

# Manuel pour Flame Painter

v.2.5.0 Personnelle | Professionnelle

## Introduction

Bienvenue dans Flame Painter.

Flame Painter est un logiciel de peinture unique qui vous permet de créer facilement des graphismes originaux, des effets de lumière, des dessins particuliers ou de fantastiques arrière-plans avec des jeux de lumières.

Il a été créé dans le cadre d'un projet expérimental de la série « Je suis un artiste ». L'objectif initial était de créer une application avec laquelle tout le monde puisse créer quelque chose de beau. Elle a été pensée pour être autant un outil pour les artistes que pour les personnes sans talent artistique qui voudraient créer quelque chose d'unique.

Le manque d'inspiration et de motivation sont souvent les raisons pour lesquelles les gens ne sont pas créatifs, néanmoins, les outils que nous utilisons peuvent devenir une source d'inspiration. Je pense qu'avec des outils qui vous inspirent, tout le monde peut être un artiste. C'est pourquoi Flame Painter est né.

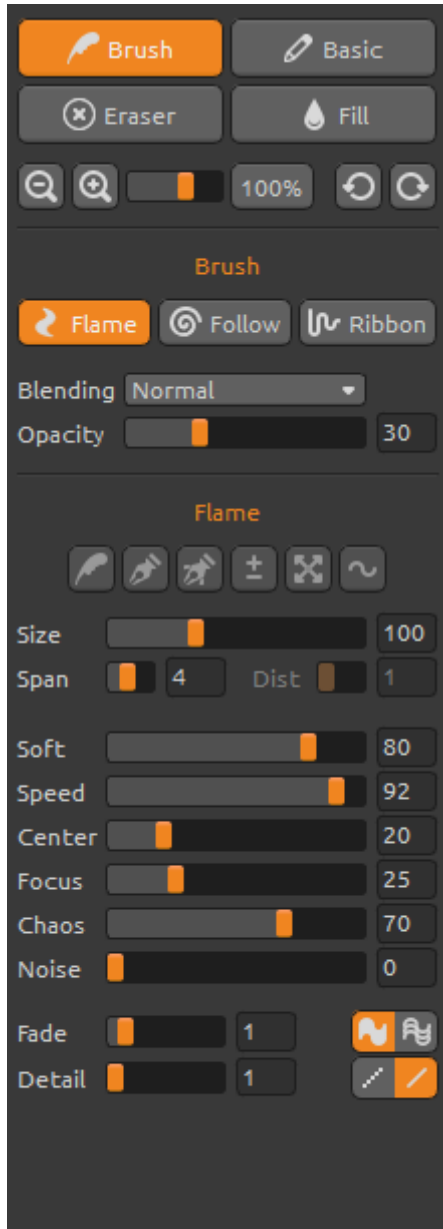
Ce manuel explique les possibilités du logiciel et vous explique ce que vous devez savoir pour commencer à peindre. Il y a toute une série de paramètres de pinceaux, expérimentez simplement différents réglages et vous trouverez peut-être une toute nouvelle voie d'expression.

Merci d'avoir acheté Flame Painter. J'espère que vous prendrez plaisir à peindre !

*Peter Blaškovič*  
*Creator of Flame Painter*

# Fenêtre d'interface utilisateur

## Le volet outils



**Pinceau** – Sélectionner l'outil pinceau

**Pinceau de base** – Sélectionner le pinceau de base

**Gomme** – Sélectionner l'outil Gomme

**Remplissage** – Sélectionner l'outil remplissage

**Zoom avant** – Zoomer sur votre travail (jusqu'à une taille maximale de 800%).

**Zoom arrière** – Dézoomer sur votre travail (jusqu'à une taille minimum de 5%).

**Reset Zoom** – Contrôler la valeur de zoom ici. Pressez le bouton pour revenir à 100%.

**Annuler** – Annuler la dernière action

**Rétablir** – Rétablir la dernière action annulée.

## Pinceau

Il y a trois différents modes de peinture :

**Flame** – Le mode de dessin classique de Flame Painter.

**Suivi** – Le contour suivra la souris plus précisément.

**Ruban** – Le mode de dessin en ruban.

**Mode** – Modes de couleur. Il y a trois modes de couleur:

- *Normal* pour le dessin standard,

- *Lumineux* (synthèse additive) est habituellement utilisé pour des effets de lumière et des fonds sombres,

- *Sombre* (synthèse soustractive) pour des fonds clairs.

