



Real-Media Painting Software

Benutzerhandbuch
v. 1.3



Einführung

Willkommen zu Rebelle!

Rebelle ist ein einzigartiges Malprogramm, mit welchem Sie realistische nasse und trockene Mediengrafiken kreieren können mit verblüffenden Echtzeit-Simulationen von Flüssigkeitsverläufen, Farbvermischungen, Feuchtigkeitsstreuungen und Trockneneffekten.

Wir haben Rebelle entwickelt für CG Künstler ebenso wie für traditionelle Maler, die ihr künstlerisches Repertoire ergründen und erweitern möchten mit modernster und bahnbrechender Digital-Maltechnologie.

In diesem Handbuch finden Sie umfassende Informationen, die alle notwendigen Details zur problemlosen Nutzung dieser Software umfassen. Wir haben Ihnen hier Features, nützliche Hinweise und einige technische Ausführungen zu Rebelle zusammengefasst.

Danke, dass Sie Rebelle erworben haben. Ich hoffe, dass Sie viel Freude beim Malen und Kreieren haben!

Peter Blaškovič
Entwickler von Rebelle

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Erste Schritte	5
Installation und Registrierung von Rebelle	5
Rebelle Interface / Benutzeroberfläche	7
Tools Panel / Werkzeuge	8
Watercolor Tool Properties / Aquarell-Wasserfarben-Werkzeugeigenschaften	9
Acrylic Tool Properties / Acrylfarben-Werkzeugeigenschaften.....	10
Pastel Tool Properties / Pastellkreiden-Werkzeugeigenschaften	10
Pencil Tool Properties / Stifte-Werkzeugeigenschaften.....	10
Ink Pen Tool Properties / Tusche-Werkzeugeigenschaften (Feder)	11
Marker Tool Properties / Filzstifte-Werkzeugeigenschaften.....	11
Airbrush Tool Properties / Airbrush-Werkzeugeigenschaften	11
Eraser Tool Properties / Radierer-Eigenschaften	12
Blend Tool Properties / Vermischen-Eigenschaften	12
Smear Tool Properties / Verwischen-Eigenschaften	12
Water Tool Properties / Wasser-Werkzeugeigenschaften	13
Dry Tool Properties / Trocknen-Werkzeugeigenschaften	13
Blow Tool Properties / Blasen-Werkzeugeigenschaften	13
Pick Color Tool Properties / Farbwähler-Eigenschaften	13
Tilt Tool Properties / Kipp-Werkzeugeigenschaften.....	14
Navigator Panel / Navigationsfenster	14
Palette Panel / Farben-Fenster.....	15
Layers Panel / Ebenen-Fenster	18
The Menu Bar / Menüleiste	20
File Menu / Datei-Menü	20
Edit Menu / Bearbeiten-Menü	22
Layer Menu / Ebenen-Menü	22
View Menu / Ansichtsmenü	22
Window Menu / Fenster-Menü.....	23
Help Menu / Hilfe	24
Starting Painting / Der Malbeginn.....	25

Workflow Options / Optionen	25
Working with Water / Arbeiten mit Wasser	25
Tracing Option / Nachzeichnen-Option.....	26
Art Papers / Kunstpapiere	28
Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern	29
Creating a New Painting / Neues Bild erstellen.....	29
Opening a Painting / Bild öffnen	29
Saving a Painting / Bild speichern.....	29
Closing Application / Programm schließen	30
Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel	31
Copyright & Danksagungen.....	32
Rebelle End-User Software License Agreement.....	33

Erste Schritte

Installation und Registrierung von Rebelle

Download & Installieren

Nach Erwerb von Rebelle auf unserer Website erhalten Sie eine E-Mail mit dem Download-Link und Ihren Registrierungsdetails.

Mac OS X User

Downloaden Sie die .dmg Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Lokalisieren Sie die Rebelle Installationsdatei "Rebelle.dmg". Doppelklicken Sie auf den Installer, um die Installation auszuführen.

Windows User

Downloaden Sie die .zip Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Suchen Sie die Rebelle Installationsdatei "Rebelle.zip". Extrahieren Sie den .zip-Ordner und doppelklicken Sie auf den .exe-Installer, um die Installation auszuführen.

Registrieren

Füllen Sie Ihre Registrierungsdetails gemäß Ihrer Registrierungs-E-Mail aus. Bitte überprüfen Sie, dass Sie mit dem Internet verbunden sind. Die Internetverbindung ist für die Aktivierung erforderlich, um Ihre Registrierungsdetails zu prüfen.

TIPP: Wir empfehlen, Ihren Registrierungsschlüssel und ID per **Copy & Paste** einzufügen, um Rechtschreibfehler zu vermeiden und vice versa.

Der erste Programmstart

Beim ersten Start oder Programmupdates auf eine neuere Version sehen Sie ein Einführungstutorial. Dieses Tutorial wird Sie durch die wichtigsten Rebelle Funktionen leiten. Sie können das Einführungstutorial auch jederzeit vom Menü -> Help -> Intro Tutorial aus starten.

Systemanforderungen

Minimum: Intel i3 oder äquivalent AMD, 4GB RAM, 50MB Festplattenspeicher, Open GL Grafikkarte mit 1GB RAM, Windows XP, Vista, oder OS X 10.7 - mit dieser Konfiguration kann die Aquarell-Wasserfarben-Simulation langsamer funktionieren, ein schnellerer Prozessor und größerer Speicher sind besser.

Empfohlen: Intel i7 oder äquivalent AMD, 16GB RAM, 50MB Festplattenspeicher, Open GL Grafikkarte mit 2GB RAM, Windows 7, 8 oder OS X 10.9, 10.10, Wacom Tablett.

Support für Rebelle

Wenn Sie Hilfe bei der Verwendung von Rebelle benötigen, ziehen Sie bitte das enthaltene Hilfemanual zu Rate. Wir haben versucht, es einfach zu halten und alle erforderlichen Informationen zu umfassen.

Gerne können Sie uns eine E-Mail senden an support@escapemotions.com bei Fragen, technischen Problemen oder wenn Sie uns grüssen möchten.

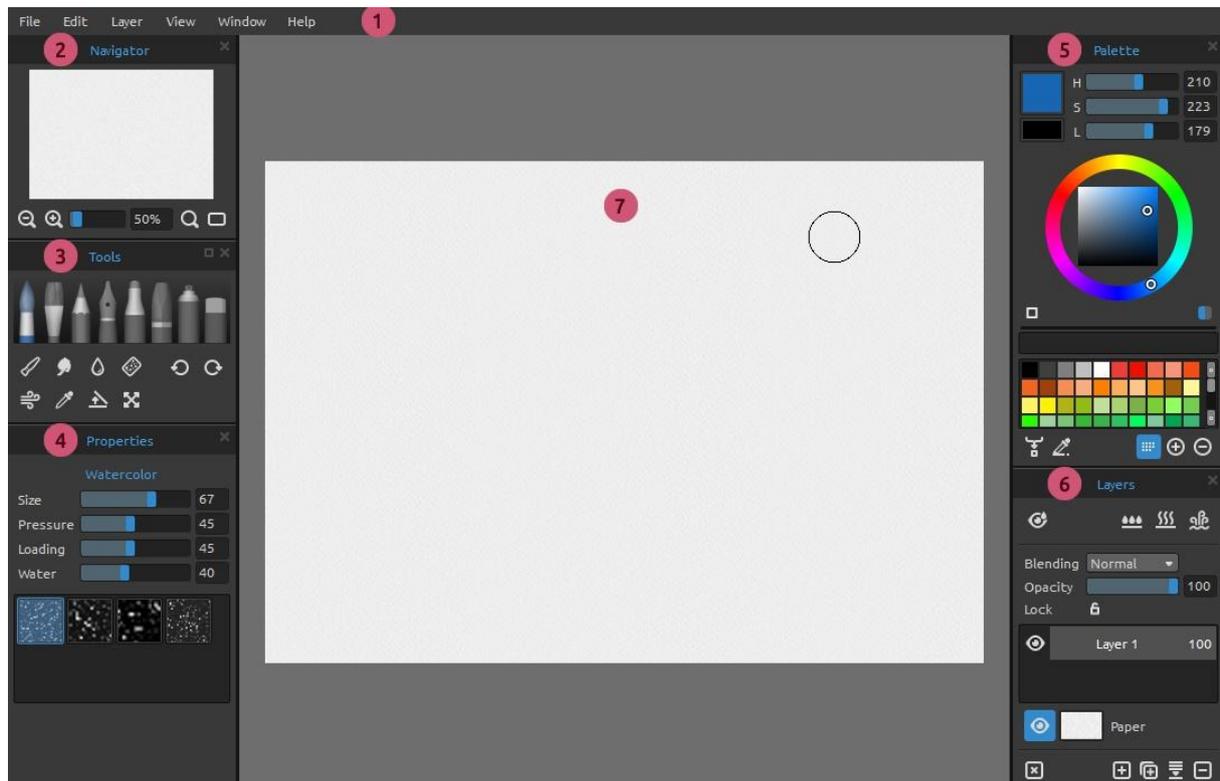
Bevor Sie eine Frage stellen, lesen Sie bitte die **FAQ** auf unserer Website *rebelle.escapemotions.com*. Finden Sie dort keine Antwort, fügen Sie bitte Ihre Computerkonfiguration Ihrer E-Mail bei (Windows / Mac OS, 32/64bit OS, Prozessor, Grafikkarte, Speicher). Dies hilft uns, Antworten schneller zu finden.

