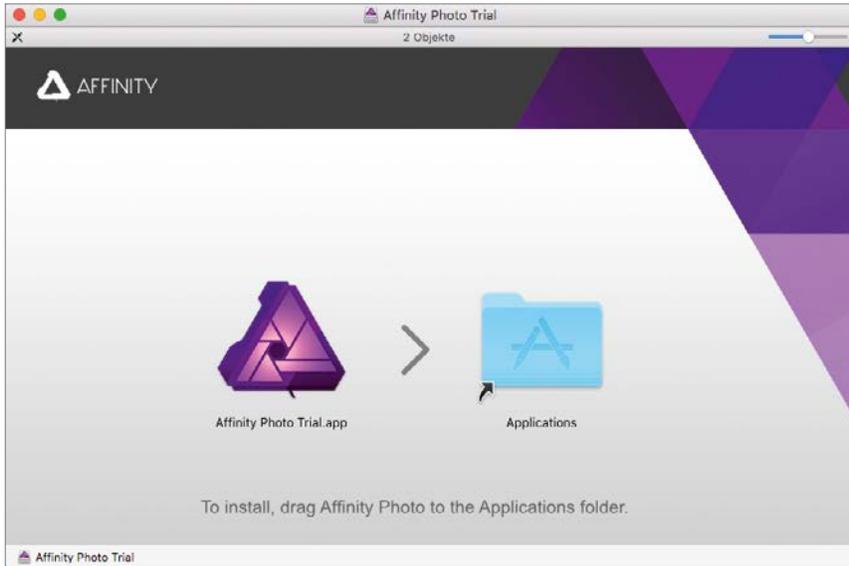
*Für die Testversion wird eine E-Mail-Adresse benötigt, da Sie zum Herunterladen eine spezielle E-Mail erhalten.*

Wenn Sie den Hyperlink in der empfangenen E-Mail anklicken, werden Sie zu einer speziellen Internetseite weitergeleitet, auf der Sie den Download starten können. Die Installationsdatei landet dabei normalerweise im Ordner *Download*, es sei denn, Sie haben in Ihrem Browser einen anderen Speicherort angegeben.



Die E-Mail für den Download wird in der Regel sofort nach der Registrierung verschickt. Falls Sie sie nicht direkt erhalten, kontrollieren Sie bitte Ihren Spam-Ordner daraufhin, ob die E-Mail von der Softwarefirma Serif eventuell dort gelandet ist.

Jetzt müssen Sie das Programm noch installieren. Dazu öffnen Sie per Doppelklick die heruntergeladene Datei. Die Datei wird damit gestartet bzw. entpackt. Anschließend öffnet sich ein Fenster, in dem Sie nur das Programmicon in den Ordner *Applications* gleich daneben verschieben müssen. Das Programm wird dadurch in den Programmordner kopiert und kann anschließend gestartet werden.



*Die Testversion wird per Drag-and-Drop installiert.*



Sie können die Testversion von Affinity Photo zehn Tage lang ohne Einschränkung verwenden. Das bedeutet, dass Ihnen jede Funktion des Programms zur Verfügung steht, auch das Speichern oder Exportieren von Bildern. Nach Ablauf des Testzeitraums kann das Programm nicht mehr gestartet werden, und Sie werden automatisch zum App Store weitergeleitet, um eventuell die Vollversion zu erwerben.



Nach der zehntägigen Testphase können Sie das Programm einfach aus dem Ordner **Programme** entfernen bzw. in den **Papierkorb** legen.

# Grundlagen

Wenn Sie sich zum ersten Mal mit der digitalen Bildbearbeitung befassen, dann werden Sie diesen Abschnitt bestimmt sehr hilfreich finden. Bevor Sie beginnen, mit Affinity Photo Bilder zu bearbeiten, will ich Ihnen einige Grundbegriffe und Grundlagen erklären. Im Bereich der digitalen Bildbearbeitung gibt es einige Dinge, die Sie kennen müssen, um erfolgreich starten zu können.

## Die Farbmodi

In der digitalen Bildbearbeitung werden verschiedene Farbmodelle für die Bilder verwendet. Warum verschiedene Farbmodelle? Sie hängen vom Einsatzzweck der Bilder ab. Ein Bild, das nur für das Internet gebraucht wird, benötigt ein anderes Farbmodell als ein Bild, das in einem Prospekt gedruckt wird. Außerdem kann man durch die Verwendung eines anderen Farbmodells z. B. bei Schwarz-Weiß-Bildern eine ganze Menge Speicherplatz sparen.

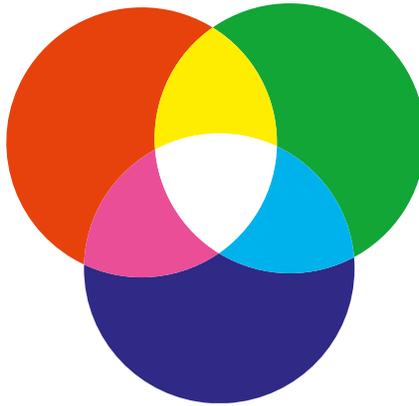
Theoretisch würde ein Farbmodell ausreichen, um alle Verwendungszwecke abzudecken, und zwar das LAB-Farbmodell. Es vereinigt sowohl die Farben, die für Internet und Multimedia gebraucht werden, als auch die Farben für den Druck. In der Praxis ist es aber so, dass die Hardware und die Software nicht dafür ausgelegt sind, mit diesem Farbmodell zu arbeiten. Insbesondere Ausgabegeräte für den Druck haben mit LAB Probleme. Außerdem gibt es noch das Problem mit der Druckfarbe. Die Pigmentierung einer Druckfarbe kann heutzutage niemals so rein hergestellt werden, dass sie das gesamte Farbspektrum abdeckt. Aus diesem Grund ist man gezwungen, mit unterschiedlichen Farbräumen zu arbeiten.

Aber kommen wir nun zu den Farbräumen, die bei der digitalen Bildbearbeitung am häufigsten verwendet werden.

