

# Flame Painter Bedienungsanleitung

## Einführung

Willkommen zu Flame Painter!

Flame is ein Malprogramm, welches ich als ein Experimentierprojekt in meiner Serie "I am an Artist" entwickelt habe. 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, daß einen inspiriert, kann jeder zum Künstler werden. Darum wurde Flame Painter geboren!

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

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

Peter Blaškovič

# Benutzeroberfläche

## Feld Color / Farbe

**Brush Color / Pinselfarbe** - wählt die Pinselfarbe für den Farbpinsel aus. Für einen Verlauf benötigt man den Verlaufspinsel.

**Background Color / Hintergrundfarbe** - Hier stellt man die Hintergrundfarbe ein

**Color | Gradient / Farbe | Verlauf** - Wählen Sie damit entweder einen Farbpinsel oder einen Verlaufspinsel aus

Wählen Sie die Pinselfarbe und das Malmodus hier:

**Hue / Farbton** - Farbton des Pinselfarbe

**Sat / Sätt** - Sättigung der Pinselfarbe

**Lum** - Luminanz der Pinselfarbe

**Lighten | Darken / Aufhellen | Abdunkeln** - Farbmodus. Es gibt zwei Farbmodi: Aufhellen (Additiver Modus) für dunkle Hintergründe und Abdunkeln (Subtraktiver Modus) für helle Hintergründe

**Opacity** - Opazität (Deckkraft) des Pinsels

Die Farbe, die Sie ausgewählt haben könnte nicht genau der gemalten Farbe entsprechen, bedingt durch die Farbmodi Aufhellen oder Abdunkeln.

## Feld Tools / Werkzeuge

**Brush / Pinsel** - Wählt den Pinsel aus

**Eraser / Radiergummi** - Wählt das Radiergummi aus

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

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

**Reset Zoom / Rücksetzen Zoom** - Bitte Zoomangabe überprüfen. Bei einer Ansicht der vollen Auflösung, klicken Sie den Button um auf 100% Zoom einzustellen. Bei einer Ansicht der halben Auflösung, das Bild wird in 50% Zoom angezeigt.

**Undo / Rückgängig** - Letzte Bildänderung zurücknehmen

**Redo / Wiederholen** - Zurückgenommene Bildänderung wiederholen

**Clr** - Löscht das Bild

## **Feld Brush / Pinsel**

Folgende Pinseleigenschaften stehen zur Verfügung.

**Size / Grösse** - Pinselgröße bzw. - durchmesser (1-300)

**Soft / Härte** - Pinselhärte (1-100)

**Center / Stärke** - Globale Kräfte (1-100)

**Focus / Fokus** - Lokale Kräfte (1-100)

**Chaos** - Chaotische Parameter (0-100)

**Noise / Rauschen** - Rauschparameter (0-100)

**Fill / Füllung** - Füllmodus des Pinsels einstellen (an / aus)

**Smooth / Glätten** - Glättung des Pinselstriches einstellen (an / aus)

**Fade / Blenden** - Einblenden / Ausblenden (0-10). Einstellen des Timings der Blendung

**Detail** - Detail der Pinselstriche (1-4) Stellt das Detail des Pinselstriches 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.

**Follow / Folgen** – Der Pinsel folgt die Maus präziser.

## **Feld Eraser / Radiergummi**

Folgende Radiergummiparameter stehen zur Verfügung:

**Size / Grösse** - Grösse/Durchmesser des Radiergummis (1-200)

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

## **Gradient Tool / Verlaufswerkzeug**

Klicken Sie auf dem Farbe des Verlaufs, die Sie ändern möchten und wählen eine Farbe aus dem Palettenmenü aus. Sie können die Farbe in dem Verlauf ebenso an- oder ausschalten.

**Gradient Timing** - Wählen Sie aus, ob Sie einen Verlaufs-Timing verändern möchten oder ob Sie den Verlauf als Pinsel nutzen möchten. Ändern Sie nach Bedarf das Timing für die Änderungen innerhalb des Verlaufs.