Community

Bleiben Sie mit uns in Verbindung über unsere Social Channels - klicken Sie auf unten stehende Icons und besuchen Sie unsere Seiten auf Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt und Behance.



Rebelle Interface / Benutzeroberfläche

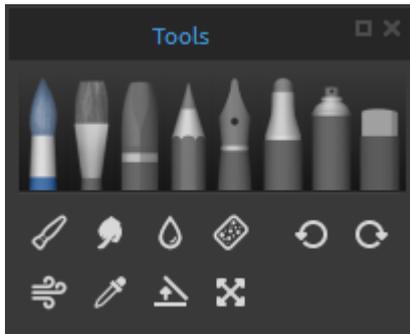


- 1 - Menu Bar / Menüleiste
- 2 - Navigator Panel / Navigationsfenster
- 3 - Tools Panel / Werkzeugleiste
- 4 - Tool Properties Panel depending on tool selected / Werkzeugeigenschaften je nach
ausgewähltem Werkzeug
- 5 - Palette Panel / Farben-Fenster
- 6 - Layers Panel / Ebenen-Fenster
- 7 - Canvas / Leinwand

Dies ist die standardmässige Rebelle Programmoberfläche, die Sie nach Ihren Bedürfnissen anpassen können.

TIPP: Navigator-, Werkzeuge-, Farben- und Ebenen-Fenster sind andockbar - Sie können deren Positionen verschieben und die Größen ändern.

Tools Panel / Werkzeuge



Brushes / Pinsel - Aquarell-Wasserfarben, Acrylfarben, Pastellkreiden, Stifte, Tuschewerkzeug (Feder), Filzstifte (Marker) und Airbrush.

Eraser / Radierer - Radierwerkzeug auswählen

Tools / Werkzeuge - Füllen, Verwischen, Wasser, Trocknen, Blasen, Farbwähler, Kippen und Transformieren.

Undo / Redo - Letzten Schritt rückgängig machen oder wiederholen.

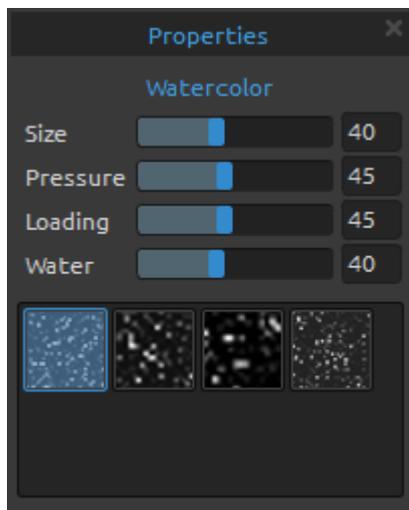
Die nachstehende Abbildung zeigt das Verhalten der einzelnen Maltechniken.



Change Tools Panel Layout - Anklicken, um das Layout des Werkzeugfensters horizontal oder vertikal anzuordnen.

-  **Blend / Vermischen** - Werkzeug zum Vermischen von Farben oder Pinselstrichen.
-  **Smear / Verwischen** - Werkzeug zum Verwischen von Farben oder Pinselstrichen.
-  **Water / Wasser** - Wählen Sie das Wasser-Werkzeug, um Wasserauftrag an bestimmten Stellen zu erhalten.
-  **Dry / Trocknen** - Wählen Sie das Trocknen-Werkzeug, um Farbaufträge an bestimmten Stellen zu trocknen.

-  **Blow / Blasen** - Wählen Sie dieses Werkzeug, um nasse Farbaufträge zu verblasen.
 -  **Pick / Farbwähler** - Verwenden Sie den Farbwähler, um eine bestimmte Farbe auf Ihrer Leinwand zu wählen.
 -  **Tilt / Kippen** - Neigen Sie den Winkel der Leinwand, um nasse Farbaufträge in eine bestimmte Richtung verlaufen zu lassen.
 -  **Transform / Transformieren** - Hier können Sie ausgewählte Ebenen bewegen und deren Größe verändern.
-
-  **Undo / Rückgängig** - Letzten Schritt rückgängig machen.
 -  **Redo / Wiederholen** - Letzte Bildänderung wiederholen.



Watercolor Tool Properties / Aquarell-Wasserfarben-Werkzeugeigenschaften

Die Parameter simulieren das standardmäßige Verhalten von Aquarell-Wasserfarben. Für andere Effekte können Sie diese nach Ihren Bedürfnissen ändern:

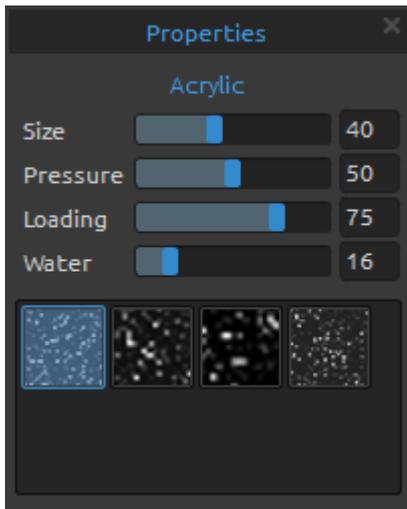
Size / Größe - Pinseldurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Pinseldruck wählen (1-100). Wird ein Tablett Stift verwendet, können Sie die Druckempfindlichkeit einstellen.

Loading / Farbmenge - Wählt die im Pinsel aufgenommene Farbmenge (1-100). Dies beeinflusst die aufzutragene Farbdicke.

Water / Wasser - Wählt die im Pinsel aufgenommene Wassermenge (1-100). Je mehr Wasser, desto realistischer wird der zu erreichende Wasserverlauf.

TIPP: Setzen Sie "Water" auf 1, um einen leichten Wasserauftrag zu erhalten; oder wählen Sie höhere Werte, um mehr Wasser auf bestimmte Stellen der Leinwand aufzutragen. Man benötigt nicht viel Wasser, um einen schönen Aquarell-Wasserfarben-Effekt zu erzielen.



Acrylic Tool Properties / Acrylfarben-Werkzeugeigenschaften

Acrylfarben sind ein feuchtes Malmittel, das zumeist mit flachen Pinseln aufgetragen wird. Sie können die Farbparameter nach Ihren Wünschen ändern:

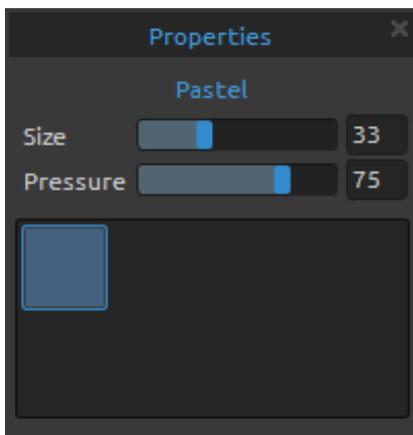
Size / Größe - Pinseldurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Pinseldruck wählen (1-100). Beeinflusst die Farbdicke des Pinselauftrags.

Loading / Farbmenge - Bestimmt die vom Pinsel aufzunehmende Farbmenge (1-100).

Water / Wasser - Bestimmt die vom Pinsel aufzunehmende Wassermenge (1-100) in der Farbe.

TIPP: Setzen Sie "Pressure" und "Loading" auf niedrige Werte, und Sie erhalten einen leichteren Pinselstrich. Setzen Sie beide auf höhere Werte, um einen dickeren Pinselstrich mit größerer Farbmenge zu erhalten.

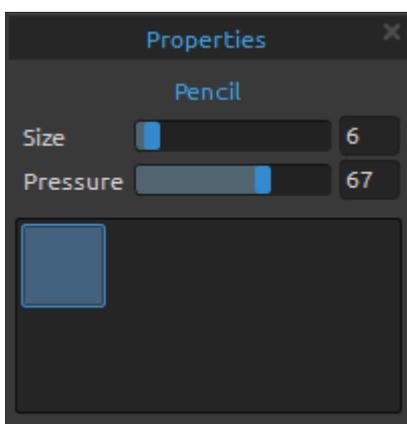


Pastel Tool Properties / Pastellkreiden-Werkzeugeigenschaften

Pastellkreiden sind ein trockenes Malmittel in Stiftform, bestehend aus reinem Farbpigmentpulver und einem Bindemittel. Sie können die Parameter nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Pastelldurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Pastelldruck wählen (1-100). Dies beeinflusst die Farbdichte des Pastelstrichs.