## RGB

Das Kürzel RGB steht für die Farben Rot, Grün und Blau. Im RGB-Farbraum wird die additive Farbmischung genutzt. Das bedeutet, wenn die drei Farben zu 100 Prozent aufeinandertreffen, ergibt sich die Farbe Weiß. Man bezeichnet diese

Farben auch als *Lichtfarben*. Der Begriff Lichtfarben deutet bereits an, dass sie nicht für die Druckausgabe geeignet sind, da sie nur im Licht existieren.



*Bei der additiven Farbmischung addieren sich die drei Primärfarben zur Farbe Weiß.*

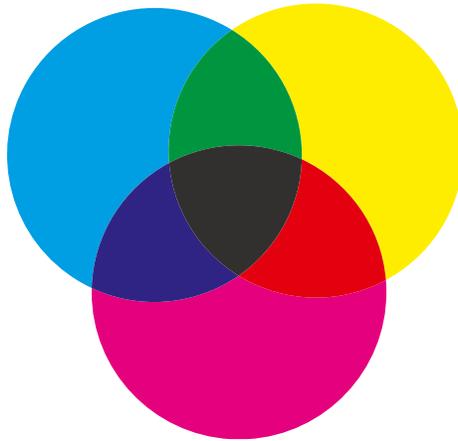
Das Einsatzgebiet der RGB-Farben ist hauptsächlich im Bereich Multimedia und Internet. Alle Geräte, die Licht aussenden, verwenden den RGB-Modus, also z. B. Monitore, Displays oder Beamer. Wenn Sie also vorhaben, Bilder hauptsächlich für das Internet oder für Bildschirmpräsentationen zu bearbeiten, benötigen Sie den RGB-Modus.

## CMY

Diese Abkürzung steht für Cyan, Magenta, Yellow. Diese Farben gehören zur subtraktiven Farbmischung. Werden diese drei Farben zur 100 Prozent aufeinander gedruckt, ergeben sie die Farbe Schwarz. Man bezeichnet sie auch als *Körperfarben*. Sie werden benötigt, wenn etwas gedruckt werden muss.



Aus technischen Gründen wird nicht mit **CMY** gedruckt, sondern mit **CMYK**, wobei das K für Key (Tiefe) steht und die Farbe Schwarz repräsentiert. Wenn man Cyan, Magenta und Gelb aufeinanderdrucken würde, ergibt das zwar theoretisch die Farbe Schwarz, aber in der Praxis ist es eher ein sehr dunkles Braun. Aus diesem Grund hat man die Farbe Schwarz als eigene Farbe noch hinzugenommen, da ansonsten alle gedruckten Bilder einen dunkelbraunen Farbstich hätten.



*In der subtraktiven Farbmischung ergeben die Farben Cyan, Magenta und Gelb zusammen die Farbe Schwarz.*

Das CMYK-Farbmodell wird ausschließlich für die Druckausgabe verwendet. Wenn Sie also Bilder für Anzeigen, Prospekte, Plakate oder Ähnliches benötigen, müssen Sie mit CMYK-Bildern arbeiten. Der CMYK-Farbmodus hat allerdings einige Nachteile:

- CMYK-Bilder benötigen mehr Speicherplatz als RGB-Bilder.
- Bei CMYK-Bildern sind nicht alle Funktionen von Affinity Photo verfügbar, insbesondere die Filter sind reduziert.
- Der Farbumfang von CMYK ist geringer als bei RGB, es gibt also weniger Farben.

Um einige dieser Nachteile zu kompensieren, müsste man ein durchgängiges Farbmanagement auf dem Rechner und bei den Ausgabegeräten einführen. Da dies aber zeit- und kostenintensiv ist, machen dies meistens nur die Profis im Printbereich. Eine detaillierte Beschreibung des Farbmanagements würde den Rahmen dieses Buches sprengen. In Kapitel 4 ab Seite 64 gehe ich auf die Grundeinstellungen des Farbmanagements für Affinity Photo ein.

### **Graustufen**

Das Farbmodell Graustufen wird meistens nur für Schwarz-Weiß-Bilder verwendet. Ein normales Graustufenbild hat 256 verschiedene Grautöne, was ausreicht, um das menschliche Auge zu täuschen, sodass es ein Schwarz-Weiß-Bild sieht. Der Vorteil von Graustufen ist die geringe Speichermenge, die Bilder mit diesem Farbmodell benötigen. Außerdem werden Graustufenbilder bei der Druckausgabe viel besser wiedergegeben als ein vergleichbares graues RGB-Bild.

Der Farbmodus Graustufen wird hauptsächlich im Printbereich eingesetzt. Wenn sie für Multimedia bzw. für das Internet bestimmt sind, wird für Schwarz-Weiß-Bilder der RGB-Modus verwendet. In den RGB-Bildern wird einfach die Sättigung herausgenommen, damit sie grau werden. In Kapitel 4 ab Seite 87 finden Sie eine Beschreibung, wie man Schwarz-Weiß-Bilder erstellt.

## RGB <-> CMYK

Zu den beiden Farbmodi RGB und CMYK sollten Sie noch eine wichtige Sache wissen. Normalerweise müssen Sie Bilder, die gedruckt werden sollen, in Affinity Photo in den CMYK-Modus umwandeln. Die Umwandlung hat allerdings eine negative Auswirkung auf das Bild: Es wird blasser. Das liegt daran, dass der RGB-Modus viel mehr Farben enthalten kann als der CMYK-Modus. Bei der Umwandlung gehen also die Farben verloren, die es in CMYK nicht gibt. Das betrifft besonders die sehr kräftigen Farben.



Wenn das Bild einmal in CMYK umgewandelt ist, sind die Farben gelöscht. Sie können durch eine spätere Rückwandlung in RGB nicht wiederhergestellt werden. Der Farbverlust ist endgültig. Sie sollten also immer vom Original-RGB-Bild eine Kopie machen, bevor Sie in CMYK umwandeln.

## Office-Programme und Farbdrucker

Noch ein Hinweis zu den verschiedenen Office-Programmen, wie Word, PowerPoint, Pages etc., in denen Sie eventuell die Bilder verwenden wollen. Alle Office-Programme unterstützen den CMYK-Modus nicht. Wenn Sie ein CMYK-Bild platzieren, wird es automatisch in RGB umgewandelt. Es macht also keinen Sinn, Bilder, die in Word eingefügt werden sollen, vorher in Affinity Photo in CMYK umzuwandeln.

