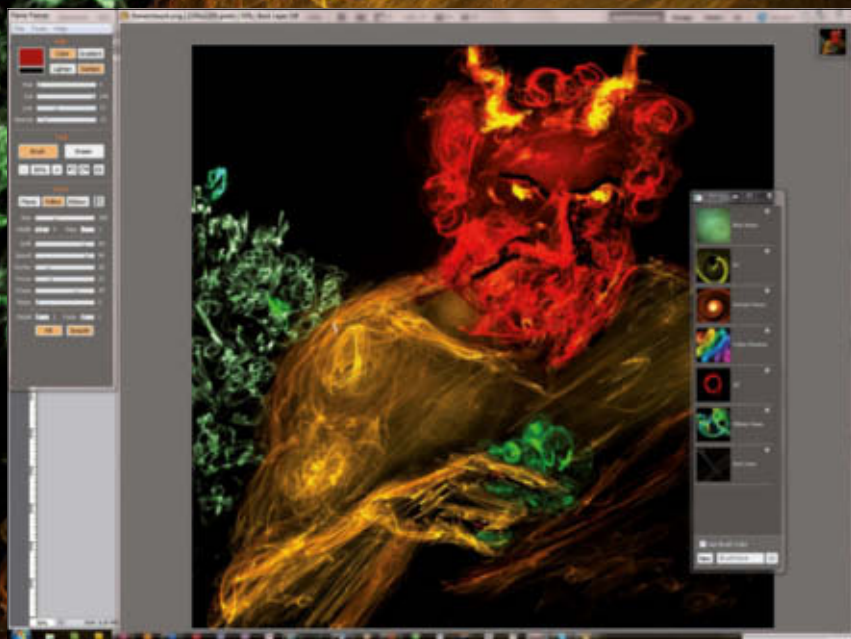


Mit zittriger Hand und ohne nachzudenken ...

... Flammenmalerei mit Flame Painter



Auch ohne eine Zeile Hilfetext gelesen zu haben lässt sich spielerisch mit den Möglichkeiten des Tools experimentieren. Hier zeigt sich, dass Flame Painter „anders“ ist als übliche Malprogramme. Kein Pinselstrich gleicht dem anderen und eine ruhige Hand ist nicht nötig, um interessante Effekte zu erreichen. In Flame Painter malt man standardmäßig mit Farben und „Licht“ – und zwar in Abhängigkeit von Richtung und Geschwindigkeit des Mausursors, dem eine mit einem „Eigenleben“ versehene Punktewolke oder -kette folgt, die zusätzlich oszilliert. Je nach Mausbewegung ändert sich diese dynamisch, wobei eine gewisse Trägheit dafür sorgt, dass sich schwungvolle Bahnen ergeben. Die Form und Anordnung dieser kleinen Punkte ist für

das eigentliche Malen verantwortlich. Jeder dieser Punkte zieht beim Zeichnen Lichtspuren hinter sich her, deren Deckkraft ebenfalls von der Mausbewegung beeinflusst werden. Langsame Bewegungen erzeugen kompakte und hellere Striche, schnellere Bewegungen führen zu transparent wirkenden Mustern unterschiedlicher Breite – je nach Richtung oder Richtungswechsel der Mausbewegung.

Zusätzlich ist eine Art „Colorcycling“, nämlich die Option „Color per Pixel“ voreingestellt, was zu interessanten Farbeffekten führt. Nur durch Ändern der Geschwindigkeit und Richtung der Mausbewegung kann man so die unterschiedlichsten Strukturen auf den Bildschirm zaubern – und kein Strich wird dem anderen gleichen.