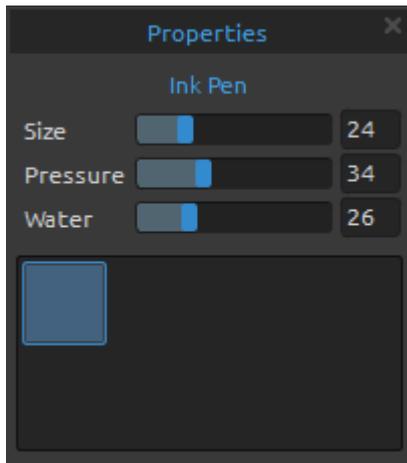


Pencil Tool Properties / Stifte-Werkzeugeigenschaften

Farbstifte sind ein Malmittel mit einem dünnen Pigmentkern eingefasst in einen zylindrischen Holzmantel. Sie können die Parameter Ihren Wünschen anpassen:

Size / Größe - Stiftdurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Stiftdruck wählen (1-100). Dies beeinflusst die Farbdichte des Stiftstrichs.



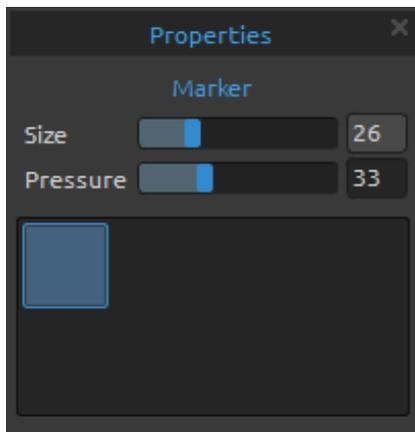
Ink Pen Tool Properties / Tusche-Werkzeugeigenschaften (Feder)

Tusche ist eine Flüssigkeit aus Pigmenten oder Farbstoffen. Sie können die Parameter nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Durchmesser des Tuschestrichs (1-100).

Pressure / Druck - Stärke des Tuschestrichs (1-100).

Water / Wasser- Bestimmt den Wassergehalt (1-100) der Tusche.

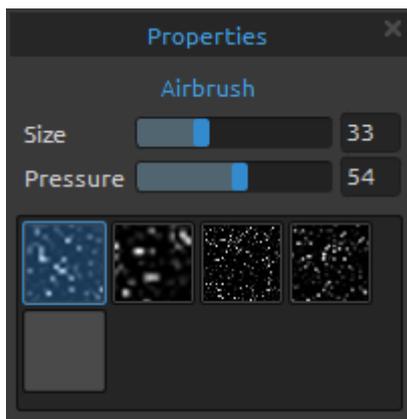


Marker Tool Properties / Filzstifte-Werkzeugeigenschaften

Filzstifte (Marker) haben eine eigene Tintenquelle, und üblicherweise eine Zeichenspitze aus porösen, gepressten Fasern, wie z. B. Filz. Sie können die Parameter Ihren Wünschen anpassen:

Size / Größe - Filzstift- / Markerdurchmesser setzen (1-100).

Pressure / Druck - Farbdichte des Filzstrichs bestimmen (1-100).

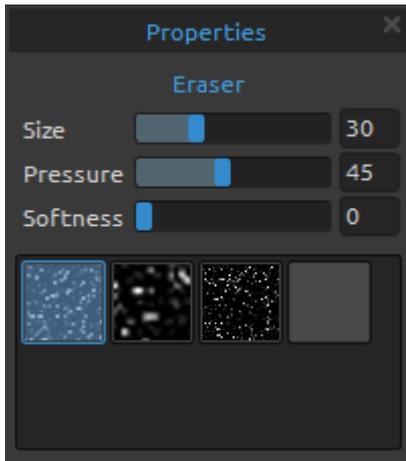


Airbrush Tool Properties / Airbrush-Werkzeugeigenschaften

Airbrush ist eine kleine Spritzpistole auf Luftbasis, die Malmittel wie Tinte und Farbstoffe versprüht. Sie können die Parameter Ihren Bedürfnissen anpassen:

Size / Größe - Durchmesser des Airbrushs setzen (1-100).

Pressure / Druck - Druck des Airbrushs bestimmen (1-100). Dies beeinflusst die Sprühdichte des Airbrushs.



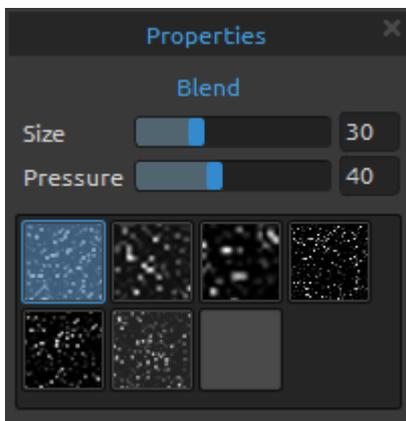
Eraser Tool Properties / Radierer-Eigenschaften

Size / Größe - Radiergröße bestimmen.

Pressure / Druck - Radierdruck wählen.

Softness / Weichheit - Weichheit auswählen. Ein hoher Wert macht den Radierstrich weicher, während ein niedriger Wert das Papier beeinflusst und die Papierstruktur deutlicher macht.

TIPP: Setzen Sie "Pressure" auf niedrige Werte und der Radierer wird die Malerei leicht aufhellen.

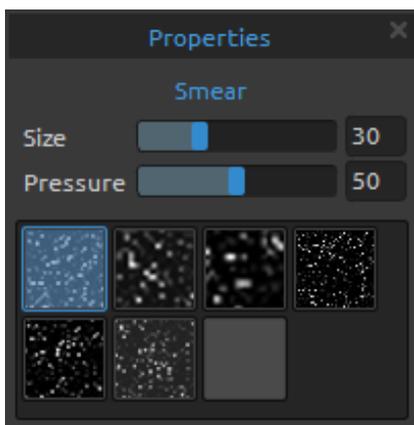


Blend Tool Properties / Vermischen-Eigenschaften

Dieses Werkzeug vermischt die aufgetragenen Farben und Pinselstriche.

Size / Größe - Größe des Misch-Werkzeugs setzen.

Pressure / Druck - Druck des Misch-Werkzeugs wählen.



Smear Tool Properties / Verwischen-Eigenschaften

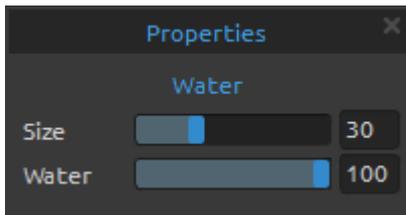
Dieses Werkzeug verwischt die feuchten und trockenen Bereiche der Malerei.

Size / Größe - Größe des Wischwerkzeugs setzen.

Pressure / Druck - Druck des Wischwerkzeugs wählen.

In jedem der Werkzeugfenster können Sie verschiedene Pinselstrukturen wählen.

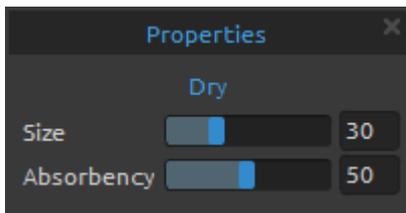
Hinweis: Pinselstrukturen sind verfügbar via Menü: "Help" -> "Show Data folder", wo Sie beliebige Pinsel in den "Brushes" Ordner einfügen können (Pinselbild muss 512x512 Pixel, PNG Format, betragen).



Water Tool Properties / Wasser-Werkzeugeigenschaften

Size / Größe - Größe des Wasser-Werkzeugs bestimmen.

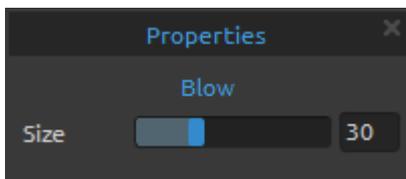
Water / Wasser - Wassermenge wählen. Je mehr Wasser gewählt ist, desto nasser wird die Leinwand.



Dry Tool Properties / Trocknen-Werkzeugeigenschaften

Size / Größe - Größe des Trocknen-Werkzeugs wählen.

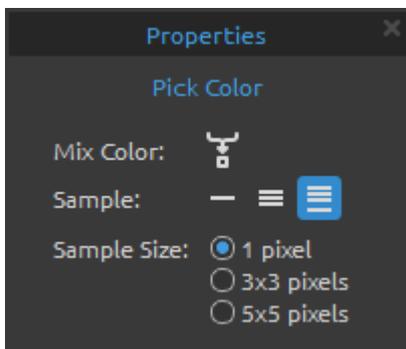
Absorbency / Saugfähigkeit - Saugkraft der Leinwand wählen. Je höher die Zahl, desto schneller wird das Wasser absorbiert.