Auch bei der Ausgabe auf Farbdruckern (Tinte oder Laser) gibt es ein Problem mit CMYK-Bildern. Es ist zwar richtig, dass CMYK-Bilder für die Druckausgabe benötigt werden, allerdings unterstützen die meisten kostengünstigeren Farbdrucker diesen Modus nur bedingt. Das liegt hauptsächlich an der Druckersoftware. Nur PostScript-Drucker können CMYK-Bilder optimal ausgeben; sie sind allerdings etwas teurer. Wenn Sie also keinen PostScript-Drucker besitzen, dann rate ich Ihnen, mit RGB-Bildern zu arbeiten.

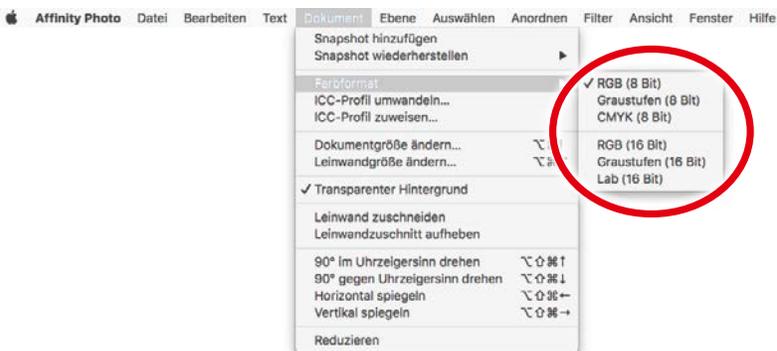
## Die Farbtiefe

Neben dem Farbmodus ist die Farbtiefe eine weitere wichtige Eigenschaft von digitalen Bildern. Die Farbtiefe wird in Bit angegeben und drückt aus, wie viele Farbstufen jeder Farbkanal haben kann. Wenn Sie die Bezeichnung *RGB (8 Bit)* lesen, dann bedeutet dies, dass die Farbkanäle Rot, Grün und Blau jeweils 256 Farbstufen haben können. Die 256 Farbstufen ergeben sich aus der Umrechnung der Bitzahl in eine Dezimalzahl:  $8 \text{ Bit} = 2 \text{ hoch } 8 = 2 \times 2 = 256$ . Und wenn Sie nun die Farbstufen der einzelnen Farbkanäle multiplizieren,  $256 \times 256 \times 256$ , ergeben sich ca. 16,7 Millionen Farben, die dieses RGB-Bild haben kann.



Ein RGB-Bild mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farbstufen) hat dann dementsprechend 281.474.976.710.656 Farben.

Mehr Farben bedeutet natürlich auch mehr Qualität. Besonders in den dunkleren Bildbereichen kann man bei einem 16-Bit-Bild mehr Details erkennen als bei einem 8-Bit-Bild. Ob ein digitales Bild eine Farbtiefe von 8 oder 16 Bit hat, entscheidet normalerweise die Kamera. Hochwertige Spiegelreflexkameras speichern ihre Bilder sehr oft mit 16 Bit Farbtiefe, während kleine Kompaktkameras meistens mit 8 Bit Farbtiefe arbeiten. Die Kameras in Smartphones, wie z. B. dem iPhone, machen auch meistens 8-Bit-Bilder. Affinity Photo kann sowohl mit 8 Bit Farbtiefe als auch mit 16 Bit Farbtiefe umgehen.



*8 Bit und 16 Bit Farbtiefe sind für Affinity Photo keine Fremdwörter.*

Warum ist nun die Farbtiefe wichtig? Es ist leider so, dass viele Programme keine 16-Bit-Bilder verarbeiten können. Aus diesem Grund müssen Sie 16-Bit-Bilder vorher umwandeln, da sie ansonsten nicht in einem anderen Programm platziert

werden können. Einige Programme machen das von allein, aber in Affinity Photo haben Sie eine bessere Kontrolle darüber, da Sie nach der Umwandlung das Bild korrigieren können.



Wenn Sie ein 16-Bit-Bild in ein 8-Bit-Bild umwandeln, gehen natürlich die zusätzlichen Farben verloren, was die Qualität beeinflussen kann. Umgekehrt werden auch keine neuen Farben hinzugefügt, wenn Sie von 8 Bit auf 16 Bit umschalten.

## Öffnen und importieren

Nach der grauen Theorie wird es Zeit, mit Affinity Photo zu beginnen. Dazu benötigen Sie natürlich digitale Bilder. Es gibt mehrere Wege, um ein digitales Bild in Affinity Photo zu öffnen und anschließend zu bearbeiten. Zuvor sollten Sie aber wissen, welche Dateiformate Affinity Photo verarbeiten kann.

### Dateiformate fürs Öffnen

Affinity Photo kann neben seinem eigenen Dateiformat (.afphoto) eine ganze Reihe von anderen Bildformaten öffnen. Dabei bleiben aber nicht immer alle Eigenschaften erhalten, das gilt besonders für Photoshop-Dateien. So werden z. B. Smartobjekte bzw. Smartfilter in die jeweiligen Ebenen eingerechnet und können in Affinity Photo nicht bearbeitet werden.

Die folgenden Dateiformate kann Affinity Photo öffnen:

- Adobe Illustrator (AI)
- Adobe Freehand (10 und MX)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Adobe Photoshop (PSB)
- DNG
- EPS
- GIF
- JPEG
- J2K, JP2
- JPEG-XR/JXR (WDP/HDP)
- PDF
- PNG
- RAW
- SVG
- TGA
- TIFF
- WEBP



Beim Öffnen von Illustrator-Dateien sollten Sie darauf achten, dass diese PDF-kompatibel gespeichert wurden. Ansonsten kann es zu Fehlern beim Öffnen kommen.

Wie Sie sehen, ist die Liste recht umfangreich. Je nach Dateiformat wird beim Öffnen noch ein Dialogfeld eingeblendet, in dem Sie die Parameter für den Import festlegen müssen, wie z. B. beim PDF.

