

# Flame Painter Manual

Version 3.1 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!

Dies ist die dritte Version von Flame Painter. Es gibt viele neue Features enthalten - Flame Painter Connect - ein Photoshop-Plug-in, das als Live-Verbindung zwischen Flame Painter und Photoshop funktioniert; die Fähigkeit, Wacom-Tablett Druckempfindlichkeit und Leap Motion-Kamera zu verwenden; einen reibungslosen Import und Export von PSD- und SVG Vektor-Dateien. Die Multi-Core-Engine, der neue hochauflösende Renderer und Photoshop-Füllmethoden haben diese Software ein leistungsfähiges Werkzeug für die Erstellung von professionellen Kunstwerke gemacht.

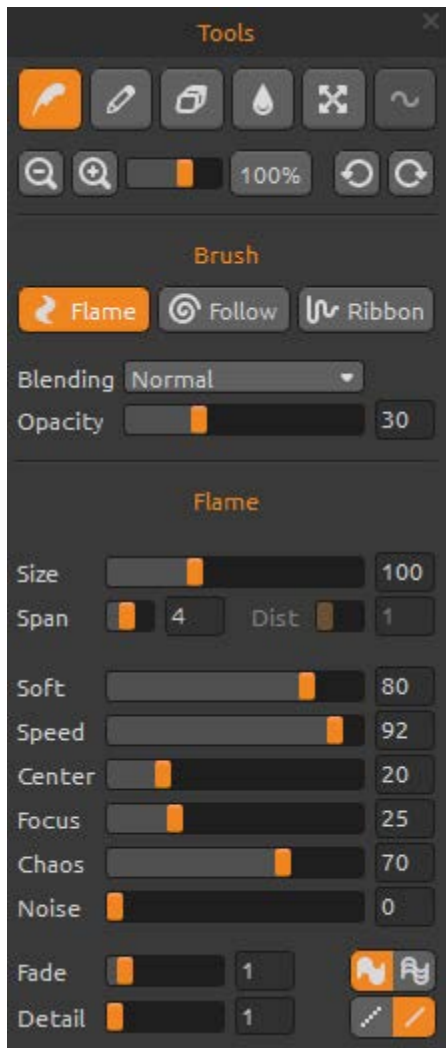
Diese Bedienungsanleitung behandelt die Features des Programms und erläutert, was man alles wissen muss, um mit Flame Painter malen zu können. Es gibt eine schöne Auswahl an Pinselparameter - experimentieren Sie mit unterschiedlichen Pinseleinstellungen und vielleicht finden Sie einen neuen kreativen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

**Pen / Kuli** - Wählt den regulären Kuli aus

**Eraser / Radiergummi** – Wählt das Radiergummi aus

**Fill / Füllen** – Wählt das Füllwerkzeug aus

**Transform / Transformieren** - Verschiebt und skaliert die ausgewählte Ebene

**Edit Vector Layer / Vektorebene bearbeiten** - Der Bearbeitungsmodus für die ausgewählte Vektorebene

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

**Zoom In / Einzoomen** – in das Bild reinzoomen (bis 800%)

**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, eine zeilenbasierte Pinsel

**Ribbon** – Der Malmodus "Schleife", der Strich verbreitert ein bisschen breiter.

**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, Anzahl der malenden Pinselpunkte (1 – 300)

**Span** - Pinselbreite (0 – 10)

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

**Soft / Härte** – Pinselhärte (1 – 100), mehr globaler Pinseleffekt

**Speed / Geschwindigkeit** – Pinselgeschwindigkeit (1 – 100), Reaktionsdauer des Pinsels; je höhere Geschwindigkeit, desto genauerer Pinsel

**Center / Stärke** – Globale Kräfte (0 - 100)

**Focus / Fokus** - Lokale Kräfte (0 – 100)

**Chaos** – Chaos-Parameter (0 – 100), wie chaotisch Pinselpunkten oszillieren um einem Pinsel

**Noise / Rauschen** – Rausch-Parameter (0-100), je höhere Nummer, der Pinsel desto geräuschvoller.

Alle diese Parameter sind in gegenseitiger Korrelation. Jede Einstellung beeinflusst, wie das Ergebnis aussehen wird

**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.

*Bem.: Es ist rechenintensive Parameter; wenn die Parameter höher eingestellt ist, kann die Malerei sich verlangsamen*

**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. **Diese Funktion nur in der Pro-Edition erhältlich.***



## Pen / Kuli Pinsel

Parameter:

**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.

**Size / Größe** - Pinseldurchmesser (1 – 200)

**Hardness / Härte** – Härte des Kuli-Pinsels (0-100)

**Step / Schritt** – Schritt des regulären Pinsel (0-100)

**Opacity / Deckkraft** – Deckkraft des Pinsel (0-100)

Benutzen Sie nur mit "Color" (Farbe), "Gradient" (Farbverlauf) ist im Basic Pinsel Modus nicht erhältlich.