Blow Tool Properties / Blasen-Werkzeugeigenschaften

Dieses Werkzeug verbläst eine nasse Farbe in Richtung Ihres Strichs.

Size / Größe - Größe des Blasen-Werkzeugs wählen.



Pick Color Tool Properties / Farbwähler-Eigenschaften

Mix Color / Farbe mischen - "Mix Colors" aktivieren oder "X" Taste drücken, um Farbe mit vorheriger Farbe zu mischen. Sie können die Mischempfindlichkeit (Mix Mode Sensitivity) in den Preferences -> Palette -> Mix Mode ändern.

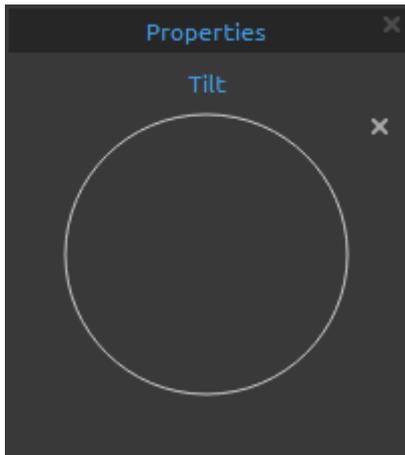
Beispiele:

— **Layer / Ebene** - Farbe wird nur von der aktiven Ebene aufgenommen.

≡ **All Layers / Alle Ebenen** - Farbe wird von allen Ebenen außer der Hintergrundfarbe selektiert.

≡ **Canvas / Leinwand** - Farbe wird von allen Ebenen einschließlich der Papierhintergrundfarbe aufgenommen.

Sample Size / Größe Farbauswahl - Größe der durchschnittlichen Farbauswahl in Pixel.



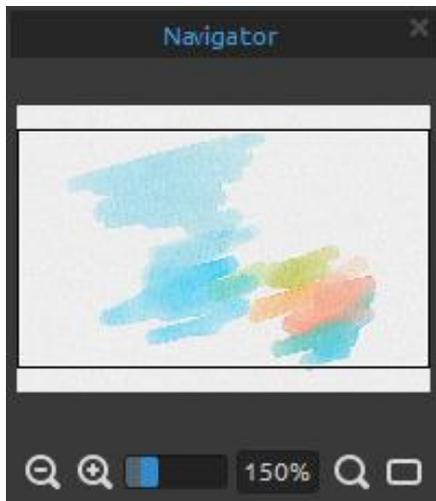
Tilt Tool Properties / Kipp-Werkzeugeigenschaften

Das Kippwerkzeug beeinflusst die Fließrichtung nasser Farbaufträge. Es besteht aus einem Kreis mit einem Zeiger, den Sie justieren und rotieren können. Durch Klick auf den Zeiger setzen Sie die Richtung und Winkel der Leinwand-Neigung. Je länger die Tilt-Linie, desto größer ist der Winkel. Sie können die Neigung auch direkt von der Leinwand bestimmen.

✘ **Reset / Wiederherstellen** - Klicken, um die Neigung wieder herzustellen.

Hinweis: Die Geschwindigkeit der verlaufenden Farbe ist abhängig vom Neigungswinkel der Leinwand, der Wassermenge sowie der Farbmenge der Malerei.

Navigator Panel / Navigationsfenster



Nutzen Sie das Navigationsfenster, um schnell die Ansicht Ihres Kunstwerkes in einer Miniaturansicht zu ändern. Der schwarze Rahmen im Navigationsfenster entspricht dem aktuell sichtbaren Bereich im Hauptfenster.

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

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

Zoom Slider / Schieberegler - Setzen Sie den Zoom mit dem Schieberegler (1 - 800%).

🔍 **Reset Zoom / Zoomfaktor zurücksetzen** - Zoomfaktor überprüfen. Bei Klick auf diesen Button wird auf 100% gezoomt.

🖼️ **Fit to Screen / An Bildschirm anpassen** - Passt die Leinwand der Bildschirmgröße an.

Palette Panel / Farben-Fenster



Sie können Ihre Malfarbe im Farbfenster wählen:

Primary Color / Primäre Farbe - Setzt die primäre (am meisten genutzte) Farbe.

Secondary Color / Sekundäre Farbe - Setzt die sekundäre Farbe.

Sie können zwischen primärer und sekundärer Farbe wechseln durch Klicken auf die sekundäre Farbe.

Color Palette / Farbpalette - Sie können die Malfarbe von der Farbpalette wählen oder durch Eingabe der exakten numerischen Parameter der gewünschten Farbe.

Color Palette Switch / Farbpalette wechseln - Umschalten zwischen Farbkreis und quadratischer Farbpalette.

Sie können zwischen HSL und RGB Farbmodell wechseln durch Klicken auf den blau-grauen Button in der unteren rechten Ecke des Farbfensters.

H - Farbton (0 - 359)

S - Farbsättigung (0 - 255)

L - Helligkeit (0 - 255)

oder

R - Rot (0-255)

G - Grün (0-255)

B - Blau (0-255)

Hinweis: RGB ist ein geräteabhängiges Farbmodell - unterschiedliche Geräte / Monitore können gegebene RGB Werte unterschiedlich darstellen.

Set of last used colors / Satz der zuletzt verwendeten Farben - Sie können Ihre eigenen benutzerdefinierten Farben erstellen durch Aufnehmen und Klicken auf die Farbe in der Farbpalette. Die zuletzt verwendete Farbe wird zuerst angeordnet.

Color Set / Farbpalette - Standardsatz von verwendeten Farben. Sie können benutzerdefinierte Farben hinzufügen - diese werden für zukünftige Malprojekte gespeichert, auch wenn das Programm geschlossen wird.

 **Mix Color / Farbe mischen** - Wählen Sie den "Mix Color" Button oder drücken Sie die "X"-Taste auf Ihrer Tastatur, um die aufgenommene Farbe mit der vorherigen zu mischen. Sie können Farben mischen von der Farbauswahl, Farbpalette oder Leinwand.

Beispiel: Wenn Sie Ihre rote Farbe in einem stärkeren Orange-Ton haben möchten, klicken Sie auf das orange Farbfeld oder einen orangen Farbpixel auf der Leinwand - das Spektrum wird sich zu einer rot-orangen Färbung verändern. Je mehr Sie auf die orange Farbe klicken, desto orange wird der Farbton.

 **Use Color Tracing / Farben nachzeichnen** - Falls ausgewählt, wird eine Farbe automatisch von der Referenzebene ("Tracing Layer") übernommen. Eine aktive Ebene kann als "Tracing Layer" gesetzt werden in Menü -> Layer -> Tracing Layer (ein kleines T erscheint in der Ebenenvorschau). Diese Ebene dient als Vorlage für Formen und Farben während des Malens.

 **Order by Hue / Anordnen nach Farbton** - Sortiert Farben gemäß ihres Farbtons. Falls deaktiviert, wird die zuletzt hinzugefügte Farbe zuerst angeordnet.

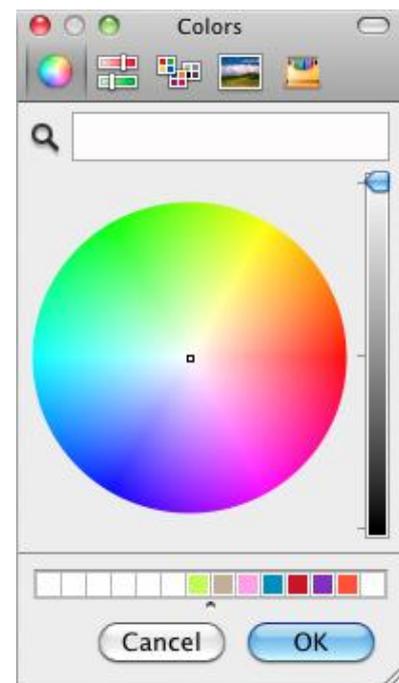
 Hinzufügen und Entfernen von markierten Farben zum Farbsatz.

