

Absynth ist tot. Lang lebe Absynth.

Category: Musik,Software

24. Juli 2026



Wie Native Instruments das Konzept „Überraschung“ neu synthetisiert
Es gibt Momente in der Musiksoftware-Geschichte, da lehnt man sich zurück, nippt am längst kalten Kaffee und denkt: „Ja, genau so hatte ich mir den Fortschritt vorgestellt: erst beerdigen, dann mit neuer Benutzeroberfläche wieder auferstehen lassen.“

Project Indigo

Category: Apple und Mac,Fotografie,Software

24. Juli 2026



Das klingt zunächst sehr geheimnisvoll! Was um alles in der Welt ist das nun wieder? Kommen jetzt die Außerirdischen, hat die NSA eine neue Spionagesoftware geschrieben oder färbt Donald Trump seine Haare nun tiefblau?

Nichts von all dem ist Gott sei Dank der Fall. Bei diesem Projekt handelt es sich um eine Kamerasoftware aus den Adobe Labs, die die Fotografie auf Mobiltelefonen *auf ein neues Level* in die Nähe von Spiegelreflexkameras heben will. Die Software ist zunächst nur für Apple iPhones ab Modell 12 erhältlich; eine Android-Version ist laut Adobe in Planung.

Der besondere Ansatz hier ist laut Adobe der Fokus auf sog. Computational Photography. Die App kann bis zu 32 Einzelbilder aufnehmen und kombiniert

diese zu einem Foto mit „*deutlich reduziertem Bildrauschen und erhöhtem Dynamikumfang*“. Die kostenlose App nutzt ein neues, innovatives Verfahren, bei dem bis zu 32 Einzelbilder erfasst und zu einem finalen Foto zusammengerechnet werden. Dieses Multi-Frame-Verfahren reduziert, wie gesagt, das Bildrauschen erheblich und erweitert den Dynamikumfang – selbst bei schwierigen Lichtverhältnissen entstehen so detailreiche Aufnahmen. Dabei unterbelichtet die App die Aufnahmen stärker als übliche Kamera-Apps, was zu besseren Ergebnissen bei den Lichtern führt. Weiterhin verfügt die Software über eine *Reflect Removal* Funktion, die Spiegelungen entfernt, die beispielsweise beim Fotografieren durch Fensterscheiben entsteht und eine *AI-Denoising*, eine Funktion zum Entrauschen der Bilder, die auf künstlicher Intelligenz beruht. Je nach iPhone-Modell enthält die Software einen bis zu zehnfachen Zoom (bei meinem iPhone 14 leider nur einen 2-fach Zoom) und einen Nachtmodus, in dem man Belichtungsreihen erstellen kann. Fotos, die mit Mobilgeräten gemacht werden, sehen auf dem Bildschirm derselben umwerfend gut aus. Betrachtet man sie jedoch auf einem großen Computerbildschirm, fällt sofort eine übertriebene Tonwertanpassung, erhöhte Sättigung und Schärfung auf, die die Bilder dann nicht mehr so toll aussehen lässt und beim Betrachten anstrengt. Hier ein Beispiel mit der iPhone-Kamera und einem bearbeiteten Project Indigo Foto. Insgesamt ist das Ergebnis aus Project Indigo in meinen Augen weitaus harmonischer und angenehmer fürs Auge, insbesondere wenn man die Aufnahme auf einem großen Bildschirm betrachtet! Ebenso kann man eine deutlich detailliertere Farbtrennung beobachten.





iPhone vs. Project Indigo

Hier setzt das Project Indigo an. Aufnahmen lassen sich im JPG-Format und im Rohdatenformat DNG speichern. Die JPG-Aufnahmen werden automatisch in Apple Fotos gespeichert, die DNG-Version kann man bei Bedarf an Adobe Lightroom als HDR-Bild exportieren, wenn man diese App auf dem iPhone verfügbar hat. Nutzt man dazu die Desktop-Version von Lightroom, offenbart sich die Qualität der Bilder erst richtig, wenn man diese auf einem Computerbildschirm betrachtet und bearbeitet.

Die DNG Versionen sind prädestiniert zur Nachbearbeitung in Adobe Lightroom, da sie die zuvor gespeicherten Multi-Frames enthalten. Dazu legt Adobe ein eigenständiges Kameraprofil an, das zunächst etwas flauer als die JPG-Version aussieht, aber dafür wesentlich mehr Spielraum in der Bearbeitung bereitstellt. Nutzt man zur Bearbeitung andere Kameraprofile, wie ich, muss man bei der Bearbeitung etwas Vorsicht walten lassen, da die Fotos, insbesondere im HDR-Bearbeitungsmodus deutlich an Kontrast und Helligkeit, besonders in den hellen Bildbereichen gewinnt.

Die Bedienung von Project Indigo orientiert sich an den bekannten Elementen einer Spiegelreflexkamera – es lassen sich Belichtung, ISO-Werte, Weißabgleich, Fokus und Verschlusszeit manuell einstellen. Sehr interessant ist zudem die Möglichkeit, die Anzahl der aufzunehmenden Frames zu bestimmen – ein Feature, das es in dieser Form bisher nicht gab.

