

Flame Painter Manual

Version 2.2.0 Personal | Professional

Einführung

Willkommen zu Flame Painter!

Flame is ein Malprogramm, mit welchem Sie originale Kunstwerke, Lichteffekte, unkonventionelles Design oder phantastische Hintergründe mit Flamme Bürsten ganz einfach kreieren können.

Es wurde als ein Experimentierprojekt in meiner Serie "I am an Artist" entwickelt. Meine erste Version sollte ein Programm sein wo jeder etwas Schönes gestalten konnte. Flame 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. Darum wurde Flame Painter geboren!

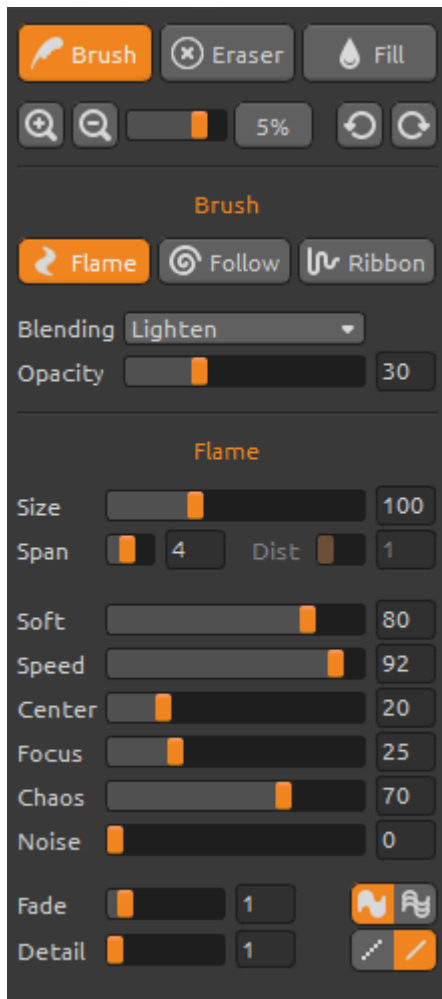
Diese Bedienungsanleitung behandelt die Features des Programms und erläutert, was man alles wissen muss, um mit Flame Painter malen zu können. Es gibt eine schöne Auswahl an Pinselparameter - experimentieren Sie mit unterschiedlichen Pinseleinstellungen und vielleicht finden Sie einen neuen kreativen Weg der Selbstdarstellung!

Danke, dass Sie Flame Painter erworben haben. Ich hoffe Sie haben viel Spaß mit dem Malen!

Peter Blaškovič
Entwickler von Flame Painter

Benutzeroberfläche

Werkzeuge



Brush / Pinsel – Wählt den Pinsel aus

Eraser / Radiergummi – Wählt das Radiergummi aus

Fill / Füllen – Wählt das Füllwerkzeug aus

Zoom In / Einzoomen – in das Bild reinzoomen (bis 200%)

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

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

Undo / Rückgängig – Letzten Schritt rückgängig machen

Redo / Wiederholen – Zurückgenommene Bildänderung wiederholen

Brush / Pinsel

Es stehen drei Malmodi zur Verfügung:

Flame – Der klassische "Flame" Malmodus

Follow / Verfolgen – Der Pinselstrich verfolgt den Mauszeiger genauer

Ribbon – Der Malmodus "Schleife"

Blending / Füllmethode – Farbfüllmethode. Es stehen drei Farbfüllmethoden zur Verfügung - *Normal* für das Standardmalen, *Lighten / Aufhellen* (additiver Modus)

wird typischerweise für Lichteffekte auf dunkle Hintergründe und *Darken / Abdunkeln* (subtraktiver Modus) für lichteffekte auf hellen Hintergrundfarben.

