



# Amberlight

## Kreatives Tool für computergenerierte Bilder

„Have fun and unleash your creativity“ – dieser Satz auf der Website des Produkts beschreibt wohl am ehesten den Anspruch von Amberlight. Das kleine Tool will für künstlerische Laien und Profis ein kreatives Werkzeug zum Erzeugen computergenerierter Grafiken sein. Dabei ist Amberlight auch weniger ein Malprogramm, sondern vielmehr eine Art Simulation, in der man feine, farbige Partikel mit Kraftfeldern wie von Magneten steuern und kollidieren lassen kann. Auf diese Weise lassen sich beeindruckende farbige und grafische Effekte erzeugen. von Ralf Gliffe

**M**athematik, Experiment oder Computergrafik? Keine Frage: Offensichtlich ist es alles zusammen. Die Webseite [www.escapemotions.com](http://www.escapemotions.com) des Entwicklers Peter Blaskovic bietet eine Reihe teils

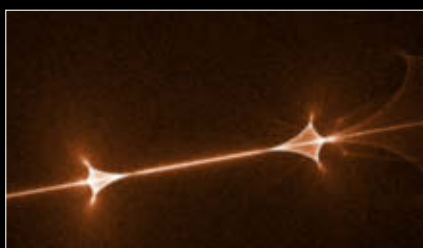
interaktiver, grafischer Online-Experimente. Der Autor von Flame Painter, einem ähnlich kreativen und inspirierenden Tool (siehe DP 03/12), das bei seinem Erscheinen bei vielen Anwendern für Furore sorgte und inzwischen

in der Version 2.5 zu haben ist, stellt nun ein neues Produkt vor: Amberlight basiert auf einem dieser Experimente, das noch unter dem Namen „Fields“ online zu finden ist. „Fields is an experimental particle field sand-

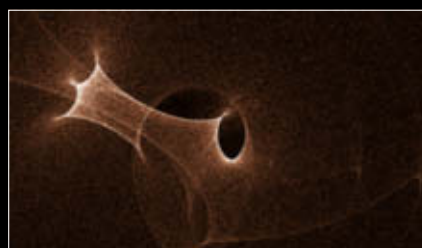
Serie zum Veranschaulichen der Arbeitsweise von Amberlight: Erstes Bild mit nur einem Field, 3 Steps gerendert (bei gleicher Einstellung für Farbe und Filter)



1 Field – 3 Steps



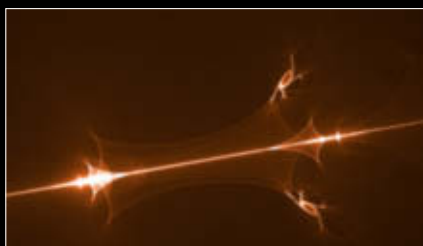
2 Fields – per Zufall angeordnet – 10 Steps