## Eraser / Radiergummi

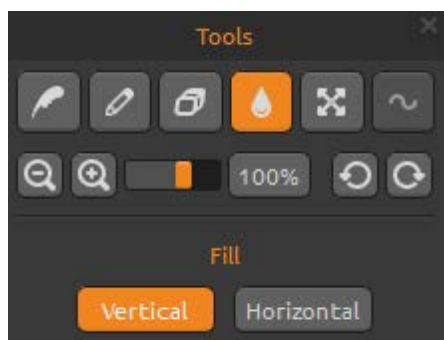
Parameter:

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

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

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

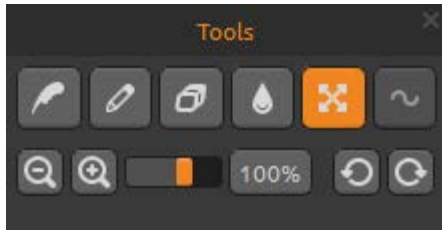
**Opacity / Deckkraft** – Deckkraft des Radiergummis (0-100)



## Fill / Füllwerkzeug

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

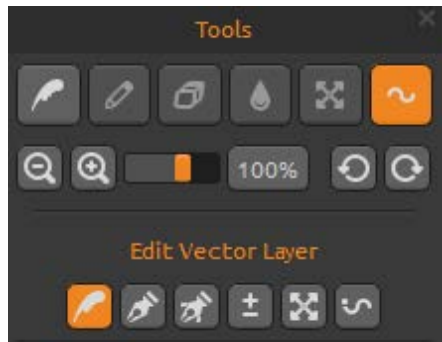
**Vertical | Horizontal** – Wechsel zwischen "Vertical" und "Horizontal" Farbverlaufsfüllung



## Transform Layer

Bewegen und skalieren Sie die ausgewählte Ebene. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu akzeptieren, oder brechen Sie mit **Cancel** ab.

Wenn Sie die Vektorebene transformieren und bearbeiten möchten (in Pro-Edition), klicken Sie auf die "Edit Vector Layer" - Taste.



## Edit Vector Layer / Vektorebene bearbeiten - Pro version

**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.

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.

Bem.: Bitte beachten Sie, dass nachdem Sie einen neuen Strich in einem Vektor-Schicht erzeugen, wird die vorherige gelöscht. Eine neue Vektorebene für jeden editierbaren Strich empfohlen.

## 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

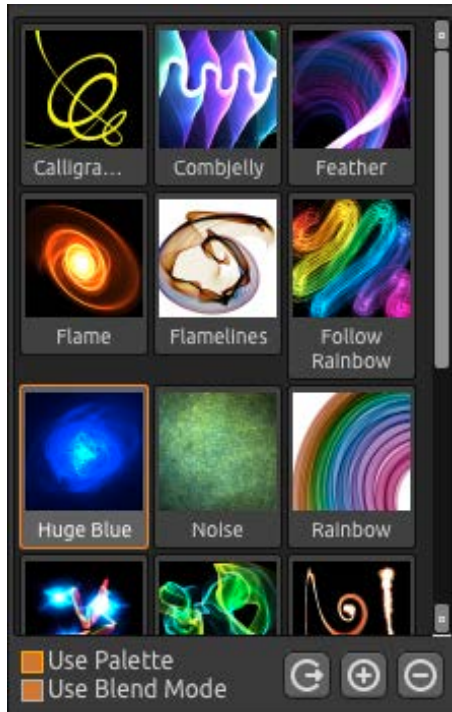
**H | S | L** – ändert Farbton, Sättigung und Helligkeit aller Farben im Verlauf.

