GANZ EINFACH

Kreativ ohne Abo

Fotos bearbeiten, Filme schneiden, Ton aufnehmen – mit freier Software statt teurer Monatsgebühren

Ein verständlicher Praxisratgeber



Danilo Sieren

Danilo Sieren

Kreativ ohne Abo

Fotos bearbeiten, Filme schneiden, Ton aufnehmen: mit freier Software statt teurer Monatsgebühren

Erste Auflage 2026
Redaktionsstand 1. November 2026

Gestalten · Erzählen · Bewahren

Vorwort

Kennst du das? Jeden Monat bucht dein Konto ein paar Euro für ein Bildprogramm ab, das du vielleicht drei Mal im Jahr öffnest. Dazu kommt ein Abo für Videoschnitt, ein weiteres für Cloudspeicher, und irgendwann merkst du, dass du für deine Hobbys mehr Monatsgebühren bezahlst als für dein Handy. Kündigst du, kommst du an deine eigenen Bearbeitungen nicht mehr heran oder kannst sie zumindest nicht mehr verändern.

So geht es vielen Hobbyfotografen, Familienchronisten und Vereinen. Sie wollen ihre Fotos schön entwickeln, einen Film für ein Fest schneiden oder eine Einladung gestalten. Sie wollen keine Profis werden, aber Ergebnisse, die sich sehen lassen können. Und sie fragen sich, ob das ohne Abo überhaupt möglich ist.

Es ist möglich. Für jede dieser Aufgaben gibt es freie Software, die nichts kostet, auf Windows, macOS und Linux läuft und deren Dateien dir gehören. Dieses Buch stellt dir fünf solche Werkzeuge vor: darktable für Fotos im RAW-Format, GIMP für Retusche und Ebenen, Inkscape für Karten und Grafiken, Audacity für Ton und Kdenlive für Filme. Es erklärt dir nicht jeden Knopf, sondern die Arbeitsabläufe, die du wirklich brauchst.

Ich erkläre dir alles so, wie ich es einem Freund am Küchentisch erklären würde: in Ruhe, Schritt für Schritt und ohne Fachchinesisch. Du brauchst keine Vorkenntnisse in Bildbearbeitung oder Filmschnitt. Du brauchst einen Computer, etwas Geduld und Lust auf ein eigenes Projekt.

Durch das ganze Buch begleiten uns Thomas und Sabine Lindner aus Kassel. Thomas ist 54 Jahre alt, Vermessungstechniker und fotografiert seit über zehn Jahren im RAW-Format. Im Januar 2026 hat er das Abo für sein Bildprogramm gekündigt, weil der Preis erneut gestiegen war. Sabine ist 52 und Grundschullehrerin. Im September 2026 feiern die beiden Silberhochzeit, und Sabine

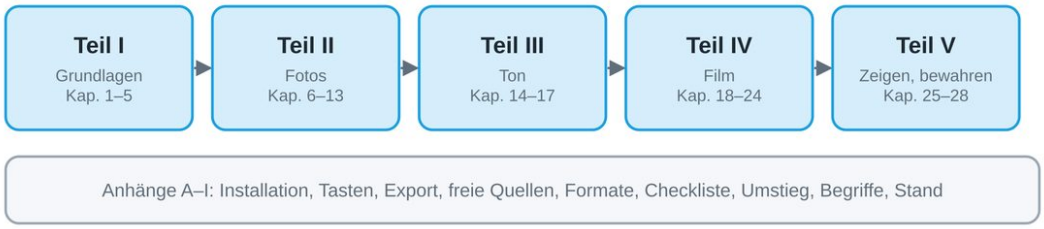
möchte den Gästen einen Film aus 25 Jahren zeigen: mit alten Videokassetten, Handyvideos, Fotos und einer gesprochenen Erinnerung der Kinder Jonas und Lea. Thomas will seine Urlaubsfotos aus Südtirol entwickeln und die Einladungskarten gestalten. Beides gelingt mit den fünf freien Werkzeugen.

Eine Bitte vorab: Programme ändern sich. Menüs werden umbenannt, Funktionen kommen hinzu. Der Redaktionsstand dieses Buches ist der 1. November 2026. Anhang I nennt die Versionen, auf die sich das Buch bezieht, und sagt dir, wo du aktuelle Anleitungen findest. Die Arbeitsabläufe selbst bleiben über Jahre gleich, und um sie geht es.