System Color Palette / Systemfarbpalette

Nachdem Sie auf die Primärfarbe in der linken oberen Ecke geklickt haben, erscheint ein neues Farbwahlfenster mit der Systemfarbpalette. Diese Palette unterscheidet sich bzw. verhält sich unterschiedlich in Mac OS und Windows:



System Color Palette on Windows



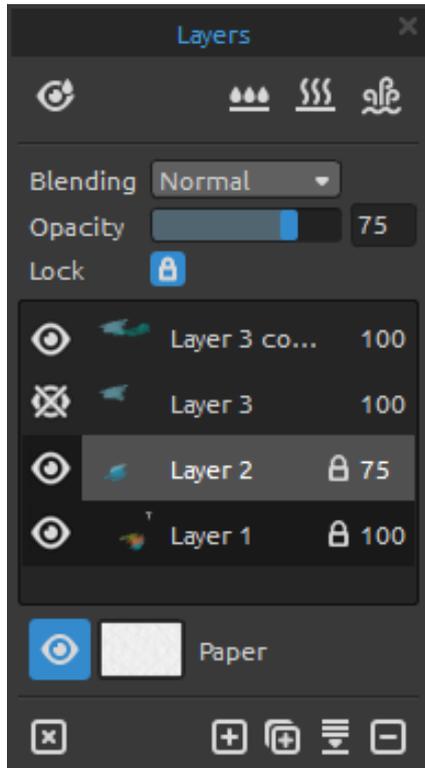
System Color Palette on Mac OS

Für Windows Anwender:

Sie können jede Farbe auf Ihrem Bildschirm auswählen durch Klick auf den "Pick Screen Color" Button. Wenn Sie die Maus über Ihren Bildschirm bewegen, sehen Sie die HSV, RGB und HTML Parameter einer Farbe.

Die 'Custom colors' Option in der Systemfarbpalette zu verwenden ist nicht notwendig. Wenn Sie eine Farbe speichern möchten, empfehlen wir den 'Add' Button direkt im Farbfenster.

Layers Panel / Ebenen-Fenster



 **Show Wet / Nässe zeigen** - Zeigt die nassen Bereiche der aktuellen Ebene.

 **Wet the Layer / Ebene befeuchten** - Befeuchtet die aktuelle Ebene.

 **Dry the Layer / Ebene trocknen** - Trocknet die aktuelle Ebene, die Leinwand ist nicht nass.

 **Fast Dry / Schnelltrocknen** - Trocknet die aktuelle Ebene, das Wasser wird aus der Malerei entfernt, aber die Leinwand bleibt feucht.

Hinweis: Wenn Sie die Ebenen wechseln, wird die aktuelle Ebene schnellgetrocknet (Wasser wird entfernt, aber Leinwand bleibt feucht). Danach wird die neue Ebene ausgewählt.

Blending / Fülloptionen - 23 Modi: 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, Subtract, Hue, Saturation, Color und Luminosity.

Opacity / Deckkraft - Bestimmt die Deckkraft der Ebene (0-100).

 **Lock Layer / Ebene sperren** - Sperrt die ausgewählte Ebene oder Ebenen, um sie vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Die Referenzebene ("Tracing Layer") wird standardmäßig gesperrt.

 **Eye / Auge** - Zeigt oder blendet die Ebene aus (neben dem Ebenen-Icon).

Letter T in a Layers preview / Buchstabe T in einer Ebenenvorschau - Dieser Buchstabe markiert eine Referenzebene ("Tracing Layer") - Wählen Sie eine Ebene in der Ebenenvorschau und setzen Sie diese als Referenzebene im Menü -> Layer -> Tracing Layer. Diese Ebene dient als Mustervorlage für Formen und Farben während des Malens - dies kann ein Bild oder Foto sein.

Paper / Papier - Sie können aus 10 Papiertexturen wählen. Klicken Sie auf das Auge neben dem Papier-Icon, um die Papiertextur anzuzeigen oder auszublenden.

Sie können die Sichtbarkeit der Papiertextur kontrollieren durch Verwendung des Schiebereglers **Texture visibility** im Fenster "Select Paper". Hier können Sie auch die Farbe des Papiers auswählen.

Mehr Informationen zu Papiertexturen finden Sie im Kapitel **Art Papers** (Kunstpapiere).

 **Clear Layer / Ebene leeren** - Ebeneninhalte leeren (Shortcut *Del/Entf*).

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

 **Duplicate Layer / Ebene duplizieren** - Dupliziert eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

 **Merge Layers / Ebene reduzieren** - Verbindet mehrere Ebenen zu einer einzigen Ebene. Ist nur eine Ebene ausgewählt, verbindet sich diese automatisch mit der darunterliegenden Ebene.

 **Remove Layer / Ebene entfernen** - Entfernt eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

Sie können eine Ebene umbenennen durch Doppelklick darauf in der Ebenenliste.

Sie können die Ebenen durch Drag & Drop in die gewünschte Reihenfolge verschieben.

The 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 Malprozesses und der Leinwand.

Layer / Ebenen - Enthält Elemente im Zusammenhang mit den Ebenen.

View / Ansicht - Enthält Elemente im Zusammenhang mit dem Ansichtsfenster.

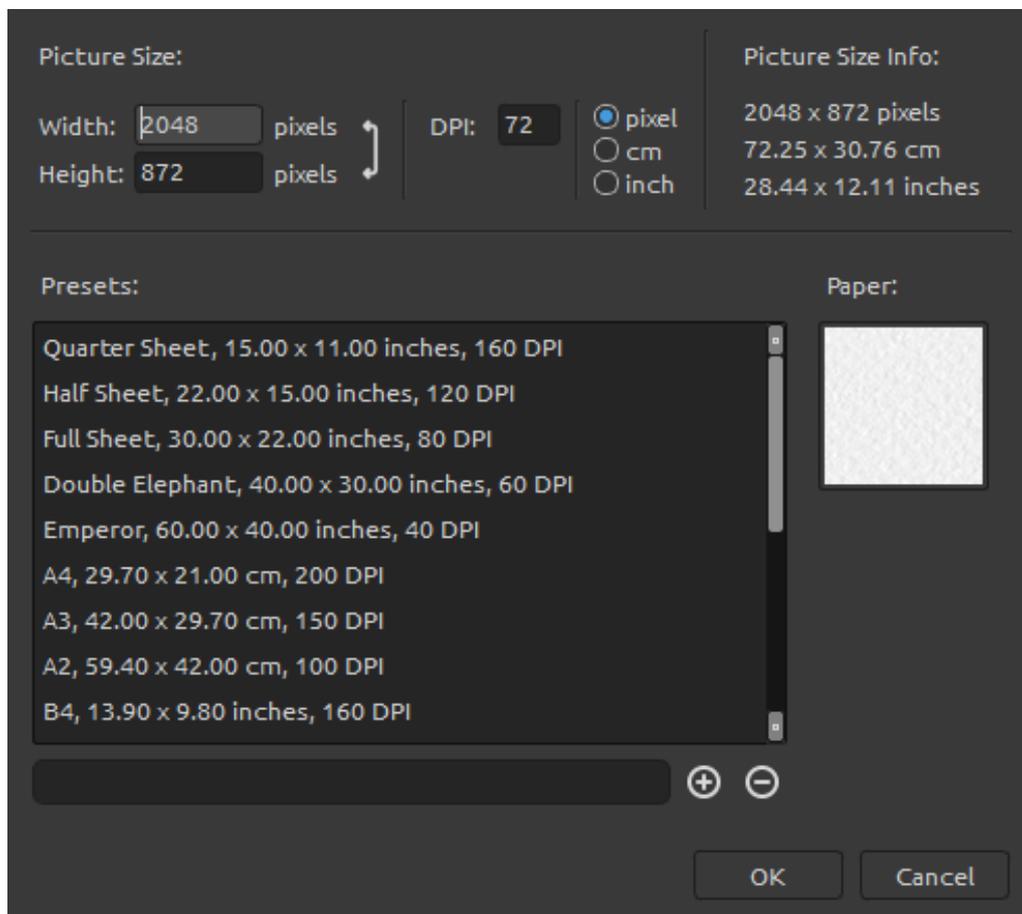
Window / Fenster - Enthält Elemente im Zusammenhang mit der Benutzeroberfläche.

Help / Hilfe - Enthält Elemente für die Anwendungshilfe und Programmupdates auf der Webseite.

File Menu / Datei-Menü

Das Dateimenü enthält Elemente in Bezug auf Ihr Gemälde. Die Funktionen sind wie folgt:

New... / Neu... - Öffnet Dialog zum Erzeugen eines neuen Bildes mit neuen Einstellungen. Sie können Breite und Höhe des neuen Bildes in Pixel, Zentimeter oder Inches bestimmen, die Papierstruktur, deren Sichtbarkeit und Farbe (mehr zu Papieren im Kapitel **Art Papers**) sowie die DPI festlegen:



Sie können auch aus einer Vielzahl vorgegebener Papiergrößen auswählen oder Vorgaben hinzufügen / entfernen durch Klick auf die  /  Schaltflächen.

Nach Klick auf das Papier-Icon öffnet sich ein neues Fenster mit einer Auswahl an voreingestellten Kunstpapieren.

Je nach gewählter DPI werden die Bildgrößen automatisch in Zentimeter und Inches berechnet.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass höhere Auflösungen für Ihr Bild die PC Geschwindigkeit verlangsamen können, insb. wenn Sie viel Wasser beim Malen verwenden.

Open... / Öffnen... - Öffnet Dialog zum Öffnen eines Bildes von der Festplatte.

