

RadianceKit — Pressekit

3D Gaussian Splatting, nativ auf dem Mac. Ohne Cloud, ohne NVIDIA, ohne Kommandozeile.

RadianceKit verwandelt eine Handvoll Fotos oder ein kurzes Video in ein fotorealistisches 3D-Modell — vollständig auf dem eigenen Mac gerechnet, mit der Apple-Silicon-GPU. Kein Server-Upload, kein Abo für Rechenzeit, kein Python, kein Terminal.

Auf einen Blick (Fact Sheet)

Produkt	RadianceKit
Was es ist	Native macOS-App für 3D Gaussian Splatting (3DGS) — Training, Betrachtung und Export auf dem Gerät
Kategorie	Grafik & Design (Mac App Store)
Plattform	macOS 26 (Tahoe) oder neuer, Apple Silicon (M1 oder neuer)
Aktuelle Version	1.8.0 (Juli 2026) — seit Anfang 2026 im Store, seither laufend weiterentwickelt
Preis	Kostenlos testen (3-Tage-Vollzugriff), danach einmaliger In-App-Kauf US\$ 7,99 (regionaler Gegenwert) — kein Abo
Sprachen	Bedienoberfläche und vollständiges Handbuch in 18 Sprachen
Export	6 Dateiformate (PLY, komprimiertes PLY, SOG, SPZ, glTF/GLB, .splat) plus Orbit-Video, Wackelbild und Web-Viewer · Veröffentlichung zu SuperSplat
Datenschutz	100 % lokal — Bilder verlassen den Mac nicht
Mac App Store	https://apps.apple.com/app/id6760346035
Website	https://radiancekit.de
Entwickler	Björn Kindler (unabhängiger Entwickler, Unterhaching bei München)

Kurzbeschreibung (Boilerplate)

Eine Zeile: RadianceKit ist eine native macOS-App, die fotorealistische 3D-Szenen per Gaussian Splatting direkt auf der Apple-Silicon-GPU trainiert — lokal, privat und ohne Spezial-Hardware.

Kurz (ca. 50 Wörter): RadianceKit bringt 3D Gaussian Splatting auf den Mac: Fotos oder Videos rein, fotorealistisches 3D-Modell raus — komplett auf dem Gerät mit der Apple-Silicon-GPU gerechnet. Keine Cloud, keine NVIDIA-Karte, keine Kommandozeile. Mit integrierter Structure-from-Motion-Pipeline, Echtzeit-Vorschau und Export in sechs gängige 3D-Formate.

Lang (ca. 110 Wörter): Gaussian Splatting gilt als die spannendste 3D-Rekonstruktions-Technik der letzten Jahre — bislang aber fast ausschließlich auf NVIDIA-GPUs, in der Cloud oder über kryptische Kommandozeilen-Werkzeuge zugänglich. RadianceKit ändert das: Die App trainiert vollständige Gaussian-Splatting-Szenen direkt auf dem Mac, über Apples Metal-GPU-Compute, in einer aufgeräumten nativen Oberfläche. Nutzer ziehen einen Bilderordner oder ein Video hinein, die integrierte Structure-from-Motion-Pipeline rekonstruiert die Kamerapositionen, und das Training läuft mit Live-Vorschau im Viewport. Zwei wissenschaftlich fundierte Trainings-Strategien (Classic und MCMC), validierte Qualitäts-Presets und WYSIWYG-Export in sechs Formate machen das Ergebnis sofort weiterverwendbar — vom Web-Viewer bis zur 3D-Pipeline. Alles bleibt lokal auf dem Gerät.

Das Problem, das RadianceKit löst

Gaussian Splatting erzeugt verblüffend realistische, frei navigierbare 3D-Szenen aus normalen Fotos. Die Einstiegshürde war bisher hoch: Man brauchte eine NVIDIA-Grafikkarte, Cloud-Credits oder den Mut, sich durch Python-Umgebungen, COLMAP-Builds und Kommandozeilen-Flags zu kämpfen. Mac-Nutzer waren faktisch ausgeschlossen.

RadianceKit macht aus diesem Forschungs-Workflow eine App, die sich anfühlt wie eine Mac-App: Drag & Drop rein, fotorealistisches 3D raus.

Alleinstellungsmerkmale (USPs)

1. **Vollständig nativ auf Apple Silicon.** Training und Rendering laufen über Metal-GPU-Compute — kein CUDA, kein OpenCL, kein Python, kein Docker. Von MacBook Air bis Mac Studio.
2. **On-Device — nichts wird hochgeladen.** Die Bilder bleiben auf dem Mac. Volle Datenkontrolle, kein Warten auf Server-Queues, kein Abo für Rechenzeit.

