

Flame Painter Manual

Version 3.2 Personal | Professional

Einführung

Willkommen zu Flame Painter!

Flame Painter ist ein einzigartiges Malprogramm, mit welchem Sie originale Kunstwerke, Lichteffekte, unkonventionelle Designs oder phantastische Hintergründe mit Flame Pinseln ganz einfach kreieren können.

Es wurde als ein Experimentierprojekt in meiner Serie "I am an Artist" entwickelt. Meine erste Version sollte ein Programm sein, mit dem jeder etwas Schönes gestalten konnte. Flame sollte ein Werkzeug sowohl für Künstler als auch für Menschen ohne künstlerisches Talent sein, die etwas 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 inspiriert, kann jeder zum Künstler werden. Darum wurde Flame Painter geboren!

Dies ist die dritte Version von Flame Painter. Es sind 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; ein reibungsloser Import und Export von PSD- und SVG-Vektor-Dateien. Die Multi-Core-Engine, der neue hochauflösende Renderer und Photoshop-Füllmethoden haben diese Software zu einem leistungsfähigen Werkzeug für die Erstellung von professionellen Kunstwerken gemacht.

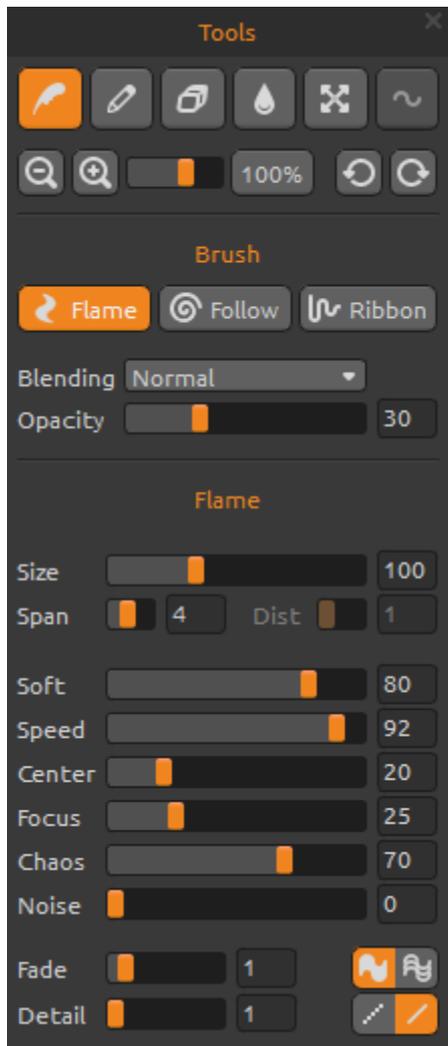
Diese Bedienungsanleitung behandelt die Features des Programms und erläutert, was man alles wissen muss, um mit Flame Painter malen zu können. Es gibt eine schöne Auswahl an Pinselparametern - experimentieren Sie mit unterschiedlichen Pinseleinstellungen - und vielleicht finden Sie einen neuen kreativen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

Danke, dass Sie Flame Painter erworben haben. Ich hoffe, dass Sie viel Spaß beim Malen und Kreieren haben!

Peter Blaškovič
Entwickler von Flame Painter

Benutzeroberfläche

Tools / Werkzeuge



Brush / Pinsel - Wählt den Pinsel aus



Pen / Stift - Wählt den regulären Stift aus



Eraser / Radiergummi - Wählt den Radiergummi aus



Fill / Füllen - Wählt das Füllwerkzeug aus



Transform / Transformieren - Verschiebt und skaliert die ausgewählte Ebene



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



Zoom Out / Auszoomen - Aus dem Bild herauszoomen (bis 5%)



Zoom In / Einzoomen - In das Bild hineinzoomen (bis 800%)



Reset Zoom / Zoomfaktor zurücksetzen - Zoomwert überprüfen. Beim Klick auf diesem Button wird auf 100% gezoomt



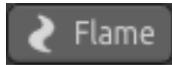
Undo / Rückgängig - Letzten Schritt rückgängig machen



Redo / Wiederholen - Letzte Bildänderung wiederholen

Brush / Pinsel

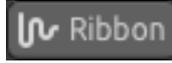
Es stehen drei Malmodi zur Verfügung:



Flame - Der klassische "Flame" Malmodus



Follow / Verfolgen - Der Pinselstrich verfolgt den Mauszeiger genauer, ein linienbasierter Pinsel



Ribbon - Der Malmodus "Schleife", der Strich wird ein bisschen breiter.