3 Fields – 4 Steps



38 Steps – sonst gleiche Einstellungen



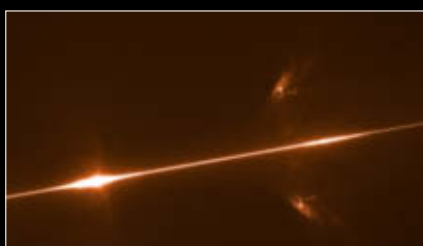
171 Steps



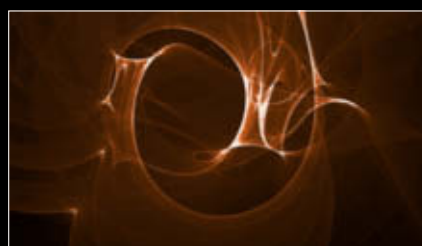
150 Steps



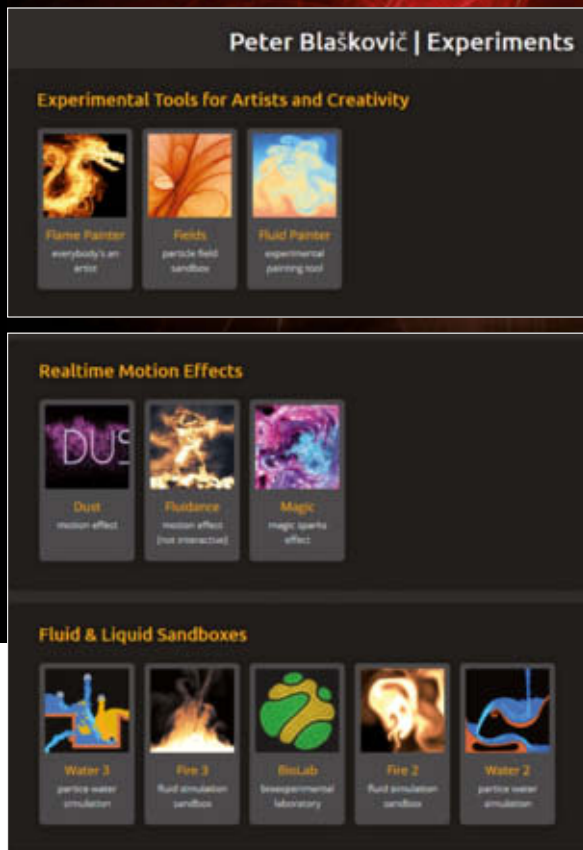
139 Steps



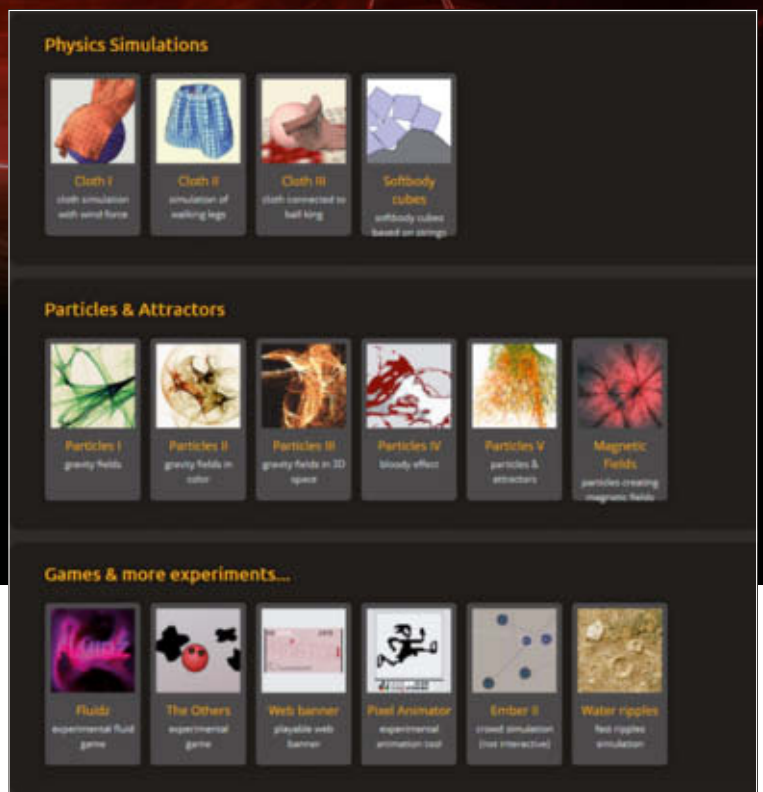
ca. 2.500 Steps



6 Fields „Random“ – 120 Steps



Die Webseite [www.escapemotions.com/experiments.php](http://www.escapemotions.com/experiments.php)



box. Millions of small particles are driven by force fields, which you can move, resize and change their parameters.“ Das ist in etwa auch die Definition, die man auf Amberlight anwenden könnte. Ein einfaches Tool