2a. **Die vollständige Kette in einer App.** Von den Aufnahmen über die Bestimmung der Kamerapositionen bis zum fertigen Splat. Es gibt weitere Werkzeuge, die lokal auf dem Mac trainieren — sie erwarten die Kamerapositionen jedoch aus einem zweiten Programm.

3. **Zwei wissenschaftlich fundierte Strategien.** *Classic* (Clone/Split/Prune, Kerbl et al. 2023) und *MCMC* (Stochastic Gradient Langevin Dynamics, Kheradmand et al. 2024, NeurIPS-Spotlight) — Letzteres erreicht vergleichbare Qualität mit deutlich weniger Gaussians.
 4. **Validierte Presets statt Rätselraten.** Qualitäts-Stufen und neue Capture-Class-Presets (Drohne/Luftaufnahme, 360°-Walkaround, Foto/Objekt) sind über 560+ dokumentierte Experimente abgestimmt — keine willkürlichen Defaults.
 5. **Echtzeit-Viewport mit Trainings-Qualität.** Live-Vorschau während des Trainings, und seit Version 1.7 ein eigener Renderer mit echtem WYSIWYG zwischen Vorschau und Export.
 6. **Integrierte Pipeline, sechs Export-Formate.** Structure-from-Motion ist eingebaut (Apple-Photogrammetrie als Standard, eigener Löser oder COLMAP-Arbeitsbereiche wahlweise). Export nach PLY, komprimiertem PLY, SOG, SPZ, glTF/GLB und .splat — plus Orbit-Video, Wackelbild, Web-Viewer und Veröffentlichung zu SuperSplat.
 7. **Szenen-Editor.** Fertige Szenen lassen sich in der App aufräumen: Pinselauswahl mit scharfen Kanten, Zylinder-Zuschnitt, verschiebbare Bearbeitungs-Ebene, Farbangleich gegen eine gemalte Referenzfläche, mehrstufiges Widerrufen.
-

Funktions-Highlights

- **Foto- oder Video-Import** per Drag & Drop, inklusive 360°-Panorama- und Drohnen-Material.
 - **Integrierte SfM-Pipeline** rekonstruiert Kamerapositionen automatisch.
 - **GPU-Training auf Apple Silicon** mit Live-Viewport-Vorschau.
 - **Capture-Class-Presets** für reale Szenen-Typen, jeweils end-to-end abgestimmt.
 - **„Look“-Nachbearbeitung** (Sättigung, Splat-Größe und -Länge, Fern-Fade) für jede geladene Szene.
 - **Editor** zum Aufräumen von Artefakten — gelöschte Splats bleiben auch im Export weg.
 - **Sechs Export-Formate + Orbit-Video** für Web-Viewer, Game-Engines und 3D-Pipelines.
 - **17-sprachige Oberfläche**, 18-sprachiges Handbuch.
-

Neu in Version 1.8.0 (Juli 2026)

- **Szenen-Editor.** Bereiche per Pinsel auswählen und löschen, wahlweise mit scharfen Kanten, die auch angeschnittene Splats sauber trennen. Zylinder-Zuschnitt für Drohnen- und Rundum-Aufnahmen. Verschiebbare Bearbeitungs-Ebene, die jeden Eingriff auf eine Scheibe der Szene begrenzt. Farben angleichen oder entsättigen, wahlweise gegen eine selbst gemalte Referenzfläche. Mehrstufiges Widerrufen.
 - **Deutlich genauere Kamerapositionen.** Der App-eigene Löser hat den größten Genauigkeitssprung seit Erscheinen gemacht und richtet nun auch Aufnahmeserien vollständig aus, an denen er zuvor ausstieg. Das neue Preset „Maximum Quality (Native)“ bündelt die aufwendigste Einstellung.
 - **Veröffentlichen zu SuperSplat** direkt aus der App; Einlesen eigener komprimierter PLY-Dateien.
 - **AprilTag-Erkennung:** gedruckte Marker im Bildmaterial werden erkannt und gemeldet.
 - **Aufgeräumter Inspektor**, sortiert nach dem Arbeitsablauf; nicht verfügbare Einstellungen bleiben sichtbar statt zu verschwinden.
 - **Ruhigere Darstellung** im Viewport.
-

Story-Winkel für Redaktionen

Für Mac- und Consumer-Tech-Medien: „Gaussian Splatting endlich nativ auf dem Mac“ — die Technik, über die alle reden, läuft jetzt ohne NVIDIA, Cloud oder Terminal auf jedem Apple-Silicon-Mac. Apples Photogrammetrie und Metal-Compute, in einer App vereint.