Nach ein paar kurzen Tests wird klar, dass die Aufnahmen wesentlich harmonischer aussehen als die Pendants, die mit der iPhone-Kamera erstellt wurden, sogar Aufnahmen, die man direkt aus Adobe Lightroom im Rohdatenformat anfertigt, können hier nicht mithalten. Wo viel Licht ist, ist leider auch noch ein wenig Schatten. Die App „saugt“ förmlich an der Batterie des iPhones, das Gerät wird sehr heiß und es gibt auch nicht seltene Abstürze der Software. Für eine Software in diesem frühen Entwicklungsstadium sollte man jedoch darüber hinwegsehen, die Ergebnisse sprechen für sich. Hier gibt es mit Sicherheit eine spannende Entwicklung zu beobachten. Geplant sind weitere Features wie ein Portrait-Modus und eine Version für die Android-Fraktion.

Am Wochenende habe ich bewusst meine Canon 80D zu Hause gelassen und nur mit der neuen App fotografiert, sowie in Lightroom bearbeitet. Hier ein paar Beispiele: Radtour Baarlo-Panningen-Neer.

In den nachstehenden Slidern sind die Unterschiede zwischen der iPhone-Kamera und der Project Indigo-App deutlich zu sehen. In den ersten beiden Bildern aus unserem kleine Zaubergarten wurden keine Nachbearbeitungen vorgenommen. Die folgenden DNG-Aufnahmen wurden in Lightroom mit dem Indigo-Profil und automatischen Einstellungen (links) und mit einem Kodak Vision 3 50D-Profil aus Color.io im rechten Bild bearbeit.





iPhone JPG vs. Project Indigo JPG





Project Indigo DNG, Indigo-Profil vs. Project Indigo DNG, eigenes Profil
Download von Project Indigo im Apple App-Store.

Colorgrading in Color.io

Category: Fotografie, Software

24. Juli 2026



Wer, wie ich, seine Fotos in Adobe Lightroom bearbeitet, hat damit, wie ich meine ein sehr gutes Programm, das hervorragende Möglichkeiten bietet. Im Netz gibt es eine unüberschaubarere Anzahl an Presets, die man auf seine Fotos anwenden kann, darunter allerdings eine überschaubare Anzahl an wirklich guten Voreinstellungen. Stellvertretend für diese Gattung seien

die Classic Presets von André Duhme genannt. Weiterhin gibt es einige gute YouTube Videos, die das erstellen eigener Looks und Presets für Lightroom sehr gut erklären.

Mit Lightroom kann man bei der Entwicklung eine Menge anstellen. Man muss jedoch wissen, welche Parameter man bedienen muss, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen. Was ist ein Weißabgleich, was bewirkt die Tönung, was ist der Unterschied zwischen Dynamik und Sättigung? Wie gehe ich mit den Gradationskurven um, insbesondere in den Farbbereichen Rot, Grün und Blau? Was passiert mit im Farbmixer? Wo ist der Unterschied zum Color Grading Tool? Benutzt man Lightroom Classic, hat man es gar noch mit einer Kamerakalibrierung zu tun, die in das Farbspektrum eingreift. Für mich eines der wirkungsvollsten Werkzeuge; ein Tutorial, was man da sinnvolles mit anstellen kann, gibt es hier.

Hier setzt die Anwendung Color.io an. Es handelt sich um eine Web-App, die betriebssystemunabhängig auf allen gängigen Geräten läuft. Es handelt sich um ein Programm, welches RAW-Dateien entwickeln kann und welches 3D-Luts erstellen kann, die in allen gängigen Video-Editoren verwendet werden können. Darüber hinaus lassen sich auch Profile für Lightroom und Camera-Raw von Adobe erstellen, die uns dorthin bringen, wo wir hin wollen. Eigene Profile für die Entwicklung der eigenen Fotos erstellen. Das kann man natürlich auch in Photoshop bewerkstelligen oder man kann DaVinci Resolve an den Start bringen. Hier wie dort ist die Lernkurve jedoch enorm steil und man kommt lange nicht so schnell ans Ziel wie bei Color.io.

Der Ansatz von Color.io ist hier meiner Ansicht nach deutlich intuitiver als in Adobe Lightroom, was auf das exzellente User-Interface zurückzuführen ist. Das Werkzeug hat bereits eine solide Basis von über 150.000 Benutzer, die stetig wächst. Das Programm existiert bereits in der Version 2.xx, eine Beta der Version 3 läßt sich ebenfalls bereits testen. Der Entwickler Jonathan Ochmann aus dem sauerländischen Meschede reagiert zügig auf Benutzerwünsche und Verbesserungsvorschläge und versucht diese umgehend umzusetzen, was sich in der Historie des Programms ablesen läßt. Um hier ein Gefühl zu bekommen, kann man die Anwendung unbegrenzt testen. Lediglich der Export von LUTs und Profilen für Adobe verlangt nach einer kostenpflichtigen Registrierung, die meines Wissens nach bei €129,- für eine dauerhafte Nutzung liegt. darüber hinaus wird auch ein Abo-Model angeboten.