### Öffnen

Zum Öffnen der verschiedenen Bildformate gibt es nur eine Funktion. Das *Öffnen* finden Sie in Affinity Photo im Menü *Datei*. Sie können aber auch das bekannte Tastenkürzel *cmd + O* verwenden. Jetzt müssen Sie nur noch die Bild-datei auswählen und auf *Öffnen* klicken.



Je nach ausgewähltem Bildformat öffnet sich noch ein Fenster, in dem Sie die Importoptionen festlegen müssen, wie z. B. beim PDF. Bei RAW- und DNG-Dateien werden Sie nach dem Öffnen sofort in die Arbeitsumgebung **Develop Persona** umgeleitet, die ich Ihnen ab Seite 27 erläutere.

### PDF öffnen

Eine PDF-Datei kann unterschiedliche Inhalte enthalten, z. B. nur Text oder Text, Bild und Grafik gemischt. Außerdem kann sie mehr als eine Seite umfassen. Aus diesem Grund erhalten Sie beim Öffnen einer PDF-Datei in Affinity Photo einen Dialog, in dem Sie die Importoptionen festlegen müssen.

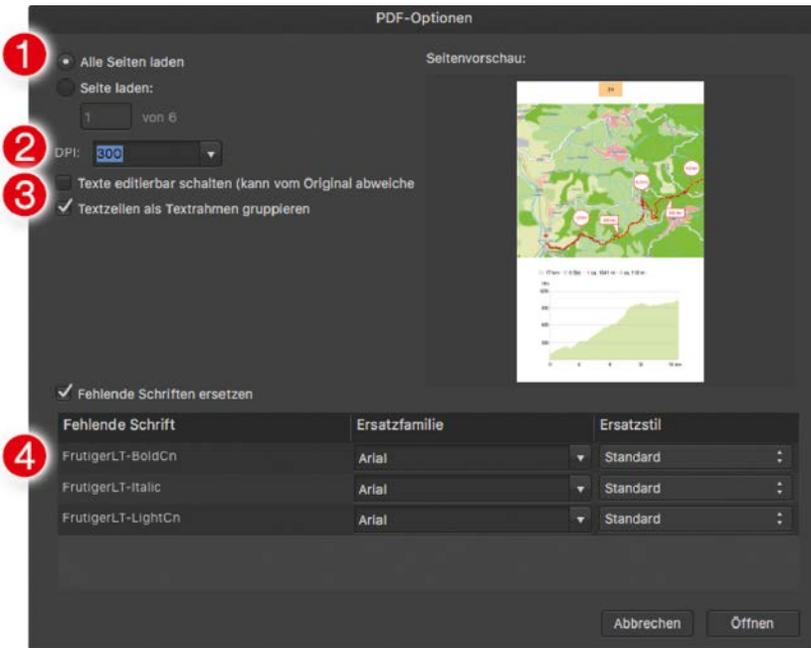


Affinity Photo kann nur PDF-Dateien öffnen, die keinen Schutz haben. Der Passwortschutz muss zuvor in Adobe Acrobat aufgehoben werden.



*Diese PDF-Datei hat einen Schutz und kann deswegen nicht geöffnet werden.*

Wenn die PDF-Datei keinen Schutz aufweist, erhalten Sie beim Öffnen dieses Fenster:



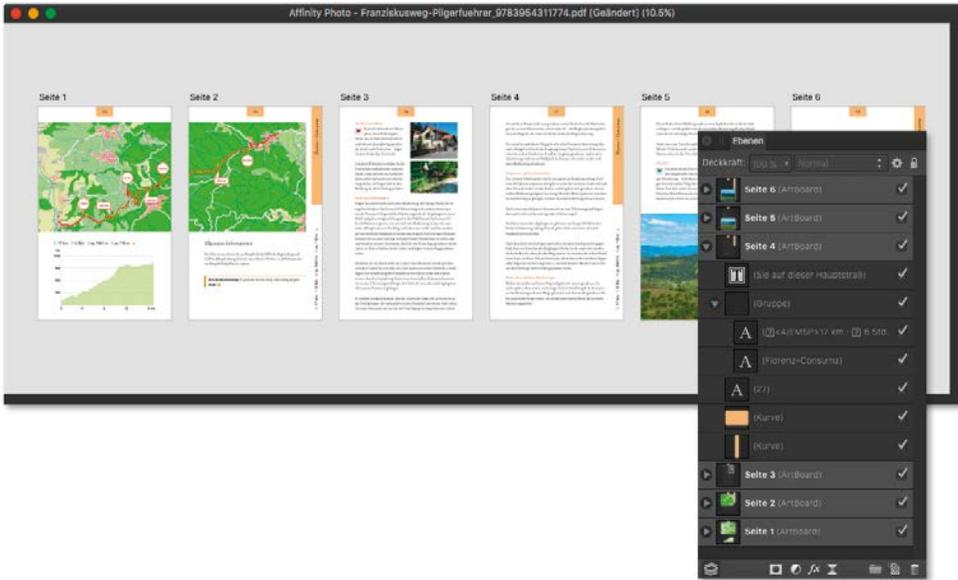
Die Importoptionen für die PDF-Datei.

Wenn es sich um eine mehrseitige PDF-Datei handelt, können Sie bei **1** festlegen, welche Seiten importiert werden sollen. Die jeweiligen Seiten werden als eigene Ebenengruppierung in der Ebenenpalette von Affinity Photo hinzugefügt.

Im Feld *DPI* geben Sie die Bildauflösung für Inhalt der PDF-Datei an. Elemente, die beim Importieren in Pixelebenen umgewandelt werden müssen, erhalten die hier angegebene Auflösung.

Wenn die PDF-Datei Text enthält, dann können Sie mit den beiden Optionen bei **3** festlegen, auf welche Art der Text in Affinity Photo ankommt. Ich empfehle Ihnen, auf alle Fälle die Option *Textzeilen als Textrahmen gruppieren* einzuschalten, da Sie ansonsten für jede Textzeile im PDF eine eigene Textebene erhalten. Bei fehlenden Schriften können Sie im unteren Bereich **4** jeweils eine Ersatzschrift angeben. Wenn Sie die Option deaktivieren, dann verwendet Affinity Photo automatisch die Schrift Arial als Ersatzschrift.