So arbeitest du mit diesem Buch

Teil I mit den Kapiteln 1 bis 5 legt die Grundlagen: warum Kreativprogramme ein Abo verlangen, welche freien Werkzeuge es gibt, was dein Computer können muss, wie du Dateien ordnest und wie Thomas und Sabine ihr Projekt planen. Teil II mit den Kapiteln 6 bis 13 widmet sich den Fotos: vom RAW-Format über die Entwicklung in darktable und die Retusche in GIMP bis zur Einladungskarte in Inkscape und zum Fotobuch.

Teil III mit den Kapiteln 14 bis 17 kümmert sich um den Ton: Aufnahmen mit Audacity, saubere Sprache, Musik und ihre Rechte, Rauschen und Lautstärke. Teil IV mit den Kapiteln 18 bis 24 baut den Film in Kdenlive, vom Einrichten über den ersten Schnitt bis zum fertigen Export. Teil V mit den Kapiteln 25 bis 28 zeigt, wie du den Film vorführst, ohne Plattformzwang teilst, alles archivierst und wie es danach weitergeht.



Der Aufbau des Buches: fünf Teile und Anhänge

Jedes Kapitel enthält eine Werkstatt und eine Vertiefung und endet mit häufigen Fragen. Die Werkstatt ist eine praktische Übung, deren Ergebnis du sehen kannst: ein entwickeltes Foto, eine Karte, eine Tonaufnahme, eine Szene des Films. Die Vertiefung zeigt Hintergründe, Grenzen oder Sonderfälle. Die Anhänge enthalten Installationshinweise, Tastenkürzel, Exporteinstellungen, Quellen für freie Musik und Bilder, eine Übersicht der Dateiformate, eine

Checkliste für den Familienfilm, eine Umstiegshilfe für Funktionsnamen, Begriffe und den Versionsstand.

Namen von Menüpunkten, Modulen und Schaltflächen stehen im Text so, wie sie in der deutschen Oberfläche der Programme erscheinen, etwa „Belichtung“ oder „Exportieren“. Wo die deutsche Bezeichnung ungewöhnlich ist, nenne ich die englische in Klammern, weil viele Anleitungen im Netz englisch sind. Tastenkürzel gelten für Windows und Linux; auf dem Mac ersetzt die Befehlstaste meist die Steuerungstaste.

> **Tipp:** Leg dir gleich zu Beginn einen Projektordner an, etwa „Silberhochzeit“ oder „Kreativprojekt“. Kapitel 4 zeigt dir, wie du ihn gliederst. Alles, was in den Werkstätten entsteht, kommt dort hinein. In Kapitel 27 archivierst du ihn vollständig.

Inhalt

Vorwort 2
So arbeitest du mit diesem Buch 4
Inhalt 6
1 Warum Kreativprogramme ein Abo verlangen 8
2 Die freien Werkzeuge im Überblick 15
3 Was der Computer können muss 21
4 Dateien, Formate und Ordnung 28
5 Der Plan: Urlaubsfotos und Silberhochzeitsfilm 34
6 RAW verstehen 41
7 darktable: Importieren und auswählen 48
8 Belichtung, Farbe und Weißabgleich 54
9 Zuschnitt, Ausrichten und Schärfe 62
10 GIMP: Ebenen und Retusche 68
11 Fotos für Druck und Bildschirm exportieren 75
12 Einladungskarten mit Inkscape 82
13 Collagen und Fotobuch vorbereiten 89
14 Audacity kennenlernen 95
15 Sprache sauber aufnehmen 102
16 Musik: Rechte, freie Musik und GEMA 109
17 Rauschen entfernen und Lautstärke angleichen 115
18 Kdenlive einrichten 121
19 Material sichten und ordnen 128
20 Der erste Schnitt 134
21 Übergänge und Titel 141