Opacity / Deckkraft – Pinseldeckkraft (0 - 100)

Pinselparameter Flame, Follow und Ribbon

Mit folgenden Pinselparametern können Sie experimentieren:

Size / Größe - Pinseldurchmesser (1 – 300)

Span - Pinselbreite (0 – 10)

Dist – Pinselpunktabstand (1 – 20) – wählbar, wenn "Lines" mit "On"aktiviert ist

Soft / Härte – Pinselhärte (1 – 100)

Speed / Geschwindigkeit – Pinselgeschwindigkeit (1 – 100)

Center / Stärke – Globale Kräfte (0 - 100)

Focus / Fokus - Lokale Kräfte (0 – 100)

Chaos – Chaos-Parameter (0 – 100)

Noise / Rauschen – Rausch-Parameter (0-100)

Fade / Blenden – Ein- und Ausblenden (0-10). Einstellen des Blendzeitpunktes

Fill | Lines / Füllung | Linien – Wechsel zwischen den Modi "Fill" und "Lines"

Detail - Pinselstrichdetail (1-4). Stellt die Details des Flammenpinselstrichs ein. Ein höherer Wert kann wegen der Rechenintensität zu einer Verlangsamung des Programms führen. Höhere Werte sind gut für weiche Pinselbewegungen oder wenn das Bild sehr groß ist.

Antialiasing (AA) – Wechsel zwischen "Normal Antialiasing" (Normales Antialiasing) und "Supersmooth Antialiasing" (superweiches Antialiasing)

Bem.: Der Parameter "Supersmooth Antialiasing" kann wegen höherer Rechenintensität zu einer Verlangsamung des Programms führen.



Eraser / Radiergummi

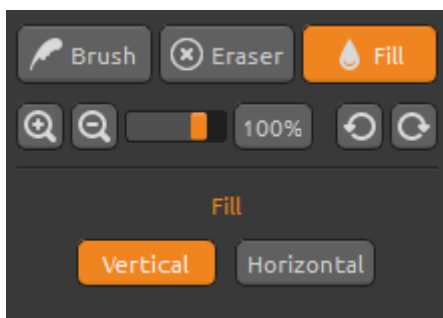
Parameter:

Size / Größe – Größe des Radiergummis(1-200)

Hardness / Härte – Härte des Radiergummis (0-100)

Step / Schritt – Schritt des Radiergummis (0-100)

Opacity / Deckkraft – Deckkraft des Radiergummis (0-100)



Fill / Füllwerkzeug

Man kann die Ebene mit "Color" (Farbe) oder "Gradient" (Farbverlauf) füllen. Beim Farbverlauf kann man die vertikale oder horizontale Orientierung einstellen.

Vertical | Horizontal – Wechsel zwischen "Vertical" und "Horizontal" Farbverlaufsfüllung

Farbfenster

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



Color / Farbe

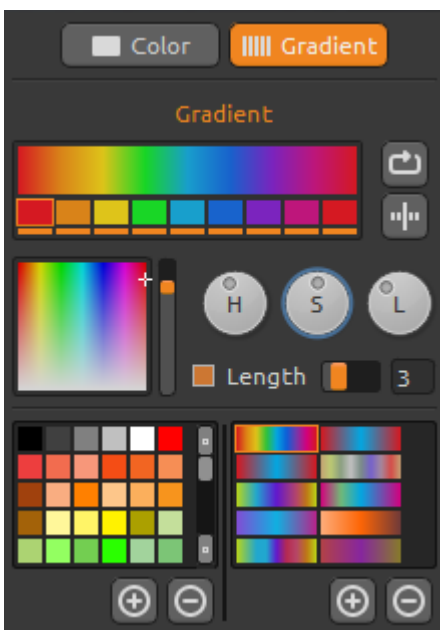
Pinselfarbe auswählen.

H – Farbton (0 - 359)
S – Farbsättigung (0 - 255)
L – Helligkeit (0 - 255)

Palette – Farbe auswählen

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

Ein einzelner Mausklick auf einem Farbfeld öffnet die Farbauswahlpalette. Die Farbe könnte in den Modi Aufhellen (*Lighten*) oder Abdunkeln (*Darken*) sich von der Pinselfarbe unterscheiden! Besteht der Wunsch nach der exakt gleichen Farbe, sollte der Malmodus *Normal* ausgewählt werden.



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.