Nach dem Mausklick auf *Öffnen* ist die PDF-Datei importiert und in der Ebenenpalette werden die einzelnen Seiten aufgelistet. Wenn Sie sie aufklappen, haben Sie Zugriff auf die jeweiligen Seitenelemente, z. B. auf die Textebenen.



*Der Import eines mehrseitigen PDFs ergibt pro Seite eine eigene Ebenengruppe.*

## RAW-Bilder und Develop Persona

Wie bereits weiter vorne erwähnt, geht Affinity Photo mit RAW-Bildern etwas anders um als mit normalen Fotos. In der professionellen Fotografie werden RAW-Bilder sehr häufig verwendet. Sie haben den Vorteil, dass noch keine Korrekturfunktionen der Kamerasoftware, wie ein Weißabgleich oder Komprimierungen, eingerechnet sind. Man kann ein RAW-Bild auch als digitales Negativ ansehen. Es gibt sogar ein Dateiformat dafür, das Format DNG (Digitales Negativ).

Bei den RAW-Dateien gibt es eigentlich nur ein Problem: Es gibt kein einheitliches RAW-Dateiformat. Jeder Kamerahersteller hat sein eigenes RAW-Format entwickelt. Die Softwarefirma Adobe hat zwar versucht, mit DNG ein universelles RAW-Format einzuführen, es ist ihr aber bisher nicht ganz gelungen. Die Kamerahersteller setzen lieber ihre eigenen Dateiformate ein.



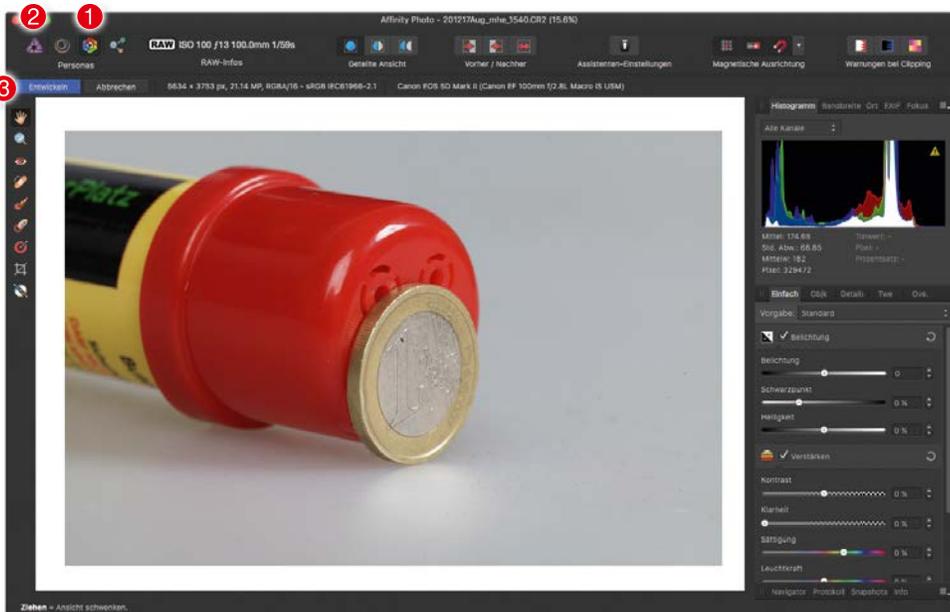
Affinity Photo unterstützt eine Vielzahl von RAW-Formaten. Trotzdem kann es passieren, dass Sie ein RAW-Bild nicht öffnen können. Eine Liste mit den kompatiblen Kameras finden Sie unter der folgenden Internetadresse: <https://affinity.serif.com/forum/index.php?/topic/4630-supported-develop-raw-cameras/>

## Develop Persona



Wenn Sie nun ein RAW-Bild geöffnet haben, werden Sie automatisch zur Arbeitsoberfläche *Develop Persona* ❶ weitergeleitet, die speziell für die Bearbeitung von RAW-Bildern zuständig ist. Dort finden Sie die gleichen Funktionen wie in der normalen Arbeitsumgebung *Photo Persona* ❷. Eine genauere Beschreibung, wie Sie im Dokument navigieren, finden Sie in Kapitel 2, und die Werkzeuge und Funktionen werden in den Kapiteln 4 und 5 beschrieben.

Wollen Sie lieber sofort mit den normalen Funktionen von Affinity Photo arbeiten, dann klicken Sie links oben auf die Schaltfläche **Entwickeln** ❸. Das Foto wird damit im aktuellen Zustand an die andere Arbeitsumgebung übergeben.



Die Arbeitsumgebung „Develop Persona“.

Es gibt allerdings einige Besonderheiten, die Develop Persona bietet. Grundsätzlich arbeiten Sie in der Umgebung zerstörungsfrei. Alle Korrekturen und Änderungen können jederzeit wieder rückgängig gemacht werden und verändern die Originaldatei nicht. In den unterschiedlichen Paletten können Sie die jeweiligen Funktionen einfach ein- und ausschalten ❶ oder wieder auf die Standardeinstellung zurücksetzen lassen ❷.



Alle Korrekturen können deaktiviert und rückgängig gemacht werden.

## Overlays

Eine weitere Besonderheit von Develop Persona sind die *Overlays*. Mit *Overlays* können Sie einzelne Bereiche im Foto für die Bearbeitung kennzeichnen. Wenn Sie z. B. nur einen kleinen Bildbereich heller oder dunkler machen wollen, können Sie dafür ein *Overlay* erstellen und die Korrektur nur auf den *Overlay*-Bereich anwenden.

Sie benötigen die Palette *Overlays*, die Sie im Menü *Ansicht* → *Studio* einblenden können. Dort können Sie zwei Arten von *Overlays* anlegen: ein *Pinsel-Overlay* und ein *Verlauf-Overlay*. Beim *Pinsel-Overlay* können Sie mit dem Werkzeug *Overlay malen* einzelne Bereiche im Bild kennzeichnen. Mit dem Werkzeug wird eine rote Markierungsfarbe aufgetragen. Nach dem Auftragen können Sie in der Palette *Einfach* die Einstellungen für den markieren Bereich festlegen.