Blending / Füllmethode - Farbfüllmethode. Es stehen drei Farbfüllmethoden zur Verfügung:

- *Normal* für das Standardmalen,
 - *Lighten / Aufhellen* (additiver Modus) ist typischerweise für Lichteffekte auf dunklen Hintergründen 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 / Spanne - Pinselbreite (0 - 10)

Dist / Abstand - Pinselpunktabstand (1 - 20) - wählbar, wenn "Lines" mit "On"aktiviert ist

Soft / Weichheit - Pinselhärte (1 - 100), mehr globaler Pinseleffekt

Speed / Geschwindigkeit - Pinselgeschwindigkeit (1 - 100), Reaktionsdauer des Pinsels; je höher die Geschwindigkeit, desto präziser der Pinsel

Center / Stärke - Globale Kräfte (0 - 100)

Focus / Fokus - Lokale Kräfte (0 - 100)

Chaos / Chaos - Chaos-Parameter (0 - 100) - wie chaotisch Pinselpunkte um einem Pinsel oszillieren

Noise / Rauschen - Rausch-Parameter (0 - 100), je höher die Zahl, desto noisier der Pinsel

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"

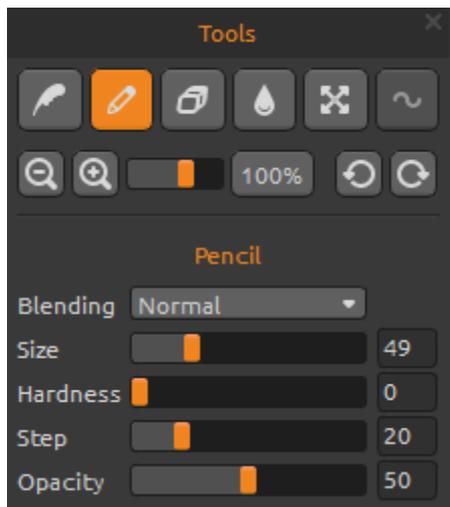
Detail - Pinselstrichdetail (1-4). Stellt die Details des Flammenpinselstrichs ein. Höhere Werte sind für weiche Pinselbewegungen, oder wenn das Bild sehr groß ist.

Bem.: Es ist ein rechenintensiver Parameter; ein höherer Wert kann zu einer Verlangsamung des Programms führen.



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 ist nur in der Pro-Edition erhältlich.*



Pen / Stift

Parameter:

Blending / Füllmethode - Farbfüllmethode. Es stehen drei Farbfüllmethoden zur Verfügung:

- *Normal* für das Standardmalen,
- *Lighten / Aufhellen* (additiver Modus) wird typischerweise für Lichteffekte auf dunklen Hintergründen und
- *Darken / Abdunkeln* (subtraktiver Modus) für Lichteffekte auf hellen Hintergrundfarben.

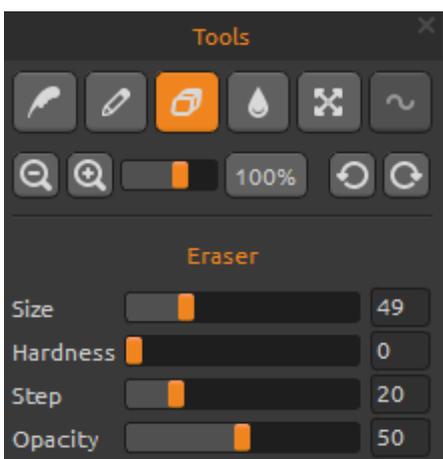
Size / Größe - Stift-Pinseldurchmesser (1 - 200)

Hardness / Härte - Härte des Stifts (0 - 100)

Step / Schritt - Schritt des regulären Stifts (0 - 100)

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

Nutzbar nur mit "Color" (Farbe), "Gradient" (Farbverlauf) ist im Basic Stift Modus nicht verfügbar.