Rotate – Farbverlauf drehen

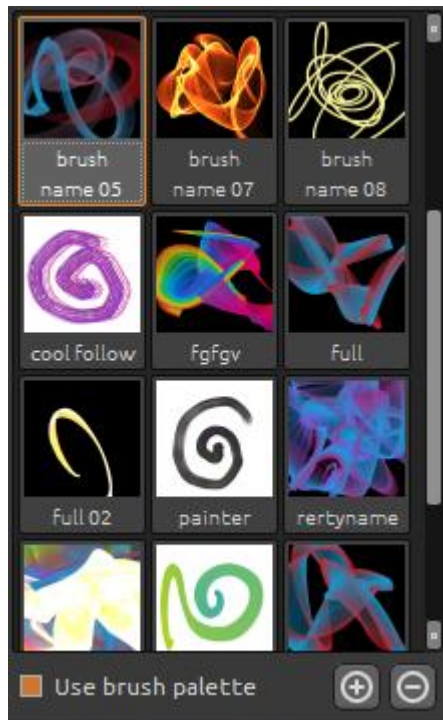
Flip – Verlaufsübergang spiegeln

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

Length / Farbverlaufslänge – Wählen Sie, ob Sie den Farbverlauf an die Pinselfbreite anpassen oder die Länge des Farbeverlaufs verändern möchten.

(+) (-) – Farbfelder oder Farbverläufe hinzufügen bzw. entfernen.

Brushes Panel / Pinselvoreinstellungen



Die Palette enthält Pinselvoreinstellungen. Ein Abspeichern neuer Voreinstellungen ist möglich.

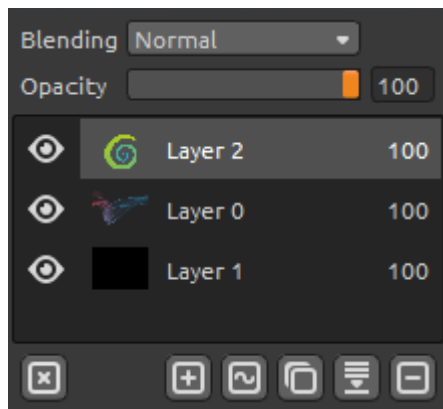
Use brush palette – aktivierte Voreinstellung aktivieren

(+) (-) – Hinzufügen oder Entfernen von Pinselvoreinstellungen.

Eine neue Pinselvoreinstellung wird durch das Anklicken des (+) abgespeichert. Das Icon selbst wird bemalt. Das Abspeichern erfolgt nach der Eingabe des Namens der Pinselvoreinstellung. Diese wird in der Palette sofort sichtbar.

Es ist möglich die neuen Pinseln direkt aus der Brushes Webseite nach Flame Painter ziehen und ablegen (Drag & Drop Funktion). Link auf die kostenlosen Pinseln: <http://www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes/index.php>

Layers Panel / Ebenfenster



Man kann mehrere Ebenen übereinanderpositionieren.

New Layer – Neue Ebene hinzufügen.

New Vector Layer – Neue bearbeitbare Vektorebene hinzufügen. *Diese Option steht nur in der Pro Version zur Verfügung!* (Im folgenden Kapitel mehr über Vektorebenen)

Duplicate Layer – Aktive Ebene(n) duplizieren.

Merge Layers – Mehrere Ebenen auf eine Ebene reduzieren.

Remove Layer – Aktive Ebene(n) löschen.

Clear Layer – Ebeneninhalte leeren.

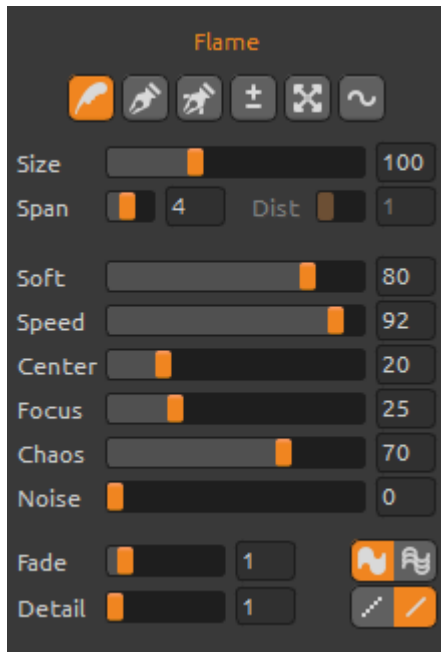
In der Menüleiste, es ist möglich die Vektorebene zu Bitmap konvertieren.

Blending - Ebenenmodus.

Opacity – Deckkraft der Ebene (0-100%)

Eye / Augenicon – Ebene sichtbar oder unsichtbar machen.