Für *Overlays* stehen nur die Funktionen der Palette **Einfach** zur Verfügung. Alle anderen Paletten, z. B. **Tonwerte**, arbeiten nicht mit *Overlays* zusammen.



In diesem Bild sind die Sonnenblumen mit einem „Pinsel-Overlay“ belegt.

Mit einem *Verlauf-Overlay* können Sie größere Bildbereiche mit einem weichen Übergang verändern. Es eignet sich z. B. dafür, einen hellen Vordergrund durch einen Übergang mit einem dunklen Hintergrund zu verbinden. Das Werkzeug *Overlay-Verlauf* wird dabei zum Platzieren des Verlaufs verwendet. Mit Diesem Werkzeug können Sie die Länge, Richtung und Position des Verlaufs im Foto ändern. Wie beim Overlay-Pinsel müssen Sie zuerst mit dem Verlaufswerkzeug eine Strecke im Bild aufziehen und anschließend in der Palette *Einfach* die Änderung durchführen.



Der *Overlay-Verlauf* bewirkt einen Übergang vom hellen Vordergrund zum dunklen Hintergrund.



Um ein Overlay wieder zu entfernen, müssen Sie ihn nur in der Palette markieren und anschließend auf das kleine Mülleimersymbol rechts unten klicken. Die Korrekturen, die mit dem Overlay durchgeführt wurden, gehen dabei auch verloren.

### Entwickeln

Der letzte Arbeitsschritt in Develop Persona besteht darin, die Korrekturen und Overlays in das Foto einrechnen zu lassen und auf die normale Arbeitsumgebung zu wechseln. Dazu gibt es die Schaltfläche *Entwickeln* in der *Kontextleiste*.

Ein Mausklick auf die Schaltfläche genügt, und Sie erhalten das fertige Bild. Allerdings bleibt das Original-RAW-Bild von den Änderungen unberührt. Sie können es also jederzeit erneut öffnen und mit anderen Einstellungen „entwickeln“ lassen. Auf diese Weise können Sie unterschiedliche Farbgebungen oder Kontraste ausprobieren – ein großer Vorteil von RAW-Dateien.

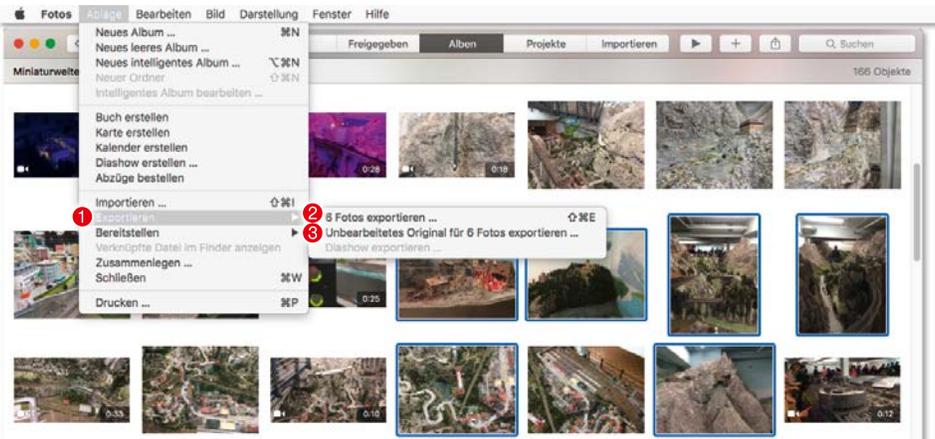
### Der Medienbrowser und die App „Fotos“

Da Affinity Photo ein Bildbearbeitungsprogramm ist, hat es keinerlei Funktionen zum Verwalten von großen Foto-Pools. Die meisten Mac-Anwender verwenden dazu die hauseigene App *Fotos*, die bei jedem Mac vorinstalliert ist. *Fotos* bietet eine ganze Reihe von Möglichkeiten, Bilder zu sortieren und zu verwalten. Die Bildbearbeitung ist aber keine Stärke von *Fotos*.

Affinity Photo bietet zwar Erweiterungen für *Fotos* an, die auch in Kapitel 10 ab Seite 246 beschrieben sind, aber selbst diese Erweiterungen bieten nicht den Funktionsumfang von Affinity Photo. Aus diesem Grund ist es ratsam, die Bilder von *Fotos* in Affinity Photo zu öffnen und dort zu bearbeiten. Und dazu gibt es zwei Wege.

### Bildexport aus Fotos

Der erste Weg wäre das Exportieren der Bilder aus *Fotos*, um sie anschließend in Affinity Photo zu öffnen und zu bearbeiten. Die beste Methode, um Bilder aus *Fotos* zu exportieren, führt über das Menü *Ablage*. Dort finden Sie die Funktion *Exportieren* .

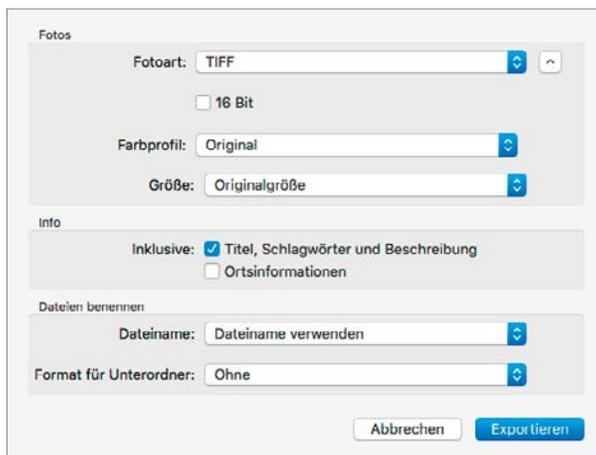


In der App „Fotos“ werden die ausgewählten Bilder exportiert.

Die Funktion *Fotos exportieren* ② gibt Ihnen die Möglichkeit, die ausgewählten Bilder in einer anderen Größe und einem anderen Dateiformat zu exportieren. Nach der Auswahl dieser Funktion wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie die Größe und das Format für den Export bestimmen können.



