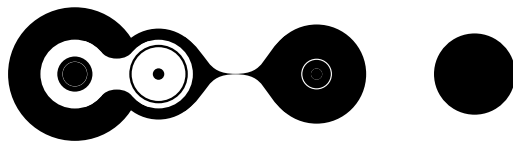


elien



elien ist in Processing ausgeführte monospace Schriftart. Entlang dem Linienskelet der Buchstaben werden Metaballs generiert, die bei geringem Abstand zueinander Übergänge bilden. So entstehen neue Formen nicht nur zwischen einzelnen Metaballs, sondern auch zwischen den Nachbarbuchstaben.

Die Größe der Bälle und deren Kreise werden durch das Zufallsprinzip generiert. Dieser und andere Parameter geben der Schrift starken generativen Charakter und ermöglichen unbegrenzte Variationsmöglichkeiten.

A B C D E F

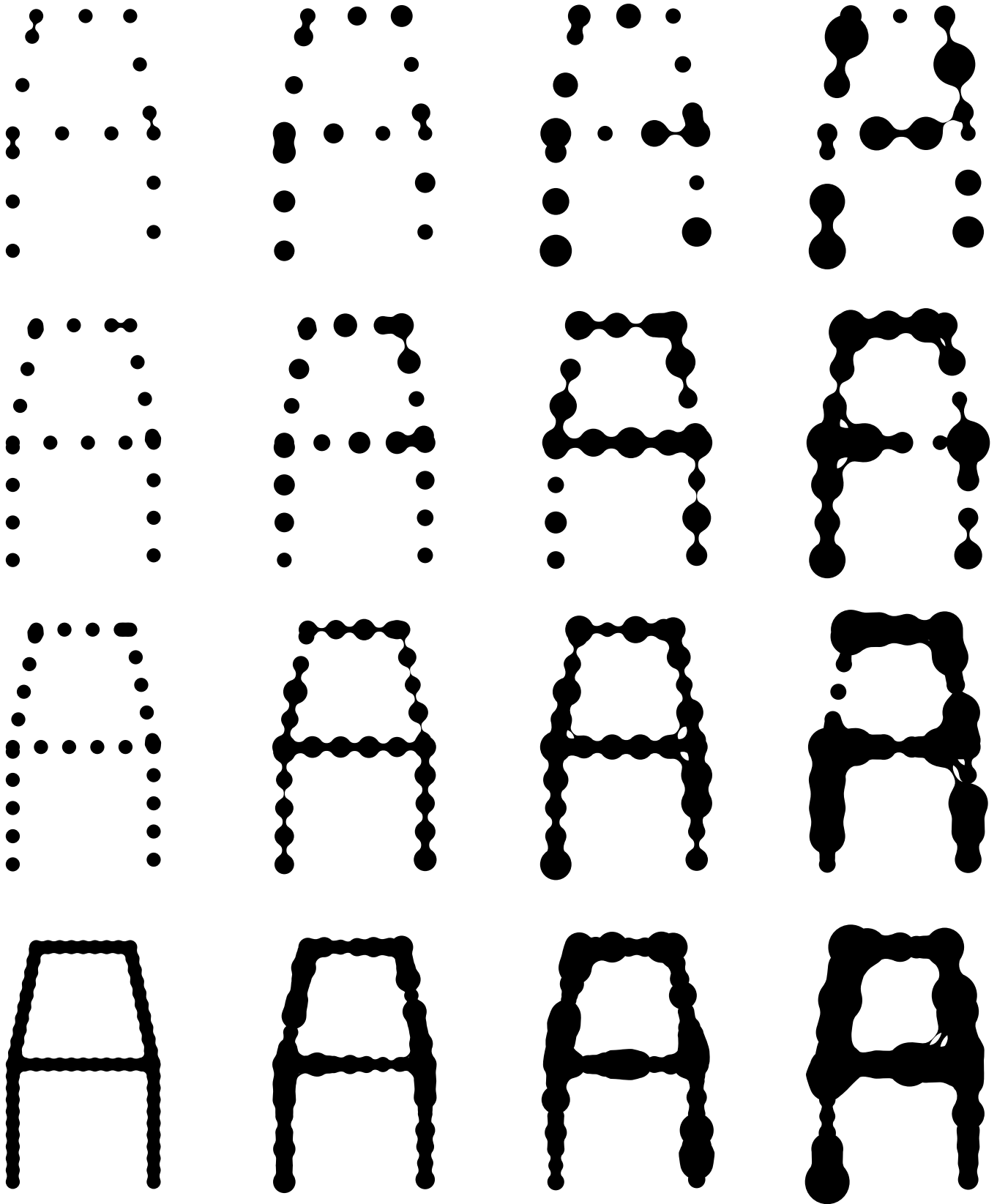
G H I J K L

M N O P Q R

S T U V W X

Y Z A O U

3 . 5 : + - = / |

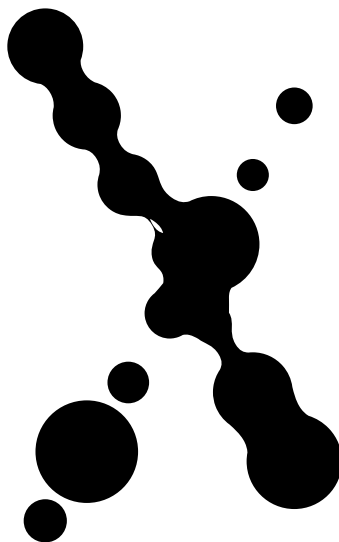
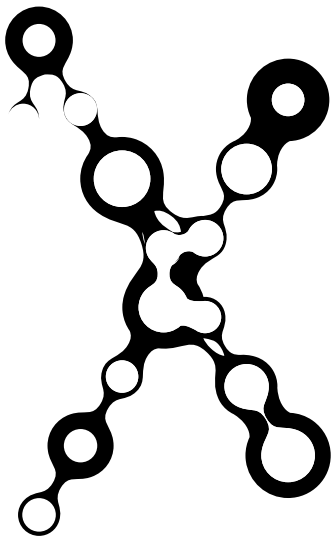
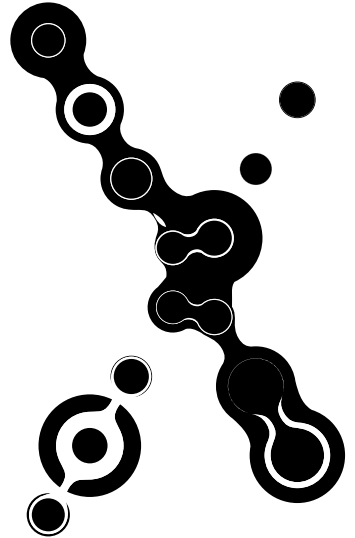
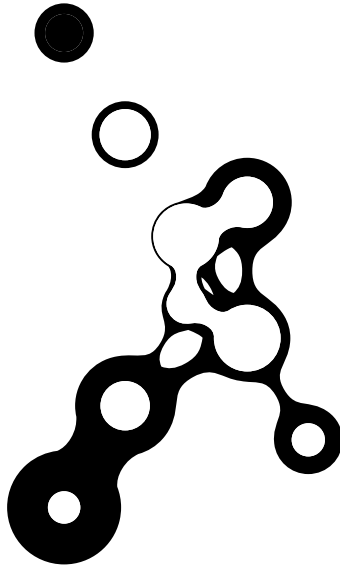
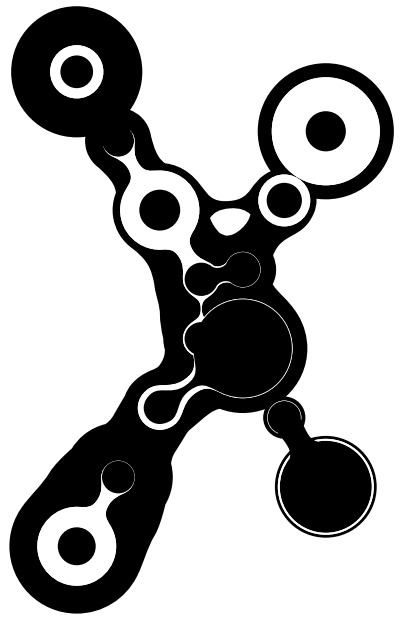
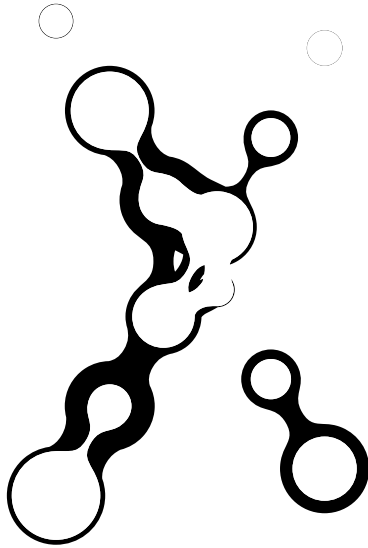
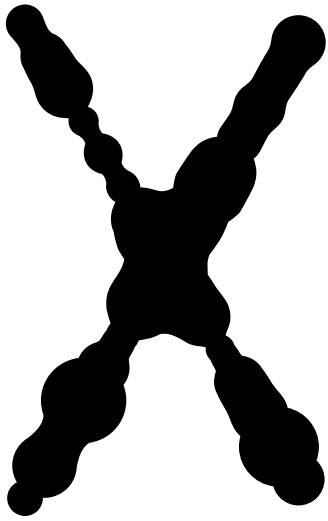


