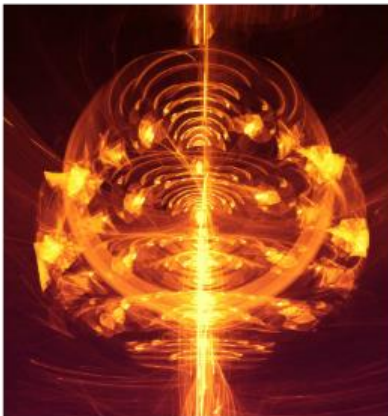


The logo for Amberlight 2, featuring a stylized orange and black circular emblem with intricate, swirling patterns.

Amberlight 2

Benutzerhandbuch
v. 2.1



Einführung

Willkommen zu Amberlight 2!

Amberlight ist ein einzigartiges Kunstwerkzeug, welches wunderschöne computergenerierte Bilder und Animationen kreiert. Ein Millionen von Teilchen fliegen durch Ihre Szene und man kann sie mit den speziellen Amber Felder steuern. Egal, ob Sie ein erfahrener Künstler oder ein kompletter Kunstanfänger sind, mit dem Spielen und Experimentieren mit diesem Werkzeug können Sie fantastische Bilder und Motion Graphics erstellen. In der Welt der Computerkunst ist es ein one-of-a-kind Werkzeug, welches Ihren künstlerischen Horizont erweitert und ein ganz neues Kunsterlebnis bietet.

Amberlight 2 wird mit vielen innovativen Features wie fortgeschrittenem Animationsmodus, Modifikatoren und Variationen verstärkt. Von nun an können die Benutzer das Leben in ihre Kunstwerke einatmen und makellose Animationen erzeugen, die als das Video oder Bildsequenzen gespeichert sind.

Ähnlich wie beim Flame Painter, Amberlight wurde ursprünglich als ein Experimentierprojekt in meiner Serie "I am an Artist" entwickelt. Meine erste Vision sollte ein Programm sein wo jeder etwas Schönes gestalten konnte. Es sollte ein Werkzeug sowohl für den Künstler als auch für Leute ohne künstlerisches Talent sein, die was Einzigartiges gestalten wollen.

Der Mangel an Inspiration ist oft der Grund warum Menschen nicht kreativ sind, jedoch können die Werkzeuge die wir nutzen eine Quelle der Inspiration sein. Mit jedem Werkzeug, das einen inspiriert, kann jeder zum Künstler werden.

Dieses Manual umfasst die Funktionen und Anwendung des Programms und erklärt Ihnen was Sie wissen müssen, um Amberlight zu verwenden und wie eine ganz neue kreative Art und Weise der Selbstdarstellung zu finden.

Danke, dass Sie Amberlight erworben haben. Wir hoffen Sie haben viel Spaß damit!

Peter Blaškovič
Entwickler von Amberlight

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Willkommen zu Amberlight 2!	2
Erste Schritte	5
Installation und Registrierung von Amberlight	5
Benutzeroberfläche	7
Scene Panel / Szene-Fenster	8
Parameters Panel / Parameter-Fenster	8
Modifiers Panel / Modifikatoren-Fenster	9
Variations / Variationen	9
Wave / Welle	9
Contrast Curve / Kontrastkurve	10
Filter / Filter-Fenster	10
Navigator Panel / Navigationsfenster	10
Palette Panel / Palette-Fenster	11
Layers Panel / Ebenenfenster	12
Timeline Panel / Zeitleiste	12
Edit Fields / Feldbearbeitung	14
Feldparameter	14
Arbeiten mit Feldern	15
Die Menüleiste	16
File Menu / Datei	16
Edit Menu / Bearbeiten-Menü	19
Scene Menu / Szene-Menü	19
Filter Menu / Filter-Menü	20
View Menu / Ansicht	20
Window Menu / Fenster-Menü	20
Help Menu / Hilfe	21
Animation	22
1. Neue Szene erstellen	22
2. Wiedergabegeschwindigkeit und Wiedergabewiederholung	23
3. Arbeiten mit Zeitleiste	24

4. Felder animieren (einfaches Beispiel)	25
5. Experimentieren mit Modifikatoren.....	27
6. Animation Vorschau	29
7. Endgültige Rendering.....	30
Erzeugen, Öffnen und Speichern von Szenen	32
Neue Szene erzeugen	32
Szene öffnen	32
Szene speichern	32
Programm schließen.....	33
Veröffentlichen eigener Werke in der Online-Galerie	34
Galerie-Konto erzeugen.....	34
Veröffentlichen eigener Werke	34
Galerieprofil und Bilder bearbeiten.....	34
Tastenkürzel	35
Copyright & Danksagungen.....	37
Amberlight End-User Software License Agreement	38

Erste Schritte

Installation und Registrierung von Amberlight

Download & Installieren

Nach Erwerb von Amberlight auf unserer Website erhalten Sie eine E-Mail mit dem Download-Link und Ihren Registrierungsdetails.

Mac OS X User

Downloaden Sie die .dmg Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Lokalisieren Sie die Amberlight Installationsdatei "Amberlight 2.1.dmg". Doppelklicken Sie auf den Installer, um die Installation auszuführen.

Windows User

Downloaden Sie die .zip Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Suchen Sie die Amberlight Installationsdatei "Amberlight 2.1.zip". Extrahieren Sie den .zip-Ordner und doppelklicken Sie auf den .exe-Installer, um die Installation auszuführen.

Registrieren

Füllen Sie Ihre Registrierungsdetails gemäß Ihrer Registrierungs-E-Mail aus. Bitte überprüfen Sie, dass Sie mit dem Internet verbunden sind. Die Internetverbindung ist für die Aktivierung erforderlich, um Ihre Registrierungsdetails zu prüfen.

TIPP: Wir empfehlen, Ihren Registrierungsschlüssel und ID per **Copy & Paste** einzufügen, um Rechtschreibfehler zu vermeiden und vice versa.

Der erste Programmstart

Beim ersten Start oder Programmupdates auf eine neuere Version sehen Sie ein Einführungstutorial. Dieses Tutorial wird Sie durch die wichtigsten Amberlight Funktionen leiten. Sie können das Einführungstutorial auch jederzeit vom Menü -> Help starten.

Systemanforderungen

Intel oder äquivalent AMD, OpenGL 2.0 Grafikkarte, 1GB RAM, 40 MB Festplattenspeicher, Windows XP, Vista, 7, 8, 10, oder Mac OS X 10.6 und neuer.

Support für Amberlight

Wenn Sie Hilfe bei der Verwendung von Amberlight benötigen, ziehen Sie bitte das enthaltene Hilfemanual zu Rate. Wir haben versucht, es einfach zu halten und alle erforderlichen Informationen zu umfassen.

Gerne können Sie uns eine E-Mail senden an support@escapemotions.com bei Fragen, technischen Problemen oder wenn Sie uns grüßen möchten.

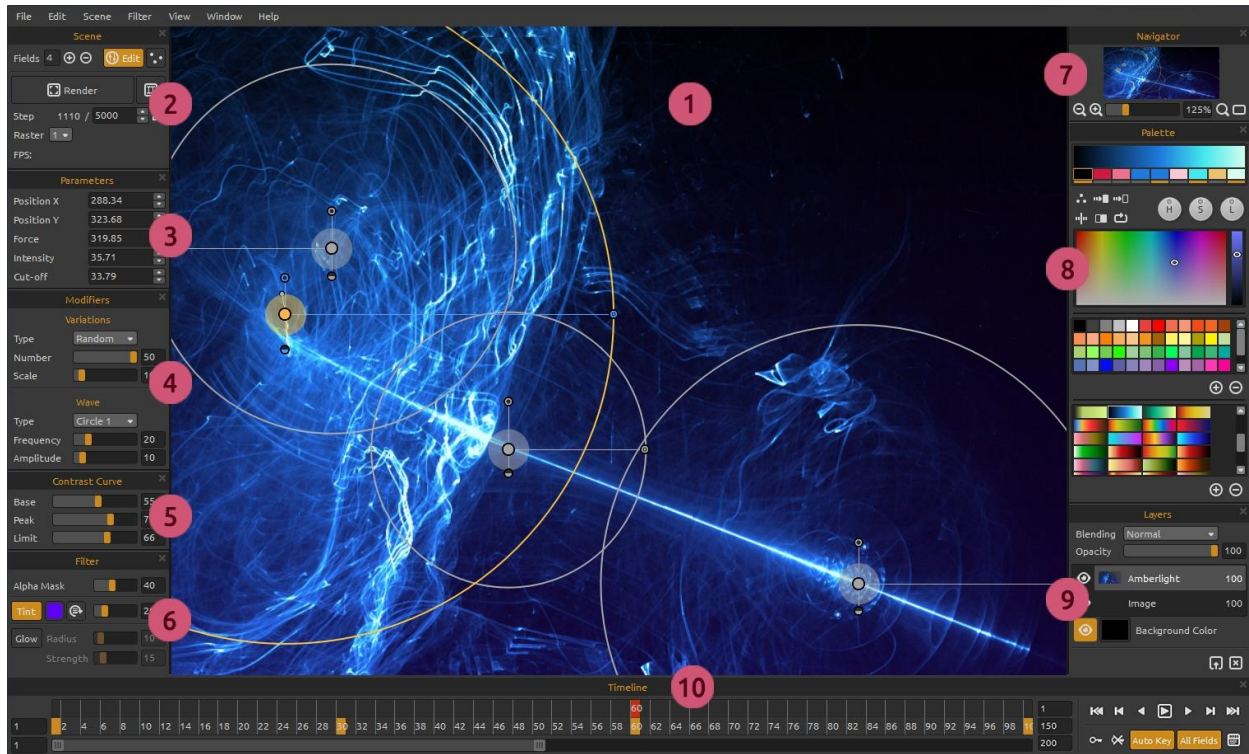
Bevor Sie eine Frage stellen, lesen Sie bitte die **FAQ** auf unserer Website <http://amberlight.escapemotions.com>. Finden Sie dort keine Antwort, fügen Sie bitte Ihre Computerkonfiguration Ihrer E-Mail bei (Windows / Mac OS, 32/64bit OS, Prozessor, Grafikkarte, Speicher). Dies hilft uns, Antworten schneller zu finden.

Community

Bleiben Sie mit uns in Verbindung über unsere Social Media-Kanäle - klicken Sie auf untenstehende Icons und besuchen Sie unsere Seiten auf Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt, Behance und Instagram.



Benutzeroberfläche

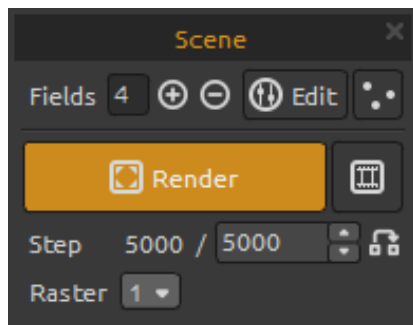


- 1 - Viewport / Ansichtsfenster
- 2 - Scene Panel / Szene-Fenster
- 3 - Parameters Panel / Parameter-Fenster
- 4 - Modifiers Panel / Modifikatoren-Fenster
- 5 - Contrast Curve Panel / Kontrastkurve-Fenster
- 6 - Filter Panel / Filter-Fenster
- 7 - Navigator Panel / Navigationsfenster
- 8 - Palette Panel / Palette-Fenster
- 9 - Layers Panel / Ebenenfenster
- 10 - Timeline / Zeitleiste

Dies ist eine Standardbenutzeroberfläche von Amberlight. Sie können sie nach Ihren Bedürfnissen ändern.