Bedenken Sie, dass durch das Auswählen eines anderen Dateiformats oder einer anderen Größe die Qualität des Bildes beeinflusst werden kann.

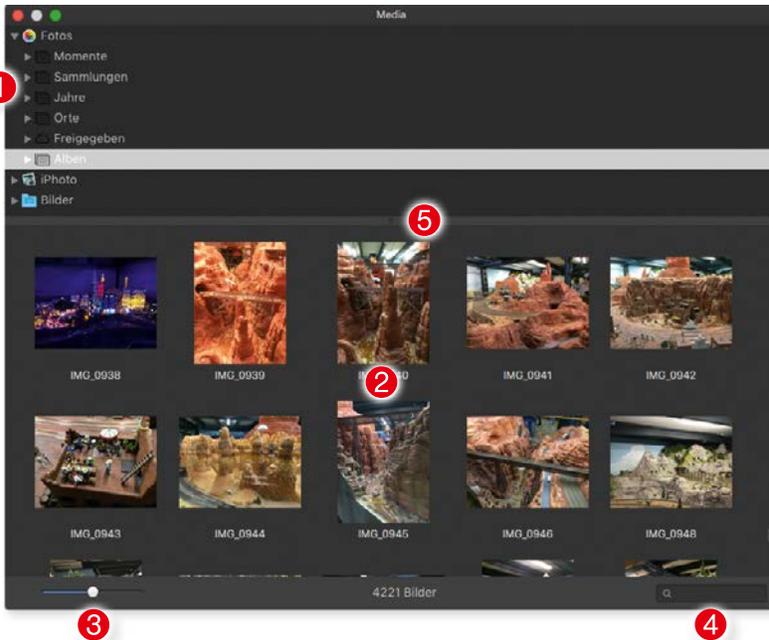


Die Exporteinstellungen von „Fotos“.

Die bessere Methode ist es, gleich die Originaldatei zu exportieren ③. Damit erhalten Sie das Bild genau so, wie es mit der Kamera aufgenommen wurde, in Originalgröße und Dateiformat.

## Medienbrowser

Ein anderer Weg, um die Bilder von Fotos in Affinity Photo zu öffnen, ist der *Medienbrowser* (*cmd + Shift + M*), den Sie im Menü *Ansicht* finden. Der Medienbrowser ist die Schnittstelle zwischen Affinity Photo und den Programmen Fotos, Aperture und iPhoto auf Ihrem Mac. Außerdem zeigt er noch alle Bilddateien an, die im Ordner *Bilder* in Ihrem Benutzerordner liegen.

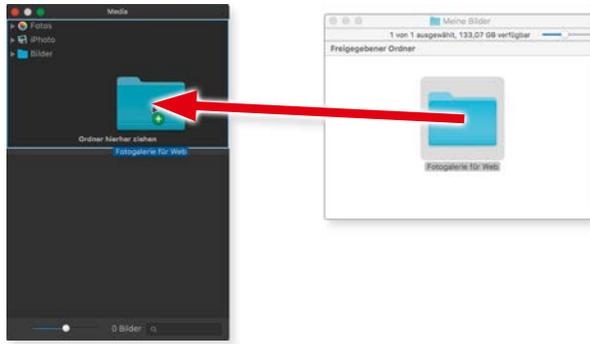


Der „Medienbrowser“ in Affinity Photo.

Im oberen Bereich **1** werden die Programme und Ordner aufgelistet, auf die der Medienbrowser zugreift. Dort ist auch Fotos aufgelistet. Wenn Sie es aufklappen, erhalten Sie die verschiedenen Kategorien, die in Fotos zum Organisieren der Bilder verwendet werden. Im Bereich *Alben* finden Sie dann alle Alben und deren Bilder, die Sie in Fotos angelegt haben.



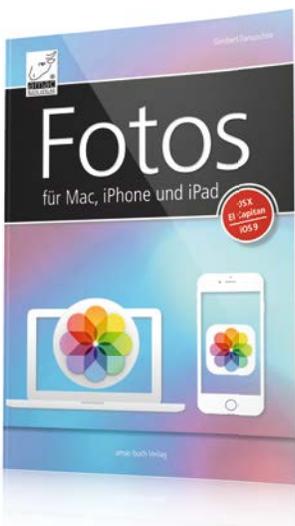
Sie können dem Medienbrowser auch andere Ordner hinzufügen, die Bilder enthalten. Ziehen Sie den Ordner einfach per Drag-and-Drop vom Finder in den oberen Bereich des Medienbrowsers. Der Ordner ist dann ab sofort im Medienbrowser enthalten und zeigt alle in ihm enthaltenen Bilder an. Um ihn wieder zu entfernen, machen Sie einen **Rechtsklick (cmd + Klick)** auf ihn, um das **Kontextmenü** zu öffnen. Dort finden Sie dann die Löschen-Funktion.



*Per Drag-and-Drop können Sie eigene Ordner zum Medienbrowser hinzufügen.*

Sobald Sie eine Kategorie anklicken, erscheinen die Bilder im Hauptbereich **2**. Ein Doppelklick auf das gewünschte Bild genügt, um es in Affinity Photo zu öffnen. Die Darstellungsgröße der Miniaturen können Sie mit dem Schieberegler **3** links unten ändern. Es gibt sogar eine Suchfunktion **4**, die nicht nur nach Dateinamen sucht, sondern auch in den Metadaten der einzelnen Bilder. Und falls der obere Bereich zu klein ist, um alle Ordner anzuzeigen, können Sie ihn mit der Trennlinie **5** vergrößern.

Der Medienbrowser ist wirklich eine sehr nützliche und bequeme Möglichkeit, die Bilder von Fotos in Affinity Photo zu öffnen. Er hat aber auch einen Nachteil: Die Bilder werden nicht im originalen Dateiformat geöffnet, sondern immer als JPEG. Wenn Sie also z. B. TIFF-Bilder in Fotos haben, werden diese beim Öffnen über den Medienbrowser in JPEG umgewandelt. Falls Sie wirklich mit dem originalen Dateiformat arbeiten wollen, bleibt Ihnen der manuelle Export aus Fotos nicht erspart.