Die Regler lassen sich intuitiv bedienen und zu jedem Regler gibt es eine Hilfsfunktion. Weiterhin gibt es jede Menge Voreinstellungen, die man sofort auf seine Fotos anwenden kann. Der Name *Kodak Vision* in den Presetnamen zeigen, wohin die Reise geht. Es handelt sich hier analoge Filme von Kodak, die heute immer noch in Verwendung sind (z.B. *La la Land* aus 2016). Selbstverständlich kann man diese auch auf Fotos anwenden, um einen *Hollywood Blockbuster Look* zu erzielen. Sucht man hier nach gleichwertigen Presets für Lightroom, wird man hier und da fündig, jedoch

haben diese mit den *Kodak Vision* Filmen allerhöchstens den Namen gemein. Lädt man die oben genannten Presets in ein Foto, beispielsweise den *Kodak Vision 3 50D 5203*, ist man zunächst vom Ergebnis fasziniert und kann auch einfach in Erfahrung bringen, was welche Regler bewirken. So kann man die Farbdichte für einzelne Farbbereiche einstellen und die Sättigung für bestimmte Helligkeitsbereiche. Das ist in Lightroom so nicht möglich. Weiterhin gibt es auch die Möglichkeit, ein realistisches Filmrauschen hinzuzufügen, und das auch in Farbe, nicht nur in Schwarz-Weiß wie in Lightroom. Es läßt sich sogar Halation, ein fotografischer Effekt, der bei Filmaufnahmen auftritt, wenn Licht von der Filmemulsion reflektiert wird und einen weichen Leuchten oder Halo um helle Bereiche des Bildes erzeugt, hinzufügen. Ein typisches Merkmal der Cinestill-Filme. Leider lassen sich diese Einstellungen nicht in eine LUT oder ein Profil speichern, jedoch mit den bearbeiteten Bilddateien.

Leider lassen sich in Color.io nicht, wie in Lightroom, mehrere Bilder auf einmal bearbeiten, man muss jedes gewünschte Bild einzeln auswählen. Die Preset-Verwaltung ist noch etwas holprig, eine getroffene Bearbeitung läßt sich lediglich speichern und in einem neuen Bild wieder laden. Eine Foto-Verwaltung wie in Lightroom sucht man hier komplett vergebens, was auch nicht das Ziel des Programmes ist. Persönlich läßt sich das verschmerzen, da ich das Programm in der Regel nutze um einen bestimmten Look zu erstellen, den ich als Profil in Lightroom einsetze. Es ersetzt also nicht Lightroom, es „erweitert“ es meiner Ansicht nach in genialer Art und Weise. Abschließend möchte ich Dir noch zwei Beispiel zeigen. Die jeweils linke Bildhälfte zeigt das Foto lediglich mit der automatischen Bearbeitung von Lightroom. Die rechte Hälfte des ersten Bildes verwendet in Profil aus Color.io, das den *Kodak Vision 3 50D 5203* nachbildet. Die rechte Hälfte des zweiten Bildes verwendet das Profil *Kodak Vision 3 250D 5207*. An allen Bearbeitungen wurden nach Verwendung der entsprechenden Profile *keine* weitere manuelle Bearbeitung vorgenommen. Das Standard-Farbprofil von Adobe ist sehr kontrastreich, bei den eigenen Profilen wirkt sich eine nachfolgende Bearbeitung daher anders aus als bei genanntem Standard-Profil. Ich komme damit deutlich besser klar, da meiner Meinung nach Schatten und Lichter der Fotos eindeutig besser in den Griff zu bekommen sind. Die Farben wirken durchaus kräftiger und nicht so knallig wie mit einem Standard-Adobe-Profil.



links Original mit Auto-Bearbeitung, rechts Kodak Vision 3 50D 5203 Profil



links Original mit Auto-Bearbeitung, rechts Kodak Vision 3 250D 5207 Profil

Es ist mit Color.io sehr einfach, unter Berücksichtigung einiger filmspezifischer Kenntnisse für bestimmte Licht- und Farbsituationen eigen

Profile zu erstellen. Insbesondere gilt das für die Filmemulationen, die auf Kunstlicht beruhen, wie beispielsweise der *Kodak Vision 3 500T 5219*. Hier habe ich mir beispielsweise Profile für Fotos bei Kunstlicht (3200 Kelvin) und für schlechte Lichtsituationen bei Taglicht erstellt. Lädt man dann die in Lightroom entwickelten Fotos unter Berücksichtigung der eigens erstellten Profile erneut in Color.io kann man hier mit dem Halation-Tool ein wunderbares Leuchten in die hellen Bildbereiche (Laternen, Autolichter, etc.) hineinzaubern.

Color.io wurde am 31. Dezember 2025 offiziell eingestellt und vom Markt genommen. Der Grund dafür war die Übernahme des Entwicklers Jonathan Ochmann (Patchflyer GmbH) durch Apple im Januar 2026.

Abschaltung des Dienstes: Nach einer kurzen Vorwarnzeit für die rund 200.000 Nutzer ging die Plattform Ende 2025 komplett offline. Für bestehende Pro-Nutzer wurde vor dem Shutdown eine eigenständige Offline-Desktop-Version („Legacy Version“) bereitgestellt.

