

Amberlight Manual

v.1.2



Willkommen zu Amberlight!

Amberlight ist ein einzigartiges Kunstwerkzeug, welches wunderschöne computergenerierte Bilder kreiert. Ein Millionen von Teilchen fliegen durch Ihre Leinwand 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 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.

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.

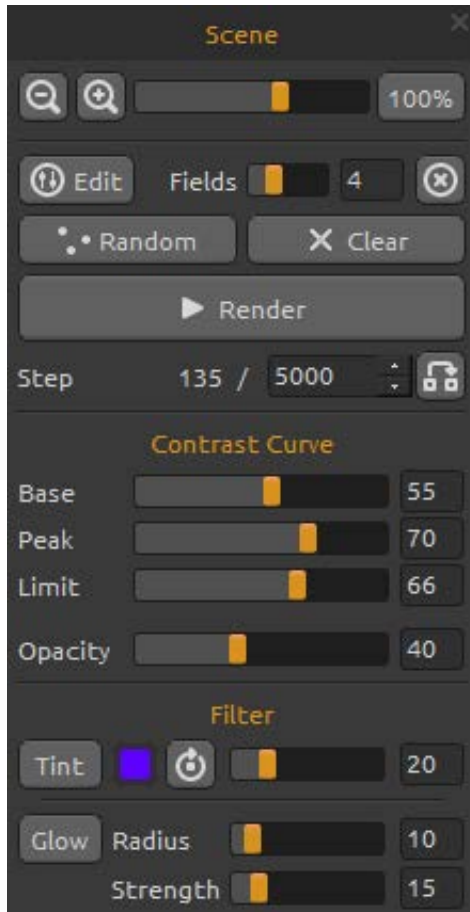
Dieses Manual umfasst die Funktionen und Anwendung des Programms und erklärt Ihnen was Sie wissen müssen, um Amberlight zu verwenden und wie eine ganz neue kreative Art und Weise der Selbstdarstellung zu finden.

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

Peter Blaškovič
Entwickler von Amberlight

Benutzeroberfläche

Scene Panel



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

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

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

Edit / Bearbeiten - Zum Felderbearbeitungsmodus umschalten.

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

Delete field / Felder löschen - Ausgewählte Felder löschen.

Random / Zufallsgenerator - Zufällige Szenen und Felder.

Clear / Leeren - Szeneinhalt leeren.

Render / Rendern - Szene rendern.

Step / Schritt - Render-Schritt-Zahl einstellen.

Wenn Sie reibungslos gerenderte Szene haben möchten, setzen Sie das auf 10000 oder sogar 100000.

Use actual value / Aktuellen Wert benutzen - Den aktuellen Wert den Schritte wie Endwert benutzen.

Contrast Curve / Kontrastkurve

Es gibt vier verschiedene Kontrasteinstellungen:

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

Peak - Stellt die Spitzen der Kurve - Highlights.

Limit - Stellt den Grenzwert der Kurve - Höhepunkt.

Opacity / Opazität - Opazitätswert des Amberlight-Werks einstellen (0 - 100).

Filter

Dies sind die Filterparameter für Sie zu experimentieren:

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).

Farbfenster

Color | Gradient - Auswahl der Füllmethode. Eine Farbe oder mit einem Farbverlauf.



Color / Farbe

Pinselfarbe auswählen.

H - Farbton (0 - 359)

S - Farbsättigung (0 - 255)

L - Helligkeit (0 - 255)

Palette - Farbe auswählen

Use as Gradient - Ausgewählte Farbe ändert sich auf das Farbverlauf

(+) (-) - Farbfeld hinzufügen oder entfernen.

Ein einzelner Mausklick auf einem Farbfeld öffnet die Farbauswahlpalette.



Gradient / Farbverlauf

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

Shift - Farbverlauf nach rechts verschieben

Flip - Verlaufsübergang spiegeln

Invert - Farben in Farbverlauf invertieren

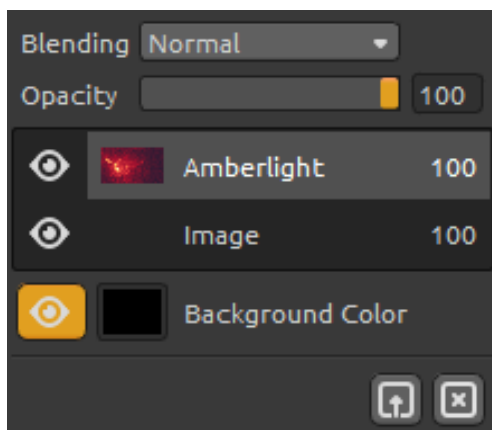
Gradient to Black - Farbverlauf zur schwarzen Farbe ändern.

Gradient to White - Farbverlauf zur weißen Farbe ändern.

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

(+) (-) - Farbverläufe hinzufügen bzw. entfernen.

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.

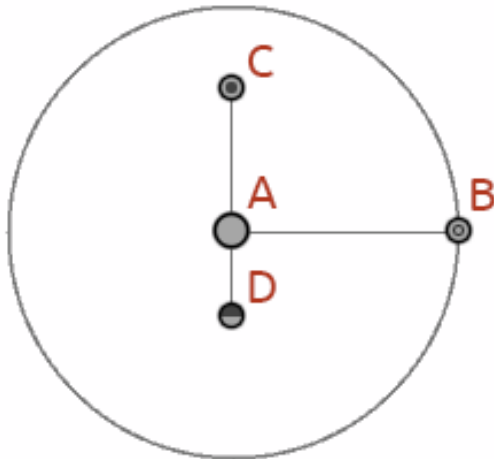
Import Image - Das zweite Bild für Komposition importieren.