**Opacité** - Opacité du pinceau (0 - 100)

## Paramètres des pinceaux Flame, Suivi et Ruban

Voici les paramètres de l'outil pinceau que vous pouvez essayer:

**Taille** – Taille du pinceau (1–300)

**Largeur** – Largeur du pinceau (0 – 10)

**Distance** - Distance des points du pinceau (1 – 20) – Vous pouvez régler ce paramètre si l'option « Lignes » est activée (on)

**Douceur** – Douceur du pinceau (1 – 100)

**Vitesse** – Vitesse du pinceau (1 – 100)

**Centrer** – Forces Globales (0 - 100)

**Focus** – Forces Locales (0 – 100)

**Chaos** – Paramètre très chaotique (0 – 100)

**Bruit** – Paramètre de bruit (0-100)

**Fondu** – Fondu du pinceau en entrée/sortie (0-10). Règle le temps de fondu.

**Remplir | Ligne** – Changer entre les modes “remplir” et “lignes”

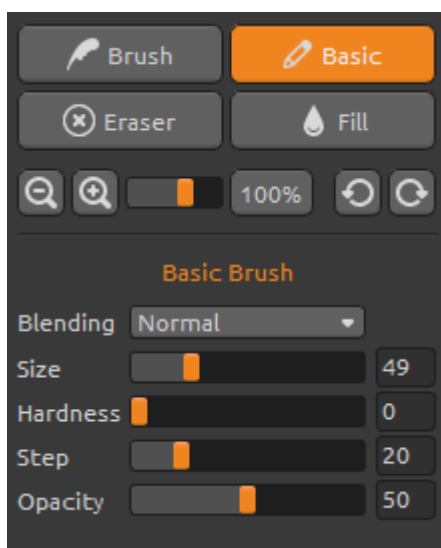
**Précision** – Précision du pinceau (1-4). Règle la précision du contour de la flamme, donc la qualité des détails. A utiliser si l'on veut un contour finement détaillé, ou en cas de canevas de grande taille.

*Note: En sélectionnant des paramètres plus élevés, la peinture peut être ralentie car l'ordinateur doit effectuer plus de calculs.*

**Antialiasing (AA)** – Changer entre “Antialiasing Normal” et “Antialiasing Superfin”

*Note: En cas de sélection du paramètre “Antialiasing Superfin”, l'application peut être ralentie car cela implique une plus grande charge de calcul que “Antialiasing Normal”.*

*Cette fonctionnalité est disponible dans la version Pro.*



## Pinceau basique

Règle les paramètres de l'outil pinceau basique:

**Mode** – Modes de couleur. Il y a trois modes de couleur:

- *Normal* pour le dessin standard,
- *Lumineux* (synthèse additive) est habituellement utilisé pour des effets de lumière et des fonds sombres,
- *Sombre* (synthèse soustractive) pour des fonds clairs.

**Taille** – Taille du pinceau (1-200)

**Dureté** – Dureté du pinceau (0-100)

**Pas** – Pas de l'application du pinceau (0-100)

**Opacité** - Opacité du pinceau (0 - 100)

Utiliser uniquement avec une couleur, les dégradés ne sont pas disponibles avec cet outils.