Übernahme durch Apple: Die Übernahme wurde durch behördliche Pflichtmeldungen im Mai 2026 öffentlich. Jonathan Ochmann wechselte im Zuge des Deals als Software-Ingenieur direkt zu Apple.

Zukunft der Technologie: Die eigenständige Color.io-Anwendung wird nicht zurückkehren. Stattdessen wird Apple das Know-how, die Farbwissenschaft und die Film-Emulations-Algorithmen von Color.io voraussichtlich in eigene Produkte wie Final Cut Pro, Pixelmator Pro oder die nativen Fotos- und Kamera-Apps von iOS und macOS integrieren.

Kawai K1 für den Rechner

Category: Musik,Software

24. Juli 2026



Zugegeben, ich bin ein Fan virtueller Instrumente, ich nutze seit mehr als 10 Jahren keine Hardware mehr. Alles ist „virtuell“ in meinem Mac und in der Produktionssoftware Logic Pro X. Für mich als Hobbymusiker bringt das nur Vorteile – „total recall“ bei minimalem Platzbedarf. Ob die Software klingt wie ein echter Minimoog ist nicht mehr von Belang; Softwareinstrumente sind mittlerweile verdammt nahe am Original.

Es gibt mittlerweile kaum eine exotische Hardware, die auch ihr digitales Pendant gefunden hat.

Neulich bin ich im Internet über den ebenfalls aus Neuss stammenden Programmierer Nils Schneider gestolpert. Er hat das Kunststück fertiggebracht, den Kawai K1 als virtuelles Instrument zu programmieren. What?!?! Eine krächzende Rappelkiste aus dem Ende der 80er Jahre! Das Ding konnte nur Samples, gesampelte Wellenformen und ein paar eiernde Sample-Loops. Der K1 hatte nur rudimentäre Synthesefunktionen und besaß nicht einmal einen Filter. Wird auch völlig überbewertet. Braucht das heute noch irgendjemand?

Ich besaß Ende der Achtziger Jahre einen Abkömmling dieses Gerätes, das Kawai PHm Modul, welches im Grunde eine Presetversion des K1 war. Zu der Zeit war man damit ziemlich weit vorne: Hauchende Chöre, echte Steicher und Bläser und das allgegenwärtige DX-7 E-Pianos. Das kann klanglich heute jede Freeware. Zuweilen ist es aber genau das, was man im Zeitalter zig cinematischer Samplebibliotheken und milimetergetreuer Emulationen analoger Schaltkreise braucht. Mit Klängen, die der K1 bietet, sind damals Hits entstanden, die heute noch geil klingen und die man auch noch nach 100 Jahren wiedererkennt.

Ein solches Kleinod ist der K1v, den es seit kurzem auch als Audio Unit für den Mac zum Gebrauch in Logic Pro X gibt. Der liebe Gott hat meine Gebete erhört, bis dato gab es das Teil nur für Windosen ...

Das beste an der Sache: Das Instrument ist Freeware!

Das Teil klingt einfach nur rauh, cheezy und ziemlich billig – und das ist auch gut so. Selbstverständlich sind alles Werksounds in dem Programm enthalten, man kann sich aber auch seine eigenen Soundkreationen erstellen. Auf Grund der äußerst sparsamen Parametrisierung kommt man hier jedoch enorm schnell zum Ziel und kann sich dem Wesentlichen widmen: Dem Musikmachen. Auch, wenn man das, wie in diesem Falle, mit einem alten VW-Käfer macht.

Hier ein kleines Beispiel, was man mit dem Teil anstellen kann. Alle Sounds stammen aus dem K1v. Da das Instrument weder über Filter noch Effekte verfügt, habe ich regen Gebrauch von externen Effekten gemacht.

Hauptsächlich sind das der Valhalla Vintage Verb, das Waldorf D-Pole Filter und die Effekte aus der Arturia FX-Collection.

Hier gibt es das Instrument zum Download: Nils K1v

“Back In Time”

kwerfeldein x friends Lightroom Presets

Category: Fotografie, Software

24. Juli 2026



Wer meinen Blog aufmerksam liest stellt fest, dass ich für die Entwicklung meiner Fotos in Lightroom sehr gerne die Presets von André Duhme, dem Betreiber der Seite The Classic Presets nutze.

Diese versuchen so authentisch wie möglich, analoge Filme in der digitalen Welt zu emulieren.

Bekannt geworden ist André Duhme mit den Classic K14 Presets, die den Kodak Kodachrome emulieren auf der hervorragenden Foto-Seite kwerfeldein von Katja Kemnitz.

Um Katja finanziell etwas unter die Arme zu greifen, hat André sich entschlossen, mit einigen bekannten Fotografen die "kwerfeldein x friends"-Presets zu kreieren.

Presets sind immer so eine Sache – es gibt haufenweise davon im Internet zu kaufen und alle versprechen, dass Deine Fotos sofort den ultimativen Look haben. Sommer, Winter, Frühling, Hochzeiten, Portraits – für alles gibt es das vermeintlich passende.