Für 3D-, Grafik- und VFX-Fachpresse: Workflow-Geschichte: integrierte SfM, Classic- vs. MCMC-Training, validierte Presets und WYSIWYG-Export — wie sich Splats vom Capture bis in die Pipeline (gITF, SPZ, .splat) bringen lassen, ohne den Mac zu verlassen. Neu ist der Editor: Aufräumen gehört zur Rekonstruktion dazu, und bisher hieß das, die Szene in ein anderes Werkzeug zu exportieren.

Einordnung, die sich zitieren lässt: Das Verfahren ist in der Produktion angekommen — Framestore setzte 4D-Gaussian-Splatting für die Hologramm-Sequenzen in James Gunns *Superman* (2025) ein. In der Denkmalpflege genügt für brauchbare Ergebnisse eine Aufnahme mit dem Telefon, und die Auslieferung fällt rund vierzigmal leichter aus als bei Laserscans. Wo Millimeter zählen, ersetzt das Verfahren Photogrammetrie und Laserscanning allerdings nicht; es ist ein Mittel der Anschauung, nicht der Vermessung. **Zu Apple:** die im Juni angekündigte neue Flyover-Darstellung in Karten wird von Fachbeobachtern als Gaussian Splatting eingeordnet — Apple selbst nennt den Begriff nicht. Belegt ist dagegen, dass Apple eigene Forschung dazu veröffentlicht und in visionOS 27 entsprechende Schnittstellen ausliefert.

Für Foto- und Drohnen-Medien: Vom Bild zum begehbaren 3D-Modell: Wie Foto-, 360°- und Drohnen-Aufnahmen mit den neuen Capture-Class-Presets zu fotorealistischen, frei navigierbaren Szenen werden — direkt auf dem MacBook im Feld.

Hintergrund / Indie: Ein unabhängiger Entwickler aus dem Münchner Umland, 560+ dokumentierte Trainings-Experimente, bootstrapped — und eine App, die Forschungs-Code in ein natives Mac-Erlebnis übersetzt.

Über den Entwickler

RadianceKit ist das Werk von **Björn Kindler**, einem unabhängigen Software-Entwickler aus Unterhaching bei München. Die App entstand aus mehr als 560 dokumentierten Trainings-Experimenten mit dem Ziel, eine im Forschungsumfeld entstandene Technik für Mac-Nutzer alltagstauglich zu machen — ohne Spezial-Hardware und ohne Kommandozeile. RadianceKit ist eigenfinanziert (bootstrapped).

Zitat (Entwurf — bitte freigeben/anpassen): > „3D-Grafik fasziniert mich, seit ich als Jugendlicher am C64 mit GigaCAD herumgebaut habe und mich auf dem Amiga von Quicksilver über TurboSilver bis Imagine vorgearbeitet habe. Dieser Faden zieht sich bis heute. Mit Gaussian Splatting gibt es endlich fotorealistisches 3D aus ganz normalen Fotos — aber jeder Weg dorthin führte über NVIDIA-Karten, Cloud-Dienste oder die Kommandozeile. Ich wollte, dass mein Mac das einfach kann: Fotos hineinziehen, ein fotorealistisches 3D-Modell herausbekommen, und nichts verlässt den Rechner. Genau das ist RadianceKit.“ — Björn Kindler

Preis & Verfügbarkeit

- **Kostenloser Test:** 3 Tage voller Funktionsumfang.
 - **Vollversion:** einmaliger In-App-Kauf US\$ 7,99 (regionaler Gegenwert) — kein Abo.
 - **Erhältlich:** weltweit im Mac App Store.
 - **Voraussetzung:** macOS 26 (Tahoe) oder neuer, Apple Silicon (M1 oder neuer).
-

Bild- & Video-Material

Auf Anfrage stellen wir ein Presse-Asset-Paket bereit (App-Icon, Screenshots, Promo-Video, Beispiel-Splats). Verfügbar:

- **App-Icon** (1024 px, PNG)
- **Screenshots** der App (Simple- und Expert-Modus, Viewport, Export)
- **Promo-Video** (Querformat; Hochformat- und Story-Varianten vorhanden)
- **Beispiel-Szenen** als fertige Splats zum eigenen Betrachten

Anfrage an den unten genannten Pressekontakt — wir senden ein gebündeltes Download-Paket.

Pressekontakt

Kindler Dev — Björn Kindler Bischofshofener Str. 9, 82008 Unterhaching, Deutschland E-Mail: info@kindler-dev.de Telefon: +49 89 62084444 Web: <https://radiancekit.de>

Rezensions-Codes für den vollen Funktionsumfang stellen wir Redaktionen gerne bereit.

RadianceKit ist ein Produkt von Björn Kindler. Apple, Apple Silicon, Mac, macOS und Metal sind Marken der Apple Inc. Die Nennung erfolgt rein beschreibend; eine Verbindung oder Empfehlung durch Apple besteht nicht.