**Length / Farbverlaufslänge** – Wählen Sie, ob Sie den Farbverlauf an die Pinselbreite anpassen oder die Länge des Farbeverlaufs verändern möchten. (1-10) Je höhere Nummer, desto wechseln die Verlaufsfarben häufiger.

**(+) (-)** – 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

**Use brush blending** – Füllmethoden (normal, lighten oder darken), die im Pinsel gespeichert sind, aktivieren.

**Share Brush** - laden Sie Ihre Pinseln in der Online Brushes Gallery. Klicken Sie auf "Yes" zur Bestätigung.

**(+) (-)** – 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.

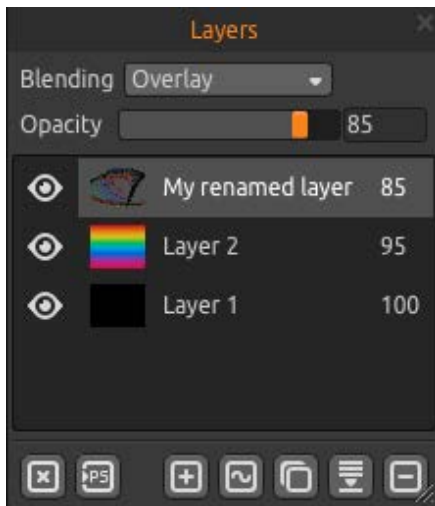
*Bem.: Wenn Sie den Pinsel im "Abdunkeln" Modus speichern wollen, steht nur der weiße Hintergrund zur Verfügung. Beim "Aufhellen" Modus ist nur der schwarze Hintergrund verfügbar.*

Es ist möglich die neuen Pinseln direkt aus der Brushes Webseite nach Flame Painter ziehen und ablegen (Drag & Drop Funktion). Link auf mehrere kostenlosen Pinseln:

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

## Layers Panel / Ebenfenster

Man kann mehrere Ebenen übereinanderpositionieren.



**Blending** – 22 Photoshop Ebenenmoden: Normal, Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color, Luminosity und Subtract mode.

**Opacity** – Deckkraft der Ebene (0-100%)

**Eye / Augenicon** – Ebene sichtbar oder unsichtbar machen

**Clean Layer** – Ebeneninhalt leeren.

**Export to "PS"** – Ausgewählte Ebene zum Photoshop exportieren. Sie finden weitere Informationen zu Flame Painter Connect - das **Photoshop Plug-in** nachher in diesem Manual. *Diese Option steht nur in der Pro Version zur Verfügung.*

**New Layer** – Neue Ebene hinzufügen.

**New Vector Layer** – Neue bearbeitbare Vektorebene hinzufügen. *Diese Option steht nur in der Pro Version zur Verfügung.*

**Duplicate Layer** – Aktive Ebene(n) duplizieren.

**Merge Layers** – Mehrere Ebenen auf eine Ebene reduzieren.

**Remove Layer** – Aktive Ebene(n) löschen.

Sie können die aktive Ebene mit einem Doppelklick im Layer-Liste umbenennen. In der Menüleiste, es ist möglich die Vektorebene zu Bitmap konvertieren.

Die Farb-, Pinsel- und Ebenfenster sind andockbar - es ist möglich die Fenstern zu modifizieren, Positionen zu ändern und die Breite anzupassen.



# Die Menüleiste

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

**Edit / Bearbeiten** - enthält Elemente im Zusammenhang mit Editierung des Malenprozesses und die Leinwand.

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

**Layer / Ebenen** - enthält Elemente im Zusammenhang mit den Ebenen

**Filter** – enthält Elemente im Zusammenhang mit der Bildfilterung und den Effekten.

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

**Window** – enthält Elemente im Zusammenhang mit der 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 automatisch entsprechend der aktuellen Bildgröße skaliert. Es ist möglich, es zu jeder Größe bewegen und ändern.