Eraser / Radiergummi

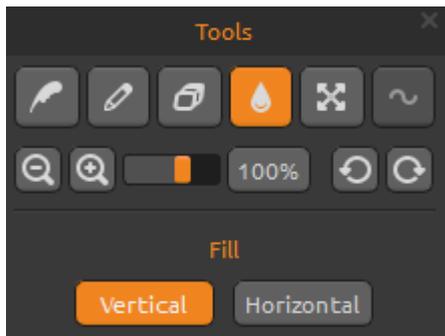
Parameter:

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

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

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

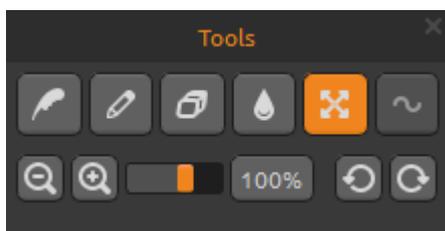
Opacity / Deckkraft - Deckkraft des Radiergummis (0 - 100)



Fill / Füllwerkzeug

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

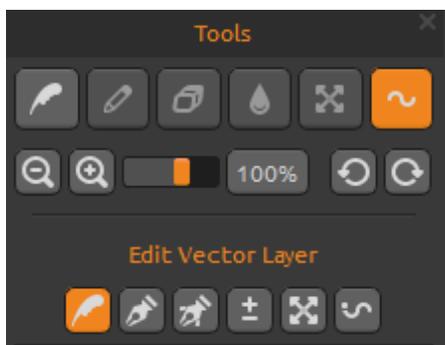
Vertical | Horizontal - Wechsel zwischen "Vertical" und "Horizontal" Farbfüllung



Transform Layer / Ebene transformieren

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 der Pro-Edition), klicken Sie auf die "Edit Vector Layer" - Taste.



Edit Vector Layer / Vektorebene bearbeiten (Pro Version)



Paint Tool / Malwerkzeug - Neuer Pinselstrich. Sie können einen Pinselstrich auf eine Vektorebene malen.



Edit Tool / Bearbeitungswerkzeug - Schlüsselknotenpunkte bearbeiten (gelbe Punkte), um den Vektor zu modifizieren. Auf die grauen Knotenpunkte klicken, um sie in Schlüsselknotenpunkte (gelb) umzuwandeln.



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



Add & Remove Tool / Hinzufügen und Entfernen - Bearbeitbare Knotenpunkte aus der Flammlinie entfernen (Tastenkürzel: *Strg* oder *Ctrl* on Windows/*Cmd* on Mac OS)



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 die gemalten Pinselstriche bearbeiten kann. In der Vektorebene kann man *einen Pinselstrich* malen und zusätzlich anpassen. Nach dem Pinselstrich kann man jeden Pinselparameter, Verlaufsmodus, Deckkraft, Farbe, Farbverläufe nachträglich verändern. Es ist ebenso möglich, andere Pinselvoreinstellungen zuweisen. Es ist ein sehr flexibler Editiermodus, wenn Sie die Parameter für den perfekten Pinselstrich austesten möchten.

Bem.: Bitte beachten Sie, dass, nachdem Sie einen neuen Strich in einer Vektorebene erzeugen, der vorherige gelöscht wird. Eine neue Vektorebene wird für jeden editierbaren Strich empfohlen.

Palette Panel / Farbfenster

Color | Gradient - Auswahl der Füllmethode mit einer Farbe oder einem Farbverlauf.



Color / Farbe

Pinselfarbe auswählen.

H - Farbton (0 - 359)

S - Farbsättigung (0 - 255)

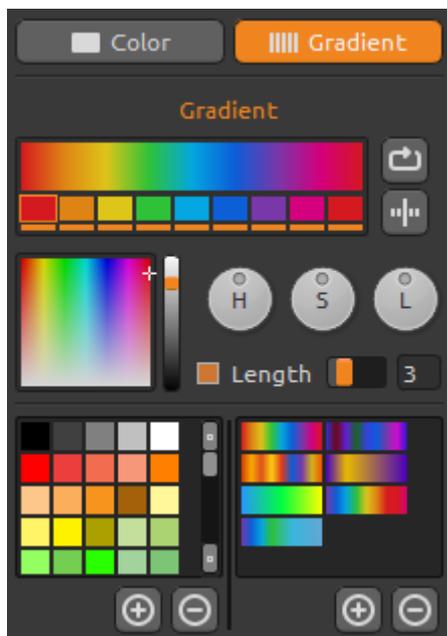
L - Helligkeit (0 - 255)

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 / Drehen - Farbverlauf drehen