Wer sich für Flame Painter interessiert, hat mehrere Möglichkeiten des Kennenlernens: Zum einen stellt der Autor seine Software ausgiebig mit Bildern, Videos sowie Tipps und Ergänzungen auf Facebook und Twitter (@peterblaskovic) vor, zum anderen gibt es neben einer downloadbaren Demo eine kostenlose Online-Version unter der Rubrik „try online“ – sogar mit einer deutschsprachigen Info. Diese Online-Version bietet schon einen gewaltigen Spaßfaktor für Kreative.
von Ralf Gliffe

Interface

Am unteren Rand der Malfläche gibt es eine Reihe von Buttons und Schieberegler, die die Variation verschiedener Parameter zulassen. Einige erschließen sich, bei anderen scheint Flame Painter „seine Geheimnisse“ zu haben. Das sieht der Autor, Peter Blaskovic, ganz offensichtlich genauso, wenn er in seinem Infotext zur Software schreibt: „It's not easy to

explain all brush parameters, so I leave this for your experimentation.“ Die Ergebnisse sind aber auf jeden Fall interessant bis spektakulär – Experimentalsoftware eben.

Die wichtigsten Funktionen

Links unten finden sich Regler für Farbe, Sättigung und Deckkraft sowie Buttons, um „Colorcycling“, „Fading“ (Ein- und Ausblenden des Pinselstrichs) und das automatische Ändern der Pinselfarbe während des Zeichnens an- oder abzuschalten.

Die Werte für „Size“, „Soft“, „Center“, „Focus“, „Chaos“ und „Noise“ beziehen sich auf die Ausrichtung und das Verhalten der Punktwolke, mit der gemalt wird. „Size“ beeinflusst eigentlich nicht die Größe des Pinsels, sondern die Anzahl der kleinen „malenden“ Punkte. In der deutschen Übersetzung findet sich unter anderem folgende Erklärung:

1. CENTER / STÄRKE – Globale Kräfte
2. FOCUS / FOKUS – Lokale Kräfte
3. CHAOS – Sehr chaotische Parameter

Das sagt nicht viel und ist auch kaum beschreibbar, da sich Parameter gegenseitig beeinflussen. Mit Übung lassen sich zwar wesentliche Pinseleigenschaften so einstellen, dass die Malergebnisse einigermaßen vorhersehbar werden, da aber das eigene Zeichenverhalten (Geschwindigkeit und Richtungswechsel sowie die Trägheit der oszillierenden Punktwolke) ebenfalls erheblichen Einfluss auf das Ergebnis haben, bleibt es trotzdem mehr oder weniger zufällig – also experimentell. Das ist eben das Konzept von Flame Painter.

Zu den weiteren Tools zählen das Radierwerkzeug, ein Button für „Undo“ (die Online-Version hat nur ein einfaches Undo, aufrufbar mit der Taste „z“), „Smooth“ glättet die Pinselstriche beim Malen und „Fill“ füllt deren feine Strukturen. Mit „Clear“ wird die Zeichenfläche gelöscht. Der Button BCG schaltet den Hintergrund von Schwarz zu Weiß um, wobei ebenfalls der Bildinhalt verschwindet. Wenn ein weißer Hintergrund gewählt wurde, dann malt man nicht mehr im additiven Modus, sondern subtraktiv mit immer dunkler werdenden Strichen auf weißem Untergrund. Um die fertigen Werke in Besitz zu nehmen, reicht ein Klick auf „Save“. Flame Painter öffnet dann das gerenderte Bild in einem neuen Browserfenster (das kann einen Moment dauern), von wo es mit einer Auflösung von 1680 x 1050 Pixel als .jpg-Datei gespeichert werden kann. Leider bietet nur die kommerzielle Version einen Alpha-

Kanal, weswegen für transparente Effekte auf „richtige“ Bildbearbeitung, wie Gimp oder Photoshop zurückgegriffen werden muss. Dann hilft zum Beispiel der Ebenenmodus „multiplizieren“ (um weiße Hintergründe aus dem Bild zu entfernen) oder „negativ multiplizieren“ (um schwarze Hintergründe transparent zu machen).

Kommerz für nur 11,99 Euro

Das ist der Preis für die Download-Variante von Flame Painter. Diese bietet einige Erweiterungen, die die Software auch für Profis als alternatives Tool interessant machen können.