TIPP: Alle Fenster sind andockbar – Sie können deren Positionen verschieben und die Größen ändern.

Scene Panel / Szene-Fenster



Fields / Felder - Felder-Zahl Einstellung (1-12)

⊕ / ⊖ - Markierte Felder hinzufügen oder entfernen.

↕ **Edit / Bearbeiten** - In den Bearbeitungsfeldmodus wechseln.

•• **Random / Regellos** - Zufällige Szene und Felder.

🖼️ **Render / Rendern** - Aktuelle Frames rendern.

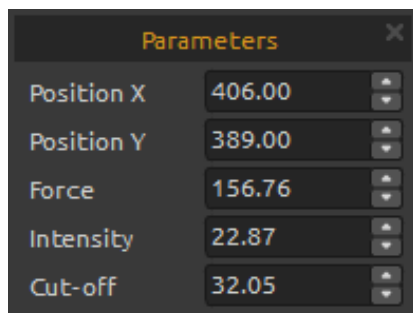
🎞️ **Render animation / Animation rendern** - Die Vorschau der Animation rendern.

Step / Schritt - Die Anzahl den Render-Schritten – Iterationen stellen. Wenn Sie glatt gerenderte Szene haben möchten, stellen Sie es auf 10000. Wenn Sie eine Druckqualität benötigen, soll eine höhere Anzahl gesetzt werden.

🔄 **Use actual value / Aktuellen Wert benutzen** - Den Wert aus Schritt als Endwert verwenden.

Raster - Rasterwert auswählen (1-8). Setzen Sie Raster auf höhere Werte für Vorschau-Zwecke, das Rendering wird schneller sein.

Parameters Panel / Parameter-Fenster



Position X - Die Position X des Feldes stellen.

Position Y - Die Position Y des Feldes stellen.

Force / Kraft - Die Kraft des Feldes stellen.

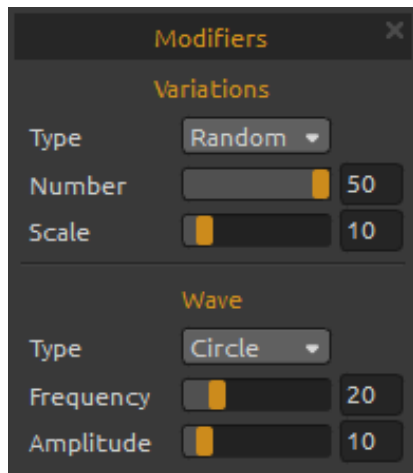
Intensity / Intensität - Die Intensität des Feldes stellen.

Cut-off / Ausschnitt - Setzen Sie den Ausschnitt des Feldes.

Mehr über Feldparameter und wie man sie bearbeiten kann, finden Sie im Kapitel '[Edit Fields / Feldbearbeitung](#)'.

Modifiers Panel / Modifikatoren-Fenster

Experimentieren Sie mit Feld-Modifikatoren und manipulieren Sie das endgültige Aussehen. Modifikatoren unterteilen sich in:



Variations / Variationen

Es gibt zwei **Arten** von Variationen zur Auswahl:

Random / Regellos – die Felder werden zufällige Formen und Formationen erstellen.

Uniform – die Felder werden einheitliche Formen und Formationen erstellen.

Number / Anzahl - Wählen Sie die Anzahl der Variationen (1-50). Die Anzahl beeinflusst, wie viele Variationen auf der Szene erstellt werden.

Scale / Skala - Skalieren Sie die Variationen (1-100). Die Skala beeinflusst die Position jeder Variation. Wenn die Skala niedriger ist, werden die Variationen einander näher gerendert. Wenn die Skala höher ist, werden Variationen weiter voneinander gerendert.

Wave / Welle

Wave / Welle ist ein Modifikator, der den letzten Look beeinflusst. Es gibt sechs verschiedene Arten von Wellenmodifikatoren zur Auswahl:

None / Keine - Kein Wellenmodifikator wird verwendet.

Circle / Kreis - Kreiswelle.

Square / Quadrat - Quadratische Welle.

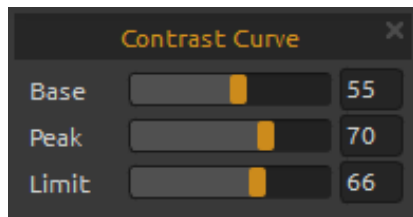
Vertical / Vertikal - Vertikale Welle.

Horizontal - Horizontale Welle.

Frequency / Frequenz - Stellen Sie die Geschwindigkeit, mit der die Wellen auf der Szene wiederholt werden (1-100).

Amplitude - Die Amplitude der Welle (1-100) stellen. Die Amplitude ist der halbe Abstand zwischen den minimalen und maximalen Werten der Welle.

Contrast Curve / Kontrastkurve



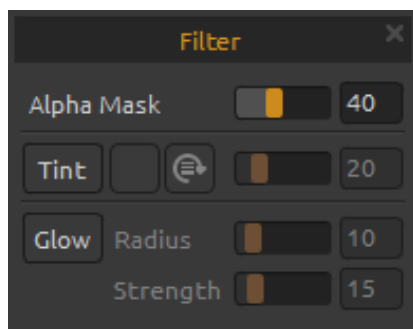
Es gibt drei verschiedene Kontrasteinstellungen:

Base / Basis - Stellt die Basis der Kontrastkurve - Schatten.

Peak / Spitz - Stellt die Spitzen der Kurve - Highlights.

Limit / Höhepunkt - Stellt den Grenzwert der Kurve - Höhepunkt.

Filter / Filter-Fenster



Dies sind die Filterparameter für Sie zu experimentieren:

Alpha Mask - Bild-Opazität von Amberlight (0 - 100).

Tint - Farbverlauffilter ein- und ausschalten, drehen und stellt den Farbton und Radius (0 - 100)

Glow - Leuchteffekt ein- und ausschalten

Radius - den Radiusschein stellen (0 - 100)

Strength / Stärke - die Scheinstärke stellen (0 - 100)

Navigator Panel / Navigationsfenster



Zoom Out / Rauszoomen - aus dem Bild herauszoomen (bis 5%).

Zoom In / Einzoomen - in das Bild reinzoomen (bis 2000%).

Zoom Slider / Zoom-Schieberegler - Den Zoom mit dem Zoom-Schieberegler (1 - 2000%) stellen.

Reset Zoom / Zoomfaktor zurücksetzen - Bitte Zoomwert überprüfen. Beim Click auf diesem Button wird auf 100% gezoomt.

Fit to screen / An Bildschirm anpassen - Passt die Szene

der Bildschirmgröße an.

Palette Panel / Palette-Fenster



Wählen sie einen Farbverlauf und klicken Sie auf die zu ändernde Farbe unterhalb des Farbverlaufs. Einzelne Farben des Verlaufs können ein- bzw. ausgeschaltet werden.

- **Palette** - Systemfarbpalette öffnet sich.
- ▶ **Gradient to White** - Farbverlauf zur weißen Farbe ändern.
- ▶ **Gradient to Black** - Farbverlauf zur schwarzen Farbe ändern.
- || **Flip** - Verlaufsübergang spiegeln
- ▣ **Invert** - Farben in Farbverlauf invertieren
- ↻ **Shift** - Farbverlauf nach rechts verschieben

H | S | L - Farbton | Farbsättigung | Helligkeit - Farbton, Sättigung und Helligkeit aller Farben im Verlauf ändern.

Palette – Farbe wählen.

Color set / Farbset - Standardsatz von verwendeten Farben. Sie können benutzerdefinierte Farben hinzufügen - diese werden für zukünftige Malprojekte gespeichert, auch wenn das Programm geschlossen wird.

⊕ / ⊖ - Farben zum Farbset hinzufügen bzw. entfernen.

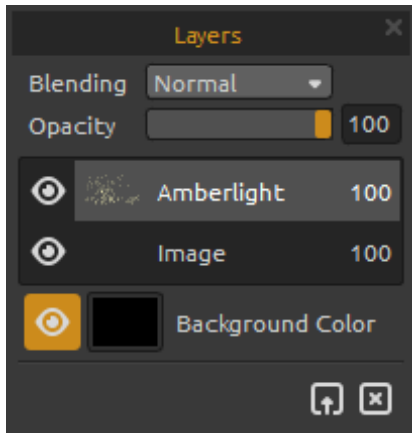
Gradients / Farbverläufe - Farbverlauf aus der Farbverlaufsliste wählen.

⊕ / ⊖ - Farbverläufe hinzufügen bzw. entfernen.



Um eine **monochromatische Farbe** anstelle eines Farbverlaufs zu verwenden, setzen Sie die erste Farbe des Farbverlaufs auf Schwarz, die Mitte auf die Farbe, die Sie verwenden möchten, und die letzte Farbe auf Weiß.

Layers Panel / Ebenfenster



Mit dem Ebenfenster man kann die Ebene bearbeiten and mit den Einstellungen manipulieren.


Blending - Ebenenmodus.


Opacity - Deckkraft der Ebene (0 - 100).

Eye / Augenicon - Ebene sichtbar oder unsichtbar machen.

Background Color / Hintergrundfarbe - Hintergrundfarbe verstecken oder zeigen und Farbton wählen.

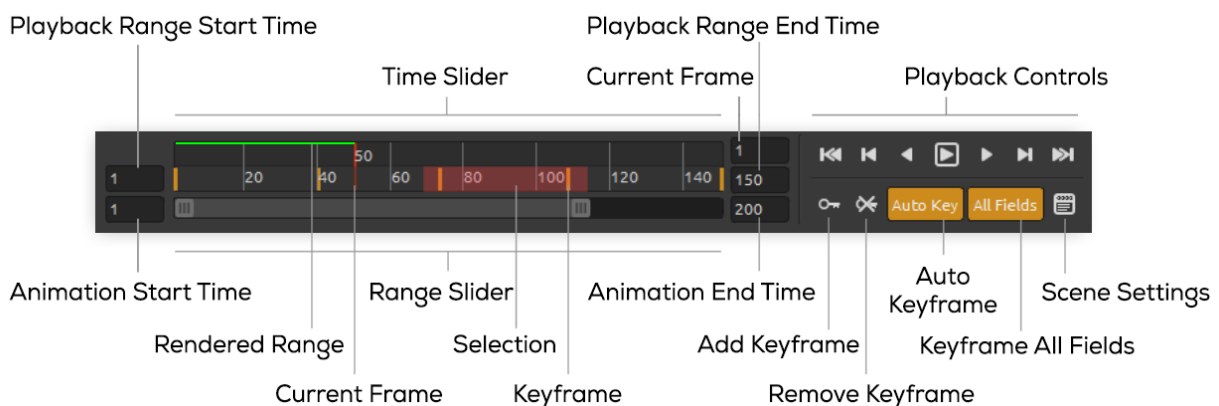
Um eine Szene mit transparentem Hintergrund zu speichern, verstecken Sie die Hintergrundfarbe (das Augenicon klicken) und als .png speichern können.

 **Import Image / Bild importieren** - Das zweite Bild für Komposition importieren.

 **Clear Layer / Ebene leeren** - Ebeneninhalt (Amberlight oder Image) leeren.

Timeline Panel / Zeitleiste

Verwenden Sie die Zeitleiste, um Animationen zu erstellen, zu bearbeiten und Frames und Keys zu manipulieren.