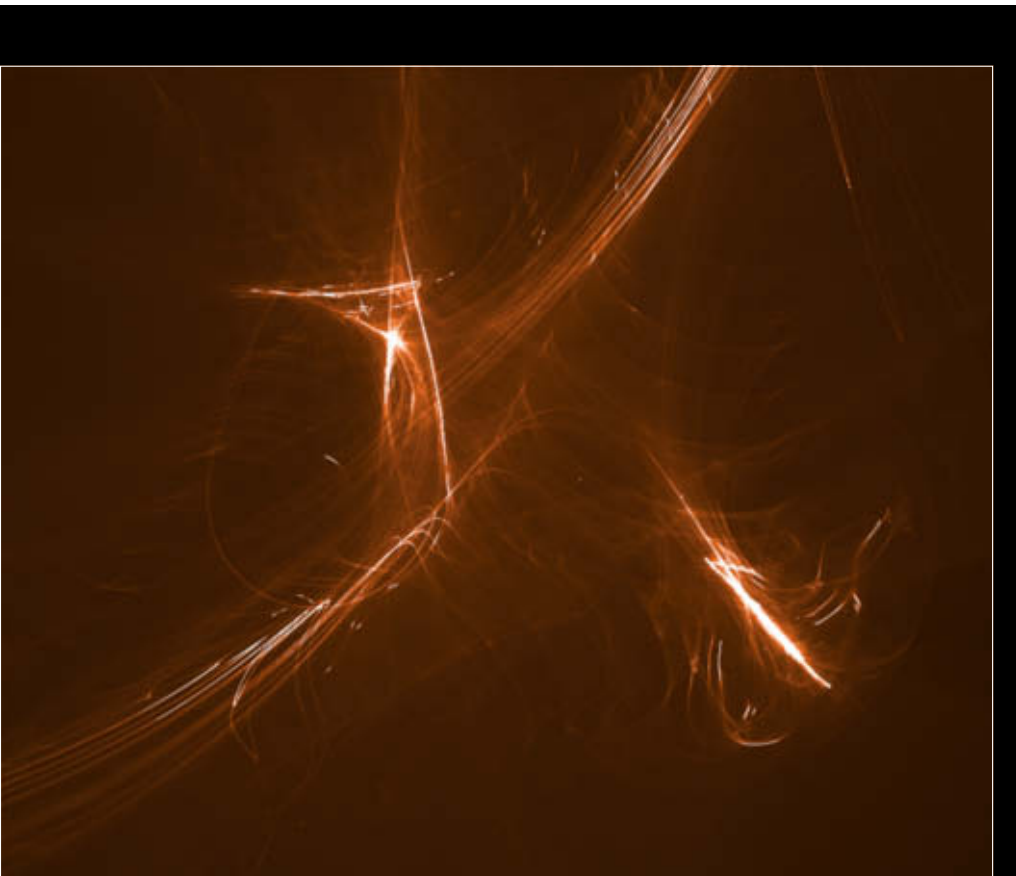
für 29,99 US-Dollar, das direkt nach dem Programmstart beginnt, zufällige Parameter auf zufällig verteilte Kraftfelder mit Millionen von farbigen Partikeln interagieren zu lassen. Die Bildgenerierung erfolgt „stepwise“,

wobei das Ergebnis immer feiner und detailreicher wird, je länger das Programm rechnet. Der Vorgang lässt sich jederzeit anhalten und mit veränderten Einstellungen für Farben, „Kraftfelder“ (Fields) und Werten für die Bildberechnung fortsetzen oder neu starten. Wenn die mathematischen Zusammenhänge, die im Hintergrund des Programms wirken, auch nicht jedem zugänglich sein dürften, so ist das Programm trotzdem leicht zu handhaben und das „prinzipielle“ Verhalten der Kraftfelder und der durch die virtuelle Leinwand fliegenden Partikel erschließt sich auch ungeübten Usern ziemlich schnell.

Es bleiben dabei genügend zufällige – oder mathematisch bedingte – Variationsmöglichkeiten, um entweder viel Zeit mit kreativem Spiel der Farben und Formen zu ermöglichen oder um tatsächlich gezielt Einfluss auf die generierten Bilder zu nehmen und „eigene“ Kreationen zu erschaffen. Die Ergebnisse sehen beinahe in jeder Einstellung und Konfiguration erstaunlich aus. Solche Effekte mit herkömmlicher Grafiksoftware zu erzielen, dürfte auch für Profis eine Herausforderung darstellen, zumal die Ergebnisse mit Amberlight in wenigen Sekunden bis Minuten entstehen können – je nach Experimentierfreude, Anspruch und gewählter Bildauflösung.