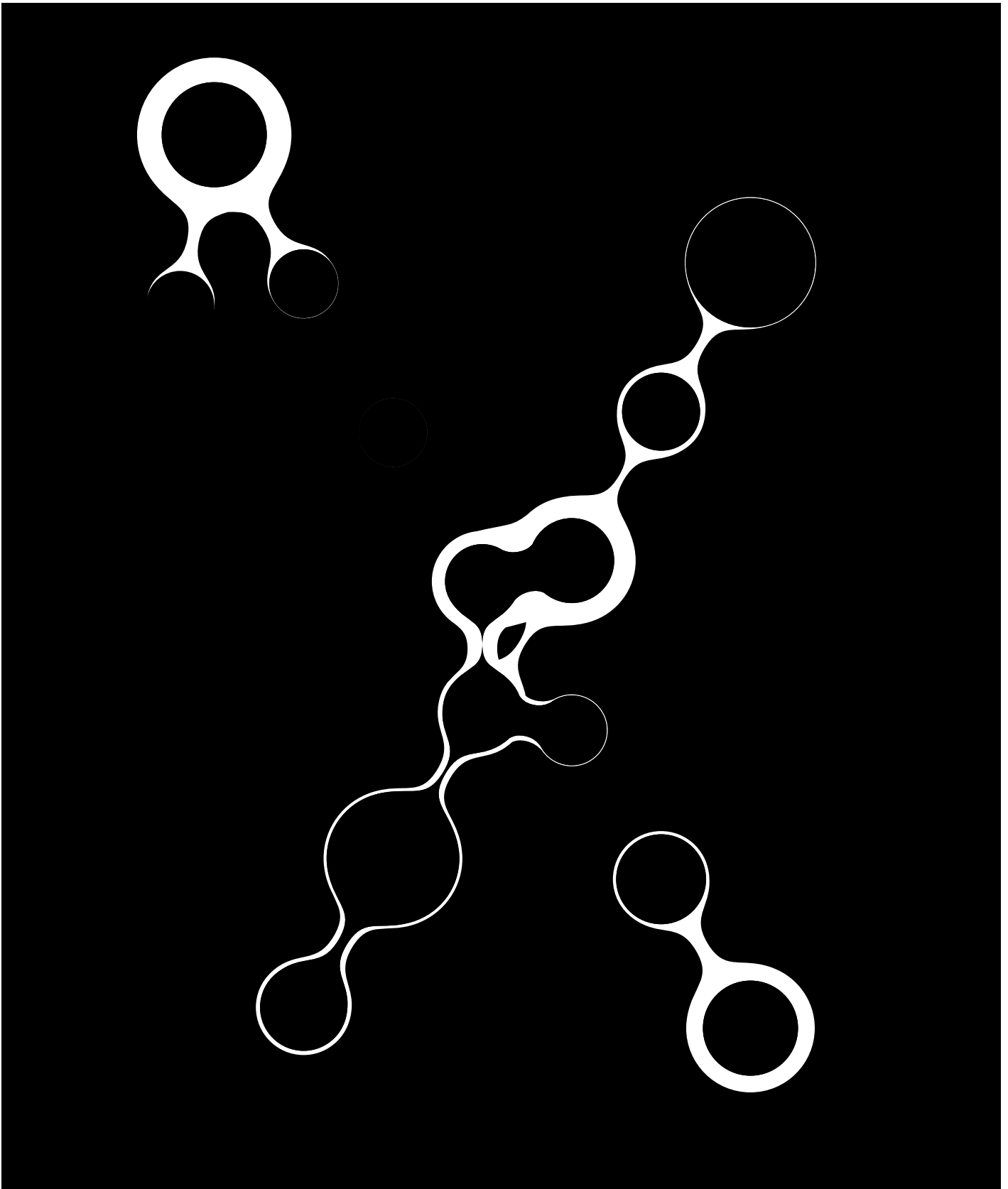
density bestimmt die Dichte der Metaballs auf den Linien. Bei geringer Dichte bilden einige Metaballs keine Verbindungen zu ihren Nachbarn. Somit werden die Buchstaben „unvollständig“ dargestellt und in extremen Fällen kaum erkennbar. Bei höheren density muss man mit mehr Prozessorleistung rechnen, da mehr Metaballs berechnet werden müssen.