**Export layer to SVG...** - Sie können aktive Vektorebene als Polygone zum skalierbaren Vektorgrafikformat exportieren. Stellen Sie die Anzahl den Polygonen mit Detail-Schieberegler 1-4. *Diese Option steht nur in der Pro Version zur Verfügung.*

*Bem.: Wenn der Vektor-Ebene besteht aus 100 000 Polygone und Details auf 1 gesetzt ist, rendert und speichert es 100 000 Polygone. Wenn es auf 2 gesetzt ist, es vervierfacht die Anzahl der Polygone, so dass die Anzahl der Polygone 400 000 ist. Wenn es auf 3 gesetzt ist, ist die Nummer 1 600 000. Wenn es auf 4 gesetzt ist, ist die Anzahl der Polygone 6 400 000.*

**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.

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

**Preferences... / Präferenzen...** - Safe Boundary, Wacom Tablet and Leap Motion präferenzen einstellen

- **Safe Boundary** - Sie können eine erweiterte Leinwand mit sichtbarer Platz als die Leinwandgröße festlegen. Sie können eine Sichtbarkeit ein-und ausschalten und die Größe und Deckkraft einen sicheren Rahmen setzt.

- **Wacom Tablet** - Einstellungen für die Arbeit mit Tablets, die Stiftdruck-Empfindlichkeit unterstützen. Sie können Intensität der Parameter einstellen, die von dem Stiftdruck beeinflusst sind.

- **Leap Motion** - Einstellungen für Leap Motion-Controller. Es ermöglicht Malerei mit der Verwendung der Bewegungssteuerung einer Hand. Wählen Sie **Shift-Taste** mit einem Finger zu malen - mit "Shift"-Taste als Maustaste; oder wählen Sie **Show Two Fingers**, mit zwei Fingern zu malen.

**Quit / Beenden** – Flame Painter schließen.

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

## Edit Menu

**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.

**Image Size... -/Größe des Bildes ...** - Ein Untermenü enthält Breite, Höhe des veränderten Bild in Pixel und der sichere Rahmen in Prozent.

*Beispiel: Wenn Sie ein Bild mit der Größe 1200 x 1200 Pixel und sicherem Rahmen auf 10% gesetzt zu erstellen, ist die Größe der sichere Rahmen 120 Pixel.*

Kreuzen Sie **Keep Aspect Ratio (Seitenverhältnis)** wenn Sie das Bild mit dem gleichen Seitenverhältnis wie das aktuelle Bild ändern möchten.

*Beispiel: Wenn die aktuelle Bildbreite 1200 Pixel und Höhe 800 Pixel ist und Sie wollen das Bildbreite zu 2400 Pixel mit dem gleichen Seitenverhältnis ändern, schalten Sie Keep Aspect Ratio (Seitenverhältnis) ein. Die Applikation wird die verbleibende Dimension berechnen. (2400 x 1600 Pixel)*

*Bem.: Bitte versichern Sie sich, Ihr Kunstwerk gespeichert zu haben, bevor Sie seine Bildgröße ändern. Undo nach der Bildgrößenänderung ist nicht verfügbar.*

**Copy** - Kopieren Sie die Ebene zu oder aus einer dritten Partei Anwendung, die Bild mit Alpha-Kanal in der Zwischenablage unterstützt.

**Paste** - Fügen Sie die Ebene zu oder aus einer dritten Partei Anwendung, die Bild mit Alpha-Kanal in der Zwischenablage unterstützt.

Folgende Werkzeuge arbeiten nur mit Vektorebenen, sonst sind diese Optionen ausgegraut.

*Diese Funktionen sind in Pro-Edition erhältlich.*

**Paint Tool / Malwerkzeug** - Malen Sie einen neuen Pinselstrich. **Sie können einen Pinselstrich auf eine Vektorebene malen.**

**Edit Tool / Bearbeitenwerkzeug** - Bearbeiten Haupteckpunkte (gelbe Punkte) und ändern Sie den erstellten Vektor. Klicken Sie auf die Eckpunten (grau) um sie zu den Haupteckpunkten (gelb) zu wechseln.

**Group Edit Tool / Gruppenbearbeitung** –Die Gruppe der Haupteckpunkten bearbeiten (gelbe Punkte)

**Add & Remove Tool / Hinzufügen und Entfernenwerkzeug** – Editierbare Eckpunkte von der Flame-line entfernen (Tastenkürzel: STRG für Win, Cmd für Mac OS)

**Curve Transform / Kurvenbearbeitung** - einen Pinselstrich vergrößern, verkleinern, drehen und skalieren.

**Init Curve Transform / Anfangskurve anpassen** - die Anfangskurve für Pinselstrich vergrößern, verkleinern, drehen und skalieren.