Flip / Spiegeln - Verlaufsübergang spiegeln

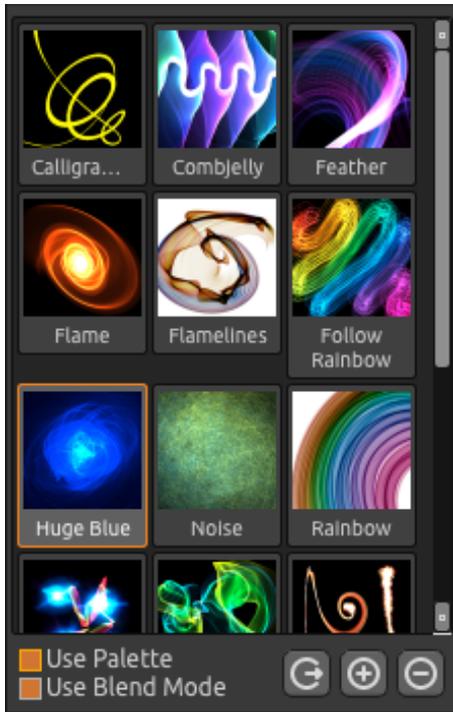
H | S | L - ändert Farbton, Sättigung und Helligkeit aller Farben im Verlauf.

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

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

Brushes Panel / Pinselvoreinstellungen

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



Use palette - Voreinstellung aktivieren.

Use blend mode - Aktiviert Füllmethoden (normal, lighten oder darken), die im Pinsel gespeichert sind.

Share Brush - Laden Sie Ihre Pinseln in die Online Brushes Gallery. Klicken Sie auf "Yes" zur Bestätigung.

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

Eine neue Pinselvoreinstellung wird durch Anklicken des **(+)** gespeichert. Das Icon selbst wird bemalt. Das Abspeichern erfolgt nach 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 Pinsel direkt von der Brushes Webseite nach Flame Painter zu ziehen und abzulegen (Drag & Drop Funktion). Link zu mehreren kostenlosen Pinseln:

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

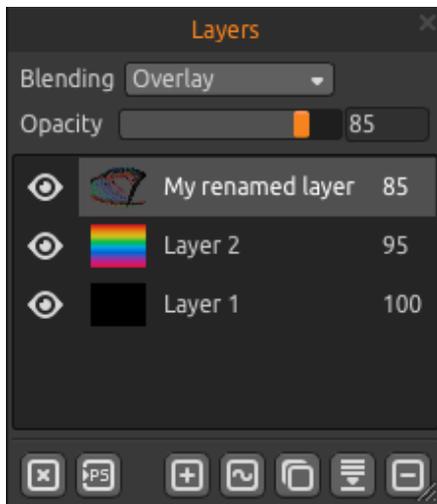
Bem.: Einige Browser können Pinsel-Metadaten nicht übertragen. Wenn Drag & Drop aus dem Browser nicht funktioniert, verwenden Sie einen anderen Browser für die Drag & Drop-Funktion. Sie können die Pinsel auch aus dem obigen Link zu dem Ordner herunterladen. Den Ordner finden Sie im Flame Painter Menü: "Help" -> "Show Brushes Folder" -> "Brushes". Alle Pinsel, die sich in der "Brushes" Ordner befinden, werden in der Pinselpanel auch angezeigt.

Die Art und Weise, wie das Drag & Drop funktioniert und wo man die Pinsel herunterladen kann, finden Sie im FAQ auf unserer Website:

<https://www.escapemotions.com/products/flamepainter/support.php>.

Layers Panel / Ebenenfenster

Man kann mehrere Ebenen übereinander positionieren und bearbeiten.



Blending / Fülloptionen - 22 Photoshop Ebenenmodi: 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-Modus.

Opacity / Deckkraft - Deckkraft der Ebene (0 - 100%)



Eye / Augenicon - Ebene sichtbar oder unsichtbar machen.



Clean Layer - Ebeneninhalte leeren (Tastenkürzel *Del*)



Export to "PS" - Ausgewählte Ebene zum Photoshop exportieren. Sie finden weitere Informationen zu Flame Painter Connect - das **Photoshop Plug-in** nachstehend 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 darauf in der Layer-Liste umbenennen. In der Menüleiste ist es möglich, die Vektorebene zu Bitmap zu konvertieren.

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

Menu Bar / 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 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 dem Ansichtsfenster.

Window - enthält Elemente im Zusammenhang mit der Benutzeroberfläche.

Help / Hilfe - enthält Elemente für die Anwendungshilfe und Suche nach Updates auf der Webseite.