Playback Range Start Time / Startzeit des Wiedergabebereichs - Stellen Sie die Startzeit des Wiedergabebereichs ein. Sie können es ändern, indem Sie eine neue Startzeit eingeben. Wenn Sie einen Wert eingeben, der größer als die Endzeit des Wiedergabebereichs ist, wird die Startzeit des Wiedergabebereichs um eine Einheit weniger als die Endzeit des Wiedergabebereichs verschoben.

Playback Range End Time / Endzeit des Wiedergabebereichs - Stellen Sie die Endzeit des Wiedergabebereichs ein. Sie können es ändern, indem Sie eine neue Endzeit eingeben. Wenn Sie einen Wert eingeben, die kleiner ist als die Startzeit ist, wird die Endzeit zu einer Einheit mehr als die Startzeit des Wiedergabebereichs verschoben.

Animation Start Time / Animation Startzeit - Stellen Sie die Nummer des ersten Frames in der Animation.

Animation End Time / Animation Endzeit - Stellen Sie die Nummer des letzten Frames in der Animation.

Current Frame / Aktuelles Frame - Das Eingabefeld zeigt das aktuelles Frame. Sie können das aktuelles Frame ändern, indem Sie einen neuen Wert eingeben.


Range Slider / Bereich-Schieberegler- Stellen Sie den Wiedergabebereich.

Time Slider / Zeit-Schieberegler - Steuern Sie den Wiedergabebereich, Keys und Auswahl im Wiedergabebereich.

Rendered Range / Gerendertes Bereich - Eine grüne Linie zeigt die Frames, die schon mit der 'Render Animation'-Funktion gerendert wurden.



Selection / Auswahl - Wählen Sie mehrere Keys zu kopieren, ausschneiden, einfügen oder löschen.

Playback-Bedienelemente:

 **Go to Start / Auf Start** - Gehen Sie auf die Startzeit des Wiedergabebereichs

 **Previous Keyframe/ Vorheriges Keyframe** – Gehen Sie zum vorherigen Keyframe.

 **Previous Frame / Vorheriges Frame** – Gehen Sie zum vorherigen Frame.

 **Play / Abspielen** – Animation abspielen. Wenn die Animation abgespielt wird, wechselt das Button auf dem Stopp-Button .

 **Next Frame / Nächstes Frame** - Zum nächsten Frame gehen.

 **Next Keyframe / Nächstes Keyframe** - Zum nächsten Keyframe gehen.

 **Go to End / Zu Ende**- Zur Endzeit des Wiedergabebereichs gehen.

 **Add Keyframe / Keyframe hinzufügen** - Neues Keyframe hinzufügen.

 **Remove Keyframe / Keyframe entfernen** - ausgewählte Keyframe oder Keyframes entfernen.

Auto Key / Auto Key - Automatisches Keyframing. Das Key wird automatisch auf dem aktuellen Frame erstellt. Schalten Sie aus, wenn Sie die Keys manuell einstellen möchten.

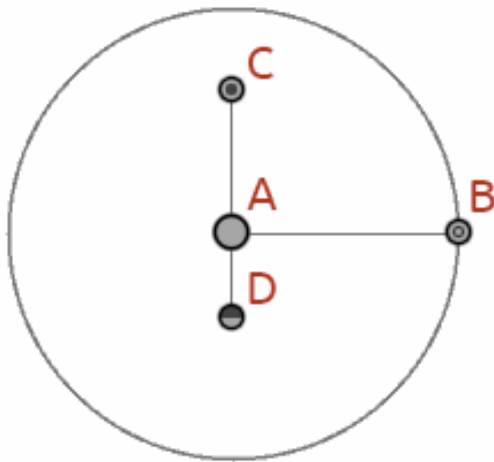
All Fields / Alle Felder - Alle Felder schlüsselrahmen. Die Keys werden für alle Felder erstellt. Schalten Sie aus, wenn Sie nur ein ausgewähltes Feld markieren möchten.

 **Scene Settings / Szeneneinstellungen** - Dialogfeld "Szeneneinstellungen" öffnet sich.

Edit Fields / Feldbearbeitung

Drücken Sie **Edit**-Taste im Szenepanel oder linke Maustaste auf der Leinwand, um Felder zu bearbeiten. Sie können das Zahl der Felder im Szenepanel von 1 bis 12 einstellen. Jedes Feld wird als ein Kreis mit Position und 3 Parameter repräsentiert. Mit diesen Parametern können Sie einstellen, wie die Felder die Partikel beeinflussen werden.

Feldparameter



Center Position - (A) - Drücken Sie die linke Maustaste auf der Mittel Kreis-Taste und positionieren Sie das Feld auf der Szene.

Force / Radius des Kraftfeldes - (B) - Drücken Sie die linke Maustaste und stellen Sie die Kraft des Feldes mit der Bewegung links oder rechts. Rechts von der Mitte hat das Feld die positive Kraft (+), links von der Mitte hat es negative Kraft (-).

Intensity / Intensität - (C) - Drücken Sie die linke Maustaste und stellen Sie die Feldintensität mit der Bewegung nach oben und unten. Entfernung von der Mitte setzt den Intensitätswert. Nach oben ist es höher, nach unten von der Mitte ist es niedriger. Mit diesem Parameter beeinflussen Sie, wie intensiv der Einfluss des Feldes auf die Partikel ist.

Cut-off / Ausschnitt - (D) - Drücken Sie die linke Maustaste und stellen Sie den Ausschnitt mit der Bewegung nach oben und unten. Entfernung von der Mitte stellt, wo die durchfliegenden Partikel vor dem Kraftfeld stoppen.

Arbeiten mit Feldern

Um die **Eigenschaften** des ausgewählten Feldes zu **kopieren**, verwenden Sie Strg + C / Cmd + C oder Edit -> Copy Field Properties / Bearbeiten -> Feldeigenschaften kopieren.

Um die **Eigenschaften** des ausgewählten Feldes zu **einfügen**, verwenden Sie Strg + V / Cmd + V oder Edit -> Paste Field Properties / Bearbeiten -> Feldeigenschaften einfügen.

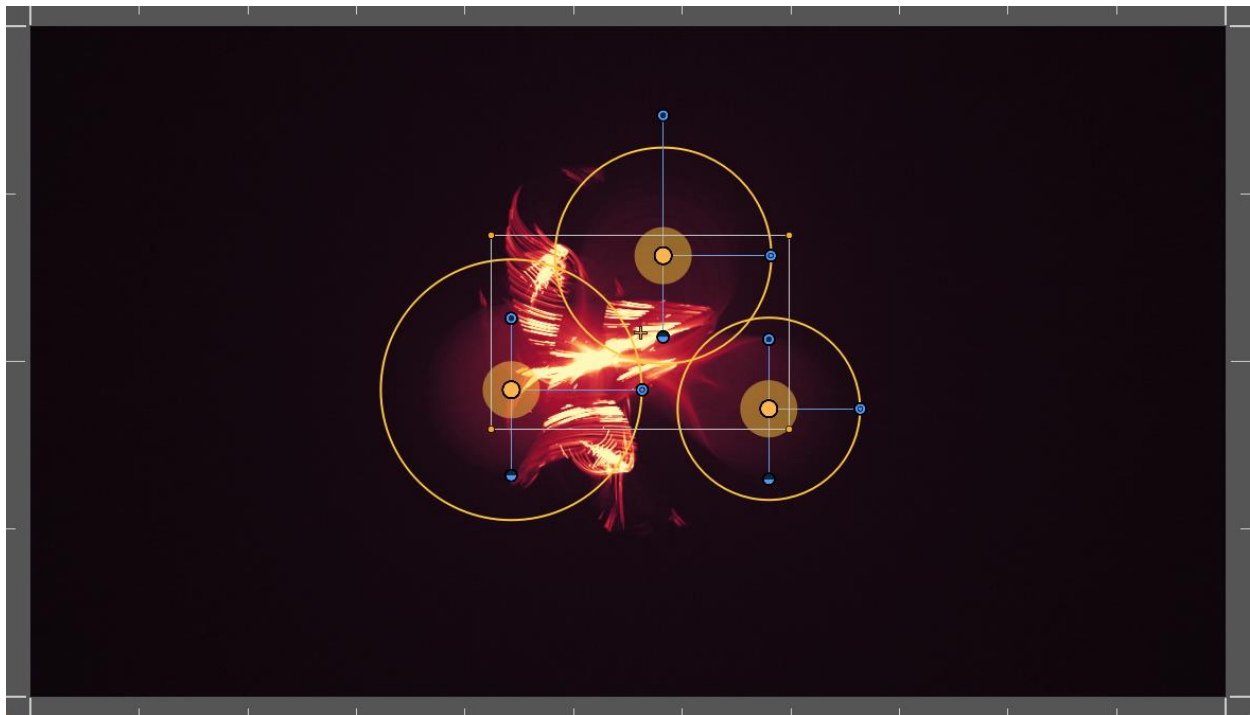
Um ausgewähltes Feld oder Felder zu **duplizieren**, verwenden Sie Strg + D / Cmd + D oder Edit -> Duplicate Fields / Bearbeiten -> Felder duplizieren.

Wählen Sie alle Felder mit Strg + A / Cmd + A oder Edit -> Select All Fields / Bearbeiten -> Wählen Sie alle Felder.

Sie können auch Felder durch Klicken und Ziehen auswählen, um ausgewählte Felder zu verschieben, zu skalieren oder zu drehen.

Verwenden Sie die Shift /Umschalttaste, um die Felder nur zu **schwenken** und Control /Steuerung/ Cmd um die Felder nur zu **drehen**.

Der Mittelpunkt der Drehung wird als (+) Symbol angezeigt. Sie können durch Klicken und Ziehen (+) in der gewünschten Position in die Mitte irgendwo auf der Szene platzieren.



Sie können die **Raster** über das Menü Scene -> Snap to Grid / Szene -> Am Raster ausrichten **ansehen**, um die Felder genauer zu positionieren. Der Mittelpunkt des Feldes, Auswahl und Keyframes sind an Raster aufgerichtet.

Sie können die Anzahl der Raster im **Preferences Panel / Einstellungsfenster** festlegen.

Die Menüleiste

File / Datei - enthält Elemente im Zusammenhang mit Laden, Speichern, Exportieren und Veröffentlichen Ihrer Bilder.

Edit / Bearbeiten - enthält Elemente im Zusammenhang mit Werkzeuge- und Felderbearbeitung.

Scene / Szene - enthält Elemente im Zusammenhang mit Bearbeitungswerkzeuge, Szene und Render-Funktionen.

Filter - enthält Elemente im Zusammenhang mit Bildfiltern.

View / Ansicht - enthält Elemente im Zusammenhang mit dem Ansichtsfenster.