Open Recent / Zuletzt geöffnet - Eine der zuletzt gespeicherten Kunstwerke öffnen.

Save / Speichern - Speichert das aktuelle Bild. Wurde das Bild noch nicht gespeichert, wird nach einem Namen gefragt.

Save As... / Speichern unter... - Speichert das aktuelle Bild mit neuem Dateinamen in .reb, .png, .jpg, .bmp oder .tif Datei Format.

Iterative Save / Schrittweises Speichern - Speichert fortlaufend nummerierte Versionen eines Kunstwerks. Beim erstmaligen iterativem Speichern wird "_1" an den Dateinamen angefügt. Bei jedem nachfolgendem Speichern wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue fortlaufend nummerierte Datei erstellt.

Import... / Importieren... - Importiert Bilder in .png, .jpg, .bmp und .tif Format als neue Ebene.

Preferences... / Voreinstellungen - Setzt General, Werkzeuge, Palette und Tastatur Voreinstellungen:

- **General** - Startup Screen / Startbildschirm - Öffnet den "New Artwork" Dialog bei Programmstart. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass sich der New Artwork Dialog bei jedem Programmstart öffnet.

- Canvas - Zoom at cursor / Leinwand - Zoom am Cursor. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie vom Cursor aus zoomen möchten, nicht von der Mitte der Leinwand.

- Jpeg compression / Kompression - Bestimmt die Qualität der jpeg Datei.

- Interface / Programmoberfläche skalieren - Verändert die Größe der Programmdarstellung (90-200%).

- **Tools / Werkzeuge** - Aktiviert den zuletzt verwendeten Pinsel, nachdem eine Farbe aus der Palette ausgewählt wurde. Wählen Sie diese Option, wenn Sie den zuletzt genutzten Pinsel automatisch auswählen möchten nach Farbauswahl im Palettenfenster.

- **Palette** - Tracing Color Sample Size / Größe des Farbe-Nachzeichnen-Tools. Wählen Sie die durchschnittliche Mustergröße des Farbnachzeichnens (1 Pixel, 3x3 Pixels, 5x5 Pixel).

- Mix Mode Sensitivity - Bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Farbmischens. Die Sensitivität beeinflusst die Anzahl der Schritte zwischen zwei gemischten Farben. Ist die Sensitivität niedrig, werden weniger Schritte (Klicks) für gemischte Farben benötigt. Ist die Sensitivität hoch, werden mehr Klicks benötigt, um die zweite gemischte Farbe zu erhalten.

- **Keyboard / Tastatur** - Legen Sie eigene Tastaturkürzel (Shortcuts) fest. Klicken Sie auf "Reset", um den aktuellen Shortcut zurückzusetzen. Klicken Sie auf "Reset all", um alle Shortcuts zurückzusetzen.

Quit / Beenden - Schließt das Programm (*nur in Windows*).

*TIPP: Sie können Bilder auch per **Drag & Drop** aus anderen Programmen, Dateimanagern oder Internetbrowsern direkt in Rebelle ziehen, soweit die Programme dies erlauben.*

Mehr Informationen zum Erstellen, Laden und Speichern Ihrer Bilder finden Sie im Kapitel Creating, Opening and Saving Paintings weiter unten stehend in diesem Manual.

Edit Menu / Bearbeiten-Menü

Undo / Rückgängig - Letzten Schritt rückgängig machen. Die maximale Anzahl an Rückgängig-Schritten beträgt entweder 30 oder je nach Speichergröße des Computers.

Redo / Wiederholen - Letzten Schritt wiederholen.

Layer Menu / Ebenen-Menü

New Layer / Neue Ebene - Neue Ebene hinzufügen.

Duplicate Layer / Ebene duplizieren - Eine oder mehrere ausgewählte Ebenen duplizieren.

Merge Layers / Ebenen reduzieren - Ebenen in eine Ebene reduzieren.

Delete Layer / Ebene löschen - Löscht eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

Show Layer / Ebene anzeigen - Eine individuelle Ebene anzeigen oder verbergen.



Tracing Layer / Mustervorlage - Setzt eine aktive Ebene als Tracing Layer (ein kleines T in der Ebenenvorschau erscheint). Diese Ebene dient als Referenzebene für

Formen und Farben während des Malens - dies kann ein Bild oder Foto sein.

Use Color Tracing / Farben nachzeichnen - Wenn ausgewählt, wird eine Farbe automatisch von der Tracing Layer aufgenommen.

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

Clear Layer / Ebene leeren - Ebeneninhalt leeren.

View Menu / Ansichtsmenü

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

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

Zoom 100% - Bestimmen Sie den Zoomwert. Klicken Sie auf den Button, um den Zoomwert auf 100% zu setzen.

Fit to Screen / An Bildschirm anpassen - Passt die Leinwand dem Bildschirm an.

Show Cursor / Cursor anzeigen - Lassen Sie den Mauszeiger anzeigen oder verbergen.

Window Menu / Fenster-Menü

Tools / Werkzeuge - Werkzeugfenster anzeigen oder verbergen.

Properties / Werkzeugeigenschaften - Eigenschaftenfenster anzeigen oder ausblenden.

Palette / Farbfenster - Farbfenster anzeigen oder verbergen.

Navigator - Navigationsfenster anzeigen oder ausblenden.

Layers / Ebenen - Ebenenfenster anzeigen oder verbergen.

Show Panels / Alle Werkzeugfenster anzeigen- Alle Werkzeugfenster anzeigen oder ausblenden, um eine größere Arbeitsfläche zum Malen zu erhalten.

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

Fullscreen / Vollbild - Stellt auf volle Bildschirmgröße um (klicke *Esc*, um Fullscreen zu beenden).

Help Menu / Hilfe

Help / Hilfe - Öffnet dieses Hilfedokument (in Englisch).

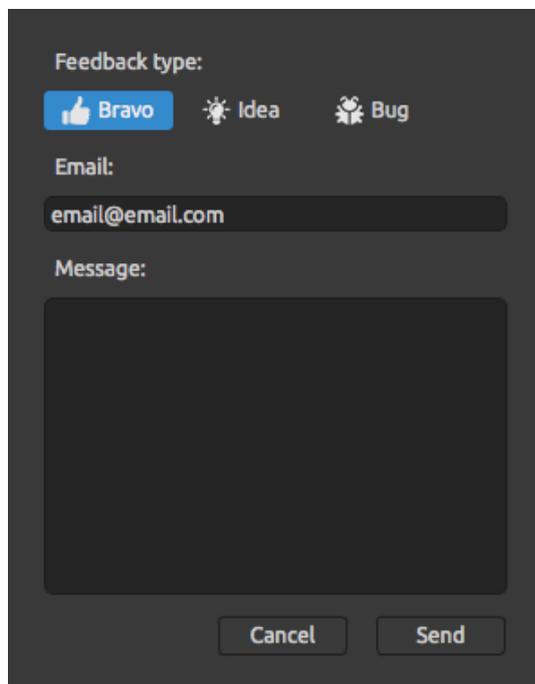
Send Feedback... / Feedback senden... - Schicken Sie uns Ihr Feedback - wenn Sie irgendwelche Probleme oder Ideen haben oder das Programm Ihnen gefällt. Sie können zwischen drei Feedback-Arten wählen:

Bravo - Wenn Sie uns mitteilen wollen, wie cool Rebelle ist? Dann...

Idea / Idee - Haben Sie Ideen für neue Features, die eine großartige Ergänzung für Rebelle wären? Dann...

Bug / Fehler - Haben Sie Probleme bei der Nutzung von Rebelle festgestellt? Dann...

... tragen Sie Ihre E-Mailadresse ein und schreiben uns eine Nachricht - wir lesen jede einzelne. 😊



The image shows a dark-themed feedback dialog box. At the top, it says "Feedback type:" followed by three buttons: "Bravo" (with a thumbs up icon), "Idea" (with a lightbulb icon), and "Bug" (with a bug icon). Below this is an "Email:" label and a text input field containing "email@email.com". Underneath is a "Message:" label and a large, empty text area. At the bottom, there are two buttons: "Cancel" and "Send".

Rebelle Website - Link zur Website: rebelle.escapemotions.com

Intro Tutorial / Einführung - Zeigt das Einführungstutorial, das Sie durch die wichtigsten Rebelle Funktionen führt.

About Rebelle / Über Rebelle - Grundlegende Information zu Rebelle, Copyright und Dank-sagungen.

Show Data Folder / Datenordner anzeigen - Zeigt Ordner an, in denen Pinsel, Daten, Dokumente und Papiere gespeichert sind.

Check for updates... / Auf Updates prüfen - Dieser Button ist sichtbar, sobald neue Updates zur Verfügung stehen.