File Menu / Datei Menü

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 in jede Größe zu bewegen und zu ändern.

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

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

Publish... / Veröffentlichen... - Veröffentlicht Ihr Kunstwerk in der Flame Painter Galerie online. Ein Fensterdialog fragt nach dem Namen des Bildes mit der optionalen Angabe einer Beschreibung und Stichwörtern.

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

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

- **Safe Boundary** - Sie können eine erweiterte Arbeitsfläche mit mehr sichtbarem Platz als die Leinwandgröße festlegen. Sie können die Sichtbarkeit ein-und ausschalten und die Größe und Deckkraft des sicheren Rahmens einstellen.
- **Wacom Tablet** - Einstellungen für die Arbeit mit Tablets, die Stiftdruck-Empfindlichkeit unterstützen. Sie können die 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-Key**, um mit einem Finger zu malen und nutzen Sie die "Shift"-Taste als Maustaste; oder wählen Sie **Show Two Fingers**, um mit zwei Fingern zu malen.

Quit / Beenden - Flame Painter schließen.

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

Edit Menu / Bearbeiten Menü

Undo / Rückgängig - Letzte(n) Schritt(e) rückgängig machen. Die maximale Anzahl an rückgängigen-Schritten ist abhängig von der Speichergröße Ihres Computers und beträgt maximal 100 Rückgängig-Schritte.

Redo / Wiederholen - Letzten Schritt wiederholen.

Image Size... / Größe des Bildes... - Ein Untermenü enthält Breite, Höhe des veränderten Bildes in Pixel und sicherer Rahmen (Arbeitsfläche) in Prozent.

Beispiel: Wenn Sie ein Bild mit der Größe 1200 x 1200 Pixel und sicherem Rahmen auf 10% gesetzt erstellen, beträgt die Größe des sicheren Rahmens 120 Pixel.

Wählen Sie **Keep Aspect Ratio (Seitenverhältnis beibehalten)**, wenn Sie das Bild im gleichen Seitenverhältnis wie das aktuelle Bild ändern möchten.

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

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

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

Paste / Einfügen - Fügen Sie die Ebene in oder aus einer dritten Partei Anwendung ein, die ein Bilder mit Alpha-Kanal in der Zwischenablage unterstützt.

Sie können ein Bild aus Applikationen oder Internet Browser auch direkt in Flame Painter 3 ziehen und ablegen (Drag & Drop Funktion), sofern die Applikation dies erlaubt. Folgende Werkzeuge arbeiten nur mit Vektorebenen, sonst sind diese Optionen ausgegraut.

Diese Funktionen sind in der Pro-Edition erhältlich.

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

Edit Tool / Bearbeitenwerkzeug - Bearbeiten Sie Haupteckpunkte (gelbe Punkte) und ändern Sie den erstellten Vektor. Klicken Sie auf die Eckpunkte (grau), um sie in Haupteckpunkte (gelb) umzuwandeln.

Group Edit Tool / Gruppenbearbeitung - Die Gruppe der Haupteckpunkte bearbeiten (gelbe Punkte)

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

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

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

Layer Menu / Ebenenmenü

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 anzeigen - Aktive Ebene verstecken oder zeigen.

Transform Layer / Ebene transformieren - Aktive Ebene verschieben und skalieren.

Clear Layer / Ebene leeren - Ebeneninhalt leeren.

Export to Photoshop / Zu Photoshop exportieren - Die Ebene mit Ebeneneinstellungen, Blending-Modus und Opazität (Deckkraft) aus Flame Painter zu Photoshop exportieren. Sie finden weitere Informationen zu Flame Painter Connect - das **Photoshop Plug-in** - weiter untenstehend 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). Der HiRes-Renderer ist ein polygonaler Renderer. Er füllt den Raum zwischen Punkten und macht das Bild glatter ohne das Auftreten von Moiré-Artefakten. Dies kann nur beim Malen mit Vektorebenen verwendet werden.

Wenn das HiRes Rendern abgeschlossen ist, ersetzt das gerenderte Bild die aktuelle Ebene. "HQ" erscheint im Fenster und bedeutet "hohe Qualität". Wenn Sie weitere Änderungen an der gerenderten Vektorebene machen, verschwindet das "HQ" und die Vektorebene muss neu gerendert werden.