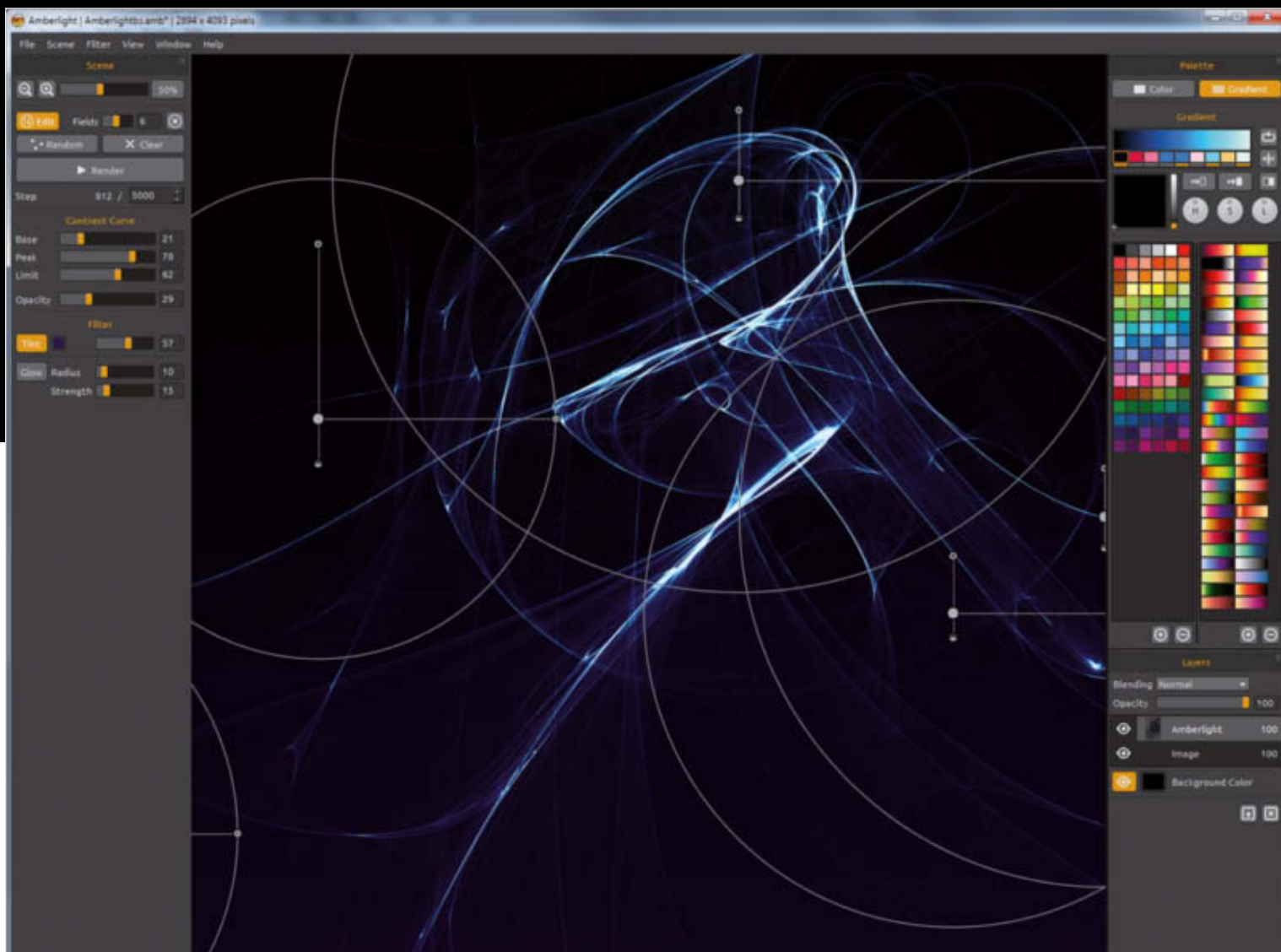
**Can I help?**

Obwohl die meisten User darauf verzichten könnten, die Hilfefunktion überhaupt



12 Fields – „Random“ – circa 2.000 Steps





Amberlight-Bildschirmfoto: Links das Scene-Panel mit einigen Einstellmöglichkeiten für Field, Render Steps sowie Kontrastfilter und Effekte. In der Mitte ein Bild (angehalten nach 812 Render Steps). Die Kreise zeigen die Positionen der „Kraftfelder“, die „Anfasser“ dienen für die Justage von Position, Radius und Intensity Cut-off. Rechts Farb- und Gradientenauswahl sowie das einfache Layer-Fenster.

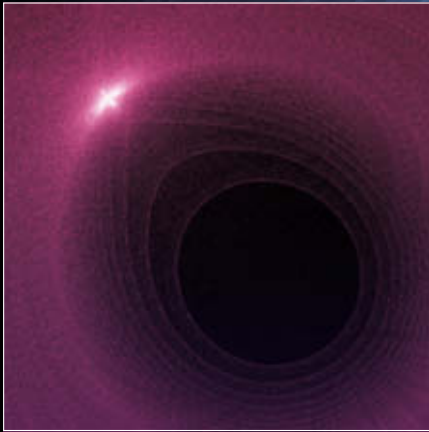
anzuklicken, wird eine PDF-Hilfe mit dem Programm geliefert, die auch mit der altbekannten Taste F1 aufgerufen werden kann. Zu den technischen Hintergründen äußert sich der Entwickler hier nicht. Erklärt werden aber auf elf Seiten alle Bedien-panels (Scene-Panel, Farb- und Layer-Panel), die Menüs, Lade- und Speichervorgänge sowie Shortcuts des Programms.

Die Field-Parameter (insgesamt bis zu zwölf editierbare „Kraftfelder“ lassen sich auf der „Leinwand“ positionieren) werden durch Kreise mit vier Einstellpunkten für jeden Parameter eines Felds repräsentiert. Die Werte stehen für: Position (A), Force (B) – der Radius des Kraftfeldes, Intensity (C) und Cut-off (D) – eine Art „Schutzschild“, der die durchfliegenden Partikel vor dem Kraftfeld stoppt.