22 Ton im Film 148
23 Farben angleichen 154
24 Den Film exportieren 161
25 Die Vorführung am Fest 168
26 Teilen ohne Plattformzwang 174
27 Projekte archivieren 181
28 Wie es weitergeht 187
Anhang A Installationshinweise für Windows, macOS und Linux 193
Anhang B Tastenkürzel der fünf Programme 196
Anhang C Exporteinstellungen für Druck, Fernseher und Handy 200
Anhang D Quellen für freie Musik und Bilder 202
Anhang E Dateiformate von DNG bis MP4 204
Anhang F Checkliste für den Familienfilm 206
Anhang G Umstieg: welche Funktion wo heißt 209
Anhang H Begriffe von Bitrate bis Weißabgleich 212
Anhang I Versionsstand und Grenzen 215
Quellen und Rechtsgrundlagen 217
Ausführliches Inhaltsverzeichnis 219
Stichwortverzeichnis 230
Impressum 234

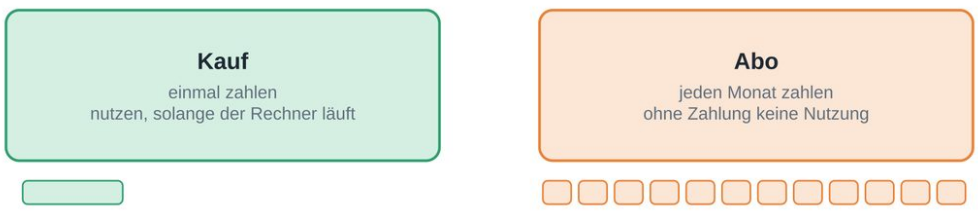
1 Warum Kreativprogramme ein Abo verlangen

1.1 Vom Kauf zur Miete

Noch vor fünfzehn Jahren kaufte man ein Bildprogramm im Laden oder lud es gegen eine einmalige Zahlung herunter. Man bekam eine Lizenz, installierte das Programm und konnte es so lange nutzen, wie der Computer lief. Wer eine neue Version wollte, kaufte ein Update, musste es aber nicht. Viele Hobbyfotografen arbeiteten jahrelang mit derselben Version und waren zufrieden.

Heute ist das anders. Die großen Anbieter von Kreativsoftware haben ihre Programme fast vollständig auf Abos umgestellt. Man zahlt jeden Monat oder jedes Jahr und darf das Programm nutzen, solange man zahlt. Endet das Abo, endet auch die Nutzung. Für Fotoprogramme liegen die Preise je nach Paket etwa zwischen 12 und 25 Euro im Monat, für umfassende Pakete mit Video, Grafik und Ton deutlich über 60 Euro.

Thomas Lindner hat sein Abo für die Fotobearbeitung zwölf Jahre lang bezahlt. Als der Preis im Herbst 2025 erneut stieg, hat er nachgerechnet: Über die Jahre waren es weit über tausend Euro. Er hat das Programm im Durchschnitt an zehn Abenden im Jahr genutzt. Im Januar 2026 hat er gekündigt.



Vom Kauf zur Miete: einmal zahlen oder immer weiter zahlen

1.2 Warum Anbieter Abos lieben

Für Anbieter hat das Abo große Vorteile. Die Einnahmen sind planbar, weil jeden Monat Geld kommt, nicht nur bei einer neuen Version. Kunden bleiben gebunden, weil ein Wechsel Mühe macht. Und Kunden, die das Programm selten nutzen, zahlen trotzdem, oft ohne es zu merken. Viele Abos verlängern sich automatisch, und die Kündigung ist an Fristen geknüpft.

Hinzu kommt die Cloud. Viele Abos enthalten Speicherplatz im Netz, auf dem Fotos und Projekte liegen. Das ist bequem, schafft aber eine zweite Bindung: Wer kündigt, muss seine Dateien vorher herunterladen. Manche Funktionen arbeiten nur online oder nur mit dem Speicher des Anbieters.

Vorteil für den Anbieter	**was es für dich bedeutet**
planbare Einnahmen	du zahlst auch in Monaten ohne Nutzung
Bindung an das Programm	ein Wechsel kostet Zeit
Bindung an den Cloudspeicher	Dateien liegen beim Anbieter
automatische Verlängerung	Kündigungsfristen beachten
Preiserhöhungen	du kannst nur zustimmen oder gehen

1.3 Was beim Kündigen passiert

Die eigentliche Falle zeigt sich erst beim Kündigen. Fotos, die man mit einem Abo-Programm bearbeitet hat, sind meist nicht verloren. Die Originale liegen weiterhin auf der Festplatte. Aber die Bearbeitungen, also die Einstellungen für Belichtung, Farbe und Zuschnitt, sind in einer Datenbank des Programms gespeichert. Ohne das Programm lassen sie sich nicht mehr öffnen oder verändern. Was man nicht vorher als fertiges Bild exportiert hat, muss man neu bearbeiten.