## Gomme

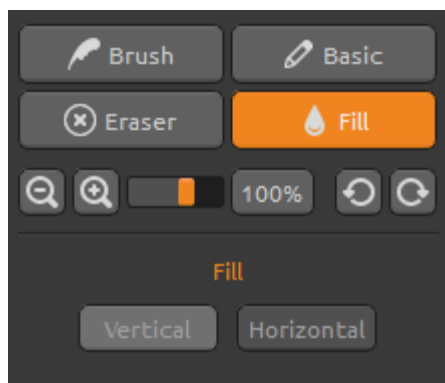
Règle les paramètres de l'outil gomme:

**Taille** – Taille de la gomme (1-200)

**Dureté** – Dureté de la gomme (0-100)

**Pas** – Pas de l'application de la gomme (0-100)

**Opacité** – Opacité de la gomme (0-100)



## Remplissage

Vous pouvez remplir le calque avec l'option "Couleur" ou « Dégradé » du panneau Palette. Si vous choisissez le dégradé, vous pouvez l'appliquer verticalement ou horizontalement.

**Vertical | Horizontal** – Changer entre un remplissage "Vertical" ou "Horizontal".

## Panneau Palette

**Couleur | Dégradé** – Choisir si vous voulez peindre ou remplir le calque avec une couleur ou avec un dégradé.



### Couleur

Choisissez la couleur de votre pinceau ici.

**T** – Teinte du pinceau (0-359)

**S** – Saturation du pinceau (0-255)

**L** – Luminosité du pinceau (0-255)

**Palette** – sélectionner la couleur du pinceau

**(+) (-)** - ajouter et retirer des couleurs personnalisées.

Un clic sur la boîte de couleur ouvre une palette de sélection.

La couleur que vous utilisez pour peindre en mode *Lumineux* ou *Sombre* peut apparaître légèrement différente de ce que vous voyez dans « couleur du pinceau ». C'est propre à l'application et aux modes *Lumineux / Sombre*. Si vous désirez avoir la couleur exacte, choisissez le mode *Normal*.



### Dégradé

Choisissez et réglez votre dégradé.

Cliquez sur la couleur que vous voulez changer et sélectionner la couleur désirée dans la palette. Vous pouvez activer/désactiver les couleurs que vous voulez utiliser dans le dégradé.

**Rotation** – Tourner le dégradé.

**Inverser** – Inverser le dégradé.

**T | S | L** – Changer la teinte, la saturation et la luminosité pour toutes les couleurs du dégradé.

**Régler la longueur du dégradé** – Choisir le dégradé en longueur ou en largeur du pinceau et en choisir la longueur.

**(+) (-)** – Ajouter et retirer des couleurs et dégradés des listes.

## Panneau Pinceau



Fenêtre de pré-réglages de pinceau, vous pouvez ouvrir ou sauvegarder vos réglages de pinceau ici.

**Utiliser la palette de pinceau** – Utiliser la palette des pinceaux sauveés

**Partager le pinceau** – Télécharger votre pinceau vers Gallery (la galerie de pinceaux en ligne). Cliquez **Oui** pour confirmer.

**(+) (-)** – Ajouter et retirer des pré-réglages de pinceau de la liste.

Pour ajouter un pré-réglage de pinceau, cliquez “Ajouter un pinceau” **(+)**, créez votre propre icône de pinceau, entrez le nom du pinceau et cliquez sur **Sauvegarder**.

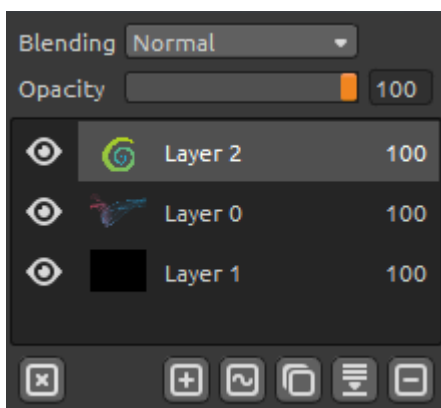
Un nouveau pinceau apparaîtra immédiatement dans le menu.