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

Bem.: HiRes-Renderer ist sehr rechenintensiv. Es kann eine Vektorebene noch einige Stunden rendern. Die Render-Zeit ist stark abhängig von der Pinsellänge sowie den "Größe"-Parameter-einstellungen. Je größer Pinselstrich und Größe sind, desto länger dauert es, um zu rendern.

Beispiel: Wenn die Vektor-Ebene aus 100 000 Polygonen besteht und das 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 Anzahl 1 600 000 und die Zeit ca. 16 Minuten. Wenn es auf 4 gesetzt ist, wird die Anzahl 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 / Filter Menü

Blur / Unschärfe - Unschärfe-Radius in einem Pop-up-Fenster einstellen

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

Glow / Glühen - Radius und Stärke des Glühens in einem Pop-up-Fenster einstellen

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

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

View Menu / Ansicht Menü

Zoom In / Einzoomen - In das Bild hineinzoomen (bis 800%).

Zoom Out / Auszoomen - Aus dem Bild herauszoomen (bis 5%)

Zoom 100% - Überprüft den Zoomwert. Beim Click auf diesem Button wird auf 100% gezoomt

Show Cursor / Mauszeiger anzeigen - Mauszeiger anzeigen oder verstecken

Show Brush Dots / Pinselpunkte anzeigen - Pinselpunkte anzeigen oder verstecken

Window Menu / Fenster Menü

Tools / Werkzeuge - Werkzeugfenster anzeigen oder verstecken

Palette / Farbfenster - Farbfenster anzeigen oder verstecken

Brushes / Pinsel - Pinselvoreinstellungen anzeigen oder verstecken

Layer / Ebenen - Ebenenfenster anzeigen oder verstecken

Stay on Top / Im Vordergrund bleiben - Die Applikation bleibt immer im Vordergrund vor anderen Applikationen.

Fullscreen - Stellt auf volle Bildschirmgröße um (klicke *Esc*, um Fullscreen zu schließen).

Presentation mode / Presentationmalmodus - Fullscreen Malmodus ohne Menüleiste (klicke *Esc*, um zu schließen)

Help Menu / Hilfe

Help / Hilfe - Öffnet das Hilfedokument (in Englisch)

Send Feedback... / Feedback senden... - Schicken Sie uns Ihr Feedback, wenn Sie irgendwelche Probleme oder Ideen haben, oder wenn das Program Ihnen gefällt. Bitte geben Sie Ihre Email-Adresse und Nachricht ein und klicken dann auf *Send*.

Flame Painter Website - Link auf die Webseite:

www.escapemotions.com/products/flamepainter

About Flame Painter / Über Flame Painter - Weitere Informationen über Flame Painter, Copyright und Danksagungen.

Show Brushes Folder / Brushes Ordner zeigen - Den Ordner zeigen wo die Pinsel gespeichert sind.

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

Upgrade to Pro edition / Upgrade zu Pro Edition - Klicken Sie hier, wenn Sie von der Personal auf die Pro Edition upgraden möchten. (*Nur Personal Edition*)

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

Ihr Installationspaket enthält 3 Ordner:

Mac OS

Windows

Photoshop plugin

Installation für Photoshop CS5 & CS5.5

Kopieren Sie "*Flame_Painter_Connect.swf*"-Datei aus dem "Photoshop plugin"-Ordner in den 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 den "Photoshop plugin"-Ordner und doppelklicken auf "*Flame_Painter_Connect_1.2.zxp*"-Datei. Wenn die Datei nicht automatisch mit Extension Manager verbunden ist, öffnen Sie Ihren Extension Manager, und wählen Sie aus dem Menü: File -> Install Extension.

Schritt 2: Das Fenster "Extension Disclaimer" öffnet sich - klicken Sie auf "Accept".

Schritt 3: Ein Fenster öffnet sich mit der Meldung, dass ein Publisher nicht verifiziert werden kann - klicken Sie "Install".

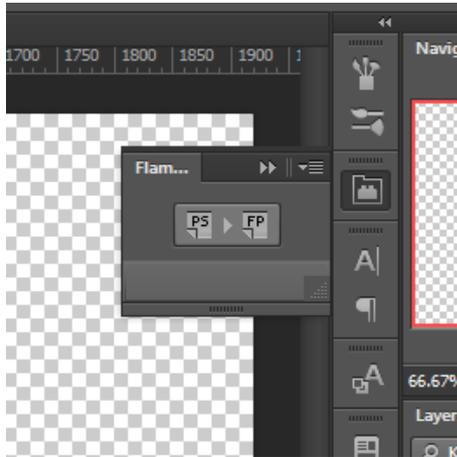
Schritt 4: Falls Sie weitere Adobe-Produkte und Erweiterungen auf Ihrem Computer installiert haben, öffnet sich ein neues Fenster und erfragt, in welcher Photoshop Version Sie ein Plug-in installieren möchten.