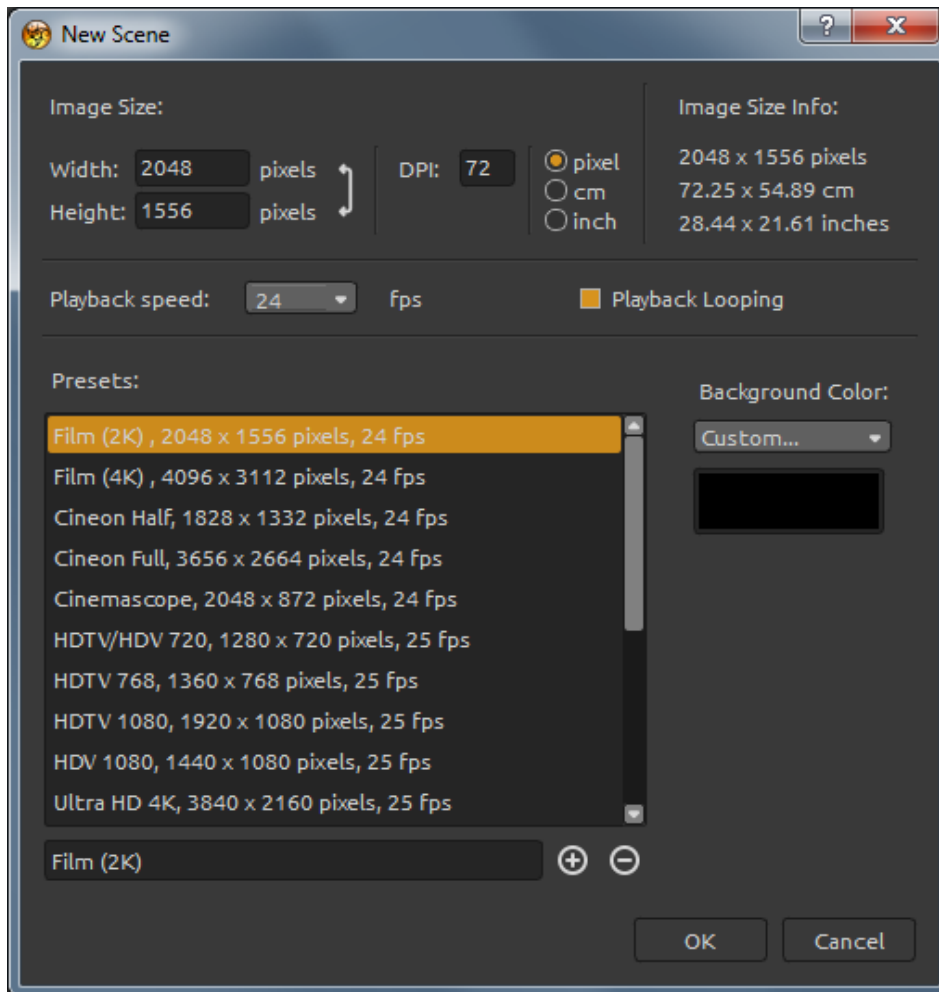
Windows / Fenster - enthält Elemente im Zusammenhang mit der Benutzeroberfläche.

Help / Hilfe - enthält Elemente mit welchen Sie die Anwendungshilfe bekommen, neue Updates auf die Webseite.

File Menu / Datei

Das Datei-Menü enthält Elemente im Zusammenhang mit Ihre Szene. Die Funktionen sind wie folgt:

New... / Neu... - Erzeugt ein neues Bild mit neuen Einstellungen. Sie können die Breite und Höhe der neuen Szene in Pixel, Zentimeter oder Zoll einstellen, die Wiedergabegeschwindigkeit in Frames pro Sekunde (FPS) einstellen, Playback-Looping, Hintergrundfarbe und Bild DPI auswählen:



Sie können auch aus einer Vielzahl vorgegebener Szenegrößen auswählen oder Vorgaben hinzufügen / entfernen durch Klick auf die \oplus / \ominus Buttons.

Open... / Öffnen... - Öffnen Sie das Dialog zum Öffnen eine Szene von der Festplatte.

Open recent... / Zuletzt geöffnet - Eine der zuletzt gespeicherten Kunstwerke öffnen.

Save... / Speichern... - Speichern Sie die aktuelle Szene in .amb, .png, .jpg, .bmp und .tif Dateiformat. Wurde die Szene noch nicht gespeichert, wird nach einem neuen Namen gefragt.

Save As... / Speichern unter... - Speichern Sie die aktuelle Szene mit einem neuen Dateinamen.

Import Image... / Bild importieren... - Importieren Sie die Bilder in .png, .jpg, .bmp und .tif Format nach *Image layer*. Es wird in der Größe verändert die zur tatsächliche Leinwandgröße passt. Sie können es auf jede Größe ändern. Drücken Sie Enter / die Eingabetaste, um zu bestätigen oder Esc, um abzubrechen.

Export Image... / Bild exportieren... - Exportieren Sie die Bilder in .png, .jpg, .bmp und .tif Format von Amberlight.

Publish Image... / Bild veröffentlichen... - Veröffentlichen Sie Ihr Bild zur Escape Motions Galerie.

Publish Preferences... / Voreinstellungen veröffentlichen... - Ein Untermenü enthält Galerie-Einstellungen. Geben Sie Ihren Namen, E-Mail ("Your ID") und Passwort ein. Optional ist die Angabe Ihrer eigenen Webseite.

Siehe auch Kapitel '**Veröffentlichen eigener Werke in der Online-Galerie**'.

Preferences... / Voreinstellungen... - Setzt General und Tastatur Voreinstellungen.

- General

- Startup Screen / Startbildschirm - Öffnet den Neue Szene-Dialog bei Programmstart. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass sich der Neues Kunstwerk-Dialog bei jedem Programmstart öffnet.
- Scene - Zoom at cursor. / Szene - Zoom am Cursor. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie vom Cursor aus zoomen möchten, nicht von der Mitte der Szene.
- Jpeg compression / Kompression - Bestimmt die Qualität der JPEG-Datei.
- Interface / Programmoberfläche skalieren - Verändert die Größe der Programmdarstellung (90-200%).
- Spinbox editing sensitivity / Empfindlichkeit des Bearbeitungsfelds - Legen Sie die Empfindlichkeit der Spinbox-Bearbeitung für Maus oder Tablet fest.
- Memory / Speicher - Stellen Sie den maximal verwendeten Speicher ein.
- Grid / Raster - Stellen Sie die Anzahl der horizontalen und vertikalen Gitterlinien ein (maximal 100).

- Keyboard / Tastatur

Hier können Sie eigene Tastaturkürzel (Shortcuts) festlegen. Klicken Sie auf "Wiederherstellen", um den aktuellen Shortcut zurückzusetzen. Klicken Sie auf "Alles wiederherstellen", um alle Shortcuts zurückzusetzen.

Abschließend klicken Sie **OK** zum Bestätigen oder **Cancel / Abbrechen** zum Abbruch der Änderungen.

Quit / Beenden - Programm schließen. (*Nur für Windows*)

Siehe auch Kapitel '**Erzeugen, Öffnen und Speichern von Szenen**'.

*TIPP: Auch können Sie ein Bild ziehen und ablegen (**Drag and Drop** Funktion) aus anderen Anwendungen, Ordnern oder Internet-browsern direkt nach Amberlight ziehen, wenn die Anwendung es erlaubt.*

Edit Menu / Bearbeiten-Menü

Undo / Rückgängig - Letzten Schritt rückgängig machen. Die maximale Anzahl an Rückgängig-Schritten beträgt entweder 100.

Redo / Wiederholen - Letzten Schritt wiederholen.

Copy Field Properties / Feldeigenschaften kopieren - Die Eigenschaften des ausgewählten Feldes kopieren.

Paste Field Properties / Feldeigenschaften einfügen - Die Eigenschaften des ausgewählten Feldes einfügen.

Duplicate Fields / Felder duplizieren - Ausgewähltes Feld oder Felder duplizieren.

Select All Fields / Alle Felder wählen - Alle Felder wählen.

Scene Menu / Szene-Menü

Scene Settings... / Szenevoreinstellungen... - Ein neuer Dialog öffnet sich. Sie können die Szenegröße einstellen. Sie können wählen, ob Sie das Seitenverhältnis der Szene halten wollen (**Keep aspect ratio**) oder ob Sie die Felder skalieren (**Scale fields**) möchten.

Edit / Bearbeiten - Feld-, Position- und Parameterbearbeitung (Kraft, Intensität und Ausschnitt)

Edit Trajectory / Trajektorie bearbeiten - Die Keys und Animationstrajektorie-Tangenten bearbeiten. Jedes Key hat zwei Tangenten, links und rechts. Bewegliche Tangenten eines Keys ändern die Form der Animationstrajektorie.

Reset Tangents / Tangenten zurücksetzen - Tangenten auf Standard zurücksetzen.

Random / Regellos - Zufällige Szenen und Felder.

Snap to Grid / Am Raster ausrichten - Verwenden Sie das Raster, um die Felder genauer zu positionieren. Sie können die Anzahl der Raster im Einstellungsfenster einstellen.

Crop / Freistellen - Wählen Sie den Bereich zum Freistellen aus. Der freigestellte Bereich wird auf die Szene gelegt und die Felder werden entsprechend skaliert.

Render Image / Bild rendern - Aktuelles Frame rendern.

Render Animation / Animation rendern - Animation rendern, um eine Vorschau anzeigen, wie die endgültige Rendering aussehen wird.

Final Render / Endgültige Rendering - Die endgültige Animation rendern und auf dem Computer speichern. Wählen Sie den Pfad, den Dateinamen und das Dateiformat aus-entweder als Bildsequenz im .jpg, .png, .bmp, .tif oder als Video im .mov oder .mkv-Dateiformat.

Filter Menu / Filter-Menü

Tint - Tint Filter ein- und ausschalten. Stellen Sie den Farbton und Radius im Szene-Panel.

Glow - Leuchteffektfilter ein- und ausschalten. Stellen Sie den Radius und Kraft im Szene-Panel.

Tile / Kachel - Kachelt die Ebene (horizontal und vertikal) für repetitive Bilder.

View Menu / Ansicht

Zoom In / Einzoomen - in das Bild reinzoomen (bis 800%).

Zoom Out / Rauszoomen - aus dem Bild herauszoomen (bis 5%)

Zoom 100% - Bitte Zoomwert überprüfen. Beim Click auf diesem Button wird auf 100% gezoomt.

Fit to Screen / An Bildschirm anpassen - Passt die Szene dem Bildschirm an.

Stay on Top / Bleib auf der Spitze - Die Applikation bleibt immer auf der Spitze der anderen Applikationen.

Enter Full Screen / Vollbild - Stellt auf volle Bildschirmgröße um.

Window Menu / Fenster-Menü

Das Fenster-Menü enthält Elemente im Zusammenhang mit dem Ansichtsfenster und Benutzeroberfläche.

Scene / Szene - Szene-Fenster zeigen oder verstecken.

Parameters / Parameter - Parameter-Fenster zeigen oder verstecken.

Modifiers / Modifikatoren - Modifikatoren-Fenster zeigen oder verstecken.

Contrast Curve / Kontrastkurve - Kontrastkurve-Fenster zeigen oder verstecken.

Filter - Filter-Fenster zeigen oder verstecken.

Navigator - Navigationsfenster a zeigen oder verstecken.

Palette / Palette – Palette-Fenster zeigen oder verstecken.

Layers / Ebenen - Ebenenfenster zeigen oder verstecken.

Timeline / Zeitleiste - Zeitleiste zeigen oder verstecken.

Deaktivieren Sie das Werkzeugfenster, um es von der Benutzeroberfläche zu verbergen.

Aktivieren Sie das Werkzeugfenster, um es zur Benutzeroberfläche zu bringen.

Help Menu / Hilfe

Help / Hilfe - Öffnet dieses Dokument (in Englisch)

Send Feedback... / Feedback senden... - Schicken Sie uns Ihr Feedback - wenn Sie irgendwelche Probleme oder Ideen haben oder das Programm Ihnen gefällt. Sie können zwischen drei Feedback-Arten wählen:

Bravo - Wollen Sie uns mitteilen, wie cool Amberlight ist?

Idea / Idee - Haben Sie Ideen für neue Features, die eine großartige Ergänzung für Amberlightwären?

Bug / Fehler - Haben Sie Probleme bei der Nutzung von Amberlight festgestellt?