Die Ernüchterung folgt meistens auf den Fuß – Portraits sind was für die Geisterbahn, Hochzeitsfotos werden zu Werbemitteln für Scheidungsanwälte und Landschaften ersaufen in Regenbogenfarben.

Das ist bei den Presets von André grundsätzlich nicht so, gleiches gilt auch für die "kwerfeldein x friends"-Presets.

Vielleicht sind diese nichts für knallige Werbeanzeigen, doch verleihen sie jedem Foto einen charakteristischen Look, wie auch in diesem Fall.

Ich habe ein simples Foto von mir mit allen Presets bearbeitet; es wurden lediglich marginale Änderungen an der Belichtung vorgenommen. Sofort hat alles "gesessen". Dabei verleihen die Presets dem Foto einen wirklich eigenen Stil und Charakter.

Ich bin sehr begeistert von dieser Preset-Colletcion, die im Online-Shop von André für schlanke €34,99 erhältlich sind.

In der unten befindlichen Galerie kannst Du Dich von der Qualität dieser Arbeit überzeugen, für mich ist sie jeden Cent wert!

ngg_shortcode_0_placeholder

Die kwerfeldein x friends Collection bei The Classic Presets

Luminar

Category: Fotografie, Software

24. Juli 2026



Das Fotoverwaltungs- und Bildbearbeitungstools Luminar der Firma Skylum (ehem. MacPhun) ist zur Zeit in aller Munde. Es soll dem Platzhirsch Adobe Lightroom den Rang ablaufen. Dazu rührt Skylum kräftig die Werbetrommel. Das Programm wirbt mit Features wie künstliche Intelligenz bei der Bildbearbeitung, dem Einfügen von Sonnenstrahlen in das Foto und mit dem Austauschen des Himmels in Fotos.

Eine automatische Entwicklung bietet Lightroom ebenfalls, bei den anderen Features muss es passen und es erlaubt auch kein Arbeiten mit Ebenen. Das ist dem großen Bruder Photoshop vorbehalten.

Hauptargument von Skylum ist jedoch, dass man die Software kaufen kann und nicht mieten muss, wie das bei Adobe der Fall ist. Das ganze für einen Preis, der günstiger als das Lightroom Jahres-Abo ist (ca. €90,- Kaufpreis zu ca. €140,- Miet-Abo).

Das hört sich zunächst einmal gut an!

Vor einigen Jahren habe ich mir Luminar gegönnt, dann kam ein kostenloses Update auf Luminar 3, das schon eine gehörige Portion Features mit sich brachte. Die Ergebnisse waren durchaus sehenswert, die Möglichkeit, LUT's einzubinden grandios. Lediglich die Fotoverwaltung fehlte noch und wurde mit dem Update auf Luminar 4 angekündigt.

Ein paar Testläufe mit tiefgreifenden Bearbeitungen über mehrere Ebenen brachten jedoch selbst meinen iMac 3,3GHz, Intel Core i5 mit 16 MB so dermaßen zum Erlahmen, dass die Arbeit damit keinen Spaß machte. Lightroom ist hier um Lichtjahre schneller!

Irgendwann erschien dann Luminar 4 mit dem angekündigten Verwaltungsmodul für die Fotobibliothek. Freilich nur lokal, nicht in der Cloud so wie bei Adobe.

Da ich Luminar doch noch eine Chance geben wollte, beabsichtigte ich das Update auf Version 4 zu laden.

Mit großem Erstaunen stellte ich dann fest, dass ich für dieses Update für €74,- kaufen sollte! Das entspricht dem Wert, den ich aufbringen muss, um Lightroom ein halbes Jahr zu mieten!

Es gibt genügend Software am Markt, die damit wirbt, dass man sie kaufen kann anstatt zu mieten. Der Haken daran ist nur, dass fast jedes Jahr ein neues, kostenpflichtiges Update mit "Mörder-Features" hinzukommt, die man einfach haben muss.

Bei Adobe bekommt man sie frei Haus geliefert. Letztendlich muss es jeder selbst entscheiden.

Was mich viel nachdenklicher stimmt ist die Tatsache, dass Skylum, vormals MacPhun es mit der Produktpflege meiner Ansicht nach nicht so ernst nimmt. Das Unternehmen bot vor ein paar Jahren noch eine ganze Reihe anderer Produkte an, beispielsweise "Tonality", ein hervorragendes Tool, um schwarz-weiße Aufnahmen zu bearbeiten oder "Snapheal", mit dem man äußerst wirkungsvoll bestimmte Bildelemente entfernen konnte.

Diese Produkte sind auf der Skylum-Webseite nicht mehr erhältlich, geschweige denn, dass es Updates gibt. Übrig geblieben ist nur "AuroraHDR", ein Tool, um High-Dynamic-Range Fotos zu erstellen. Selbst zu diesem Produkt hat es seit 2018 keine Updates mehr gegeben.

Die Frage, die sich mir stellt ist, wie bei Luminar die Produktpflege aussehen soll. Nach allem, was man so sieht, ist es für mich keine Option. Ich bin nicht geneigt, auf ein Produkt umzusteigen, welches irgendwann nicht mehr aktualisiert wird oder das eingestellt wird.

