

20 Jahre Apple

Category: Allgemein, Apple und Mac

20. Juli 2025



Ende diesen Jahres ist es 20 Jahre her, dass ich zum Apple-Fanboy mutiert bin. In der Welt der Technik gibt es kaum eine Marke, die so polarisiert wie Apple. Für die einen ist es eine Lifestyle-Marke, für die anderen ein Synonym für Qualität, Innovation und Nutzerfreundlichkeit. Doch was genau macht Apple-Geräte so besonders? In diesem Beitrag gibt es einen Blick auf die Vorteile, die iPhones, Macs, iPads & Co. zu beliebten Begleitern im Alltag machen.

Project Indigo

Category: Apple und Mac, Fotografie, Software

20. Juli 2025



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 dieser 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.

10 Jahre iPhone

Category: Apple und Mac

20. Juli 2025

Am 9. Januar 2007 stellte Steve Jobs auf der Macworld Conference & Expo in San Francisco einen iPod, ein Telefon und ein mobiles Internetgerät vor. Es waren jedoch nicht, wie vermutet, drei verschiedene Produkte, sondern ein einziges und es hörte auf den Namen iPhone.

... and we are calling it iPhone ...

Steve Jobs, 9. Januar 2007

Revolutionär war die Bedienung des Gerätes: es verfügte über nur fünf physische Bedienelemente – die Home-Taste auf der Vorderseite, seitlich zwei Tasten zur Lautstärkeeinstellung, einen Schalter zum Stummschalten und die Standby-Taste an der oberen Schmalseite. Die gesamte Bedienung des Gerätes erfolgte über einen Touchscreen, der sich der jeweiligen Funktion anpasste. Das war vor 10 Jahren in der Tat revolutionär.

Der Rest ist Geschichte, für mich gibt es kein besseres Telefon. Auch wenn es nicht die allerletzten Features hat, mit denen die Marktbegleiter gerne auftrumpfen, so ist dieses Gerät aus einem Guss, funktioniert so, wie ich es brauche und es fügt sich nahtlos mit allen anderen Apple-Geräten zusammen.

Keine großen Worte mehr, hier noch einmal die legendäre Präsentation des unvergessenen Steve Jobs:



Stay hungry, stay foolish ...

Category: Apple und Mac, Zeitgeschehen

20. Juli 2025



Am 05.10.2012 ist es ein Jahr her, dass uns Steve Jobs verlassen hat.



Zeit, sich einmal wieder an einen außergewöhnlichen Menschen zu erinnern. Abseits des Kultes um seine Person sollte man einmal darüber nachdenken, was unser dieser Mann mit seinem Werk gebracht hat und wie er unser Leben erleichtert hat. Es ist keine Götterverehrung, denn wäre Steve Jobs Gott, so wäre er heute noch am Leben. So einfach ist das.



Es gibt vier Dinge, mit denen Steve Jobs unsere digitale Welt verändert hat, angefangen im Jahr 1984 bis ein Jahr vor seinem Tod, dem Jahr 2010. Doch nun mal hübsch der Reihe nach. Beginnen wir im Jahr 1984, die Älteren unter uns haben noch wehmütige Erinnerungen daran.



In diesem Jahr wurde der Macintosh geboren.

Gut, den gibt's heute noch, werden jetzt viele sagen. Und was ist so besonderes daran.

Nun, der Mac war der erste Computer mit vollkommen graphischer Benutzeroberfläche und eine Maus als Eingabegerät in einer Welt, wo man Eingaben auf dem PC nur über eine Tastatur in die Kommandozeile hacken konnte. Eine Firma aus Redmond hat damals richtig viel davon geklaut und haben damit einen riesigen Erfolg gehabt. Und warum nicht der Mac?



Apple's Credo war es immer, die Hardware mit der Software und umgekehrt zu verbinden. Das Mac-Betriebssystem läuft nur auf einem Apple Rechner. Windows hingegen wird für eine unüberschaubare Zahl an PC-Hersteller lizenziert, es ist also nicht an eine spezifische Hardware gebunden. Die Folgen davon kann man bis heute in den einschlägigen Windows-Foren bestaunen ...

Im Jahr 1984 war der Macintosh schlichtweg eine Sensation. Leider konnte Apple nie dem Riesen aus Redmond die Stirn bieten, dazu kam ein Mismanagement ohne Gleichen, verbunden mit dem Rauswurf von Steve Jobs aus der eigenen Firma.



Nach seinem Rauswurf gründete Jobs die Firma NeXT und baute dort die Computer, die er bei Apple nie bauen konnte. Zu teuer und zu wenig Software, diese Gründe verhinderten auch hier den Erfolg. Immerhin ist auf einem NeXT-Rechner das World Wide Web erfunden worden.



1997 kehrte Jobs zu Apple zurück und als nächstes kam der quitschbunte iMac, der so ganz anders war als alle Computer, die es bis dato gab. Er sah einfach zum Knutschen aus und mit Apple ging es wieder bergauf.