Dazu zählt eine Auflösung von bis zu 5000 x 5000 Pixeln, die Möglichkeit, Bilder zu laden, eine zweite Hintergrundebene, Speichern von Pinselvoreinstellungen (auf der Webseite von Flame Painter gibt es inzwischen zahlreiche Pinsel zum Download – jeder Anwender kann eigene Pinsel uploaden), verschiedene Mal- und Pinselmodi, beliebige Hintergrundfarben sowie eigene Farbverläufe.

In der Vollversion lassen sich png-Bilder mit Alpha-Kanal erzeugen, was die Verwendung in anderen Grafikanwendungen, zum Beispiel Photoshop oder After Effects, oder als freigestellte Webgrafik, erleichtert.

Licht- und Schattenspiele

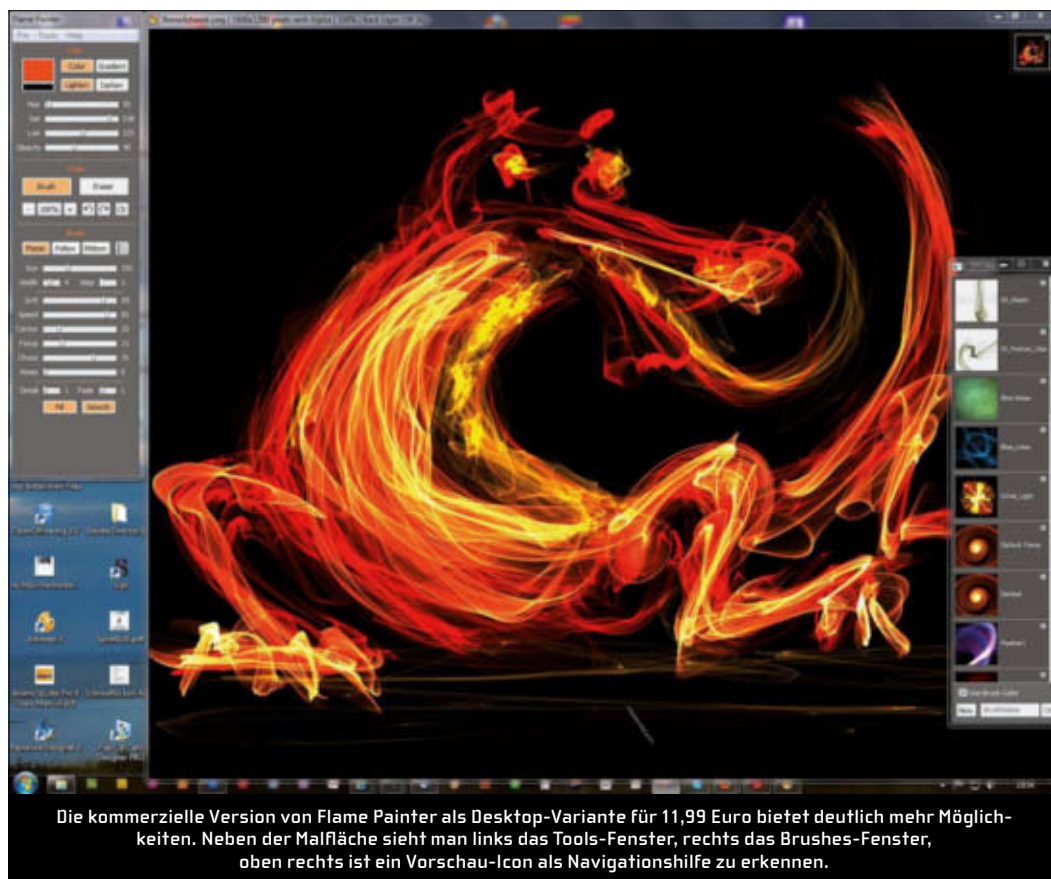
Flame Painter schaltet, je nach Vorgaben für die Zeichenfläche, automatisch in die Malmodi