*Note: En enregistrant un pinceau en mode Sombre, seul le fond blanc est disponible. En enregistrant un pinceau en mode Lumineux, seul le fond noir est disponible.*

Vous pouvez glisser-déposer de nouveaux pinceaux directement de la page web de pinceaux à l'application. Lien pour des pinceaux gratuits :

<http://www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes/index.php>

## Panneau des calques



Utilisez le panneau des calques pour les éditer et les manipuler.

**Nouveau calque** – Ajouter un nouveau calque.

**Nouveau calque vectoriel** – Ajouter un nouveau calque vectoriel éditable. *Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition Pro.* (Plus d'information sur les calques vectoriels dans le prochain chapitre.)

**Dupliquer le calque** – Dupliquer le(s) calque(s) actif(s).

**Fusionner les calques** – Fusionner plusieurs calques en un seul.

**Supprimer le calque** – Supprimer le(s) calque(s) actif(s).

**Effacer le calque** – Effacer le calque.

Vous pouvez convertir un calque vectoriel en Bitmap depuis le menu.

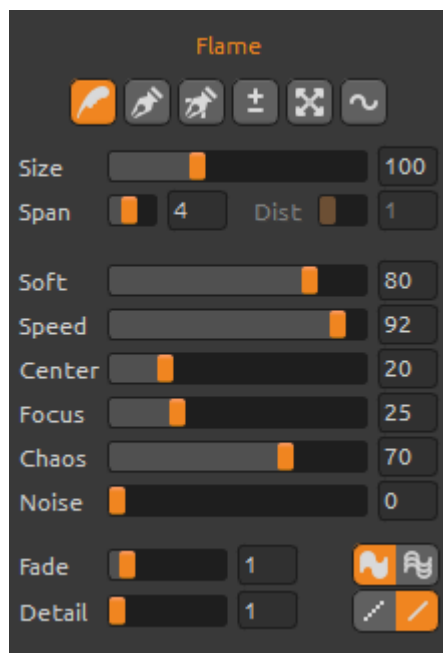
**Mode** – Mode de couleur du calque

**Opacité** – Règle l'opacité du calque

**Œil** – Afficher ou cacher le calque actif (à côté de l'icône du calque).

Il est possible d'ajuster la largeur des panneaux Palette, Pinceaux et Calques.

## Calques vectoriels éditables – *Edition Pro*



Les calques vectoriels ont le grand avantage de pouvoir éditer les chemins peints. Dans un calque vectoriel, vous pouvez peindre *un chemin* que vous pouvez ensuite transformer et éditer. Après avoir dessiné un chemin, vous pouvez changer tous les paramètres de pinceau, mode de couleur, l'opacité, la couleur et le dégradé voir changer complètement les préréglages de pinceau pour d'autres. C'est un mode d'édition très flexible si vous voulez modifier les paramètres pour trouver le pinceau parfait.

**Outils peinture** – Dessiner un nouveau chemin. Vous pouvez peindre *un chemin sur un calque vectoriel*.

**Outils d'édition** – Editer un point clé (point jaune) et modifier le vecteur ainsi créé. Cliquer sur un point (gris) pour les transformer en point-clé (jaune).

**Outils d'édition groupé** – Editer un groupe de point-clé (points jaunes).

**Outils d'ajout et de retrait** – Retirer un point éditable de votre chemin. (*Raccourci: Ctrl sous Windows / Cmd sous Mac OS*)

**Transformation de courbe** – Redimensionner et tourner un tracé.

**Transformation de courbe initiale** – Redimensionner et tourner un tracé initial.

# Barre de Menu

**Fichier** – Contient les éléments relatifs à l’ouverture, l’enregistrement, l’exportation et la publication de vos œuvres.