## Menübefehle

**File / Datei** - Beinhaltet Befehle zum Öffnen, Speichern oder Exportieren

**Tools / Werkzeuge** - Beinhaltet Befehle für die Malwerkzeuge und das Bild

**Help / Hilfe** - Enthält weitergehende Hilfen zur Bedienung oder für die Suche von Updates

### Menü File / Datei

**New... / Neu...** - Öffnet ein Dialogfenster für ein neues Bild

**Open / Öffnen** - Öffnet ein Dialogfenster zum Öffnen einer Datei

**Save / Speichern** - Speichern des aktuellen Bildes. Sollten Sie das Bild vorher nicht abgespeichert haben, wird nach einem Dateinamen gefragt

**Save As... / Speichern unter...** - Speichern des Bildes unter einem anderen Namen. Wählen Sie das Dateiformat und geben einen Dateinamen an

**Export... / Exportieren...** - Exportieren Sie das Bild für Drittanwendungen wie Adobe Photoshop oder Gimp. Wählen Sie das Dateiformat, Transparenzeinstellungen und geben einen Dateinamen an

**Quit / Schliessen** - Schliesst das Programm

Für weitere Informationen bezüglich des Ladens und Speicherns von Bildern, lesen Sie im Kapitel "Erzeugen, Laden und Abspeichern von Bildern" später in diesem Dokument.

### Menü Tools / Werkzeuge

**Brush / Pinsel** - wählt den Pinsel aus

**Eraser / Radiergummi** - wählt das Radiergummi aus

**Zoom In / Einzoomen** - Vergrößert die Ansicht des Bildes (bis 200%)

**Zoom Out / Rauszoomen** - Verkleinert die Ansicht des Bildes (bis 5%)

**Reset Zoom / Rücksetzen Zoom** - Bitte Zoomangabe überprüfen. Bei einer Ansicht der vollen Auflösung, klicken Sie den Button um auf 100% Zoom einzustellen. Bei einer Ansicht der halben Auflösung, das Bild wird in 50% Zoom angezeigt.

**Full Resolution Preview / Ansicht der vollen Auflösung** - Standard-Vorschau des Bildes auf 100%. Eine größere Bildauflösung kann zu Leistungsverminderung des Programms führen.

**Half Resolution Preview / Ansicht der halben Auflösung** - Nützlich für Bilder mit großer Auflösung, da das Programm ca 2-3 Mal so schnell arbeitet. Sollte die Bildauflösung sehr hoch sein, stellt sich Flame automatisch auf diese Ansicht ein. Es handelt sich nur um die Ansicht - im Speicher wird stets in voller Auflösung gerendert.

**Undo / Rückgängig** - macht die zuletzt ausgeführte Änderung rückgängig. Die Anzahl an Rückgängig-Schritten hängt von der Einstellung im Menü Help - Settings... / Hilfe - Einstellungen... Man kann maximal 100 Schritte rückgängig machen.

**Redo / Wiederholen** - Zurückgenommene Bildänderung wiederholen

**Reset Brush / Pinsel zurücksetzen** - stellt den Pinsel auf Standardeinstellungen zurück

**Clear Artwork / Bildfläche löschen** - löscht das Bild mit der Hintergrundfarbe

## **Menü Help / Hilfe**

**Help / Hilfe** - öffnet PDF Dokument "Flame Manual.pdf"

**Settings... / Einstellungen...** - in einem submenü stellt man die Anzahl der zu speichernden Rückgängig-Schritte ein. Weiterhin können Sie auswählen, wieviel Arbeitsspeicher für die Anwendung reserviert werden soll.

**Flame Online** - Ruft die Webseite [flame.escapemotions.com](http://flame.escapemotions.com) auf

**About Flame / Über Flame** - Enthält Basisinformationen über Flame, Urheberrechte und Danksagungen

# Erzeugen, Laden und Abspeichern von Bildern

## Ein neues Bild erzeugen

Um ein neues Bild zu erzeugen, wählen Sie im Menü File / Datei und anschliessend den Punkt **New...** / Neu aus oder STRG+N. Ein neues Bedienfeld erscheint. Hier geben Sie die Bildgröße ein und stellen weitere Eigenschaften des Bildes auf welchem Sie malen werden. Die Bildgröße wird immer auf eine gerade Pixelanzahl gerundet (z.B. bei Eingabe von 199 Pixel wird auf 200 pixel aufgerundet).

Mit dem Button **Color** / Farbe wählt man die Hintergrundfarbe aus und auch ob man einen weissen (**White**) oder schwarzen (**Black**) Hintergrund haben möchte. Sollte das Bild in anderen Anwendungen bearbeitet werden, setzen Sie den Hintergrund auf **Transparent** ein (auch als Alphakanal bekannt).

Bestätigen Sie mit **OK** oder brechen mit **Cancel** / Abbrechen ab.

## Ein Bild öffnen

Um ein Bild zu öffnen, wählen Sie im Menü File / Datei und anschliessen den Punkt **Open...** / Öffnen... aus. Damit öffnen Sie zuvor abgespeicherte Bilder und können weitere Eigenschaften einstellen.