Bei Filmprojekten ist es ähnlich. Das Projekt mit allen Schnitten, Titeln und Effekten lässt sich nur im Programm öffnen, in dem es entstanden ist. Ohne Abo bleibt nur der fertige Film, wenn man ihn exportiert hat.

Thomas hat vor der Kündigung seine wichtigsten Bilder als JPEG-Dateien exportiert, etwa 1.200 Stück aus zwölf Jahren. Die Bearbeitungen der übrigen 36.000 Bilder sind für ihn nicht mehr veränderbar. Die RAW-Originale hat er noch, und mit darktable kann er sie neu entwickeln, wenn er ein Bild braucht.

> **Wichtig:** Wenn du ein Abo kündigen willst, exportiere vorher alle Bilder und Filme, die dir wichtig sind, als fertige Dateien. Lade Dateien aus dem Cloudspeicher herunter. Prüfe, ob das Programm deine Bearbeitungen in einem offenen Format speichern kann, etwa als Begleitdatei neben dem Foto.

1.4 Die freie Alternative

Freie Software funktioniert nach einem anderen Prinzip. Der Quelltext ist offen, jeder darf das Programm nutzen, weitergeben und verändern. Entwickelt wird es von Gemeinschaften aus Freiwilligen und bezahlten Entwicklern, oft unterstützt durch Spenden, Stiftungen oder Firmen, die das Programm selbst einsetzen. Es gibt kein Abo, keine Lizenzschlüssel und keine Bindung an einen Anbieter.

Die fünf Programme in diesem Buch gehören zu den bekanntesten Vertretern dieser Art. Sie werden seit vielen Jahren gepflegt, haben große Nutzergemeinschaften und speichern ihre Projekte in offenen, gut dokumentierten Formaten. Ein Projekt, das du heute anlegst, kannst du in zehn Jahren noch öffnen, auch wenn sich das Programm verändert hat.

1.5 Was freie Software nicht ist

Freie Software ist nicht automatisch schlechter, aber sie ist anders. Die Oberflächen folgen eigenen Ideen und sehen nicht aus wie die bekannten Abo-Programme. Manche Funktionen heißen anders

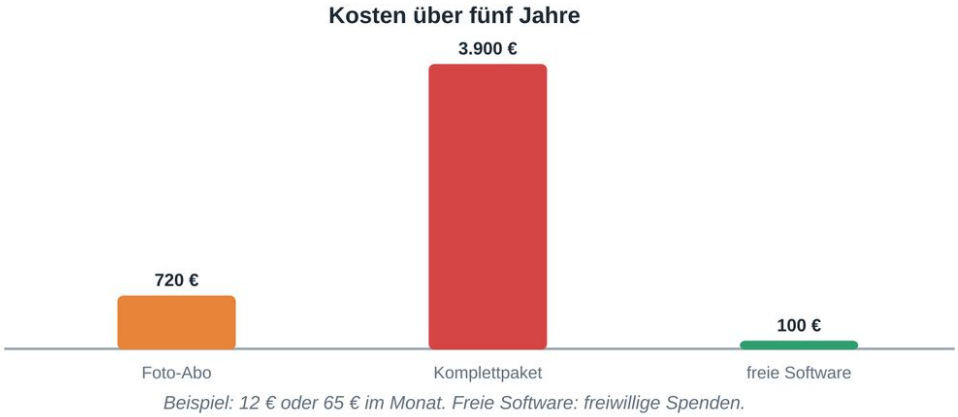
oder liegen an einer anderen Stelle. Wer jahrelang mit einem bestimmten Programm gearbeitet hat, braucht einige Abende, um sich umzugewöhnen. Anhang G hilft dabei mit einer Übersicht, welche Funktion wo heißt.