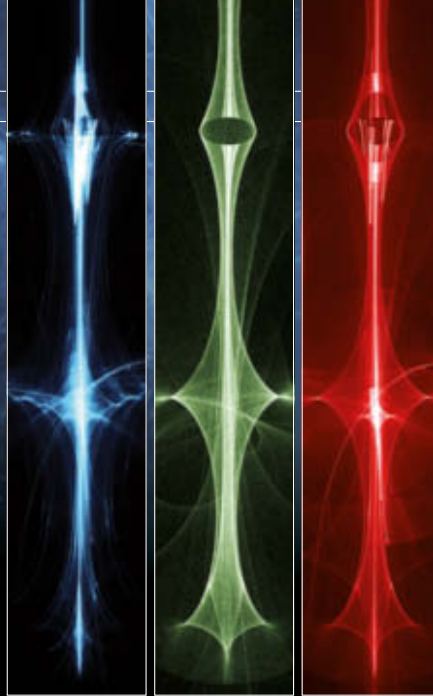
Alle Field-Parameter sind frei einstellbar – auch negative Werte sind möglich. Wer die Wirkung genauer erkunden möchte, sollte anfänglich mit ein oder zwei Fields experi-



A4-Hintergründe mit Amberlight



2 Fields - 1.000 Steps



6 Fields - 100 Steps

mentieren, wobei die maximale Step-Zahl beim Rendering gering gehalten werden sollte (Rechenzeit und „Turbulenzen“ auf dem Bildschirm). Die eingestellte „Render-Step-Zahl“ lässt sich ändern, nachdem der Rendervorgang mit einem Klick auf „Render“ (Scene-Panel) angehalten und mit „Clear“ zurückgesetzt wurde. Danach lässt sich eine beliebige Step-Zahl vorgeben.

Die Werte und Einstellmöglichkeiten für Filter, Farben und Gradienten sollten Anwendern „üblicher“ Grafikprogramme leicht zugänglich sein. Amberlight besitzt ein einfaches Layer-Ppanel mit der Option, zwischen drei Blend-Modi (Normal, Lighten und Darken) umzuschalten, einen Opazitätswert vorzugeben und entweder einen transparenten oder einfarbigen Hintergrund zu wählen oder ein Bild zu laden. Diese Optionen lassen sich auch von Ungeübten schnell erkunden, obwohl die vielfältigen Farbwirkungen dazu verleiten können, doch einige Zeit zu „ver-

spielen“. Aber dafür ist das Programm wohl auch hauptsächlich gedacht.

Amberlight verwendet das native Dateiformat AMB. Nur in diesem bleiben eingestellte Werte nach dem Speichern erhalten. Leider scheint es keine Möglichkeit zu geben, Einstellungen auf neue Dateien zu übertragen. Der Zufallsgenerator von Amberlight würfelt die Fields bei jedem Programmstart durcheinander und so gibt es immer neue Werke. Praktisch wäre eine Option, Einstellungen und Experimente mit geringer Auflösung vorzunehmen, um sie später in höherer Auflösung rendern zu lassen (die Auflösung eines Amberlight-Werks lässt sich nach dem Dateistart nicht mehr ändern). Auch auf eine Undo-Funktion verzichten die Entwickler in dieser Version. Exportieren lassen sich die Werke im PNG-, JPEG-, BMP- oder TIFF-Format. Allerdings exportiert Amberlight keine Ebenen. Der Alpha-Kanal in einem PNG-Bild blieb jedoch beim Test erhalten.

## Fazit

Die Effekte, die Amberlight unter der Regie des Users generiert, sind beeindruckend und machen Spaß. Wer genau so etwas braucht, um Bilder aufzupeppen, grafische Spezialeffekte, Hintergründe oder Texturen zum Beispiel für Webseiten oder Gestaltungselemente zu erstellen, oder wer seiner Kunst in kompletten Amberlight-Bildern Ausdruck verleihen möchte, dem kann dieses Programm einfach und effizient dabei helfen. Großer gestalterischer Freiraum bleibt dank der schon in dieser ersten Version vorhandenen Steuerungs- und Einstellmöglichkeiten. Wer Freude am spielerischen Umgang mit Farben und Strukturen hat, sollte sich dieses kleine Programm näher anschauen. Eine kostenlose Demo ist auf der Website des Herstellers zu finden. Bemerkenswert dabei: Zusätzlich wird beim Kauf eine „bedingungslose“ 30-Tage-Rückgabegarantie bei Nichtgefallen geboten. > ei