Falls **Extension Manager** nicht auf Ihrem System installiert ist, oder die Pugininstallation nicht gültig ist, kopieren Sie manuell die "*Flame_Painter_Connect.swf*"-Datei in den 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 Photoshop und Flame Painter 3 parallel laufen.

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

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

Ebenen exportieren

Export aus Photoshop zu Flame Painter

Wählen Sie eine Ebene in Photoshop, die Sie zu Flame Painter exportieren möchten. Klicken Sie auf den **"PS to FP"**-Button. Wenn Sie eine leere Ebene in Flame Painter auswählen, wird eine Ebene aus Photoshop in diese leere Ebene exportiert, anderenfalls wird eine neue Ebene erstellt.

Export aus Flame Painter zu 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, wird eine Ebene aus Flame Painter in diese leere Ebene exportiert, anderenfalls wird eine neue Ebene erstellt.

Exportierte Ebenen halten ihre ursprünglichen Namen und Deckkraft. Die meisten Blendingmodi kopieren ihre ursprünglichen Voreinstellungen auch.

Bem.: Folgende Möglichkeit muß im Photoshop DESELEKTIERT sein: Edit --> Preferences --> Interface --> Auto-Collapse Ikonpanels.

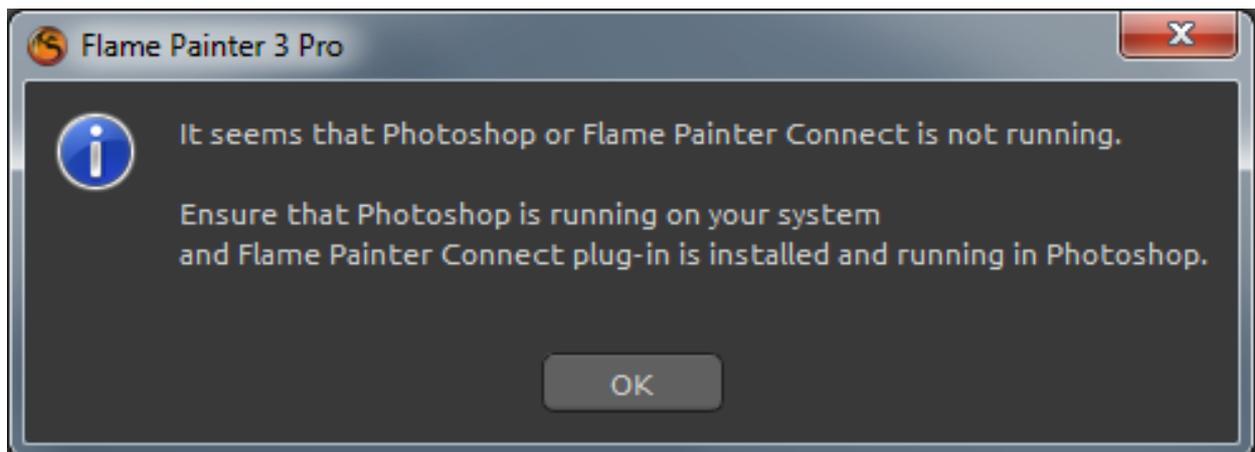
Wenn es selektiert ist und Sie schalten auf Flame Painter um, um die Ebene zu exportieren, schliesst sich das Flame Painter Connect-Panel. Wenn das Flame Painter Connect-Panel

geschlossen wird, funktioniert die Ebenenübertragung zu Photoshop nicht. Das bedeutet, dass das Flame Painter Connect-Panel während des Exports immer sichtbar sein muß.