Starting Painting / Der Malbeginn

Workflow Options / Optionen

Beginnen Sie ein neues Gemälde mit leerer Leinwand

1. Klicken Sie File-> New... und ein neues Fenster erscheint.
2. Bestimmen Sie Breite und Höhe, Papiertextur und DPI des Bildes
3. Wählen Sie eine Farbe im Palette-Fenster.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Pinselbreite und andere Parameter im Werkzeugfenster und beginnen Sie zu malen.

Beginnen Sie mit einem Foto oder Bildvorlage

1. Klicken Sie File-> Open... und wählen Sie Ihr Referenzbild.
2. Klicken Sie Layer-> Add Layer, um eine neue Ebene über das Referenzbild zu legen.
3. Wählen Sie eine Farbe im Palette-Fenster.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Pinselbreite und andere Parameter im Werkzeugfenster und beginnen Sie zu malen.

Sie können eine Skizze einscannen oder aus anderen Programmen importieren im.png, .jpg, .bmp und .tif Format durch Klicken auf Menü -> File -> Import....

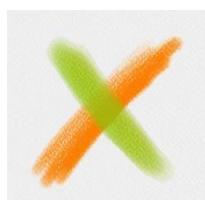
Auch können Sie ein Bild durch **Drag & Drop** aus anderen Anwendungen oder Internet-browsern direkt nach Rebelle ziehen als neue Ebene.

Working with Water / Arbeiten mit Wasser

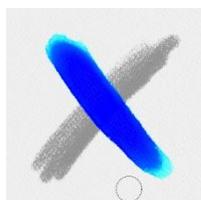
Wenn Sie mit einem nassen Medium malen (Aquarell-, Acrylfarben und Tusche/Feder), können Sie die zu verwendende Wassermenge bestimmen. Je mehr Wasser, desto schneller verteilt sich die Farbe auf der Ebene, und feuchte Farbaufträge vermischen sich.

Nicht nur die Farben können nass sein, mit dem **'Wet the Layer'** Button  im Ebenenfenster (Layers Panel) können Sie die gesamte Ebene befeuchten. Wie die Farben sich vermischen und trocknen, ist abhängig von der Wassermenge und Feuchtigkeit des Papiers darunter.

Um zu erkennen, ob und wo eine Malerei nass ist, klicken Sie auf den **'Show Wet'** Button . Eine helle blaue Farbe zeigt die Nässe von Papier und Farben - je mehr Wasser verwendet wurde, desto dunkler wird die blaue Farbe angezeigt.



Color Layer



Show Wet



Fast Dry



Wet the Layer



Dry the Layer

Um Ihren Malprozess zu beschleunigen, haben wir zwei Funktionen implementiert:

Der **'Dry the layer'**  Button trocknet die aktive Ebene komplett mit all ihren Inhalten - Malerei, Papier und verwendetes Wasser.

Sie können den **'Fast Dry'** Button  verwenden, wenn Sie Wasser von der aktiven Ebene entfernen möchten, aber das Papier nass behalten mögen.

Sie können verschiedene Maltechniken verwenden, um unterschiedliche Effekte zu erreichen. Auf dem folgenden Bild können Sie sehen, wie die unterschiedlichen Kombinationen miteinander interagieren. Je nasser Papier und Farben sind, desto mehr verlaufen die Farben. Trockene Malwerkzeuge (Pastellkreiden, Filzstifte / Marker und Airbrush) jedoch verteilen sich nicht auf feuchten Farben, sie verteilen sich je nachdem wie nass Ihr Gemälde ist.



Wenn Sie mehr über Aquarell-/Wasserfarbentechniken lernen möchten, empfehlen wir unsere Tutorials auf [YouTube](#).

Tracing Option / Nachzeichnen-Option

Rebelle ermöglicht Ihnen, Gemälde durch Nachzeichnen von Farben aus einem ausgewählten Bild zu erstellen. Sie können Bilder durch Drag & Drop direkt von anderen Quellen einfügen - Ordner, Browser oder Websites - und diese öffnen sich als neue Ebenen in Rebelle. Durch die Tracing Option können Sie bestehende Bilder auf eigene Art neu erstellen. Wenn Sie Color Tracing verwenden, wird die Farbe je Strich angewendet. Dies bedeutet, dass bei jedem Pinselstrich das Farbpigment des ersten Klicks aufgenommen und weiter verwendet wird, bis Sie einen neuen Klick ausführen. Rebelle verfolgt nicht alle Farben einer Referenzebene während eines einzelnen Strichs.

Nachzeichnen eines bestehenden oder importierten Bildes:

1. Klicken Sie auf Menü -> File -> Import..., um den Import-Dialog zu öffnen. Das Bild wird als neue Ebene importiert. Sie können Bilder auch per Drag & Drop direkt aus Ordnern oder Browsern importieren.
2. Selektieren Sie diese Ebene durch Klick auf Menü -> Layer -> Tracing Layer. Die Ebene wird als Referenz Tracing Layer markiert (ein kleines T erscheint in der Ebenenvorschau). Diese Ebene ist die Mustervorlage für Formen und Farben, während Sie malen.
3. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu durch Klick auf Menü -> Layer -> Use Color Tracing, oder klicken Sie auf den Button "Use Color Tracing" in der Farbpalette.
4. Nun können Sie Farben Ihrer Bildvorlage in die aktive Ebene übertragen.

Wenn Color Tracing nicht ausgewählt ist, können Sie mit anderen Farben malen.

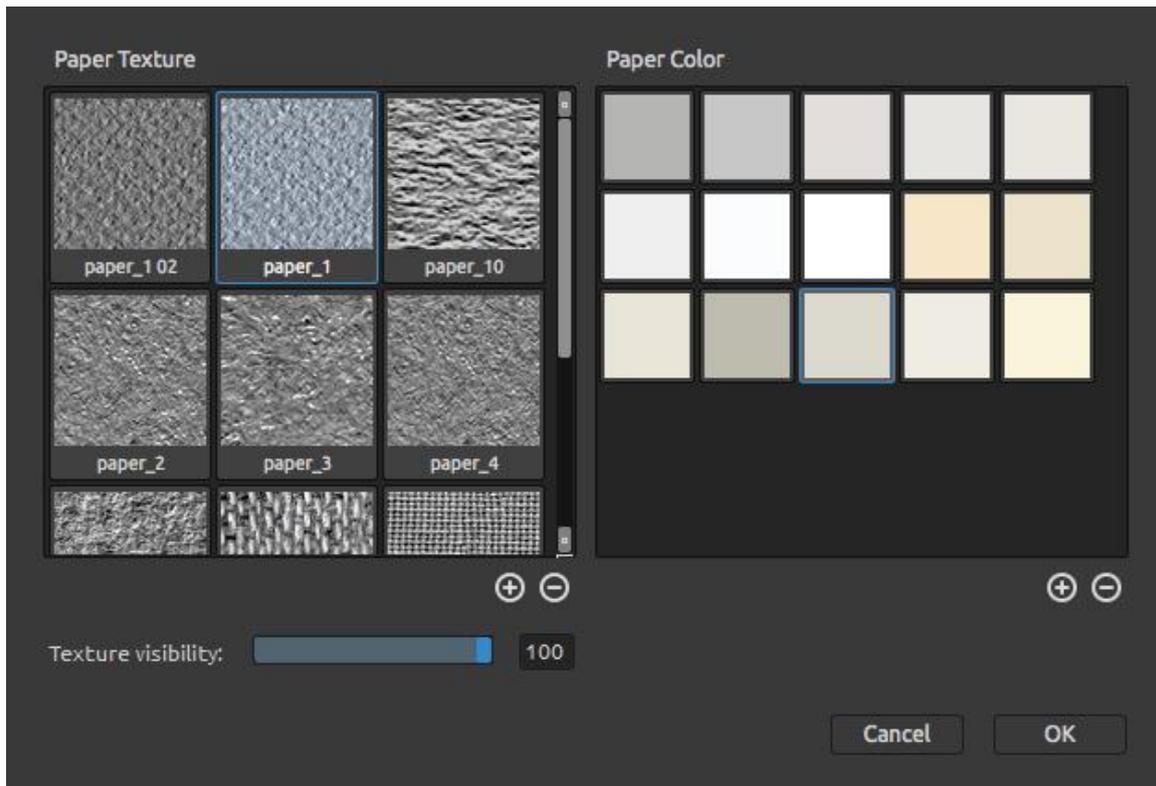
Deaktivieren Sie Tracing Layer im Menü -> Layer ->Tracing Layer.

Die Tracing Layer ist standardmäßig gesperrt, um die Mustervorlage vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Sie können die Ebene durch Klick auf den "Lock"-Button entsperren.

Art Papers / Kunstpapiere

Es stehen 10 Papiertexturen im Ebenfenster zur Auswahl. Sie können auch die Farbe des Papiers im Paper Color Fenster auswählen - Es stehen 15 Farben für jede Papiertextur zur Verfügung. Das Papier ist die Hintergrundebene einer Leinwand.