## Layer Menu / Ebene

**New Layer / Neue Ebene** – Neue Ebene hinzufügen.

**New Vector Layer / Neue Vektorebene** – Neue Vektorebene hinzufügen (*nur Pro Edition*)

**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

**Show Layer / Ebene zeigen** – Aktive Ebene verstecken oder zeigen

**Transform Layer / Ebene transformieren** – Aktive Ebene verschieben und skalieren

**Clear Layer / Ebene leeren** – Ebeneninhalte leeren

**Export to Photoshop / Zu Photoshop exportieren** - Die Ebene mit Ebeneneinstellungen, Blending-modus und Opazität aus Flame Painter zu Photoshop exportieren.

Sie finden weitere Informationen zu Flame Painter Connect - das **Photoshop Plug-in** nachher in diesem Manual.

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

**HiRes render...** – Das Detail von High Resolution Renderer einstellen (1 - 5). Benutzen Sie beim Malen in Vektor-Ebenen. Das HiRes-Renderer ist ein polygonales Renderer. Es füllt den Raum zwischen Punkten und macht das Bild glatter ohne das Auftreten von Moiré-Artefakte.

Drücken Sie die Esc-Taste, um das Rendering abzubrechen. Bitte warten Sie, bis der Prozess beendet. (*nur Pro Edition*)

*Bem.: HiRes-Renderer ist sehr rechenintensiv. Es kann eine Vektorebene noch einige Stunden rendern.*

*Beispiel: Wenn die Vektor-Ebene besteht aus 100 000 Polygonen und Detail des HiRes-Renderers auf 1 gesetzt ist, kann es 1 Minute rendern. Wenn es auf 2 eingestellt ist, vervierfacht es die Anzahl der Polygone, so dass die Anzahl der Polygone 400 000 ist, und es rendert die Ebene ca 4 Minuten. Wenn es auf 3 gesetzt ist, wird die Nummer 1 600 000 und die Zeit ca 16 Minuten. Wenn es auf 4 gesetzt ist, wird die Nummer 6 400 000 und die Zeit ca 64 Minuten. Wenn es auf 5 gesetzt ist, wird die Nummer 25 600 000, und die Zeit wird 256 Minuten, ca 4 Stunden.*

## **Filter Menu**

**Blur / Unschärfe** – Unschärfe-Radius in einem Pop-up-Fenster stellen

- Preview / Vorschau - das Ergebnis in Echtzeit verstecken oder zeigen

**Glow / Glühen** - Radius und Kraft des Glühen in einem Pop-up-Fenster stellen

- Preview / Vorschau - das Ergebnis in Echtzeit verstecken oder zeigen

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

## **View Menu / Ansicht**

**Zoom In / Einzoomen** - in das Bild reinzoomen (bis 800%).

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

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

**Show Cursor / Mauszeiger zeigen** - Mauszeiger zeigen oder verstecken

**Show Brush Dots / Pinselpunkte anzeigen** - Pinselpunkte zeigen oder verstecken

## **Window Menu / Fenster-Menü**

**Tools / Werkzeuge** - Werkzeuge Fenster zeigen oder verstecken

**Palette / Farbfenster** - Farbfenster zeigen oder verstecken

**Brushes / Pinsel** - Pinselvoreinstellungen zeigen oder verstecken

**Layer / Ebenen** – Ebenenfenster zeigen oder verstecken

**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)

**Send Feedback... / Feedback senden** – Schicken Sie uns das Feedback – wenn Sie irgendeine Probleme oder Ideen haben oder wenn das Program Ihnen gefällt. Enter your email and message. Bitte geben Sie Ihre Email und schreiben Sie uns eine Nachricht.

**Flame Painter Website** - Link auf die Webseite:

*[www.escapemotions.com/products/flamepainter](http://www.escapemotions.com/products/flamepainter)*

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

**Show Brushes Folder / Brushes Ordner zeigen** – Den Ordner zeigen wo die Pinseln gespeichert sind.

**Check for updates...** - Dieser Button ist sichtbar, wenn neue Updates verfügbar sind.

# Flame Painter Connect

Flame Painter Connect ist ein Plug-in für Photoshop CS5, CS5.5, CS6 und Photoshop CC. Es ist ein Live-Kommunikationskanal zwischen Photoshop und Flame Painter 3 Pro für den Austausch von Ebenen.