Tragen Sie Ihre E-Mail-Adresse ein und schreiben uns eine Nachricht - wir lesen jede einzelne. ☺

Amberlight Website - Link zur Webseite: <http://amberlight.escapemotions.com>

About Amberlight / Über Amberlight - Informationen über Amberlight, Copyright und Danksagungen. *(In Help Menü nur für Windows.)*

Show Library Folder / „Library“-Ordner zeigen - Den Ordner zeigen wo die Farbverläufe gespeichert sind.

Animation

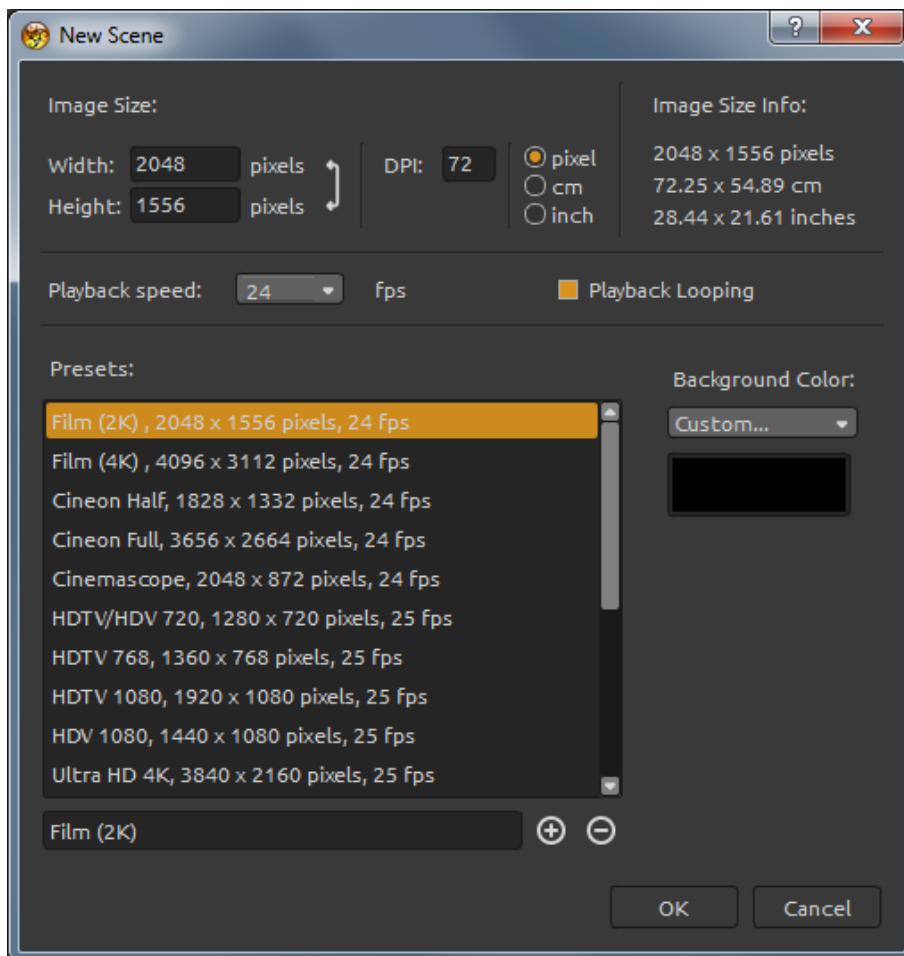
Diese Kapitel beschreibt, wie Sie Animationen in Amberlight erstellen können:


1. Neue Szene erstellen
2. Wiedergabegeschwindigkeit und Wiedergabewiederholung einstellen
3. Arbeiten mit Zeitleiste
4. Felder animieren (einfaches Beispiel)
5. Experimentieren mit Modifikatoren
6. Animation Vorschau
7. Endgültige Rendering


1. Neue Szene erstellen

In diesem Kapitel beschreibt man, wie Sie die neue Szene erstellen in Amberlight können:

1. Klicken Sie File / Datei-> New... / Neu... und a Dialogfeld "New Scene / Neue Szene" öffnet sich:



2. Stellen Sie die Breite, Höhe und DPI der Szene manuell oder wählen Sie aus den Szenengrößen und Vorgaben.
3. Stellen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit in FPS ein und aktivieren / deaktivieren Sie die Wiedergabewiederholung (mehr über die Wiedergabegeschwindigkeit und die Wiedergabewiederholung im folgenden Kapitel).
4. Speichern Sie die Einstellungen Ihrer benutzerdefinierten Szene für den Zukunftsbezug mit dem  Button.
5. Stellen Sie die Hintergrundfarbe ein. Wählen Sie aus Schwarz, Weiß oder Transparent (Keine) oder wählen Sie Ihre eigene benutzerdefinierte Farbe aus der System-Farbpalette.
6. Bestätigen Sie die Eingaben mit OK oder verwerfen diese mit Cancel / Abbrechen.

Sie können diese Einstellungen jederzeit während der Arbeit an der Animation aus dem Menü Scene / Szene -> Scene Settings / Szeneneinstellungen oder direkt aus der Zeitleiste ändern, indem Sie auf das Szeneneinstellungenbutton  klicken.

2. Wiedergabegeschwindigkeit und Wiedergabewiederholung

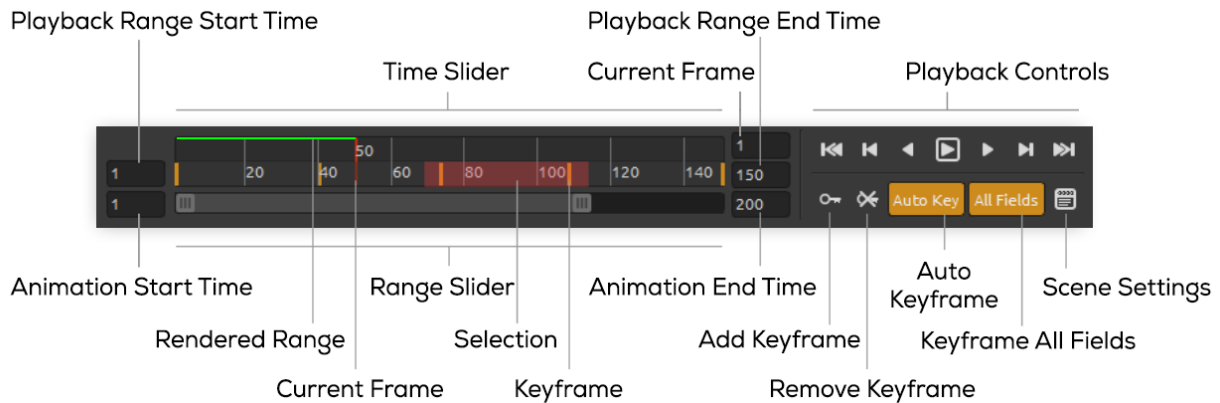
Beim Erstellen einer neuen Szene können Sie ganz einfach FPS-Werte und Wiedergabewiederholung einstellen. **FPS** bezieht sich auf **Frames pro Sekunde** oder wie viele Frames für jede Sekunde gezeichnet werden müssen, die in Echtzeit vergeht. Diese Funktion ist wichtig, wenn man bedenkt, wie lang das endgültige Video sein sollte. Die empfohlene FPS-Einstellung liegt zwischen 25-30 fps, aber das hängt davon ab, welchen Zweck das Video verwendet wird. Setzen Sie die Wiedergabewiederholung, wenn Sie ein kontinuierliches, wiederholtes Video-Ergebnis erstellen möchten.

Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit und die Wiedergabewiederholung ändern, bevor Sie für die Endgültige Rendering entscheiden.

TIPP: Um zu zählen, wie viele Frames Sie für Ihr Video benötigen, denken Sie an Ihre endgültige Video-Länge in Frames pro Sekunde. Wenn Sie die Wiedergabegeschwindigkeit auf 30 FPS einstellen und das Video 30 Sekunden lang benötigen, müssen Sie 900 Frames erstellen (30 FPS x 30 Sekunden).

3. Arbeiten mit Zeitleiste

Verwenden Sie die Zeitleiste, um Animationen zu erstellen, zu bearbeiten und Frames und Keys zu manipulieren.




Stellen Sie die Anzahl der Frames indem Sie die **Animation Startzeit** und **Animation Endzeit** setzen. Stellen Sie manuell die **Startzeit des Wiedergabebereichs** und **Endzeit des Wiedergabebereichs**. Klicken und ziehen Sie den **Bereich-Schieberegler**, um die Zeitleiste zu bewegen. Der **Zeit-Schieberegler** zeigt den Wiedergabebereich und die Keys an, die Sie für die ausgewählten Frames eingestellt haben.

Die **Playback-Bedienelemente** steuern die Animationswiedergabe. Sie können die herkömmlichen Tasten zum Abspielen und Zurückspulen (zur Startzeit zurückkehren) erkennen. Die Stopp-Button erscheint nur, wenn die Animation abgespielt wird. Um herauszufinden, welche Operation das Button darstellt, halten Sie den Mauszeiger darüber:

⏪ **Go to Start / Auf Start** - Gehen Sie auf die Startzeit des Wiedergabebereichs

⏮ **Previous Keyframe/ Vorheriges Keyframe** – Gehen Sie zum vorherigen Keyframe.

⏪ **Previous Frame / Vorheriges Frame** – Gehen Sie zum vorherigen Frame.

▶ **Play / Abspielen** – Animation abspielen. Wenn die Animation abgespielt wird, wechselt das Button auf dem Stopp-Button .

▶ **Next Frame / Nächstes Frame** - Zum nächsten Frame gehen.

▶ **Next Keyframe / Nächstes Keyframe** - Zum nächsten Keyframe gehen.


⏩ **Go to End / Zu Ende**- Zur Endzeit des Wiedergabebereichs gehen.

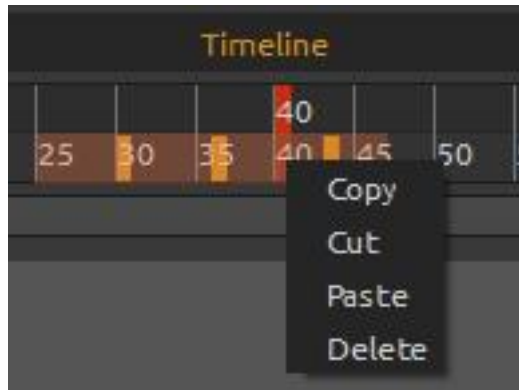
🔑 **Add Keyframe / Keyframe hinzufügen** - Neues Keyframe hinzufügen.

✂ **Remove Keyframe / Keyframe entfernen** - ausgewählte Keyframe oder Keyframes entfernen.

Auto Key / Auto Key - Automatisches Keyframing. Das Key wird automatisch auf dem aktuellen Frame erstellt. Schalten Sie aus, wenn Sie die Keys manuell einstellen möchten.

All Fields / Alle Felder - Alle Felder schlüsselrahmen. Die Keys werden für alle Felder erstellt. Schalten Sie aus, wenn Sie nur ein ausgewähltes Feld markieren möchten.

 **Scene Settings / Szeneneinstellungen** - Dialogfeld "Szeneneinstellungen" öffnet sich.



Sie können mit einem ausgewählten Key oder Keys direkt in der Zeitleiste manipulieren. Verschieben Sie das Key mit Klick & Ziehen. Wählen Sie mehrere Keys gleichzeitig durch Klick & Ziehen oder mit der Umschalttaste. Bewegen Sie sie oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl und wählen Sie um das ausgewählte Key zu **Copy / Kopieren**, **Cut / Ausschneiden**, **Paste / Einfügen** oder **Delete / Löschen**.