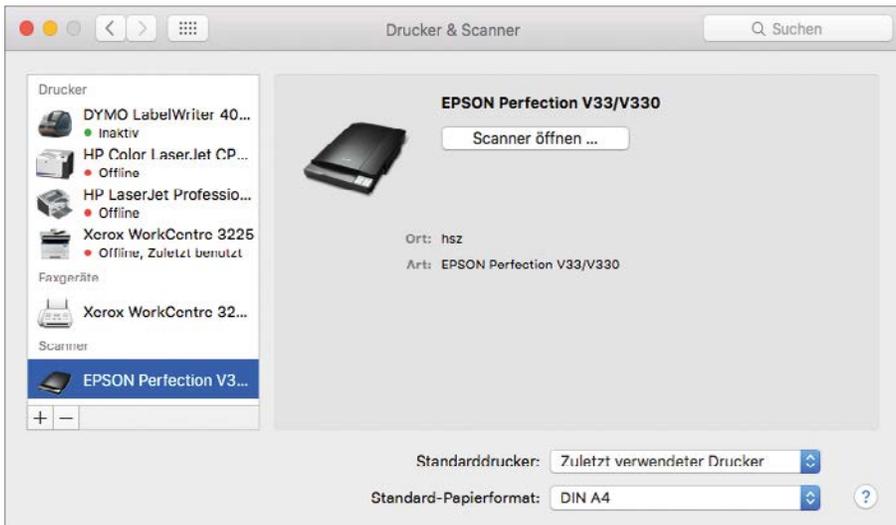
Wenn Sie noch mehr über die App Fotos erfahren wollen, dann empfehle ich Ihnen das Buch „Fotos für Mac, iPhone und iPad“ von Giesbert Damaschke (ISBN 978-3-95431-032-6). Es enthält alles Wissenswerte über die App.

## Bilder einlesen

Affinity Photo hat noch eine letzte Möglichkeit, um Bilder zu öffnen: das direkte Einscannen oder Einlesen. Das Scannen ist zwar heutzutage nicht mehr so gebräuchlich, da man Fotos ja bereits digitalisiert mit der Digitalkamera macht, aber manchmal braucht man es doch noch. Mit dem Einlesen können Sie alte Fotos digitalisieren und in Affinity Photo bearbeiten, um vielleicht später eine Diashow oder ein gedrucktes Fotoalbum zu machen.

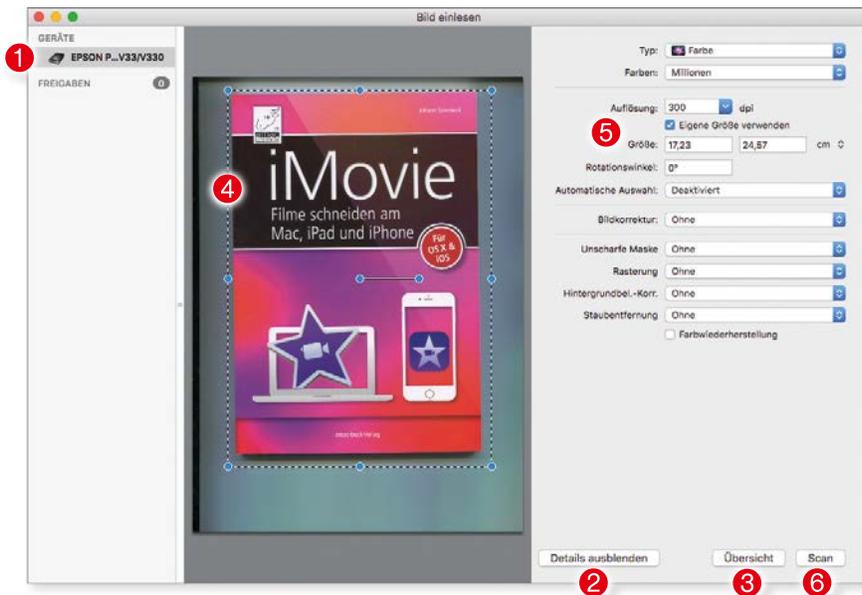


Voraussetzung für das Scannen ist natürlich ein angeschlossener und eingerichteter Scanner. Wenn der Scanner in den **Systemeinstellungen** → **Drucker & Scanner** eingerichtet ist, dann kann er auch von Affinity Photo angesteuert werden.



*In den „Systemeinstellungen“ muss der Scanner hinzugefügt sein.*

Ist der Scanner bereit, können Sie im Menü *Datei* die Funktion *Bild einlesen* ausführen. Das Fenster für das Scannen listet im linken Bereich alle verfügbaren Geräte **1** auf, die installiert und eingeschaltet sind. Wählen Sie dort zuerst Ihren Scanner aus. Anschließend sollten Sie auf die Schaltfläche *Details einblenden* **2** rechts unten klicken, damit Sie den Scanvorgang besser steuern können. Durch das Einblenden der Details wird nicht nur ein Vorschaucan gestartet, sondern es werden auch die einzelnen Einstellungen geöffnet. Sollte der Vorschaucan nicht automatisch starten, können Sie ihn mit der Schaltfläche *Übersicht* **3** manuell einleiten.



Das Fenster mit den Scanfunktionen.

Nach dem Vorschau-Scan sehen Sie im Hauptbereich die Vorlage, die im Scanner liegt. Durch das Aufziehen eines Rahmens **4** können Sie nur Teilbereiche scannen lassen. Im rechten Bereich können Sie dann die Eigenschaften für den Scan einstellen **5**, vor allem die Auflösung. Nähere Informationen über die Bildauflösung können Sie in Kapitel 3 ab Seite 54 nachlesen.

Sind alle Einstellungen gemacht, klicken Sie auf die Schaltfläche *Scan*. Sobald der Scan beendet ist, wird das Fenster geschlossen, und in Affinity Photo liegt nun der Scan für eine weitere Bearbeitung bereit.



Sie sollten das gescannte Bild sofort speichern, damit ein Programmabsturz oder ein versehentliches Schließen das Bild nicht löscht.

Nun, da Sie wissen, wie man ein digitales Bild in Affinity Photo öffnen bzw. importieren kann, wird es Zeit, sich mit dem Aussehen und der Oberfläche des Programms zu beschäftigen.