Die nächste Revolution passierte 2001, als der iPod vorgestellt wurde: 1000 Songs in der Hosentasche. Das war damals eine Sensation. Es war zwar nicht die Erfindung des MP3-Players, aber kein Gerät ließ sich so leicht bedienen wie der iPod. Das Problem damals war, dass es im Internet zu dieser Zeit kaum legale Musik zum Download gab. Zu dieser Zeit wurden mehr CD-Rohlinge als herkömmliche Musik-CDs verkauft.

Jede Plattenfirma versuchte ihr Ding, es war kompliziert und zum Scheitern verurteilt. Das Werk von Steve Jobs war es, alle diese Plattenfirmen unter einen Hut zu bekommen und dazu zu bringen, ihre Musik im iTunes Store zur Verfügung zu stellen. So wurde der bis dato erfolgreichste Music Store im Internet geboren.



Im Jahr 2007 folgte die nächste Revolution. In diesem Jahr gab es etwas, womit man im Internet surfen konnte, Mails lesen und schreiben konnte, Musik hören konnte und womit man telefonieren konnte. Das alles kam in einem Gerät daher und es hieß iPhone und hatte nichtmals eine Tastatur. Die Bedienung erfolgte über einen Touchscreen. Von allen deswegen und wegen des Preises belächelt, wurde das iPhone zu einem der erfolgreichsten Mobiltelefone und Vorbild für eine ganze Generation von Smartphones.

War früher Microsoft und IBM das "Feindbild" von Apple, so ist es seitdem Google mit seinem Android-Betriebssystem, das ähnlich Windows, für Hardwarehersteller lizenziert wird.

Steve Jobs hat Google immer des Ideendiebstahls bezichtigt, das seiner Meinung nach Android eine 1:1 Kopie des iPhone-Betriebssystem iOS sei. Nun, wenn es eine Kopie wäre, würde es funktionieren, aber lassen wir das. Jobs war so wütende, dass er Android den "thermonuklearen Krieg" erklärte, wobei er das ganze damalige Barvermögen von Apple in Höhe von 40 Milliarden Dollar in die Wagschale werfen wollte. Die Wut kam daher, weil Eric Schmidt von Google während der iPhone-Entwicklung im Aufsichtsrat von Apple saß.



im Jahr 2010 läutete Steve Jobs mit dem iPad das "post-PC Zeitalter" ein. Wie das iPhone, ist auch das iPad mit einem berührungsempfindlichen Display ausgestattet und benötigt somit ebenfalls keine Tastatur. Auch dieses Teil wurde von vielen belächelt, heute hat es jedoch einen Marktanteil von ca. 68%. Bei den Netzzugriffen hält es gar einen Anteil von 98%. Da fragt man sich, ob die restlichen Tablets der Wettbewerber in den Regalen der Händler stehen ...



Zentraler Speicherort für Musik, Kontakte, Kalender und Dokumente ist mittlerweile die iCloud, die für alle Macs und iOS-Geräte ein einzigartiges Ökosystem darstellen. Alles funktioniert, jedoch so umspektakulär, dass der Benutzer kaum etwas mitbekommt davon.



Puristen monieren, dass Apple nun in der heutigen Ausprägung kein reiner Computerhersteller mehr ist, was sich auch im Namen widerspiegelt, der von Apple Computer Inc. schlicht in Apple Inc. geändert wurde. Das ist richtig so und ich finde es nicht schlecht. Apple hat es unter Steve Jobs verstanden, alle Produkte des Unternehmens zu einem "Digital Lifestyle" zu verschmelzen. Alles geift ineinander, alles ist perfekt aufeinander abgestimmt und alles funktioniert.

Man kann in der Wüste Gobi mit einem iPhone den Sand filmen, ihn anschließend mit iMovie schneiden und zu Hause am Mac weiterbearbeiten. Wenn sein muss, kann man seine komplette Musiksammlung währenddessen aus der Cloud streamen und dabei noch telefonieren, vorausgesetzt, man hat in der Wüste Gobi ausreichenden Netzempfang.



In unserem Haushalt sind seit knapp einem Jahr fast ausschließlich Apple Geräte im Einsatz. Nach meinem Empfinden ist die Zeit, die wir mit Basteleien an irgendwelchen Systemen drastisch zurückgegangen und man kann sich auf das konzentrieren, wofür diese wunderbar schlichten und durchgestylten Geräte gemacht wurden sind: Spielen, Spaß haben und/oder Arbeiten.

Das alles ist natürlich nicht das alleinige Werk von Steve Jobs, aber unter seiner Führung ist es Apple gelungen, wie keine andere Firma den digitalen Lifestyle zu verkörpern. Niemand anderes hat es in dieser Konsequenz hinbekommen.



Anbei noch ein Link zu der denkwürdigen Rede,
die Steve Jobs vor den Absolventen der Stanford University gehalten hat:



[su_youtube_advanced
url="https://youtu.be/DpMwWaxoI4Y" rel="no" title="Steve Job's Rede in
Stanford am 12.Juni 2005"]



Ruhe in Frieden, Steve ...