**Outils** – Contient les éléments relatifs aux outils de dessin ainsi qu’au canevas.

**Calque** – Contient les éléments relatifs aux calques.

**Filtre** – Contient les éléments relatifs au filtrage additionnel de l’image.

**Vue** – Contient les éléments relatifs à l’affichage ainsi qu’à l’interface.

**Fenêtre** – Contient les éléments relatifs à l’interface utilisateur.

**Aide** – Contient les éléments qui vous permettent d’avoir de l’aide pour l’application, ou rechercher des mises-à-jour sur le site web.

## Menu Fichier

Le menu fichier contient les éléments relatifs à votre peinture. Ils fonctionnent comme suit :

**Nouveau...** – Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de créer de nouveaux dessins avec de nouveaux réglages.

**Ouvrir...** – Ouvre une fenêtre qui vous permet de charger un dessin enregistré.

**Enregistrer...** – Enregistre votre dessin. Si vous ne l’aviez pas encore enregistré, un nom vous sera demandé.

**Enregistrer sous...** - Enregistre une copie de votre dessin actuel sous un nouveau nom.

**Importer...** - Ouvre une image dans un nouveau calque. L’image est redimensionnée à la taille du canevas actuel, mais vous pouvez lui donner n’importe quelle taille.

**Publier...** - Publie votre dessin dans la Flame Painter Gallery. Entrez un nom pour votre dessin; ainsi qu’une description et des tags, si désiré.

**Quitter** – Ferme l’application. (*Uniquement sous Windows*)

Pour plus d’informations sur la création, le chargement et l’enregistrement de vos dessins, reportez-vous à la section “Création, chargement et enregistrement de dessins” plus loin dans ce manuel.

## Menu outils

**Pinceau** – Sélectionne l’outil pinceau.

**Pinceau basique** – Sélectionne l’outil pinceau de base.

**Gomme** – Sélectionne l’outil gomme.

**Remplir** – Sélectionne l’outil de remplissage.



**Annuler** – Annule les dernières opérations effectuées. Le nombre d'opérations annulable dépend de la mémoire de votre ordinateur. Le nombre maximum est 100.

**Rétablir** – Rétablit les dernières opérations annulées.

Les outils suivants ne sont utilisables qu'avec les calques vectoriels, le reste du temps, ils sont grisés.

*Ces fonctionnalités sont disponibles dans la version Pro.*

**Outil de dessin** – Permet de dessiner un nouveau trait. Vous ne pouvez dessiner qu'un seul chemin sur un calque vectoriel.

**Outil d'édition** – Permet d'éditer les points-clé (points jaunes) et modifie le vecteur ainsi créé. Cliquez sur les points (gris) pour les transformer en points-clé (jaune).

**Outil d'édition groupé** – Permet d'éditer un groupe de points-clé (points jaunes).

**Outil d'ajout/suppression** – Permet de retirer des points de votre chemin. (*Raccourci: Ctrl sous Windows / Cmd sous Mac OS*)

**Transformation de courbe** - Permet de redimensionner, tourner et ajuster la taille d'un chemin de pinceau.

**Transformation de courbe initiale** - Permet de redimensionner, tourner et ajuster la taille d'une courbe initiale.

## Menu calques

**Nouveau calque** – Ajoute un nouveau calque.

**Nouveau calque vectoriel** – Ajoute un nouveau calque vectoriel (*disponible dans la version Pro*).

**Dupliquer calque** - Duplique le(s) calque(s) actif(s).

**Fusionner calques** – Fusionne des calques en un seul.

**Supprimer calque** – Supprime le(s) calque(s) actif(s).

**Afficher calque** – Affiche ou cache le calque actif.

**Effacer calque** – Efface le calque.

**Convertir en bitmap** – Convertit un calque vectoriel en calque bitmap (*disponible dans la version Pro*).

## Menu filtres

**Flou** – Ouvre une fenêtre pop-up permettant de régler la taille de la zone de flou.

- Aperçut – Affiche ou cache le résultat en temps réel.