Editable Vector Layers / Bearbeitbare Vektorebenen - Pro version



Vektorebenen besitzen den Vorteil, dass man sie bearbeiten kann. In der Vektorebene kann man *einen Pinselstrich* malen und anpassen. Nach dem Pinselstrich kann man jeden Pinselparameter, Verlaufsmodus, Deckkraft, Farbe, Farbverläufe nachträglich verändern. Es ist ebenso möglich, andere Pinselvoreinstellungen zuweisen.

Paint Tool / Malwerkzeug – Neuer Pinselstrich. *In Vektorebenen nehmen nur einen Pinselstrich auf.*

Edit Tool / Bearbeitungswerkzeug -

Schlüsselknotenpunkte bearbeiten (gelbe Punkte), um den Vektor zu modifizieren. Auf die grauen Knotenpunkte klicken, um sie zu Schlüsselknotenpunkten (gelb) zu verändern.

Group Edit Tool / Gruppenbearbeitungswerkzeug – Mehrere Schlüsselknotenpunkte bearbeiten (gelbe Punkte).

Add & Remove Tool / Hinzufügen und Entfernen - (Tastenkürzel: STRG) Bearbeitbare Knotenpunkte aus der Flammenlinie entfernen.

Curve Transform / Kurvenbearbeitung – Größe, Drehung und Skalierung des Pinselstrichs anpassen.

Init Curve Transform / Anfangskurve anpassen – Größe, Drehung und Skalierung der Anfangskurve des Pinselstrichs anpassen.

Die Menüleiste

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

Tools / Werkzeuge - enthält Elemente im Zusammenhang mit den Malwerkzeuge und die Leinwand

Layer / Ebenen - enthält Elemente im Zusammenhang mit den Ebenen

View / Ansicht - enthält Elemente im Zusammenhang mit den Ansichtsfenster und 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.

Import... / Importieren... - Öffnet ein Bild als neue Ebene. Das Bild wird entsprechend der aktuellen Bildgröße skaliert.

Publish... / Veröffentlichen – Veröffentlicht das Bild auf der Flame Painter Galerie im Internet. Ein Fensterdialog fragt nach dem Namen des Bildes mit der optionalen Angabe einer Beschreibung und Stichwörter.

Quit / Beenden – Flame Painter schließen.

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

Tools Menu / Werkzeuge

Brush / Pinsel – Pinsel auswählen.

Eraser / Radiergummi – Radiergummi auswählen.

Fill / Füllen – Füllwerkzeug auswählen.

Undo / Rückgängig – Letzten Schritt rückgängig machen. Die maximale Anzahl an Rückgängig-Schritten beträgt entweder 100 oder je nach Speichergröße des Computers.

Redo / Wiederholen – Letzten Schritt wiederholen.

Show Cursor / Mauszeiger zeigen

Show Brush Dots / Pinselpunkte anzeigen

Layer Menu / Ebene

New Layer / Neue Ebene – Neue Ebene hinzufügen.

New Vector Layer / Neue Vektorebene – Neue Vektorebene hinzufügen

Duplicate Layer / Ebene duplizieren – Aktive Ebene(n) duplizieren

Merge Layers / Ebenen reduzieren – Ebenen in eine Ebene reduzieren

Delete Layer / Ebene löschen – Aktive Ebene(n) löschen

Hide Layer / Ebene verstecken – Aktive Ebene verstecken oder zeigen

Tile Layer / Kachelebene – Kachelt die Ebene (horizontal und vertikal)

Clear Layer / Ebene leeren – Ebeneninhalte leeren

Convert to bitmap / Zu bitmap konvertieren – Vektorebene zu Bitmapebene konvertieren (*nur Pro Edition*).

View Menu / Ansicht

Zoom In / Einzoomen - in das Bild reinzoomen (bis 200%).

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

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

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

Fullscreen – stellt auf volle Bildschirmgröße um (klick *Esc* zu schließen)

Presentation mode / Presentationmalmodus - Full screen Malmodus ohne Menüleiste (klick *Esc* zu schließen)

Help Menu / Hilfe

Help / Hilfe – Öffnet dieses Dokument (in Englisch)

Flame Painter Website - Link auf die Webseite:

www.escapemotions.com/products/flamepainter

About Flame Painter – Weitere Informationen über Flame Painter, Copyright und Danksagungen.