Mit dem Button **Color** / Farbe wählt man die Hintergrundfarbe aus und auch ob man einen weissen (**White**) oder schwarzen (**Black**) Hintergrund haben möchte. Wenn die Anwendung die Hintergrundfarbe automatisch anhand des Bildinhaltes gefüllt werden soll, wählen Sie **Auto Background Color** / Auto Hintergrundfarbe aus. Sollte das Bild als PNG gespeichert worden sein (das native Flame Dateiformat), wird die Hintergrundfarbe automatisch eingestellt. Ansonsten wird das Programm das Bild analysieren und wählt eine Farbe aus der Farbpalette des Bildes als Hintergrundfarbe aus.

Bestätigen Sie mit **OK** oder brechen mit **Cancel** / Abbrechen ab.

## Speichern und Exportieren von Bildern

Um ihr Bild abzuspeichern, wählen Sie im Menü File / Datei den Punkt **Save...** / Speichern unter... aus. **Flames natives Dateiformat ist PNG**, in welchem alle Bildinformationen

enthalten sind. Wir empfehlen dieses Format zu verwenden, wenn an einem späteren Zeitpunkt weiter an dem Bild gearbeitet werden soll.

Sie können auch andere Dateiformate wie TGA, TIFF, BMP oder JPEG nutzen, aber sie enthalten nicht die ganze Bildinformation und könnten nicht richtig geöffnet werden (z.B. könnte die Hintergrundfarbe sich ändern oder Transparenzinformationen könnten nicht im JPEG Format gespeichert werden).

Sollten Sie Ihr Bild mit bestimmten Einstellungen oder in einer Form, die von anderen Programmen geöffnet werden sollen, speichern wollen, benutzen Sie den Befehl **Export... / Exportieren...** Hier können Sie ihr Bild in den Formaten PNG, TGA, TIFF, BMP oder JPEG speichern.

Wählen Sie **Transparent Background (alpha)** / Transparenter Hintergrund (Alpha) wenn Sie ein Bild mit transparenten Hintergrund gestaltet haben und Sie diesen Transparenz- bzw. Alpha-Kanal speichern möchten. Das Dateiformat JPEG speichert keine Alphakanäle ab, so daß hier die Transparenz mit der Hintergrundfarbe ersetzt wird.

Wählen Sie **Straight Alpha (unpremultiplied)** wenn Sie ein Bild als Ebene in einer Drittanwendung wie Adobe Photoshop oder Gimp einsetzen möchten. Straight Alpha funktioniert am besten mit einer schwarzen oder weißen Hintergrundfarbe.

Bestätigen Sie mit **OK** oder brechen mit **Cancel** / Abbrechen ab.

## Tastenkürzel:

New... / Neu...	STRG+N
Open... / Öffnen...	STRG+O
Save / Speichern	STRG+S
Save As... / Speichern unter...	STRG+SHIFT+S
Brush / Pinsel	Q
Eraser / Radiergummi	E
Increase Tool Size / Werkzeugdurchmesser vergrößern	[
Decrease Tool Size / Werkzeugdurchmesser verkleinern	]
Zoom In / Reinzoomen	+
Zoom Out / Rauszoomen	-
Reset Zoom / Zoom rücksetzen	0
Move a canvas / sich im Bild bewegen	Leertaste
Full Resolution Preview / Voransicht in voller Auflösung	1
Half Resolution Preview / Voransicht in halber Auflösung	2
Rückgängig	STRG+Z
Wiederholen	STRG+SHIFT+Z
Reset Brush / Pinsel zurücksetzen	STRG+R
Clear Artwork / Bild löschen	ENTF-Taste
Show User Interface / Anzeigen der Bedienfelder	~
Help / Hilfe	F1

# Copyright & Danksagungen

Flame Painter © 2010 Peter Blaškovič | escape motions

Konzept, Technologie Design, Interface & Code: Peter Blaškovič  
Backbone Design, Sicherheit & Code: Rastislav Hornák

Deutsche Übersetzung August 2010 von Daniel Streidt | [www.streidt.com](http://www.streidt.com)

## **Einen besonderen Dank gilt an:**

Allen, die mit Ideen, Spenden und das Testen von Flame Painter beigetragen haben, insbesondere an Andy, Alexander, Fade, Dali, Daniel, Dochtor, Josh, Norika, Rasto, Terka, Tony, Tomas, Vlado, Walid, Zuzka.

Ich danke Gott für die all die kreativen Ideen.