Infos

Die Webseiten von Peter Blaskovic (www.escapemotions.com), dem Autor verschiedener Experimentalsoftware, bieten zahlreiche Web-Apps zum spielerischen Ausprobieren grafischer Effekte, Bildergalerien, Software-Infos und Links zu Facebook und Twitter für den digitalen Erfahrungsaustausch. Flame Painter, welches zusätzlich als kommerzielles Tool angeboten wird, will aber nicht nur als nette Spielerei aufgefasst werden, sondern auch professionellen Künstlern kreative Alternativen eröffnen. Wer das erste Mal auf die Webseite www.escapemotions.com gelangt, sollte nicht verpassen, wenigstens einige der dort vorgestellten Online-Experimente auszuprobieren.

„Lighten“ – entspricht dem additiven Malmodus – oder „Darken“ – entspricht dem subtraktiven Malmodus. Auf einer dunklen Leinwand wird also erst einmal „mit Licht“ gemalt, auf einer hellen Fläche erscheinen dagegen farbige dunkle Striche. Das lässt sich allerdings mit den Buttons „Lighten“ und „Darken“ umschalten.

Als Malfarbe kann eine beliebige Farbe aus der Farbpalette (auch durch Verschieben des „Hue“-Reglers änderbar) oder einem voreingestellten Pinsel verwendet werden, oder man wählt einen beliebigen Farbverlauf.

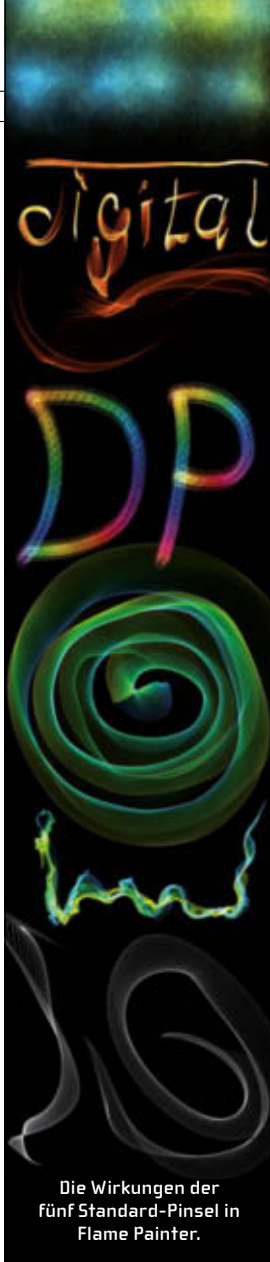


Die kommerzielle Version von Flame Painter als Desktop-Variante für 11,99 Euro bietet deutlich mehr Möglichkeiten. Neben der Malfläche sieht man links das Tools-Fenster, rechts das Brushes-Fenster, oben rechts ist ein Vorschau-Icon als Navigationshilfe zu erkennen.

Entscheidend für das Farbergebnis sind die Werte für Sat = Sättigung, Lum = Luminanz/Helligkeit und Opacity = Deckkraft. So wird bei einem Luminanzwert von „0“ kein Strich erzeugt. Trotz unterschiedlicher Pinsel- oder Farbeinstellungen werden die Striche kompakter und leuchtender, je länger der Mauskontakt auf einer Stelle der Malfläche ist, also je langsamer die Mausstriche gezogen werden.

Im subtraktiven Zeichenmodus, „Darken“, funktioniert das Ganze umgekehrt. Man malt wie mit „Erdfarben“ – je langsamer der Strich gezogen wird, also je länger „Farbe aufgetragen wird“, desto dunkler das Ergebnis. Natürlich kann man Striche übereinander ziehen, so dass sich die Strichwirkung verstärkt.