**Eclat** – Ouvre une fenêtre pop-up permettant de régler le rayon d'éclat et la brillance dans.

- Aperçut – Affiche ou cache le résultat en temps réel.

**Empilement des calques** – Empile les calques (simule des calques autour de la zone de dessin qui sont ensuite empilés sur la zone)

## Menu vue

**Zoom avant** – Effectue un zoom avant sur votre œuvre (jusqu'à un grossissement maximum de 800%).

**Zoom arrière** – Effectue un zoom arrière sur votre œuvre (jusqu'à un minimum de 5%).

**Zoom 100%** - Zoom à l'aide du curseur. Cliquer sur le bouton pour réinitialiser le zoom à 100%.

**Afficher Curseur** – Affiche ou masque le curseur.

**Afficher les points du pinceau** – Affiche ou masque les points du pinceau.

## Menu fenêtre

**Outils** – Affiche ou cache le panneau outil

**Palette** – Affiche ou cache un panneau de palette

**Pinceaux** – Affiche ou cache un panneau pinceaux

**Calques** – Affiche ou cache un panneau calques

**Rester au premier plan** – Le programme va toujours rester au premier plan.

**Plein écran** – Passe la fenêtre de l'application en mode plein écran. (Pressez *Esc* pour sortir).

**Afficher menu principal** – Affiche ou masque le menu principal (Pressez *Esc* pour sortir).  
(Uniquement sous Windows, sous Mac OS, le menu principal est caché automatiquement.)

## Menu d'aide

**Aide** – Ouvre ce document.

**Site Web de Flame Painter** – Lien vers le site web: [flame.escapemotions.com](http://flame.escapemotions.com)

**A propos de Flame Painter** – Recevoir des informations basiques sur Flame Painter, le copyright et les crédits.

**Préférences de publication...** – Un sous-menu contenant les préférences de Gallery.

**Afficher le dossier des pinceaux** – Affiche le dossier où les pinceaux sont enregistrés.

# Création, chargement et enregistrement de dessins

## Création d'un nouveau dessin

Pour créer un nouveau dessin, sélectionnez l'option **Nouveau...** du menu fichier. Le panneau nouveau fichier apparaît. Ce panneau vous permet de régler la taille de votre nouveau dessin et de paramétrer le canevas sur lequel vous allez dessiner. Dans la section "Info sur la taille de l'image" vous pouvez contrôler la taille de l'image à l'impression.

Le **Bouton couleur** vous permet de sélectionner la couleur de l'arrière-plan, y compris le choix des préreglages de fond **Noir** et **Blanc**.

Finalement, cliquez **OK** pour créer un nouveau dessin ou **Annuler** si vous en décidez ainsi.

## Ouverture d'un dessin

Pour ouvrir un dessin, sélectionnez l'option **Ouvrir...** du menu fichier. Ce panneau vous permet d'ouvrir une image ou une œuvre précédemment enregistrée et de régler les propriétés.

Finalement, cliquez **OK** pour ouvrir le dessin, ou **Annuler** si vous renoncez à l'ouvrir.

Vous pouvez aussi *glisser-déposer* une image directement depuis n'importe quelle source – dossier, navigateur ou site web – et elle sera ouverte dans un nouveau calque.

## Enregistrement d'un dessin

Pour sauvegarder votre dessin, utiliser l'option **Enregistrer...** du menu fichier. Le format natif est un **Fichier format FPA**, qui contient toutes les informations sur votre œuvre et sur les calques. Utilisez ce format si vous voulez poursuivre le dessin plus tard.

Vous pouvez aussi choisir un format de fichier différent, mais ceux-ci ne contiennent pas toutes les informations sur votre création et peuvent ne pas être ouverts correctement (la couleur de fond peut être différente ou la transparence pourrait ne pas être enregistrée dans le format JPG).