Freie Software ist auch kein Ersatz für alles. Profis, die mit Agenturen und Druckereien Dateien austauschen, sind oft auf bestimmte Formate angewiesen, die nur kommerzielle Programme vollständig beherrschen. Für Hobbyfotografen, Familien und Vereine spielt das selten eine Rolle. Ihre Ergebnisse sind Fotos, Karten und Filme in Standardformaten, die jedes Gerät anzeigen kann.

Erwartung	**Wirklichkeit**
kostet nichts, kann nichts	kann sehr viel, kostet nichts
sieht aus wie das Abo-Programm	eigene Oberfläche, eigene Begriffe
ohne Hilfe nutzbar	Handbücher und Foren, oft auf Deutsch
nur für Linux	läuft auf Windows, macOS und Linux
unsicher	offener Quelltext, aus offiziellen Quellen laden

1.6 Was es wirklich kostet

Freie Software kostet kein Geld, aber Zeit. Die Einarbeitung braucht einige Abende pro Programm. Dafür entfallen die Monatsgebühren dauerhaft. Thomas und Sabine haben für ihr Projekt etwa 60 Stunden gebraucht, verteilt auf fünf Monate. Ein großer Teil davon ging nicht in das Erlernen der Programme, sondern in das Sichten von Material und das Erzählen der Geschichte, Arbeit, die mit jedem Programm gleich viel Zeit gekostet hätte.



Abo und freie Software: Kosten über fünf Jahre

Viele Nutzer freier Software spenden einmal im Jahr einen kleinen Betrag an die Projekte, die sie nutzen. Das ist freiwillig, hilft aber, die Entwicklung zu sichern. Thomas und Sabine haben nach der Silberhochzeit je 20 Euro an die fünf Projekte gespendet, zusammen 100 Euro, weniger als ein halbes Jahr seines alten Abos.

1.7 Ein Projekt statt eines Kurses

Die meisten Menschen lernen ein Programm nicht, indem sie ein Handbuch von vorn bis hinten lesen, sondern indem sie etwas Konkretes damit machen. Deshalb ist dieses Buch um ein Projekt herum gebaut. Thomas und Sabine haben ein Ziel, einen Termin und ein Publikum. Jedes Kapitel bringt sie diesem Ziel einen Schritt näher.

Du kannst ein eigenes Projekt wählen, das zu dir passt: einen Film für einen runden Geburtstag, ein Fotobuch vom Urlaub, eine Chronik deines Vereins, ein Hörbuch mit den Geschichten deiner Großeltern. Wichtig ist, dass es ein Ergebnis gibt, auf das du dich freust, und einen Zeitpunkt, an dem es fertig sein soll. Ein festes Ziel hilft über die Abende hinweg, an denen ein Programm nicht tut, was du willst.

1.8 Werkstatt: Deine Abos

Schreib alle Abos auf, die du für kreative Arbeit bezahlst: Bildbearbeitung, Videoschnitt, Musik, Cloudspeicher, Vorlagen, Schriften. Notiere für jedes den Preis pro Jahr, die Kündigungsfrist und wie oft du es tatsächlich nutzt.

Prüfe bei jedem Abo, welche Dateien du vor einer Kündigung sichern müsstest. Lege diese Liste in deinen Projektordner. Kündige noch nichts, bevor du die freien Programme ausprobiert hast.

1.9 Vertiefung: Wer freie Software bezahlt

Freie Software entsteht nicht aus dem Nichts. Hinter darktable, GIMP, Inkscape, Audacity und Kdenlive stehen Menschen, die viele Stunden in die Entwicklung stecken. Manche arbeiten in ihrer Freizeit, andere werden von Firmen bezahlt, die das Programm nutzen oder verbreiten. Einige Projekte erhalten Zuschüsse aus Förderprogrammen für offene Software, auch aus Europa. Und viele leben zu einem Teil von Spenden.

Audacity wird seit einigen Jahren von einem Unternehmen getragen, das auch Musikprogramme entwickelt; das Programm selbst bleibt frei. Kdenlive gehört zur großen Gemeinschaft KDE, die eine Vielzahl freier Programme pflegt. GIMP und Inkscape werden von gemeinnützigen Strukturen getragen. Diese Vielfalt ist ein Schutz: Kein einzelnes Unternehmen kann die Programme einfach einstellen oder ein Abo einführen. Selbst wenn eine Gruppe aufhört, kann eine andere den offenen Quelltext übernehmen und weiterentwickeln.