Dx0 NIK-Collection

Category: Fotografie, Software

24. Juli 2026

Der heutige Software-Tipp, die NIK-Collection, ist ein alter Bekannter unter den Photoshop- und Lightroom Filtern. Die Plug-Ins haben eine wechselvolle Geschichte hinter sich. Anfangs kostenpflichtig, wurde die NIK-Softwareschmiede 2012 von Google übernommen und zunächst kostenpflichtig weitergeführt. Wenig später wurden diese gratis vertrieben und die Entwicklung wurde eingestellt.

Im Jahr 2017 übernahm die französische Firma Dx0 die Plug-Ins. Damit endete auch der Gratis-Vertrieb der Plug-Ins.

Dx0 passte die Plug-Ins an die aktuellen Computer-Betriebssysteme und Bildbearbeitungsprogramme (Lightroom CC Classic, Photoshop CC, Affinity Photo) an, fügte einen viersprachigen Support hinzu (darunter deutsch) und vertreibt diese Plug-Ins nun auf ihrer Homepage für €69,-. Darüber hinaus stellt Dx0 in Aussicht, dass die Software weiterentwickelt wird.

Ich nutze seit einigen Jahren die kostenlose Google-Version auf meinen Macs. Im Laufe der Zeit schlichen sich jedoch Performance-Probleme ein, die teilweise zum Absturz der Plug-Ins führten und so die vorangegangene Arbeit zunichte machten. Deshalb entschloß ich mich, das Einführungsangebot der Firma Dx0 anzunehmen und die Plug-Ins für €49,- zu erwerben.

Zunächst folgte eine Ernüchterung, denn am Erscheinungsbild hat sich überhaupt nichts geändert. Die Stabilität und Performance auf meinen Macs hat sich jedoch deutlich erhöht; bis dato konnte ich keinen Absturz verzeichnen.

Was kann die Dx0 NIK-Collection nun und lohnt sich die Investition?

Zunächst einmal die Plug-Ins im einzelnen:

Analog Efex Pro
Color Efex Pro
Dfine
HDR Efex Pro
Sharpener Pro
Silver Efex Pro
Viveza

Mit diesem Filter wird der typische Look verschiedener Analogfilme simuliert. Man kann beispielsweise aus verschiedenen Filmtypen auswählen, Kratzer und Fotoplatten hinzufügen, sogar Mehrfachbelichtungen sind möglich. Neben Filtern für Farbkorrekturen bietet dieses Plug-In Möglichkeiten zur Retusche und kreative Effekte wie Cross-Processing und Infrarotfilme. Unter Berücksichtigung der Besonderheiten jeder Kamera reduziert Dfine das Bildrauschen.

Wie der Name es vermuten lässt, ist HDR Efex Pro der Spezialist für HDR-Bilder. Mit verschiedenen Voreinstellungen lassen sich die unterschiedlichsten Effekte erzielen.

Das Plugin vereinfacht das Schärfen von Bildern. Es gibt zwei Module, den RAW-Presharpener, den man vor der Bearbeitung anwenden sollte und den Output-Sharpener, der am Ende jeder Bearbeitung mit der Software stehen sollte.

Der Spezialist für Schwarzweiß-Aufnahmen orientiert sich von der Arbeitsweise an Dunkelkammer-Korrekturen und bietet dazu eine Vielzahl an Emulationen alter Schwarz-weiß Filme an.

Für globale und lokale Anpassungen der Farbe und Tonalität ist diese Plug-In zuständig.

Besonders beliebt in der Nik Collection ist die Arbeit mit Kontrollpunkten. Bei diesen Kontrollpunkten kann man mit wenigen Klicks verschiedene Einstellung an ähnlichen Bereichen im Bild verändern. Dazu zählen zum Beispiel Helligkeit, Kontrast, Weißabgleich, oder gar Farbveränderungen mittels RGB Slider. Das spart bei der Bearbeitung Zeit, da man komplett ohne Masken, bzw. Maskierungen auskommt.

Natürlich kann man all diese Dinge auch in Photoshop manuell erledigen. In

der NIK-Collection kann man vorgefertigte Presets und Stile auswählen und diese entweder auf das komplette Bild oder mittels der Kontrollpunkte auf einzelne Bildbereiche anwenden. Der große Vorteil ist, dass der Anwender sich nicht mit Masken, bzw. Maskierungen in Photoshop beschäftigen muss. Das ist nicht nur für Einsteiger sinnvoll, sondern auch für fortgeschrittene Anwender. Setzt man die Filter sinnvoll und mit Bedacht ein, kommt man hier sehr schnell zu hervorragenden Ergebnissen. Insbesondere das Modul „Color Efex Pro“ bietet hier reichhaltige Möglichkeiten. Mit wenigen Einstellungen kann man damit einiges aus (auch in Lightroom entwickelten Fotos) herausholen. Im Bild unten siehst Du eine vorher/nachher Bearbeitung mit der DxO NIK-Collection.





Die Bearbeitung sollte nach Möglichkeit immer subtil erfolgen. Schnell gerät man hier in Versuchung, das Bild zu „verschlimmbessern“.