4. Felder animieren (einfaches Beispiel)

Im Folgenden finden Sie ein Beispiel für eine einfache Animation. Wir erstellen Animation mit zwei Feldern.

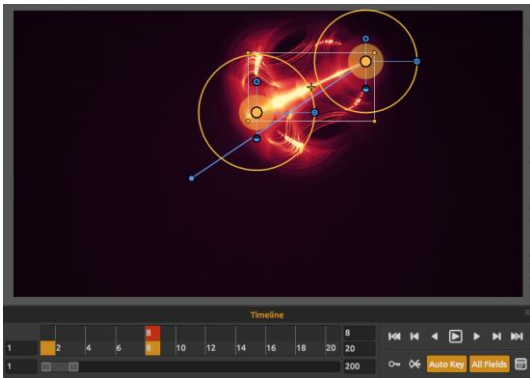


1. Stellen Sie die Startposition der Felder ein. Die Standardanzahl der Felder auf der Szene ist 4. Hinzufügen oder entfernen Sie einfach die Felder mit den \oplus / \ominus im Szene-Fenster oder geben Sie die genaue Nummer im "Fields / Felder" Bereich ein. Um Felder zu bearbeiten, klicken Sie entweder auf das "Edit / Bearbeiten-Button" im Szene-Fenster oder klicken Sie mit der linken Maustaste direkt auf die Szene. Sie können die Felder jederzeit während des Prozesses

hinzufügen oder entfernen. Weitere Informationen zu Bearbeitung den Feldern finden Sie im Kapitel '**Edit Fields / Feldbearbeitung**'.



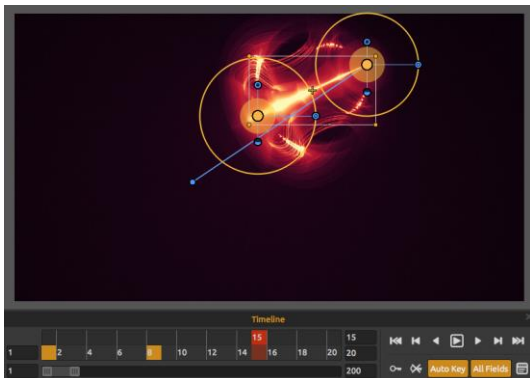
2. Gehen Sie zum Frame 8 auf der Zeitleiste.



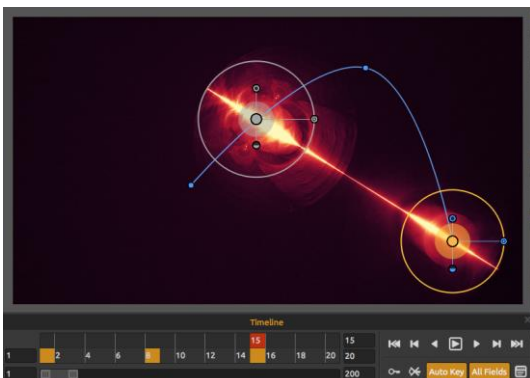
3. Markieren Sie alle Felder mit Strg + A oder markieren Sie sie mit Multi-Selektion (klicken und ziehen).

Verschieben Sie die Felder in die gewünschte Position.

Wenn "Auto Key" eingeschaltet ist, wird das Key automatisch auf Frame 8 erstellt.

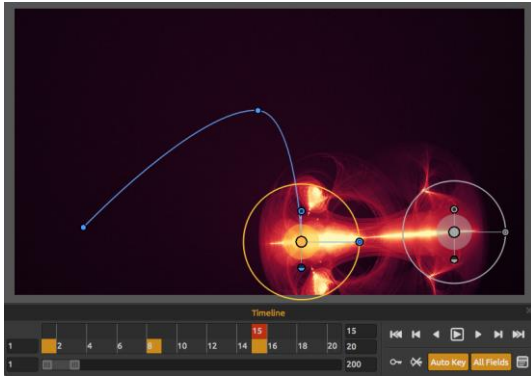


4. Gehen Sie zum Frame 15 auf der Zeitleiste.



5. Klicken Sie auf Feld 1 und verschieben Sie es in die gewünschte Position.

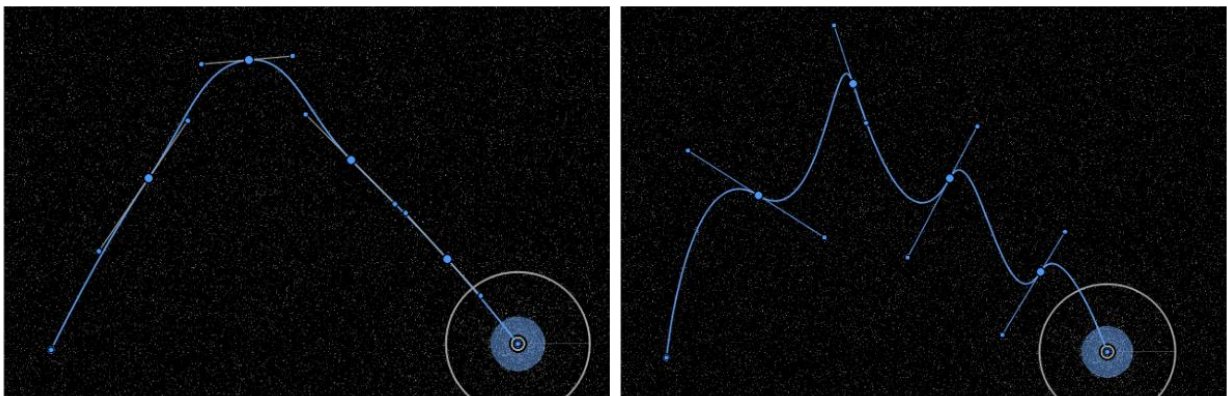
Das Key für dieses Feld wird automatisch auf Frame 15 erstellt.



6. Klicken Sie auf Feld 2 und verschieben Sie es in die gewünschte Position.
Das Key für dieses Feld wird automatisch auf Frame 15 erstellt.

Um die Animationstrajektorie eines Feldes anzuzeigen, klicken Sie auf die Mitte des Feldes. Die Keys der Trajektorie werden als Knoten angezeigt. Sie können die Key-Position direkt auf der Kurve bearbeiten.

Um die Keys und die Animationstrajektorie zu bearbeiten, gehen Sie zur Menüleiste: "Scene / Szene" -> "Edit trajectory / Trajektorie bearbeiten". Die Tangenten auf jedem Key erscheinen. Jedes Key hat zwei Tangenten, links und rechts. Das Verschieben von Tangenten eines Keys ändert die Form der Animationstrajektorie:



Um die Tangenten auf den Standardwert zurückzusetzen, gehen Sie in das Menü: " Scene / Szene" -> " Reset tangents / Tangenten zurücksetzen".

5. Experimentieren mit Modifikatoren

Die Modifikatoren helfen Ihnen, das endgültige Aussehen der Szene zu gestalten und zu verändern. Sie sind in zwei Gruppen unterteilt: Variations / Variationen und Wave /Welle.

Variations / Variationen

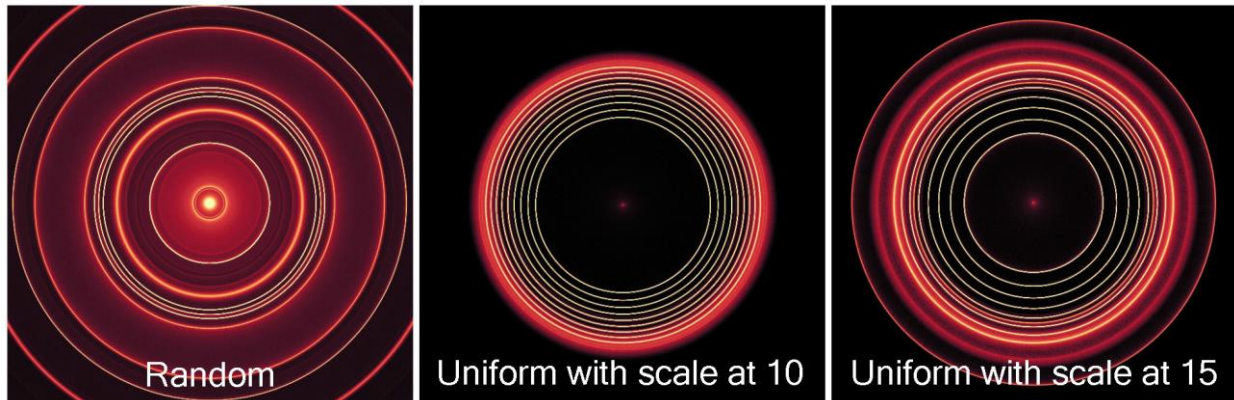
Es gibt zwei Arten von Variationen zur Auswahl:

Random / Regellos - Felder erzeugen zufällige Formen und Formationen.

Uniform - Felder erzeugen einheitliche Formen und Formationen.

Sie können die **Anzahl** der Variationen auswählen, die sich auf die Anzahl der Variationen in der Szene auswirkt. Neben Variationen können Sie sie auch skalieren. Die **Skalierung** wirkt sich auf die Position jeder Variation aus: Wenn sie auf niedrige Werte eingestellt ist, werden die Variationen näher zueinander gerendert. Wenn die Skala höher ist, ist der Abstand zwischen den einzelnen Variationen größer.

Beispiele für zufällige (Random) und einheitliche (Uniform) Variationen:



Wave / Welle

Es gibt fünf verschiedene Arten von Wellen zur Auswahl:

None / Keine - Es wird kein Wellenmodifikator verwendet.

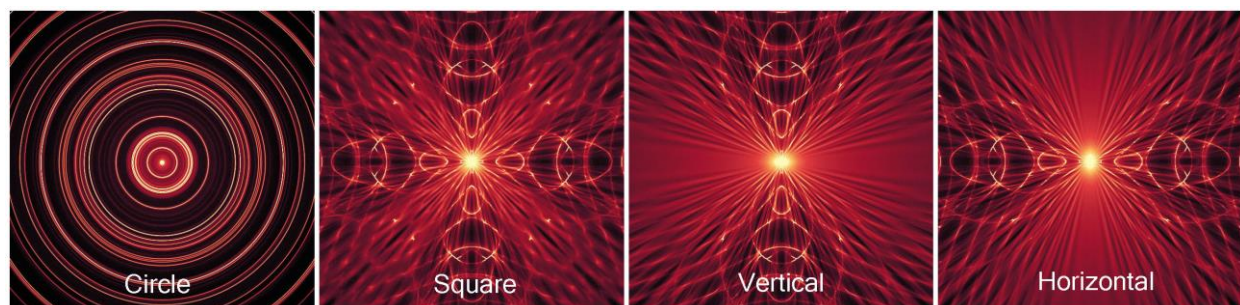
Circle / Kreis - Kreiswelle.

Square / Quadratisch - Rechteckige Welle.

Vertical / Vertikal - Vertikale Welle.