Ungewollte Pinselstriche kann man radieren. Mit geringen „Opacity“-Werten auch ganz behutsam. Oder man wechselt die Pinseloption von „Darken“ zu „Lighten“ oder umgekehrt. Die Art der Pinselstriche hängt des Weiteren vom aktuellen Maus-



Die Wirkungen der fünf Standard-Pinsel in Flame Painter.

modus ab. Flame Painter kennt: „Flame“, „Follow“ und „Ribbon“. Jeder dieser Modi lässt die malende Punktewolke etwas anders auf die Mausbewegungen reagieren. „Flame“ ist der Standard, der dem Programm auch zu seinem Namen verholfen hat. Im Modus „Follow“ folgt die wirbelnde Punktewolke dem Cursor korrekter und „Ribbon“ (das schwingende Band) reagiert, je nach den anderen Pinselvorgaben noch „extravaganter“ auf alle Bewegungen so, als hätte es noch eine Masse zum Schwingen.

Man kann das am besten ausprobieren, indem man mal kleine Werte für „Size“ und „Speed“ wählt. Die anderen Einstellungsregler im Tools-Fenster entsprechen im Wesentlichen denen der Online-Variante.

In der Vollversion von Flame Painter lassen sich Bilder öffnen und mit Effekten veredeln. Unter „Tools/Back Layer“ lässt sich eine zweite Ebene als Hintergrund zuschalten. In diesen Background-Layer kann dann auch ein beliebiges Bild

in einem unterstützten Dateiformat geladen werden (File/Open Back Layer). Dies kann hilfreich sein, um direkt in Bilder zu malen oder Referenzen zu verwenden. Es gibt Optionen, um die Ebenen zu tauschen, den Hintergrund auszublenden, wieder zu löschen oder den Inhalt der Vordergrundebene mit dem Hintergrund zu verschmelzen.

Kleine Schönheitsfehler

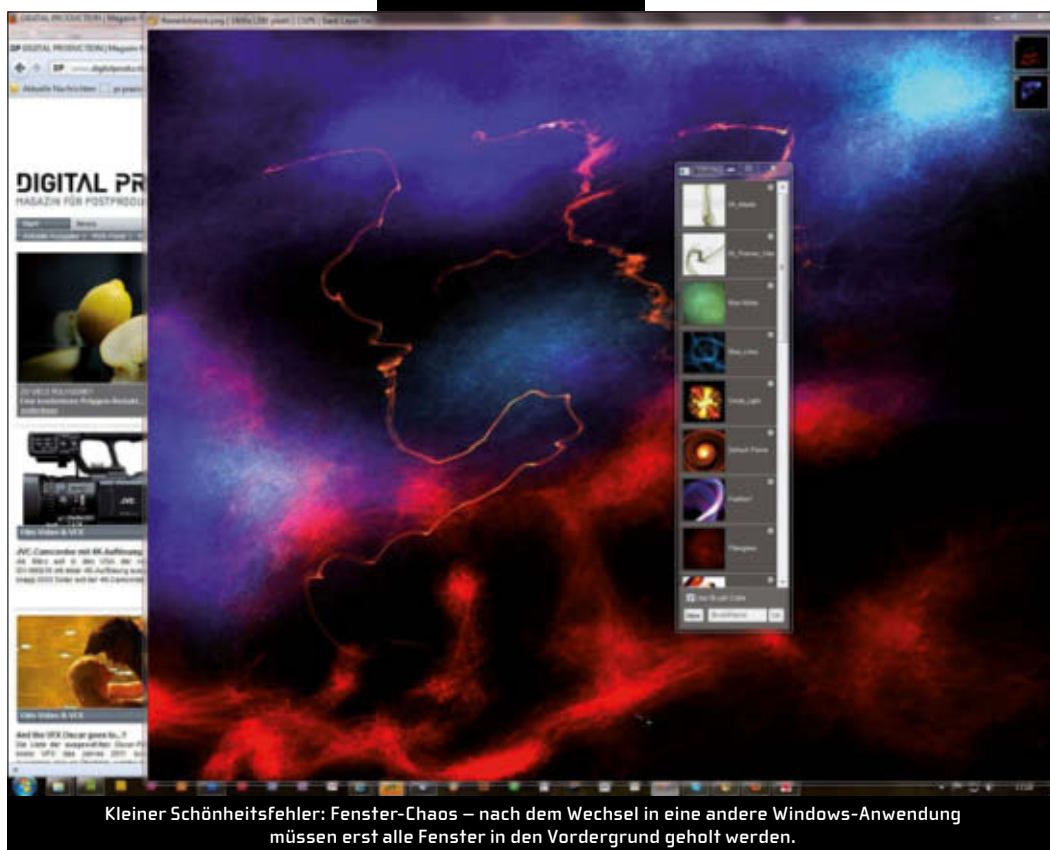
Werkzeuge zur Bildbearbeitung kennt Flame Painter (noch) nicht. Ebenso ignoriert es die Zwischenablage. So bleibt nur die Möglichkeit der Weiterbearbeitung der Flame-Painter-Werke in anderen Grafikanwendungen, wenn gewünscht. Vorteilhaft ist, dass ein Alpha-Kanal generiert werden kann (muss beim Erstellen des Bildes angegeben werden).