Zurück zur Ausgangsfrage, ob sich die kostenpflichtige Version von DxO lohnt. Ich denke, es lohnt sich alleine schon aus oben genannten Performanceverbesserungen und der Tatsache, dass der Quellcode neu geschrieben wurde, um die Software auch auf aktuellen Systemen (Win/Mac) und mit den aktuellen Versionen der beliebtesten Bildbearbeitungsprogramme zu nutzen, allen voran Affinity Photo, das für immer mehr Anwender zur Alternative des nur noch im Abo erhältlichen Photoshop entwickelt. €69,- sind dafür meines Erachtens nach nicht Zuviel verlangt, vor allem in Anbetracht der Tatsache, dass diese Plug-In Sammlung vor einigen Jahren noch knapp €500,- gekostet hat. Ich benutze sowohl in Lightroom als auch in Photoshop kaum Filter oder Presets, doch die DxO NIK-Collection gehört nach wie vor zu meinen Favoriten.

[Homepage der DxO NIK-Collection](#)

Geotags Photos Pro 2

Category: Fotografie, Software

24. Juli 2026

Diejenigen unter Euch, die keine GPS-fähige Kamera haben, kennen das

Problem. Man ist den ganzen Tag mit der Kamera unterwegs, schießt wunderschöne Fotos und am Ende des Tages weiß man nicht mehr, wo das Foto gemacht wurde. Da ich ein großer Fan von Geotags bin, ist das bisweilen etwas schwierig.

Doch es gibt, wie für fast alles im Leben, eine App. Diese findet sich im iOS-App-Store und hört auf den Namen Geotag Photos Pro 2 und stammt von dem tschechischen Entwickler *TappyTaps s.r.o.*

Diese App ist im Prinzip ein simpler GPS-Tracker. Zunächst synchronisiert man die Uhrzeit der Kamera mit der in der App. Startet man nun zu einer Fotosession, legt man in der App eine neue Strecke an. Die App zeichnet nun den Weg auf, den man geht oder fährt. Ist die Fotosession beendet, so drückt man einfach auf "Stop". Anschließend kann man die GPS-Datei in die iCloud, zur Dropbox oder nach Google Drive hochladen.

Lädt man anschließend die Fotos in Lightroom, kann man ganz einfach die GPS-Datei aus der betreffenden Quelle herunterladen.

Alternativ kann man die zuvor aufgezeichnete GPS-Datei auch in die Geotag-Cloud hochladen. Auf der Homepage von Geotag kann man sich eine kleine App (Mac, Windows, Linux) herunterladen, in der man zunächst den Ordner mit den importierten Fotos auswählt. Das Programm gleicht dann die Aufnahmezeiten aus den EXIF-Daten ab und lädt automatisch die entsprechenden Geotags dazu. Alternativ kann man auch die zuvor in andere Cloud-Dienste hochgeladenen GPS-Dateien einfügen.

Alles in allem eine sehr kommode Lösung, um Euren Fotos Geotags hinzuzufügen. Die App kann man kostenlos im iOS-App-Store laden; damit kann man maximal drei Strecken aufzeichnen. Um eine unlimitierte Anzahl von Strecken zu verwalten, werden €8,99 fällig.

Und nun die Gretchenfrage: Wie sieht es mit dem Stromverbrauch aus? Auf meinem iPhone 7 gibt sich die App sehr genügsam. Ein ganzer Tag damit unterwegs und es sind immer noch min.40% Akkuladung vorhanden. Die App gibt es auch für die Android-Fraktion, aus Mangel an Geräten kann ich nichts zu dem Stromverbrauch auf Geräten mit Android-Betriebssystem sagen.

OP-X für den Mac

Category: Musik,Software

24. Juli 2026



Den einzigen Wermutstropfen, den der Wechsel von Windows zum Mac hinterlassen hat war, dass ich meinen OP-X Synthesizer der schweizer Firma Sonicprojects nicht mehr nutzen konnte. Es gab ihn nur für Windosen. Zwar gab es einen Workaround dafür, aber der war kompliziert, wenig benutzerfreundlich und richtig Windows-like.

Was ist überhaupt der „OP-X“?

Das ist ein Plug-In für alle gängigen Audio-Workstations, der den legendären OB-X von Oberheim emuliert. Und das richtig gut! Er trieb mir die Tränen in die Augen. Wer den OB-X nicht kennt, der hört sich einfach mal das Intro von Van Halen's „Jump“ an.

Da hängt der Hammer.

Auch Barclay James Harvest haben das Gerät auf Ihrem Anfang der 80er Jahre erschienenen Album „Turn Of The Tide“ bis zum Erbrechen eingesetzt.

Das Ding ist nichts für knackige Percussion-Sounds, da die Hüllkurven einfach zu lahm sind, aber bei Flächenklängen und schneidenden Sync-Sounds ist das Ding der Knaller.

Jetzt hatten die Entwickler ein Einsehen und haben dieses wunderschöne Stück Software endlich für Mac OS X herausgebracht. Ich könnte heulen vor Freude. Einfach zum Niederknien ...