1.10 Häufige Fragen

Ist freie Software legal?

Ja, vollständig. Die Lizenzen erlauben ausdrücklich, die Programme privat und beruflich kostenlos zu nutzen.

Kann ich meine alten Bearbeitungen übernehmen?

Meist nicht vollständig. Die RAW-Originale lassen sich neu entwickeln, die Einstellungen des alten Programms aber nicht übertragen. Exportierte Bilder bleiben natürlich erhalten.

Muss ich das Abo sofort kündigen?

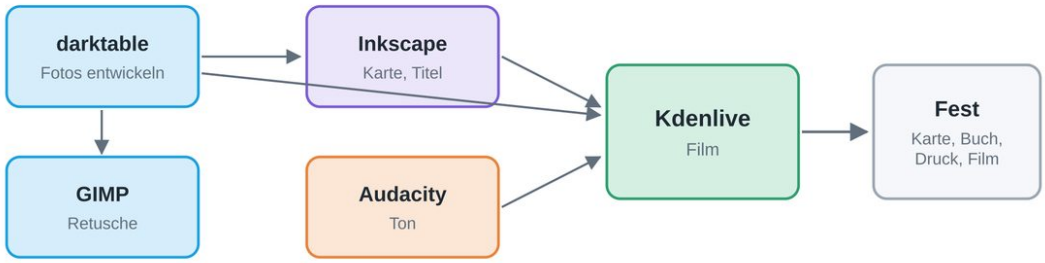
Nein. Probiere die freien Programme zuerst aus, während das Abo noch läuft. Kündige erst, wenn du sicher bist und alles Wichtige gesichert hast.

2 Die freien Werkzeuge im Überblick

2.1 Fünf Programme, ein Projekt

Für das Projekt der Lindners braucht es fünf Werkzeuge, jedes für eine eigene Aufgabe. Das klingt nach viel, aber jedes Programm ist auf seine Aufgabe zugeschnitten und deshalb überschaubar. Wer versucht, mit einem einzigen Programm alles zu machen, kämpft mit Kompromissen. Wer für jede Aufgabe das passende Werkzeug wählt, kommt schneller zum Ziel.

Die fünf Programme arbeiten gut zusammen. darktable entwickelt die Fotos und gibt sie an GIMP weiter, wenn eine Retusche nötig ist. Inkscape nimmt die fertigen Fotos für die Einladung auf. Audacity bereitet den Ton vor, Kdenlive fügt Fotos, Videos und Ton zum Film zusammen. Die Übergabe geschieht über Dateien in Standardformaten, nicht über geheime Schnittstellen.



Fünf Werkzeuge und wie sie zusammenarbeiten

2.2 darktable: Fotos entwickeln

darktable ist ein Programm zum Entwickeln von RAW-Fotos und zum Verwalten großer Bildersammlungen. Es arbeitet zerstörungsfrei: Das Original bleibt unverändert, alle Bearbeitungen werden als Anweisungen gespeichert und erst beim Export angewendet. Das Programm hat zwei Hauptansichten, den

Leuchttisch zum Sichten und Bewerten und die Dunkelkammer zum Bearbeiten.

darktable ist mächtig, und seine Oberfläche wirkt am Anfang überwältigend. Es gibt über 60 Module für alle denkbaren Bearbeitungen. Für gute Ergebnisse brauchst du aber nur ein gutes Dutzend davon. Die Kapitel 7 bis 9 zeigen, welche das sind und in welcher Reihenfolge du sie einsetzt.

2.3 GIMP: Retusche und Ebenen

GIMP ist ein Bildbearbeitungsprogramm für Arbeiten, die über das Entwickeln hinausgehen: störende Dinge aus einem Foto entfernen, mehrere Bilder zu einer Collage zusammensetzen, Text auf ein Bild legen. GIMP arbeitet mit Ebenen, die wie durchsichtige Folien übereinanderliegen. Seit der großen Version 3 gibt es auch Filter, die sich nachträglich ändern lassen, und die neueste Version unterstützt sogar Vektorebenen.

Für Thomas ist GIMP das Werkzeug für besondere Fälle. Neun von zehn Fotos sind nach darktable fertig. Das zehnte, etwa ein Gruppenbild mit einem Fremden am Rand oder ein altes Hochzeitsfoto mit Kratzern, kommt in GIMP.