Si vous désirez enregistrer votre dessin avec des réglages particuliers ou dans un format qui puisse être lu par d'autres applications, utilisez l'option **Enregistrer...** du menu fichier. Cela vous permet d'enregistrer votre dessin au format PNG, TIF, BMP, ou JPG.

Finalement, cliquez **OK** pour enregistrer le dessin ou **Annuler**.

# Publier une dessin dans la Gallery

## Création d'un compte Gallery

Pour publier vos œuvres, vous devez premièrement créer un compte. Vous avez deux options pour créer un compte:

### Depuis l'application:

Créez votre compte Gallery depuis le menu **Aide->Préférences de publication** de Flame Painter. Entrez votre *nom*, *E-mail* ("*Votre ID*") et *mot de passe* et, si vous le désirez, un lien vers votre *site web*.

### Depuis le site web:

Sur la page de Flame Painter Gallery, cliquez **login -> Créer un compte** et entrez "*Votre ID*" (E-mail pour l'enregistrement). Vous recevrez un *mot de passe* que vous pourrez changer par la suite.

Note: Vous trouverez "*Votre ID*" dans le menu **Aide->A propos de Flame Painter**. Si "*Votre ID*" n'existe pas, entrez votre E-mail actif.

## Publier une œuvre de Flame Painter vers Gallery

Pour publier vos dessins, utilisez l'option **Publier...** dans le menu fichier. Entrez un *Nom* pour votre œuvre, une *Description* et des *Tags* pour votre image. Cliquez sur le bouton **Publier**. Votre image sera publiée sur la Flame Painter Gallery ([www.escapemotions.com/gallery](http://www.escapemotions.com/gallery)) ou vous pouvez éditer les images par la suite.

## Editer votre profil et vos œuvres dans Gallery

Si vous avez déjà créé un compte, allez sur la page web de Gallery, cliquez **login** et entrez "*Votre ID*" et *mot de passe*.

Dans la section **Editer des images**, vous pouvez éditer le nom, la description, les tags et d'autres paramètres de vos créations.

Dans la section **Mon Profil**, vous pouvez changer votre *mot de passe*.

## Raccourcit clavier:

	<b>Windows</b>	<b>Mac OS</b>
Nouveau...	Ctrl-N	Cmd-N
Ouvrir...	Ctrl-O	Cmd-O
Enregistrer	Ctrl-S	Cmd-S
Enregistrer sous...	Ctrl-Shift-S	Cmd-Shift-S
Publier...	Ctrl-P	Cmd-P
Quitter	Ctrl-Q	Cmd-W
Annuler	Ctrl-Z	Cmd-Z
Rétablir	Ctrl-Shift-Z	Cmd-Shift-Z
Pinceau	Q	Q
Pinceau basique	A	A
Gomme	E	E
Remplir	F	F
Augmenter la valeur +1	Up	Up
Diminuer la valeur -1	Down	Down
Augmenter la valeur +10	Pg Up	Pg Up
Diminuer la valeur -10	Pg Down	Pg Down
Afficher   cacher le curseur	Alt-C	Alt-C
Afficher   cacher les points de dessin	Alt-D	Alt-D
Effacer le calque	Del	Del
Déplacer un canevas	Clique droit ou Barre d'espace + Clique gauche	
Zoom avant	Ctrl - +	Cmd - +
Zoom arrière	Ctrl - -	Cmd - -
Zoom 100%	Ctrl - 0	Cmd - 0
Zoom avant   arrière	Mouse Scroll	Mouse Scroll
Plein écran	Ctrl - L	Cmd - L
Afficher le menu principal	Ctrl - M	Cmd - M
Aide	F1	Cmd + ?
<b>Edition Professionnelle:</b>		
Outil de dessin	1	1
Outil d'édition	2	2
Outil d'édition groupée	3	3
Outil d'ajout & suppression	4	4
Transformation de courbe	5	5
Transf. de courbe initiale	6	6

## Version Personnelle ou version Professionnelle

**La version personnelle** est plus adaptée pour des utilisateurs qui veulent un outil de création complet, mais qui n'ont pas besoin d'utiliser de calques vectoriels et ne vendent pas d'image créée ou modifiée avec Flame Painter. La licence permet d'installer Flame Painter sur plusieurs ordinateurs pour un utilisateur pour une utilisation non-commerciale ou des activités à but non-lucratif.