Fotos für OS X

Category: Apple und Mac,Software

24. Juli 2026

Mitte April erschien die dritte Version von Apples Mac-Betriebssystem Yosemite, Yosemite 10.10.3. Kernpunkt des Updates ist die neue Foto-Software „Fotos für OS X“. Diese ist der Nachfolger von iPhoto, die Profisoftware Aperture wurde mit dem Erscheinen von „Fotos für OS X“ beerdigt und ist nicht mehr im App-Store erhältlich.

Aperture war einmal ein hervorragender RAW-Konvertierer, aber leider wurde das Programm von Apple über die Jahre nicht mehr sonderlich gepflegt. Enorm waren auch die Katalog-Funktionen, weswegen das Programm eigentlich noch auf meinem Mac war. Zur Bearbeitung der RAW-Dateien von meiner Kamera verwende ich schon seit geraumer Zeit DxO Optics Pro – meiner Meinung nach holt dieses Teil das Beste aus meinen Bildern heraus. Leider gibt es dort

keinerlei Verwaltungsfunktionen, aber dafür gab es ja *Aperture*. *iPhoto* habe ich zuweilen nur benutzt um Kalender oder Fotobücher zu erstellen. Die Ergebnisse sind qualitativ das Beste, was ich bis dato in den Händen hielt. Nun schickt sich *Fotos für OS X* an, diese Aufgaben zu übernehmen. Kann es das? Die weitere Frage ist, will es das?

Beide Fragen kann man getrost mit Nein beantworten. Es ist kein waschechter RAW-Konverter und die Verwaltungsfunktionen hinken *Aperture* auch hinterher. Es gibt beispielsweise keine Sterne-Wertung mehr, man kann Bilder nur als Favorit markieren. Gut gelöst ist die Verschlagwortung. Einfach die gewünschten Bilder markieren, CMD+I drücken und im Infofenster die gewünschten Schlagworte angeben. Anstatt einer Sterne-Wertung kann man beispielsweise Zahlen von 1-5 als Schlagworte verwenden. Daraus kann man sich bei Bedarf ein „intelligentes Album“ erstellen, das nur Bilder mit dem oder den gewünschten Schlagworten enthält.

Ebenfalls entfallen ist die Möglichkeit, den Fotos Ortsinformationen hinzuzufügen. Diese werden, soweit vorhanden, lediglich angezeigt. Zur Ortsverwaltung gibt es jedoch haufenweise Programme im Netz, teilweise kostenlos. Ich benutze *geotag*, ein kleines Java-Programmchen, das sehr umfangreich und komfortabel ist, sowie den *Exif-Editor*. Damit bleiben eigentlich keine Wünsche offen, der Profi hat hier sowieso diverse Tools. Fotos vom *iPhone* haben sowieso schon Ortsangaben.

Natürlich kann man auch RAW-Fotos bearbeiten, jedoch nicht so umfangreich wie in *Aperture*. Von *Aperture* übernommen sind die Bildbearbeitungsfunktionen, die bei fertigen jpg.-Bildern eine hervorragende Arbeit leisten und weit über den Möglichkeiten und der Qualität von *iPhoto* liegen.

Fakt ist, dass das *iPhone* eine der weltweit beliebtesten Kameras ist. Im Zusammenspiel zwischen diesem und *Fotos für OS X* ergeben sich hier ganz neue Möglichkeiten. Wenn man es möchte, wird nämlich mit *Fotos für OS X* die gesamte Foto-Bibliothek über die iCloud synchronisiert. Fotos, die mit dem *iPhone* gemacht werden, finden sich ein paar Augenblicke später auf dem Mac. Umgekehrt natürlich auch. Will heißen, ich kann meine gesamte Foto-Bibliothek über all dort, wo ich mit dem *iPhone* Empfang habe anschauen. Mit dem *iPad* natürlich auch, ebenso wie mit dem *MacBook*. Mit den 5GB Gratis-Cloud-Speicher kommt man natürlich nicht weit. Wir haben ca. 11.000 Fotos in unserer Bibliothek, dazu buchte ich 200GB iCloud-Speicher für €3,99/Monat hinzu. Das ist zukunftssicher, da hier gerade einmal ein Viertel der vorhandenen Kapazität verbraucht wird.

Die aus *iPhoto* bekannten Ereignisse gibt es auch nicht mehr, die Fotos werden jetzt in Momenten/Sammlungen/Jahre einsortiert. Das schafft mehr Übersicht als die ganze Ereigniss-Verwaltung und ist mit dem Pendant in *iOS* identisch.

Wichtigster Vorteil von *Fotos für OS X* ist also, dass die Verwaltung und Bearbeitung auf allen Apple-Geräten gleich ist – gleich einfach. Bearbeitet man auf einem Gerät ein Foto, sind die Änderungen augenblicklich auf allen

anderen Geräten synchron.

Es macht Spaß, mit *Fotos für OS X* zu arbeiten, nach kurzer Zeit vermisst man nichts mehr. Der größte Vorteil: Das Programm ist auch auf meinem 4 Jahre alten Mac pfeilschnell, da es von Grund auf neu programmiert wurde. Selbst mit unserem Datenbestand von über 11.000 Fotos „spielt“ das Programm. Hervorragend!