## Installation

Ihres Installationspaket enthält 3 Ordner:

*Mac OS*

*Windows*

*Photoshop plugin*

### Installation für Photoshop CS5 & CS5.5

Kopieren Sie "*Flame\_Painter\_Connect.swf*"- Datei aus "Photoshop plugin"- Ordner zum Photoshop-Installationsordner:

- **Windows 32bit:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64bit:** C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5 (64 Bit)\Plug-ins\Panels\
- **Mac OS:** /Applications/Adobe Photoshop CS5/Plug-ins/Panels/

### Installation für Photoshop CS6 & CC

**Schritt 1:** Öffnen Sie "Photoshop plugin"- Ordner und doppelklicken auf "*Flame\_Painter\_Connect\_1.2.zxp*" - Datei. Wenn die Datei nicht mit Extension Manager automatisch verbunden ist, öffnen Sie Ihres Extension Manager, und wählen Sie aus dem Menü: File -> Install Extension.

**Schritt 2:** Das Fenster "Extension Disclaimer" öffnet – klicken Sie "Accept".

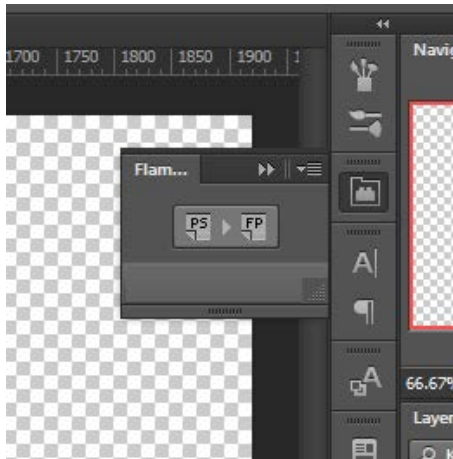
**Schritt 3:** Ein Fenster öffnet - es sagt, dass ein Publisher kann nicht verifiziert werden – klicken Sie "Install".

**Schritt 4:** Falls Sie weitere Adobe-Produkte und Erweiterungen auf Ihrem Computer installiert haben, öffnet sich ein neues Fenster und erfordert, in welcher Photoshop Version Sie ein Plug-in installieren möchten.

Falls **Extension Manager** nicht in Ihrem System installiert ist, oder die Pugininstallation ist nicht gültig, kopieren Sie manuell "*Flame\_Painter\_Connect.swf*" - Datei zum Photoshop-Installationsordner:

- **Windows 32bit:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS6\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64bit:** C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Panels\
- **Mac OS:** /Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins/Panels/

## Flame Painter Connect Initialisierung



**Schritt 1:** Lassen Sie beide Photoshop und Flame Painter 3 laufen

**Schritt 2:** Erstellen Sie in Photoshop ein neues Dokument auf Menü: *File -> New...*

**Schritt 3:** In Photoshop klicken Sie auf Menü: Window -> Extensions -> Flame Painter Connect. Eine neue Flame Painter Connect - Panel zeigt auf der rechten Seite des Bildschirms an.

## Ebene Austausch

### Export aus Photoshop zu Flame Painter

Wählen Sie eine Ebene in Photoshop, die Sie zu Flame Painter exportieren möchten. Klicken Sie auf "**PS to FP**"-Taste. Wenn Sie eine leere Ebene in Flame Painter auswählen, exportiert die Ebene aus Photoshop in dieser leeren Ebene, ansonsten erstellt eine neue Ebene.

### Export aus Flame Painter zum Photoshop

Wählen Sie eine Ebene, die Sie zu Photoshop exportieren möchten und klicken Sie auf Menü: **Layer -> Export to Photoshop** (Tastenkürzel: Ctrl-F für Windows, Cmd-F für Mac OS). Wenn Sie eine leere Ebene in Photoshop auswählen, exportiert die Ebene aus Flame Painter in dieser leeren Ebene, ansonsten erstellt eine neue Ebene.

Exportierte Ebenen halten ihre ursprünglichen Namen. Die meisten Blendingmoden kopieren ihre ursprünglichen Voreinstellungen auch.

# 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. Die Größe kann jederzeit beim Malen verändert sein. "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.

Mit Flame Painter 3 Pro können Sie **PSD-Dateien** für Photoshop, Gimp oder andere Bitmap-Programmen mit PSD-Dateiformatunterstützung **öffnen und speichern** - mit allen Ebeneinstellungen, Füllmethoden(Blending Modes) und Opazität. Es ist möglich, die Vektorebenen als **SVG-Vektor-Format-Datei** in Illustrator oder anderen Vektorgrafik-Redaktion zu exportieren. Dort können Sie kontinuierlich Ihres Flame-Bild in Vektoren bearbeiten.