**La version Professionnelle** est mieux pour les professionnels et les utilisateurs avancés qui ont besoin de calques vectoriels, d'un nombre illimité de calques ou un Antialiasing superfin. La licence permet d'installer Flame Painter sur un seul ordinateur pour une utilisation commerciale ou non-commerciale.

Pour de plus amples détails, veuillez vous référer aux termes de la licence.

# Copyright & Crédits

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

## Remerciements particuliers à:

Tous ceux qui ont contribué par des idées, des suggestions, ou qui ont aidé à finaliser Flame Painter.

Particulièrement à Gabika Ambrušová, Cara, Daniel Innes, Oto Kona, Tomáš Lancz, Lukáš Lancz, Tomáš Mišura, Andrei Oprinca, Martin Surovček, Roman Urbášek.

**Traduction et corrections:** Tanya Hayman, Tony Lloyd, Daniel Streidt, Kenjiro Nagano, Higashiuchi Takuri, Kévin Jorand, Veronika Klimeková, Marta Fernandez

**Icones de l'interface utilisateur :** "Batch" par Adam Whitcroft

## Librairies:

Cette application a été développée avec les librairies suivantes:

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/>

Merci à Dieu pour toutes les idées créatives.

# Contrat d'utilisateur final de Flame Painter

Copyright 2012-2013 Escape Motions, s.r.o. Tous droits réservés.

Copyright 2009-2012 Peter Blaškovič. Tous droits réservés.

La traduction partielle ci-dessous est fournie à titre indicatif seulement, la version anglaise ci-après fait foi

Cette licence est l'accord légal entre vous et Escape Motions pour l'utilisation du logiciel Flame Painter (le "Logiciel"). En téléchargeant, installant, copiant ou en utilisant le Logiciel d'une quelconque manière, vous reconnaissez avoir lu les termes et conditions de cette licence, les avoir compris et accepter d'être lié par ces termes. Si vous refusez d'accepter ces termes et conditions, Escape Motions n'accepte pas de vous licencier le Logiciel, et vous n'êtes par conséquent pas autorisé et ne devez pas utiliser le Logiciel.

## Utilisation permise

### Flame Painter Personnelle:

Les utilisateurs de Flame Painter peuvent utiliser le Logiciel pour des activités personnelles, non-commerciales et non-lucratives.

Vous pouvez installer le Logiciel sur plusieurs ordinateurs pour autant que pas plus d'un de ces ordinateurs ne soit en utilisation simultanément et que ces ordinateurs soient réservés pour votre utilisation personnelle.

### Flame Painter Professionnelle:

Les utilisateurs de Flame Painter peuvent utiliser le Logiciel pour des activités commerciales, ou lucratives aussi bien que pour des activités personnelles, non-commerciales et non-lucratives.

Le logiciel peut être installé sur un ordinateur destiné à plusieurs utilisateurs mais ne peut être installé sur plusieurs ordinateurs, que ceux-ci fonctionnent simultanément ou non.

Vous ne pouvez enlever les notices de copyrights du Logiciel. Vous pouvez faire une (1) copie du Logiciel à des fins de sauvegarde ou d'archivage.



# Flame Painter End-User Software License Agreement

Copyright 2012-2013 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 Flame Painter 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

### Flame Painter Personal:

Users of the Flame Painter may use the Software for personal, non-commercial, or non-profit activities.

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.

### Flame Painter Professional:

Users of the Flame Painter may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

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.

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.

Peter Blaskovic 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.