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

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

Drücken Sie **Strg / Cmd** im Edit-Modus zu verschieben, zoomen oder drehen alle Felder aus. Mehr Infos in Tastenkürzel-Sektion.

Die Menüleiste

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

Scene / Szene - enthält Elemente im Zusammenhang mit Bearbeitungswerkzeuge und Leinwand.

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)

New... / Neu... - Erzeugt ein neues Bild mit neuen Einstellungen.

Open... / Öffnen... - Öffnet ein gespeichertes Bild.

Save... / Speichern... - Speichert das aktuelle Bild. Wurde das Bild noch nicht gespeichert, wird nach einem neuen Namen gefragt.

Save As... / Speichern unter... - Speichert das aktuelle Bild mit einem neuen Dateinamen.

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

Siehe auch Kapitel „Erzeugen, Öffnen und Speichern von Bildern“.

Scene Menu / Szene Menu

Canvas Size... / Leinwandgröße... - 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 zu skalieren (**Scale fields**) möchten.

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

Random / Zufallsgenerator - Zufällige Szenen und Felder.

Clear - Szeneinhalt leeren.

Render / Rendern - Szene rendern.

Import Image... - Importieren Sie das zweite Bild als eine Ebene. Das Bild wird in der Größe verändert die zur tatsächliche Leinwandgröße passt. Sie können es auf jede Größe ändern.

Filter Menu

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 Layer / Kachelebene - Kachelt die Ebene (horizontal und vertikal)

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.

Window Menu / Fenster-Menü

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

Scene / Szene - Szenefenster zeigen oder verstecken.

Palette / Palette - Palettenfenster zeigen oder verstecken.

Layers / Ebenen - Ebenenfenster zeigen oder verstecken.

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

Help Menu / Hilfe

Help / Hilfe - Öffnet dieses Dokument (in Englisch)

Amberlight Website - Link auf die Webseite: amberlight.escapemotions.com

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

Show Gradients Folder / Gradients Ordner zeigen - Den Ordner zeigen wo die Farbverläufe gespeichert sind.

Erzeugen, Öffnen und Speichern von Bildern

Ein neues Bild erzeugen

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

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**.

Ein Bild öffnen

To open a painting, select the **Open...** option from the File Menu. This panel lets you open a picture (PNG, JPG, BMP, TIFF) or previously saved artwork (in AMB file format) and set up the properties. Beim Öffnen eines vorher gespeicherte Kunstwerk, das Bild wird wieder neu gerendert werden.

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.

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

Sie können das Bild direkt aus einer beliebigen Quelle ziehen und ablegen (*Drag and Drop Funktion*) - Es kann Ordner, Browser oder Website sein. Es öffnet sich als „Image“ Ebene.

Saving a Painting

Über die Menüpunkte **File** -> **Save...** speichert man das Bild auf die Festplatte. Flame Painter 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 einem bestehenden Bild weiter arbeiten möchten.

Weitere Dateiformate stehen zur Verfügung, jedoch werden Detailinformationen nicht mit abgespeichert. Achten Sie darauf, dass sich die Hintergrundfarbe eventuell ändern könnte. Beispielsweise werden Transparenzinformationen nicht im JPEG-Format abgespeichert.

Wenn das Bild mit spezifischen Einstellungen oder für andere Programme lesbar abgespeichert werden sollen, nutzen Sie die **Save** Funktion über den Menüpunkt. Das Bild lässt sich in den Formaten PNG, TGA, TIF, BMP oder JPG abspeichern.

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

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 Flame Painter Gallery 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 Flame Painter 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.

Tastenkürzel:

	Windows	Mac OS
New... / Neu...	Ctrl-N	Cmd-N
Open.../ Öffnen...	Ctrl-O	Cmd-O
Save/ Speichern	Ctrl-S	Cmd-S
Save As... / Speichern unter...	Ctrl-Shift-S	Cmd-Shift-S
Quit / Beenden	Ctrl-W	Cmd-Q
Size... / Grösse...	Ctrl-E	Cmd-E
Edit Mode / Bearbeitungsmodus	E	E
Edit all fields in Edit Mode	Ctrl	Cmd
Pan Fields in Edit mode	Ctrl + RMB	Cmd + RMB
Zoom Fields in Edit mode	Ctrl + Mausrad oder LMT	Cmd + Mausrad oder LMT
Rotate Fields in Edit mode	Ctrl + LMB	Cmd + LMB
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 a Canvas / Leinwand bewegen	Rechte Maustaste oder Leertaste + Linke Maustaste	
Zoom In / Reinzoomen	Ctrl - +	Cmd - +
Zoom Out / Rauszoomen	Ctrl - -	Cmd - -
Zoom 100%	Ctrl - 0	Cmd - 0
Zoom In Out / Rein- und Rauszoomen	Mausrad oder Alt + Mausrad	
Help / Hilfe	F1	Cmd + ?

Copyright & Danksagungen

Amberlight © 2013-2014 Escape Motions, s.r.o
Amberlight © 2009-2012 Peter Blaškovič

Amberlight Team:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Unser besonderer Dank geht an:

alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen und Amberlight finalisieren geholfen, insbesondere Jozef Bardík, Jaroslav Kaša, Daniel Innes, Tomáš Lancz, Harvey Bunda, Devraj Baruah, Rana Dias, Nigel Brewster, Jim Kanter, Rastislav Piovarči, Gregorii Trombo.

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/>

Gott sei Dank für alle kreativen Ideen.

Amberlight End-User Software License Agreement

Copyright © 2013-2014 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright © 2009-2012 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.

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.