Publish Preferences... / Voreinstellungen veröffentlichen – Ein Untermenü mit Galerie-Voreinstellungen.

Show Brushes Folder / Brushes Ordner zeigen – Den Ordner zeigen wo die Pinseln 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 **Color** kann man die Hintergrundfarbe auswählen.

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

Ein Bild öffnen

Mit STRG+O oder über den Menüpunkt **File** -> **Open...** öffnet man ein bestehendes Bild in Flame Painter. Zusätzlich können die Eigenschaften des Bildes angepasst werden.

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 eine neue Ebene.

Ein Bild speichern

Über die Menüpunkte **File** -> **Save...** und **File** -> **Save As...** speichert man das Bild auf die Festplatte. Flame Painter nutzt ein eigenes Dateiformat mit der Endung **FPA**. 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 Flame Painter heraus:

Konto über den Menüpunkt **Help->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 Flame Painter** 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:

New... / Neu...	STRG+N
Open.../ Öffnen...	STRG+O
Save / Speichern	STRG+S
Save As... / Speichern unter...	STRG+Shift+S
Publish... / Veröffentlichen...	STRG+P
Quit / Beenden	STRG+Q
Undo / Rückgängig	STRG+Z
Redo / Wiederholen	STRG+Shift+Z
Brush / Pinsel	Q
Eraser / Radiergummi	E
Fill / Füllwerkzeug	F
Increase Value +1 / Wert um 1 vergrößern	Pfeil nach oben
Decrease Value -1 / Wert um 1 verringern	Pfeil nach unten
Increase Value +10 / Wert um 10 vergrößern	Bild auf
Decrease Value -10 / Wert um 10 verringern	Bild ab
Cursor Show Hide – Mauszeiger zeigen/verstecken	Alt-C
Brush Dots Show Hide – Pinselpunkte zeigen/verstecken	Alt-D
Clean Layer / Ebene löschen	Del
Move a Canvas / Canvas bewegen	Rechte Maustaste oder Leertaste+ Linke Maustaste
Zoom In / Reinzoomen	STRG +
Zoom Out / Rauszoomen	STRG -
Zoom 100%	STRG 0
Zoom In Out – Rein-/Rauszoomen	Alt + Mausrad
Help / Hilfe	F1

Professional-Version:

Paint Tool / Malwerkzeug	1
Edit Tool / Bearbeitenwerkzeug	2
Group Edit Tool / Gruppenbearbeitung	3
Add & Remove Tool / Hinzufügen und Entfernenwerkzeug	4
Curve Transform / Kurvenbearbeitung	5
Init Curve Transform / Anfangskurve anpassen	6

Personal versus Professional Version

Personal Version eignet sich für die Nutzer, die eine vollständige Version haben möchten und auf die Vektorebenen verzichten können. Zusätzlich ist es den Benutzern dieser Version nicht erlaubt, Bilder zu verkaufen, die mit Flame Painter bearbeitet oder erzeugt wurden. Diese Lizenz erlaubt die Installation von Flame Painter auf mehrere Rechner eines Benutzers und die Nutzung des Programms für nichtkommerzielle Zwecke.

Professional Version ist für die fortgeschrittenen Benutzer gedacht, die mit Vektorebenen arbeiten möchten. Die Proversion bietet zusätzlich keine Einschränkung in der maximalen Anzahl an Ebenen und die Option „Supersmooth Antialiasing“. Diese Lizenz erlaubt die Installation von Flame Painter auf einem einzigen Rechner und kann für kommerzielle Zwecke genutzt werden.

Weitere Details finden Sie in der vollständigen “Software License Agreement“ in Englischer Sprache.

Copyright & Danksagungen

Flame Painter © 2012-2013 Escape Motions, s.r.o

Flame Painter © 2009-2012 Peter Blaškovič

Flame Painter Team:

Peter Blaškovič, Jozef Bardík, Rastislav Hornák, Michal Fapšo, Rastislav Piovarči, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Unser besonderer Dank geht an:

alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen, oder Flamme Painter finalisieren geholfen, insbesondere Gabika Ambrušová, Cara, Daniel Innes, Tanya Hayman, Oto Kona, Tomáš Lancz, Lukáš Lancz, Tony Lloyd, Tomáš Mišura, Andrei Oprinca, Martin Surovček, Daniel Streidt, Roman Urbášek.

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.