contrast beschreibt die Kontraststärke zwischen den Größen der Metaballs und hat somit einen direkten Einfluss auf den Charakter der Schrift. Contrast hat u.a. Auswirkung auf den Wertebereich von Zufallsgenerator. Die Kombination density + contrast ermöglicht verschiedenen Grauwerte im Text.



spacing Einstellung steht für den Abstand zwischen den Buchstaben. Je geringer der Abstand, desto mehr Übergänge entstehen. Das beeinflusst nicht nur die Form der Buchstaben, sondern auch den gesamten Grauwert des Textes.





levels steht für den Anzahl der dargestellten Ebenen in Metaballs. Es können bis zu fünf Ebenen berechnet werden. Dieser Parameter hat zwar keine direkte Auswirkung auf die Form des Buchstaben, erweitert aber enorm die Variationsbreite der Schrift.

Es ist wichtig zu berücksichtigen, dass eine höhere Anzahl von Ebenen mehr Prozessorleistung in Anspruch nimmt. Aus diesem Grund empfiehlt sich in diesem Modus nur wenige Buchstaben zu generieren oder mit geringem density zu arbeiten.

HAMBURGE

HAMBURGE

HAMBURGE

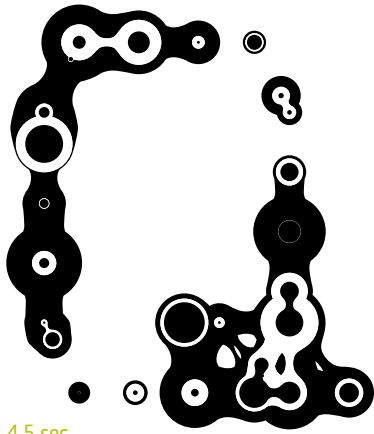
HAMBURGE

HAMBURGE

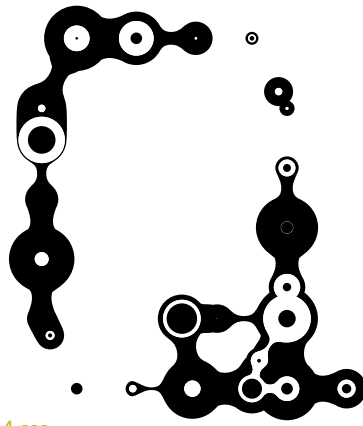
HAMBURGE

HAMBURGE

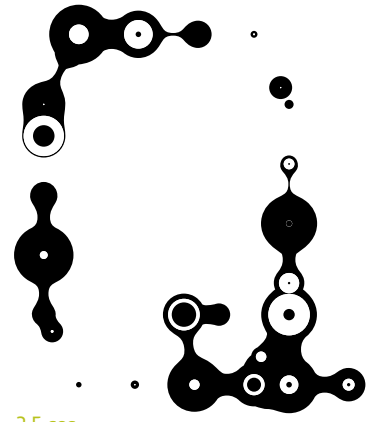
HAMBURGE



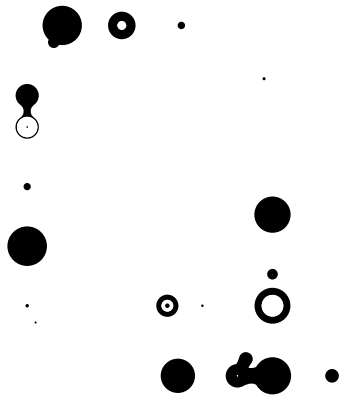
4,5 sec.



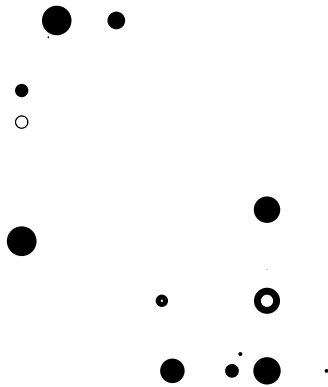
4 sec.



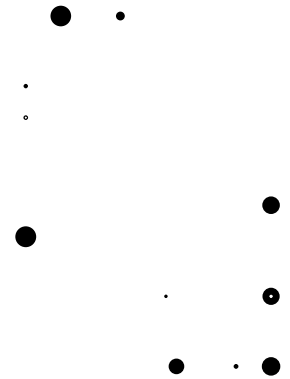
3,5 sec.



2 sec.



1,5 sec.



1 sec.

dissolve gibt elien die dritte Dimension - Zeit. Beim Aktivieren dieser Option fangen die Mataballs an „auszutrocknen“ und verschwinden gänzlich.