Flame Painter startet mit einer Arbeitsfläche von 800 x 600 Pixel. Möglich sind maximal 5000 x 5000. Leider gibt es keine Möglichkeit, Vorgaben zu speichern, so dass diese Einstellungen jedesmal neu vorgenommen werden müssen. Bei einem Wechsel zu einer anderen Anwendung bleibt das Brush-Fenster erst im Vordergrund, was ab und an lästig werden kann. Nach der Rückkehr zu Flame Painter liegt dann das Tools-Fenster im Hintergrund. Natürlich lassen sich die Fenster wieder in den Vordergrund bringen. Das sind alles nur Schönheitsfehler, und nach einer ersten Feedback-Mail an den Entwickler gab es auch das Versprechen, dass Flame Painter weiterentwickelt wird und wohl sowieso auch einige Wünsche von Anwendern berücksichtigt würden. Man darf gespannt sein.

Fazit

Flame Painter verkürzt einerseits den Zeitaufwand, um komplexe Strukturen zu erzeugen, andererseits kann es ein echter „Zeitdieb“ sein, weil man schnell von einem Effekt zum nächsten kommt – und das kann Zeit rauben, aber auf jeden Fall auch Spaß bereiten. Flame Painter erfreut sich, wenn man den zahlreichen Webseiten und Foren glauben darf, einiger Beliebtheit. Das ist wegen der einfachen Bedienbarkeit und den erstaunlichen Ergebnissen verständlich, gelingen doch selbst Laien mit wenigen Strichen zumindest überraschende Wirkungen.

Für Profis kann dieses Tool durchaus eine interessante Alternative, eine „Effektmaschine“, sein, zumal 11,99 Euro auch „armen Künstlern“ nicht weh tun dürften. >ei



Kleiner Schönheitsfehler: Fenster-Chaos – nach dem Wechsel in eine andere Windows-Anwendung müssen erst alle Fenster in den Vordergrund geholt werden.

DAS ABONNEMENT ZUM KENNENLERNEN

DIGITAL PRODUCTION

3 X LESEN 1 X ZAHLLEN



LERNEN SIE DAS FACHMAGAZIN FÜR DAS GESAMTE SPEKTRUM DIGITALER MEDIENPRODUKTION KENNEN:
IM KURZ-ABONNEMENT ERHALTEN SIE DREI AKTUELLE HEFTE ZUM PREIS VON EINEM.

FILM & VFX | 3D / ANIMATION | PRODUKTDESIGN
INTERAKTIVE MEDIEN | INDUSTRIEVISUALISIERUNG
GAMES | SCIENCE & EDUCATION | DIGITAL ART

WWW.DIGITALPRODUCTION.COM/SHOP



Ihre Service-Hotline

T: +49(0)61 23 92 38-2 13

F: +49(0)61 23 92 38-2 14

E: order@digitalproduction.com