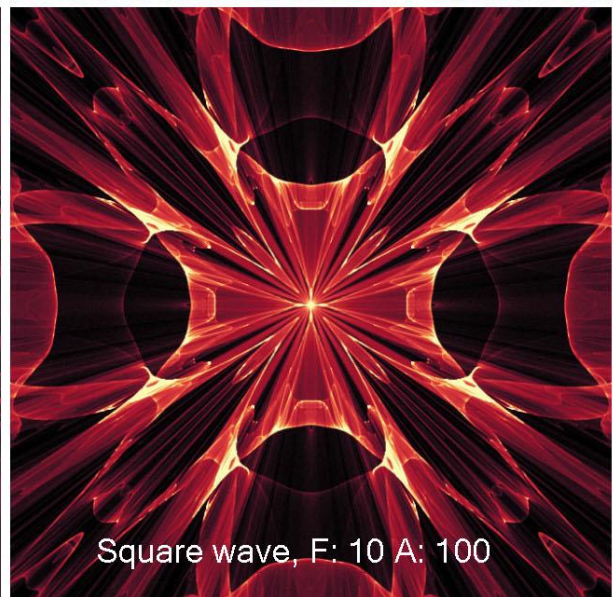
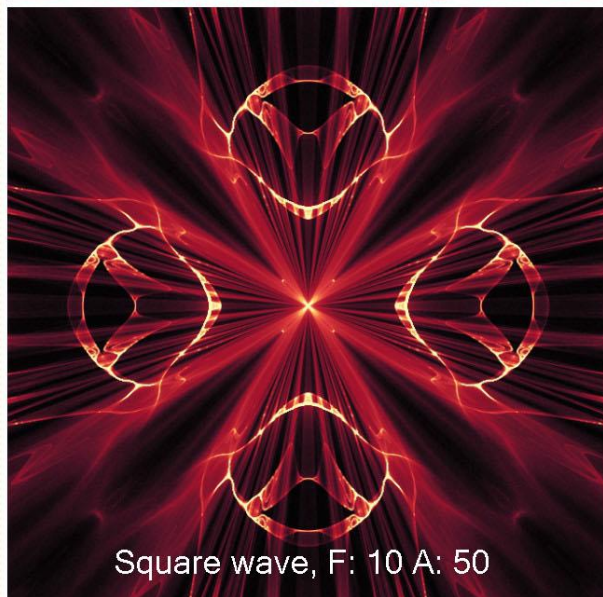
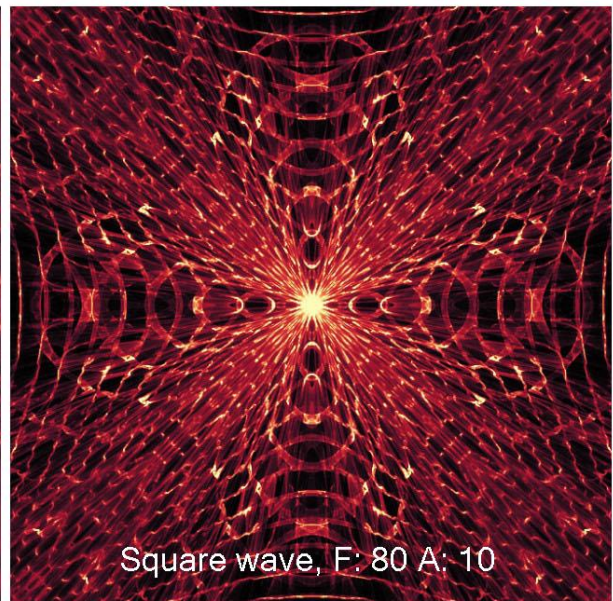
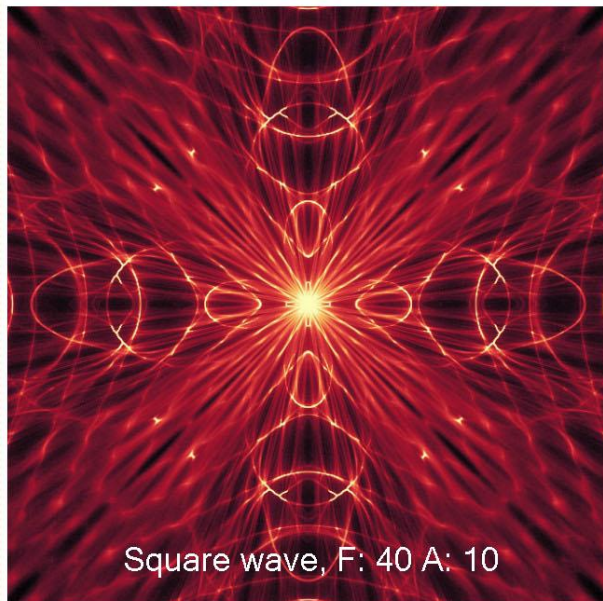
Horizontal - Horizontale Welle.

Beispiele für Wellenmodifikatortypen:



Stellen Sie die **Frequenz** der Wellen ein, oder mit anderen Worten, die Rate, mit der Wellen auf der Szene wiederholt werden. Wählen Sie, wie stark die Wellen mit dem Amplitudenschieberegler sein sollen. Die **Amplitude** stellt die halbe Entfernung zwischen den Minimal- und Maximalwerten der Welle dar.

Beispiele für einen Quadratisch-Modifikator mit verschiedenen Frequenz- und Amplitudeneinstellungen:



6. Animation Vorschau

Um zu prüfen, wie die Animation tatsächlich aussieht, können Sie die Renderanimationstaste im Szenenbedienfeld verwenden. Sie müssen nicht die Animationsvorschau rendern, bevor Sie Final Rendering ausführen. Renderanimationstaste dient nur zu Vorschauzwecken.

Wenn Raster auf 1 gesetzt ist, wird das Rendern glatter, das Bild wird von höherer Qualität sein, es dauert jedoch auch mehr Zeit, um die Animation zu rendern. Setzen Sie Raster auf 8, um mit geringer Qualitätsvorschau ein schnelleres Rendering zu erzielen.

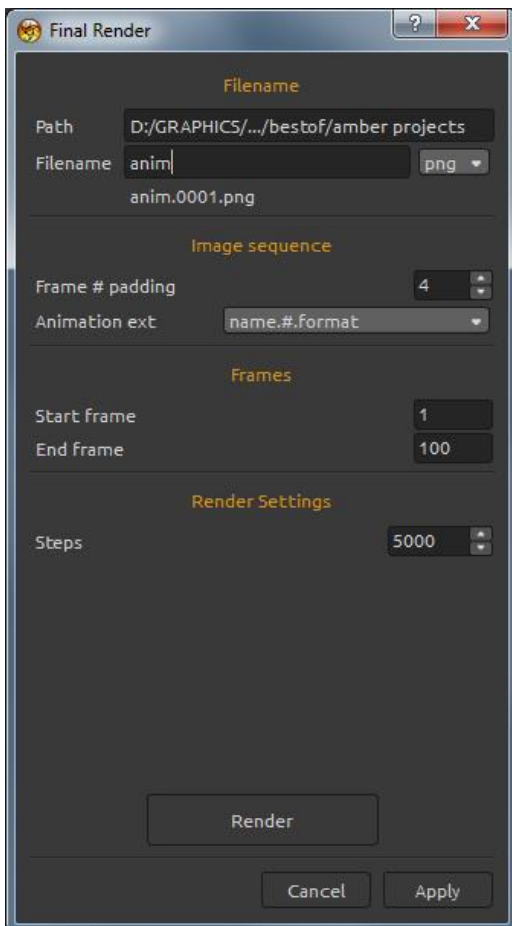
Frames, die in der Animationsvorschau bereits gerendert wurden, sind in der Zeitleiste grün markiert.

Hinweis: Das Rendering ist eine rechenintensive Operation. Wenn Sie viele Keys und Frames festgelegt haben, kann dies zeitaufwendig sein. Wir empfehlen Ihnen, Raster auf höhere Werte zu setzen, um das ungefähre Aussehen der Animation viel schneller zu erhalten. Die Qualität der Animationsvorschau entspricht nicht der Qualität des endgültigen Renderings.

7. Endgültige Rendering

Wenn Sie mit der Animation zufrieden sind, wählen Sie im Menü: Scene / Szene -> Final render / Final-Rendern.

Wählen Sie Pfad, Dateiname und Dateiformat - entweder als Bildsequenz in .jpg, .png, .bmp, .tif oder als Video im .avi, mov, .mkv oder .webm Format.



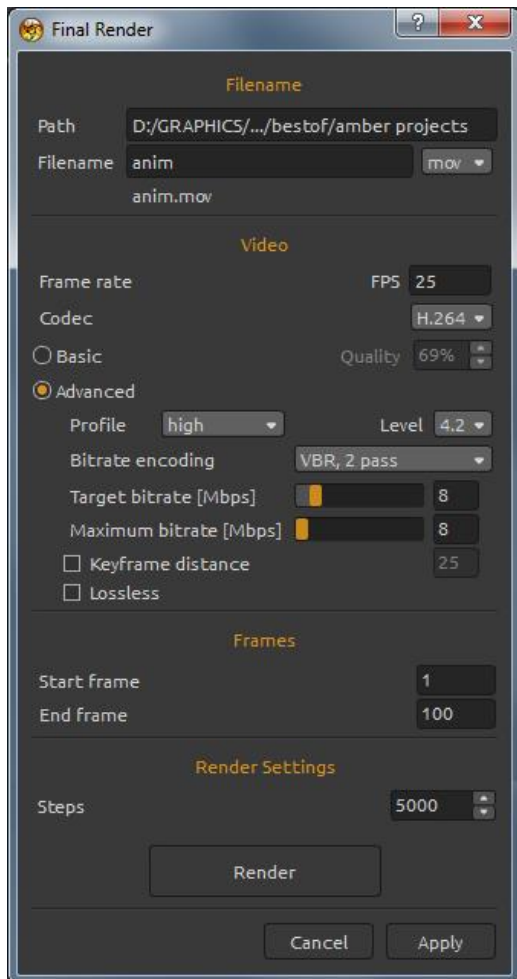
Legen Sie für die **Bildsequenz** die Framerfüllung (Frame # padding) und die Animationserweiterung (Animation extension) fest.

Wählen Sie das Startframe, das Endframe und die Anzahl der Wiedergabeschritte.

Klicken Sie auf **Rendern**, um das finale Rendern zu starten, oder auf **Abbrechen (Cancel)**, wenn Sie dies nicht möchten.

Klicken Sie auf **Übernehmen (Apply)**, um die Änderungen zu übernehmen.

Sie können Animationen aus der Bildsequenz mit Anwendungen von Drittanbietern erstellen.



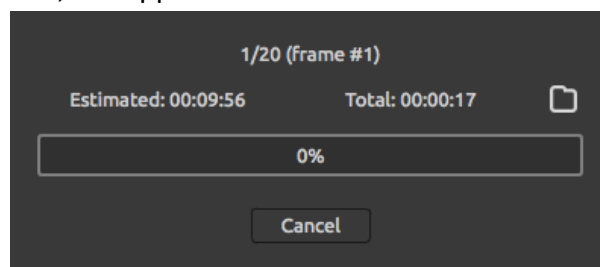
Für **Videos** können Sie die Framerate in FPS einstellen. Wählen Sie den Codec für das Videoformat:
 .avi: h264, huffyUV (verlustfreie Komprimierung)
 .mov: h264, h265
 .mkv: h264, h265, huffyUV (verlustfreie Kompr.)
 .webm: VP8

Wählen Sie zwischen grundlegenden (Basic) oder erweiterten (Advanced) Qualitätseinstellungen.
Basic - Legen Sie die Qualität in% fest. Je höher die Qualität ist, desto größer wird die Datei sein.
Advanced - Legen Sie die erweiterten Einstellungen für den ausgewählten Codec fest, einschließlich Profil, Pegel, Bitrate-Kodierung, Ziel- / maximale Bitrate und Keyframe-Entfernung.
 Überprüfen Sie die verlustfreie Komprimierung, wenn das ursprüngliche und dekomprimierte Video identisch sein soll. Eine verlustfreie Komprimierungsoption ist für den VP8-Codec nicht verfügbar.