2.4 Inkscape: Karten und Grafiken

Inkscape ist ein Programm für Vektorgrafik. Anders als Fotos bestehen Vektorgrafiken nicht aus Bildpunkten, sondern aus Linien, Formen und Text, die mathematisch beschrieben sind. Sie lassen sich beliebig vergrößern, ohne unscharf zu werden. Das macht Inkscape ideal für Einladungskarten, Plakate, Logos und Titelgrafiken für Filme.

Inkscape kann Fotos einbinden, Text gestalten und Seiten für den Druck vorbereiten. Es speichert im offenen Format SVG, das auch Webbrowser anzeigen können, und exportiert als PDF für die Druckerei oder als PNG für den Bildschirm.

2.5 Audacity: Ton aufnehmen und bearbeiten

Audacity ist das bekannteste freie Programm für Tonaufnahmen. Es nimmt über ein Mikrofon auf, schneidet Ton, entfernt Rauschen und gleicht Lautstärken an. Für Podcasts, Hörbücher und den Ton in Filmen ist es seit über zwanzig Jahren eine feste Größe. Die Version 4, die im Herbst 2026 erschienen ist, hat eine neu gestaltete Oberfläche bekommen, die Arbeitsweise ist aber gleich geblieben.

Im Projekt der Lindners nimmt Audacity die Erinnerungen der Kinder auf, säubert den Ton der alten Videokassetten und bereitet die Musik vor.

2.6 Kdenlive: Filme schneiden

Kdenlive ist ein Programm zum Schneiden von Videos. Es hat eine Zeitleiste mit mehreren Spuren für Bild und Ton, beherrscht Übergänge, Titel, Farbkorrektur und Effekte und exportiert in allen gängigen Formaten. Es ist Teil der großen KDE-Gemeinschaft und erscheint dreimal im Jahr in einer neuen Version.

Kdenlive ist für Sabine das Herzstück des Projekts. Hier entsteht der Film aus 25 Jahren, der am Fest gezeigt wird. Die Kapitel 18 bis 24 begleiten sie vom leeren Projekt bis zum fertigen Film.

Programm	Aufgabe	eigenes Format	Kapitel
darktable	RAW entwickeln, Fotos verwalten	Begleitdatei XMP	6 bis 9, 11
GIMP	Retusche, Ebenen, Collagen	XCF	10, 13
Inkscape	Karten, Grafiken, Titel	SVG	12
Audacity	Ton aufnehmen und bearbeiten	AUP3	14 bis 17
Kdenlive	Filme schneiden	KDENLIVE	18 bis 24

2.7 Weitere nützliche Helfer

Neben den fünf Hauptprogrammen gibt es einige kleine Helfer, die im Projekt nützlich sind. Ein Mediaplayer wie VLC spielt fast jedes Video- und Tonformat ab und hilft beim Sichten. Ein Programm zum Umwandeln von Videos, etwa HandBrake, wandelt ungewöhnliche Formate in solche um, die Kdenlive gut verarbeitet. Und ein Programm zum Vergleichen von Ordnern hilft beim Archivieren, wie Kapitel 27 zeigt.

Für die Verwaltung einer großen Fotosammlung über viele Jahre und Geräte hinweg gibt es eigene Lösungen, etwa einen selbst betriebenen Fotodienst. Dieses Buch konzentriert sich auf das Bearbeiten. Für das Ordnen der Familienfotos genügen hier die Funktionen von darktable und eine klare Ordnerstruktur.

> **Tipp:** Lade alle Programme nur von den offiziellen Webseiten der Projekte oder aus dem App-Store deines Betriebssystems. Im Netz kursieren Kopien mit unerwünschten Zusätzen. Die Adressen stehen in Anhang A und in den Quellen am Ende des Buches.

2.8 Ein Abend zum Ausprobieren

Bevor du dich auf ein großes Projekt einlässt, lohnt ein Abend, an dem du jedes Programm einmal mit einer kleinen Aufgabe ausprobierst. Es geht nicht darum, etwas Fertiges zu schaffen, sondern ein Gefühl für die Programme zu bekommen: Wie reagieren sie, wie schnell sind sie auf deinem Computer, welche Begriffe verwenden sie? Wer diesen Abend auslässt, stolpert später mitten im Projekt über Dinge, die er in Ruhe hätte klären können.