Falls gewünscht, können Sie die Papierstruktur im Ebenfenster anzeigen oder ausblenden durch Klick auf den 'Augen' Button: .



Bitte berücksichtigen Sie, dass die Papierstruktur sich auf das Verhalten von Pinseln und Werkzeuge während des Malens, Mischens, Radierens oder anderen Tools auswirkt.

Sie können die Sichtbarkeit der Papiertextur durch Verschieben des **Texture visibility** Reglers kontrollieren.

  - Hinzufügen oder Entfernen von Papierfarben im **Paper Color** Fenster.

Abschließend klicken Sie **OK** zum Bestätigen oder **Cancel** zum Abbruch der Änderungen.

Hinweis: Die Papiertexturen sind zugänglich via Menü "Help" -> "Show Data Folder", wo Sie beliebige randlose Papiertexturen in den "Papers" Ordner einfügen können. Das Programm muss dann neu gestartet werden, um die neuen Papiere zu laden.

Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern

Creating a New Painting / Neues Bild erstellen

Um ein neues Bild zu erstellen, wählen Sie die **New...** Option im File Menü, worauf sich ein Fenster **New Artwork** öffnet. In diesem Fenster können Sie die Größe Ihres neuen Gemäldes sowie Einstellungen der Leinwand eingeben, auf der Sie malen möchten. Im Bereich "Picture Size Info" können Sie die Bildruckinformationen, wie Höhe, Breite und DPI überprüfen.

Durch Klick auf das **Paper Icon** können Sie Farbe und Textur des Papiers auswählen.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um ein neues Bild zu kreieren oder **Cancel**, um abzubrechen.

Opening a Painting / Bild öffnen

Um ein Bild zu öffnen, wählen Sie die **Open...** Option im File Menü. Im sich neu öffnenden Fenster können Sie Bilder oder zuvor in Rebelle gespeicherte Werke im .reb, .png, .jpg, .bmp und .tif Dateiformat als neues Projekt öffnen.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um das Bild zu öffnen oder **Cancel**, um abzubrechen.

Um ein zuletzt gespeichertes Gemälde zu öffnen, wählen Sie die **Open Recent** Option im File Menü. Diese Option lässt Sie eines der zuletzt gespeicherten Kunstwerke in .reb, .png, .jpg, .bmp and .tif Dateiformaten auswählen.

Saving a Painting / Bild speichern

Um Ihr Kunstwerk zu speichern, nutzen Sie die **Save...** Option im File Menü. Das native Format ist ein **REB Dateiformat**, das alle Informationen der Malerei und der Ebenen enthält. Verwenden Sie dieses Format, wenn Sie das Malen später fortsetzen möchten. Wir empfehlen, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern, insb. wenn Sie sich mit der neuen Software vertraut machen.

Wenn Sie Ihr Gemälde mit spezifischen Einstellungen speichern möchten oder in einem Format, das mit anderen Anwendungen geöffnet werden kann, wählen Sie die **Save As...** Option im File Menü. Dies erlaubt Ihnen, Ihr Bild als PNG, TIF, BMP oder JPG Datei abzuspeichern. Sie müssen die Ebenen nicht zusammenführen, um eine Kopie Ihres Gemäldes zum Drucken oder zum Veröffentlichen im Internet zu erstellen.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass nur REB Dateien alle Artwork Informationen enthalten. PNG, TIF und BMP Dateien speichern nur Farb- und Transparenzinformationen. JPG Dateien speichern keine Transparenz.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um das Bild zu speichern oder auf **Cancel**, um abzubrechen.

Iterative Save / Schrittweises Speichern - Speichert fortlaufend nummerierte Versionen eines Kunstwerks. Beim erstmaligen iterativem Speichern wird "_1" an den Dateinamen angefügt. Bei jedem nachfolgendem Speichern wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue fortlaufend nummerierte Datei erstellt.

Closing Application / Programm schließen

Wenn Sie die Anwendung schließen möchten, können Sie je nach Betriebssystem folgende Optionen wählen:

Windows user

- Klick auf File Menü -> Quit, oder
- Klick auf Close Button im Programmfenster rechts oben, oder
- verwenden Sie den Shortcut Ctrl+W or Alt+F4

Mac OS user

- Klick auf das Rebelle Menü-> Quit, oder
- Klick auf Quit Button im Programmfenster links oben, oder
- verwenden Sie den Shortcut Cmd-Q in Mac OS

Hinweis: Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Bild VOR dem Programmschließen zu speichern.

Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel

gültig für deutsche und österreichische Tastaturen

	Windows	Mac OS
New... / Neu	Ctrl-N	Cmd-N
Open... / Öffnen	Ctrl-O	Cmd-O
Save / Speichern	Ctrl-S	Cmd-S
Save As... / Speichern unter	Ctrl-Shift-S	Cmd-Shift-S
Iterative Save / Schrittweises Speichern	Ctrl-Alt-S	Cmd-Alt-S
Import... / Importieren	Ctrl-Shift-O	Cmd-Shift-O
Preferences / Einstellungen	Ctrl-,	Cmd-,
Quit / Beenden	Ctrl-W	Cmd-Q
Undo / Rückgängig	Ctrl-Z	Cmd-Z
Redo / Wiederholen	Ctrl-Shift-Z	Cmd-Shift-Z
Brushes / Pinsel	B	B
Eraser / Radiergummi	E	E
Blend / Vermischen	N	N
Smear / Verwischen	S	S
Water / Wasser	W	W
Dry / Trocknen	D	D
Blow / Blasen	Shift oder O	Shift oder O
Pick a color / Farbwähler	Alt oder I	Alt oder I
Tilt / Kippen	L	L
Transform Layer / Transformieren	T oder Ctrl-T	T oder Cmd-T
Mix / Mischen	X	X
Show Wet / Nässe zeigen	H	H
Fast Dry / Schnelltrocknen	F	F
Paint / Malen	B	B
Increase Brush Size / Pinselspitze vergrößern	Alt Gr +]]
Decrease Brush Size / Pinselspitze verkleinern	Alt Gr + [[
Clear Layer Content / Ebene leeren	Del / Entf	Del
Increase Value +1 / Wert um 1 vergrößern	Up / Auf	Up
Decrease Value -1 / Wert um 1 verkleinern	Down / Abwärts	Down
Increase Value +10 / Wert um 10 vergrößern	Pg Up / Bild aufwärts	Pg Up
Decrease Value -10 / Wert um 10 verkleinern	Pg Down / Bild abwärts	Pg Down
Move a Canvas / Leinwand verschieben	Maus Rechtsklick halten o. Leertaste + Maus Rechtsklick	
Show Hide All Panels / Alle Werkzeugfenster anzeigen ausblenden		Tab
Zoom In / Einzoomen	+ / Ctrl - +	+ / Cmd - +
Zoom Out / Auszoomen	- / Ctrl - -	- / Cmd - -
Zoom 100%	0 / Ctrl - 0	0 / Cmd - 0
Fit to Screen / An Bildschirm anpassen	.	.
Zoom In Out / Ein- Auszoomen	Mausrad oder Alt + Mausrad	
Help / Hilfe	F1	Cmd + ?

Hinweis: Sie können eigene Tastaturkürzel festlegen im File Menü -> Preferences -> Keyboard

Copyright & Danksagungen

Rebelle © 2015 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Team:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Ľuboš Tóth, Matúš Fedorko, Miroslav Sedlák, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Unser besonderer Dank geht an:

Alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen oder Rebelle zu finalisieren geholfen haben, insbesondere Keith Alford, Nigel Brewster, Harvey Bunda, Kris Cooper, Jeanne Corbeil, Sylvia van Dervis, Rana Dias, Daniel Innes, Vladimir J., Jim Kanter, Jaroslav Kaša, Iulia Khestanova, Suawek Kolakowski, John LaBrie, Tomáš Lancz, Francis McKeon, Michelle Parsley, Rastislav Piovarči, Corey Pollack, Elke Schnabel, Kristin Schuricht, Martina Sesterhenn, Tim Shelbourne, Gina Startup, Martin Surovček, Maťo Tondáš, Gregorii Trombo, Oliver Wetter and Blaze Wu.

Übersetzung: Elke Schnabel

User Interface Icons / Benutzeroberfläche Icons: "Batch" by Adam Whitcroft

Used Libraries/ Bibliotheken:

Diese Applikation ist mit den folgenden Bibliotheken entwickelt worden:

Qt 5.4, LGPL license - <http://qt-project.org/downloads/>

QuaZIP, LGPL license - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>

CryptoPP, Boost Software license - <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>

Wir danken Gott für die vielen kreativen Ideen.

Rebelle End-User Software License Agreement

Copyright 2015 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Rebelle 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

Users of the Rebelle 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.