Die gleiche Leinwandgröße in Photoshop und Flame Painter beibehalten

- Möglichkeit 1: Lassen Sie Photoshop laufen.
Wenn Sie die Photoshoplebene zu Flame Painter exportieren möchten, öffnet sich Flame Painter mit der exportierten Ebenengröße.
- Möglichkeit 2: Lassen Sie beide Photoshop und Flame Painter 3 laufen.
Wenn Sie die Photoshoplebene zu Flame Painter exportieren möchten und ein neues Dokument ohne vorherige Änderungen in Flame Painter geöffnet ist, wird das neue Dokument entsprechend der exportierten Ebenengröße skaliert.
- Möglichkeit 3: Lassen Sie beide Photoshop und Flame Painter 3 laufen.
Öffnen Sie Flame Painter Connect in Photoshop. Wenn Sie die Ebene aus Flame Painter exportieren, wird das neue Dokument in Photoshop mit der exportierten Ebenengröße erstellt.
- Möglichkeit 4: Sie können die gleiche Leinwandgröße in beiden Applikationen manuell einstellen.

Bem.: Falls die folgende Meldung während der Arbeit mit Flame Painter Connect erscheint, überprüfen Sie, ob beide Flame Painter und Photoshop laufen.



Wenn alles richtig eingestellt ist, könnte diese Meldung beim Exportieren aus Photoshop erscheinen und bedeutet, dass es zu lang für Photoshop dauert, um die Anforderung zu verarbeiten. Klicken Sie auf "OK" und warten Sie einige Sekunden, bis das exportierte Bild in Flame Painter angezeigt wird.

Erzeugen, Öffnen und Speichern von Bildern

Ein neues Bild erzeugen

Über den Menüpunkt **File -> New...** oder STRG+N wird ein neues Bild 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 einschliesslich der Voreinstellung **schwarzer** oder **weisser** Hintergrund.

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

Ein Bild öffnen

Über den Menüpunkt **File -> Open...** oder STRG+O 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 auch direkt aus einer beliebigen Quelle ziehen und ablegen (*Drag and Drop Funktion*) - aus Ordnern, Browser oder Websites. Es öffnet sich als eine neue Ebene.

Ein Bild speichern

Über die Menüpunkte **File -> Save...** und **File -> Save As...** speichert man das Bild auf der Festplatte. Flame Painter nutzt ein eigenes Dateiformat mit der Endung **FPA**. In dieser Datei sind alle Informationen des Bildes und der Ebenen enthalten. Nutzen Sie dieses Dateiformat, wenn Sie später an einem bestehenden Bild weiterarbeiten möchten.

Mit Flame Painter 3 Pro können Sie **PSD-Dateien** für Photoshop, Gimp oder andere Bitmap-Programme mit PSD-Dateiformatunterstützung **öffnen und speichern** - mit allen Ebeneneinstellungen, Füllmethoden (Blending Modes) und Deckkraft (Opazität). Es ist möglich, die Vektorebenen als **SVG-Vektor-Format-Datei** in Illustrator oder andere Vektorgrafik-Editoren zu exportieren. Dort können Sie kontinuierlich Ihr 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 Ihrer eigenen Webseite.

Auf der Webseite:

Auf der 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 Programmmenu **Help -> About Flame Painter** angezeigt. Sollte "Your ID" nicht existieren, geben Sie Ihre aktuelle E-Mail-Adresse ein.

Veröffentlichen eigener Werke

Um ein eigenes Kunstwerk 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 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:

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+W	Cmd+Q
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 / Stift Pinsel	A	
Eraser / Radiergummi	E	
Fill / Füllwerkzeug	F	
Transform / Transformieren	T	
Edit Vector Layer / Vektorebene bearbeiten	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 leeren	Del	
Move Canvas / Leinwand bewegen	Rechte Maustaste oder Leertaste+ Linke Maustaste	
Zoom In / Einzoomen	STRG +	Cmd +
Zoom Out / Auszoomen	STRG -	Cmd -
Zoom 100%	STRG + 0	Cmd - 0
Zoom In Out - Ein-/Auszoomen	Mausrad	Mausrad
Safe Boundary / Sicherer Rahmen	STRG+B	Cmd+B
Cursor Show Hide - Mauszeiger anzeigen/verstecken		Alt+C
Brush Dots Show Hide - Pinselpunkte anzeigen/verstecken		Alt+D
Quit HiRes Rendering / HiRes Rendering beenden		Esc
Fullscreen / Vollbildmodus	STRG +L	Cmd + L
Show Main Menu / Hauptmenü anzeigen	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 Anwender, die eine komplette Kreativitätsversion möchten, aber nicht die erweiterten Funktionen benötigen. 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 mehreren Rechnern 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 Photoshop-Verbindung, 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 zu finalisieren geholfen haben, 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, Elke Schnabel, 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>

Danke Gott für all die vielen 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.