Thomas und Sabine haben im April einen solchen Abend gemacht, mit einer Flasche Wein und einer Liste. Thomas hat in darktable ein Foto vom letzten Weihnachtsfest entwickelt und dabei nur Belichtung und Zuschnitt verändert. Sabine hat in Kdenlive drei Handyvideos aneinandergereiht und als Datei exportiert. Gemeinsam haben sie in Audacity eine kurze Sprachnachricht an Lea aufgenommen und in Inkscape einen Zettel mit dem Wort

„Silberhochzeit“ in einer schönen Schrift gestaltet. GIMP haben sie nur geöffnet und wieder geschlossen.

Programm	Aufgabe für den ersten Abend	Zeit
darktable	ein Foto importieren, aufhellen, zuschneiden, exportieren	30 Minuten
GIMP	ein Foto öffnen, Text daraufsetzen, exportieren	20 Minuten
Inkscape	ein Wort in einer Schrift setzen, als PDF speichern	20 Minuten
Audacity	zehn Sekunden aufnehmen, als MP3 exportieren	15 Minuten
Kdenlive	drei Clips aneinanderreihen, als MP4 rendern	30 Minuten

Am Ende des Abends hatten beide eine klare Vorstellung davon, was auf sie zukommt. Thomas war von darktable zunächst überfordert, weil es so viele Module zeigt, fand aber die Ergebnisse beeindruckend. Sabine war erstaunt, wie schnell sie in Kdenlive einen ersten kleinen Film hatte. Und beide haben gemerkt, dass Sabines MacBook bei Videos deutlich schneller ist als Thomas' Laptop. Deshalb haben sie entschieden, den Film auf dem MacBook zu schneiden.

> **Tipp:** Schreib dir an diesem Abend auf, was dich verwirrt oder geärgert hat. Viele dieser Punkte klären sich in den folgenden Kapiteln. Wenn nicht, sind sie gute Fragen für ein Forum.

2.9 Werkstatt: Die Programme kennenlernen

Installiere die fünf Programme nach den Hinweisen in Anhang A. Öffne jedes Programm einmal, sieh dir die Oberfläche an und schließe es wieder. Notiere, welches dir vertraut vorkommt und welches fremd.

Öffne in darktable ein beliebiges Foto, in GIMP dasselbe Foto, in Audacity eine Musikdatei und in Kdenlive ein kurzes Handyvideo.

Du musst noch nichts bearbeiten. Es geht nur darum, dass jedes Programm einmal läuft.

2.10 Vertiefung: Warum nicht ein Programm für alles?

Viele fragen, warum man nicht ein einziges Programm für Fotos, Grafik, Ton und Video nehmen kann. Es gibt solche Alleskönner, frei und kommerziell. Sie haben aber einen Preis: Jede Aufgabe ist darin nur so gut gelöst, wie es die gemeinsame Oberfläche zulässt. Ein Programm, das gleichzeitig RAW-Fotos entwickeln und Filme schneiden will, macht oft beides nur mittelmäßig.

Spezialisierte Programme haben dagegen eine Oberfläche, die genau auf ihre Aufgabe zugeschnitten ist. Wer einmal verstanden hat, wie darktable denkt, findet sich schnell darin zurecht, auch nach Monaten Pause. Der Nachteil ist, dass man mehrere Programme lernen muss. Dieses Buch nimmt dir einen Teil dieser Arbeit ab, indem es nur die Wege zeigt, die du für ein typisches Familienprojekt brauchst.

2.11 Häufige Fragen

Gibt es die Programme auf Deutsch?

Ja, alle fünf haben eine deutsche Oberfläche. Sie stellt sich meist automatisch nach der Sprache des Betriebssystems ein.

Laufen die Programme auch auf einem Tablet?

Nein, sie sind für Computer mit Windows, macOS oder Linux gemacht. Für Tablets gibt es eigene Apps mit weniger Funktionen.

Muss ich alle fünf Programme lernen?

Nur die, die du für dein Projekt brauchst. Wer nur Fotos bearbeitet, kommt mit darktable und gelegentlich GIMP aus.