Diese Einstellungen gelten für fortgeschrittene Benutzer, die mit H.264-, H.265- und VP8-Codern vertraut sind.

Wählen Sie das Startframe, das Endframe und die Anzahl der Wiedergabeschritte.
 Klicken Sie auf **Rendern**, um das finale Rendern zu starten, oder auf **Abbrechen (Cancel)**, wenn Sie dies nicht möchten.
 Klicken Sie auf **Übernehmen (Apply)**, um die Änderungen zu übernehmen.

When the final render starts, the application calculates the estimated time of the render:





Hinweis: Je mehr Schritte Sie für das endgültige Rendern festlegen, desto länger dauert es, bis die endgültige Animation wiedergegeben wird. Große Animationen können sogar einige Stunden dauern. Wir empfehlen Ihnen, solche Animationen zu rendern, wenn Sie Ihren Computer nicht aktiv benutzen, zum Beispiel während der Nacht.

Erzeugen, Öffnen und Speichern von Szenen

Neue Szene erzeugen

Mit STRG+N oder über den Menüpunkt **File** -> **New...** wird eine neue Szene zu erzeugt. Ein Dialogfenster erscheint, in welchem man die Bildgröße und weitere Einstellungen angeben kann. "Picture Size Info" gibt die Druckgröße des Bildes an.

Sie können aus Szenengrößen und Vorgaben wählen und Ihre eigenen mit den  /  Buttons hinzufügen/ entfernen.

Stellen Sie die Wiedergabegeschwindigkeit in FPS und Playback-Looping ein.

Mit dem Farbbutton **Custom...** kann man die Hintergrundfarbe auswählen - **Schwarz**, **Weiss** und **None** (transparent).

Bestätigen Sie die Eingaben mit **OK** oder verwerfen diese mit **Cancel / Abbrechen**.

Szene öffnen

Mit STRG+O oder über den Menüpunkt **File** -> **Open...** öffnet man ein Bild in .png, .jpg, .bmp, .tiff Dateiformate oder ein bestehendes Bild in Amberlight in .amb Dateiformat. Beim Öffnen eines vorher gespeicherten Kunstwerks, das Bild wird wieder neu gerendert werden.

Öffnen Sie das Bild mit **OK** oder brechen Sie mit **Cancel / Abbrechen** ab.

Um ein zuletzt gespeichertes Gemälde zu öffnen, wählen Sie die **Open Recent / Zuletzt geöffnet** Option im File / Datei-Menü. Diese Option lässt Sie eines der zuletzt gespeicherten Kunstwerke in .amb, .png, .jpg, .bmp and .tif Dateiformaten auswählen.

Szene speichern

Über die Menüpunkte **File** -> **Save...** speichert man das Bild auf die Festplatte. Amberlight nutzt ein eigenes Dateiformat mit der Endung **AMB**. In der Datei sind alle Informationen des Bildes und der Ebenen enthalten. Nutzen Sie dieses Dateiformat, wenn Sie später an einer bestehenden Szene weiterarbeiten möchten. Wenn Sie eine gespeicherte Szene später öffnen, wird die Szene wieder neu gerendert. Wir empfehlen Ihnen, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern, um Probleme zu vermeiden, während Sie sich an neue Software gewöhnen.

Wenn die Szene mit spezifischen Einstellungen oder für andere Programme lesbar abgespeichert werden sollen, nutzen Sie die **Save As...** Funktion über den Menüpunkt. Die Szene lässt sich in den Formaten .png, .tiff, .bmp oder .jpg abspeichern.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass nur .amb Datei alle Informationen des Bildes enthält. .png, .tiff und .bmp Dateien speichern nur die Farbe- und Transparenzinformationen. Transparenzinformationen werden nicht im .jpg-Format abgespeichert.

Speichern Sie das Bild mit **OK** oder brechen Sie mit **Cancel / Abbrechen** ab.

Programm schließen

Wenn Sie die Anwendung schließen möchten, können Sie je nach Betriebssystem folgende Optionen wählen:

Windows user

- Klick auf File Menü -> Beenden oder
- Klick auf Close Button im Programmfenster rechts oben oder
- verwenden Sie den Shortcut Strg+W or Alt+F4

Mac OS user

- Klick auf das Amberlight Menü-> Beenden oder
- Klick auf Quit Button im Programm-Fenster links oben oder
- verwenden Sie den Shortcut Cmd-Q in Mac OS

Hinweis: Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Bild VOR dem Programmschließen zu speichern.

Veröffentlichen eigener Werke in der Online-Galerie

Galerie-Konto erzeugen

Um eigene Werke zu veröffentlichen, ist ein eigenes Konto erforderlich. Anbei die Beschreibung zweier Vorgehensweisen:

Aus Amberlight heraus:

Konto über den Menüpunkt **File -> Publish Preferences** erzeugen. Geben Sie Ihren Namen, E-Mail ("Your ID") und Passwort ein. Optional ist die Angabe der eigenen Webseite.

Auf der Webseite:

Auf der Galerie Webseite loggen Sie sich über **login -> Create Account** ein und geben Ihre "Your ID" (Ihre Registrierungs-E-Mail) an. Sie erhalten per E-Mail ein Passwort zugeschickt.

Bem.: "Your ID" wird im Programmmenü **Help -> About Amberlight** angezeigt. Sollte "Your ID" nicht existieren, geben Sie Ihre aktuelle E-Mail-Adresse ein.

Veröffentlichen eigener Werke

Um ein eigenes Werk in der Galerie zu veröffentlichen, nutzen Sie den Menüpunkt **File -> Publish...** Geben Sie Ihrem Werk einen Namen (*Artwork Name*), eine Beschreibung (*Description*) und Stichwörter (*Tags*). Durch das Klicken des **Publish** Buttons wird Ihr Bild auf der Escape Motions Gallery Webseite (www.escapemotions.com/gallery) veröffentlicht. Die Bilder dort können auch nachträglich weiter bearbeitet werden.

Galerieprofil und Bilder bearbeiten

Gehen Sie auf die Gallery website, loggen Sie sich über **login** ein und geben "Your ID" und *Password* an.

Im Bereich **Edit Pictures** können u.a. Namen, Beschreibungen und Stichwörter bearbeitet werden.

Im Bereich **My Profile** kann das Passwort geändert werden.

Hinweis: Nur Bilder können in unsere Online-Galerie geschrieben werden. Wenn Sie ein Video teilen möchten, laden Sie es auf die Video-Sharing-Webseiten wie Youtube oder Vimeo.

Tastenkürzel:

	Windows		Mac OS
New... / Neu...	Strg-N		Cmd-N
Open.../ Öffnen...	Strg-O		Cmd-O
Save/ Speichern	Strg-S		Cmd-S
Save As... / Speichern unter...	Strg-Shift-S		Cmd-Shift-S
Quit / Beenden	Strg-W		Cmd-Q
Import Image... / Bild importieren...	Strg-I		Cmd-I
Publish image... / Bild veröffentlichen...	Strg-P		Cmd-P
Preferences / Voreinstellungen	Strg-,		Cmd-,
Undo	Strg-Z		Cmd-Z
Redo	Strg-Shift-Z		Cmd-Shift-Z
Copy Field Properties / Feldeigenschaften kopieren	Strg-C		Cmd-C
Paste Field Properties / Feldeigenschaften einfügen	Strg-V		Cmd-V
Duplicate Fields / Felder duplizieren	Strg-D		Cmd-D
Select All Fields / Alle Felder wählen	Strg-A		Cmd-A
Delete Fields / Felder löschen	Del		Del
Scene Settings... / Szenevoreinstellungen	Strg-E		Cmd-E
Edit Mode / Bearbeitungsmodus	E		E
Ausgewählte Felder schwenken		Linke Maustaste	
Ausgewählte Felder skalieren	Shift + LMT		Shift + LMT
Ausgewählte Felder drehen	Strg + LMT		Cmd + LMT
Wert um 1 vergrößern	Pfeil nach oben		Pfeil nach oben
Wert um 1 verringern	Pfeil nach unten		Pfeil nach unten
Wert um 10 vergrößern	Pfeil nach oben		Pfeil nach oben
Wert um 10 verringern	Pfeil nach unten		Pfeil nach unten
Move Scene / Szene bewegen		Rechte Maustaste	
Previous Keyframe / Vorheriges Keyframe	Strg-Links		Cmd-Links
Next Keyframe / Nächstes Keyframe	Strg-Recht		Cmd-Recht

Previous Frame / Vorheriges Frame	Links	Links
Next Frame / Nächstes Frame	Recht	Recht
Play Stop / Abspielen Stopp	Leertaste	
Add Keyframe / Keyframe hinzufügen	S	S
Remove Keyframe / Keyframe entfernen	Del	Del
Zoom In / Reinzoomen	Strg - +	Cmd - +
Zoom Out / Rauszoomen	Strg - -	Cmd - -
Zoom 100%	Strg - 0	Cmd - 0
Zoom In Out / Rein- und Rauszoomen	Mausrad oder Alt + Mausrad	
Fit to Screen / An Bildschirm anpassen	Strg-.	Cmd-.
Help / Hilfe	F1	Cmd + ?

Copyright & Danksagungen

Amberlight © 2013-2016 Escape Motions, s.r.o
Amberlight © 2009-2012 Peter Blaškovič

Amberlight Team:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Ľuboš Tóth, Miroslav Sedlák, Anton Poživenec, Veronika Klimeková, Andrea Hornáková, Jaroslav Kaša

Unser besonderer Dank geht an:

alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen und Amberlight finalisieren geholfen, insbesondere Mark Schafer, Shannon Hoppe, Casey Herbert, Tomáš Lancz and Rastislav Piovarči.

Übersetzung und Korrekturen: Tanya Hayman, Veronika Klimeková, Marta Fernandez, Andrea Vachová, Irene Briz.

User Interface Icons / Benutzeroberfläche Ikonen: "Batch" by Adam Whitcroft

Libraries / Bibliotheken:

Diese Applikation ist mit den folgenden Bibliotheken entwickelt worden:

Qt 4.8 - LGPL license (2.1) - <http://qt-project.org/downloads/>

QuaZIP - LGPL license (2.1) - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>

CryptoPP - Boost Software License (1.0) - <http://www.cryptopp.com/>

FFmpeg with libx264, libx265 and libvpx - <https://www.ffmpeg.org/>

H.264/AVC license by MPEGLA - <http://www.mpegla.com>

H.265/HEVC license by MPEGLA - <http://www.mpegla.com>

Eine vollständige Liste der Lizenzen ist im Installationsordner verfügbar: Amberlight 2/Licenses.

Wir danken Gott für die vielen kreativen Ideen.

Amberlight End-User Software License Agreement

Copyright © 2013-2016 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright © 2009-2013 Peter Blaškovič. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Amberlight software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

Users may use the Software for commercial or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

- a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.
- b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.
- c, Grant rights to any other person.
- d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.
- e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice. Escape Motions may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, PETER BLASKOVIC DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

H.264/AVC and H.265/HEVC License Notice

To the extent that the Software contains AVC and HEVC encoding and/or decoding functionality, commercial use of AVC and HEVC requires additional licensing and the following provision applies: THE AVC AND HEVC FUNCTIONALITY IN THIS PRODUCT IS LICENSED HEREIN ONLY FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC AND HEVC STANDARD ("AVC VIDEO" / "HEVC VIDEO") AND/OR DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR AVC AND HEVC VIDEO THAT WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC AND HEVC VIDEO.

INFORMATION REGARDING OTHER USES AND LICENSES MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com).

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.