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 As..**Funktion über den Menüpunkt. Das Bild lässt sich in den Formaten PSD, 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 **File -> 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](http://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:

## Windows

## Mac OS

New... / Neu...	STRG+N	Cmd+N
Open.../ Öffnen...	STRG+O	Cmd+O
Save / Speichern	STRG+S	Cmd+S
Save As... / Speichern unter...	STRG+Shift-S	Cmd-Shift+S
Import...	STRG+Shift+O	Cmd+Shift+O
Publish... / Veröffentlichen...	STRG+P	Cmd+P
Quit / Beenden	STRG+Q	Cmd+W
Undo / Rückgängig	STRG+Z	Cmd+Z
Redo / Wiederholen	STRG+Shift+Z	Cmd-Shift+Z
Copy / Kopieren	Ctrl+C	Cmd+C
Paste / Einfügen	Ctrl+V	Cmd+V
Export to Photoshop	Ctrl+F	Cmd+F
Brush / Pinsel	Q	
Pen Brush / Kuli Pinsel	A	
Eraser / Radiergummi	E	
Fill / Füllwerkzeug	F	
Transform / transformieren	T	
Edit Vector Layer	V	
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	
Clean Layer / Ebene löschen	Del	
Move a Canvas / Canvas bewegen	Rechte Maustaste oder Leertaste+ Linke Maustaste	
Zoom In / Reinzoomen	STRG +	Cmd +
Zoom Out / Rauszoomen	STRG -	Cmd -
Zoom 100%	STRG + 0	Cmd - 0
Zoom In   Out – Rein-/Rauszoomen	Mausrad	Mausrad
Safe Boundary	STRG+B	Cmd+B
Cursor Show   Hide – Mauszeiger zeigen/verstecken		Alt+C
Brush Dots Show   Hide – Pinselpunkte zeigen/verstecken		Alt+D
Fullscreen	STRG +L	Cmd + L
Show Main Menu	STRG+ M	Cmd + M
Help / Hilfe	F1	Cmd + ?
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 aber brauchen nicht die erweiterten Funktionen verwenden. 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 den erweiterten Funktionen wie Vektorebenen, HiRes Renderer oder Photoshopverbindung arbeiten möchten. Diese Lizenz erlaubt die Installation von Flame Painter auf einem einzigen Rechner für Firmen oder auf mehrere Rechner eines Benutzers. Diese Lizenz kann für kommerzielle Zwecke oder Profitaktivitäten sowie für nichtkommerzielle Zwecke genutzt werden.

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

# Copyright & Danksagungen

Flame Painter © 2012-2014 Escape Motions, s.r.o  
Flame Painter © 2009-2012 Peter Blaškovič  
Flame Painter Connect © 2014 Escape Motions, s.r.o

## Flame Painter Team:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

## Unser besonderer Dank geht an:

alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen, oder Flame Painter finalisieren geholfen, insbesondere Jozef Bardík, Matúš Fedorko, Daniel Kapičák, Jaroslav Kaša, Rastislav Piovarči, Rastislav Hornák, Gabika Ambrušová, Cara, Daniel Innes, Oto Kóňa, Tomáš Lancz, Lukáš Lancz, Tomáš Mišura, Andrei Oprinca, Martin Surovček, Roman Urbášek, Harvey Bunda, Rana Diaz, Devraj Baruah, Dennis Kirkpatrick, Jim Kanter, Gregorii Trombo, Keith Alford, Josh Kitney, Nigel Brewster, Vladimir Chopine, Mark S. Johnson.

**Übersetzungen und Korrekturen:** Tanya Hayman, Tony Lloyd, Daniel Streidt, Kenjiro Nagano, Higashiuchi Takuri, Kévin Jorand, Marta Fernandez, Irene Briz, Andy Chen, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

**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/>

ImageMagick, Apache license - <http://www.imagemagick.org/>

AntiGrain Geometry 2.4, LGPL license - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>

MB WebSockets, LGPL license - <https://qt.gitorious.org/qtplayground/mbwebsockets>

Gott sei Dank für alle kreativen Ideen.

# Flame Painter End-User Software License Agreement

Copyright 2012-2014 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 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.

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.