



Real-Media Painting Software

Manuale Utente
v. 1.5.2



Introduzione

Benvenuto in Rebelle!

Rebelle è un'applicazione di pittura unica nel suo genere che permette di creare realistiche opere d'arte multimediali con effetti asciutto e bagnato, con una fantastica simulazione in tempo reale del flusso del liquido, miscelazione del colore, variazione dell'umidità ed effetti di essiccazione.

Abbiamo progettato Rebelle per artisti di Computer Graphic così come per pittori tradizionali e amatoriali che vogliono esplorare ed espandere il loro repertorio artistico, utilizzando la più recente e innovativa tecnologia di pittura digitale.

In questo manuale ci sono informazioni di carattere generale che includono tutti i dettagli necessari per utilizzare questo software al meglio e senza problemi. Abbiamo preparato spiegazioni sulle sue caratteristiche, consigli utili e alcune osservazioni tecniche di Rebelle.

Grazie per aver acquistato Rebelle, spero che tu trascorra dei piacevoli momenti realizzando strepitosi dipinti!

Peter Blaškovič
Creatore di Rebelle

Sommario

Introduzione	2
Guida introduttiva	5
Installazione e Registrazione di Rebelle	5
Interfaccia di Rebelle	7
Pannello Tools/Strumenti	9
Proprietà dello strumento Watercolor/Acquerello	10
Proprietà dello strumento Acrylic/Acrilico	11
Proprietà dello strumento Pastel/Pastello	13
Proprietà dello strumento Pencil/Matita	13
Proprietà dello strumento Ink Pen/Penna ad inchiostro	13
Proprietà dello strumento Marker/Pennarello	14
Proprietà dello strumento Aerografo/Airbrush	14
Proprietà dello strumento Eraser/Gomma	15
Proprietà dello strumento Blend/Mescola	16
Proprietà dello strumento Smudge/Sbava	16
Proprietà dello strumento Water/Bagna	17
Proprietà dello strumento Dry/Asciuga	17
Proprietà dello strumento Blow/Soffia	17
Proprietà dello strumento Pick Color/Preleva Colore	18
Proprietà dello strumento Transform/Trasforma	18
Pannello Navigator/Navigatore	20
Pannello Tilt/Inclinazione	21
Pannello Color/Colore	22
Pannello Color Set/Tavolozza	23
Pannello Layers/Livelli	25
Barra dei Menu	27
Menu File/File	27
Menu Edit/Modifica	28
Menu Layer/Livello	29
Menu View/Vista	29

Menu Window/Finestre	29
Menu Help/Aiuto	30
Preferenze	31
Iniziamo a dipingere	33
Opzioni del flusso di lavoro	33
Lavorare con l'acqua.....	33
Opzione Tracciamento.....	35
Supporto Multi-touch	35
Tele artistiche	36
Creazione, aperture e salvataggio dei dipinti	38
Crea un nuovo dipinto	38
Apri un dipinto	38
Salva un dipinto	38
Chiusura dell'applicazione	39
Publicare un dipinto nella Galleria	40
Crea un account per la Galleria	40
Pubblica il tuo lavoro sulla Galleria di Rebelle	40
Modifica il tuo profilo e i dipinti della Galleria	40
Keyboard Shortcuts	41
Scorciatoie di tastiera	43
Diritti d'Autore e Crediti.....	45
Rebelle End-User Software License Agreement.....	46

Guida introduttiva

Installazione e Registrazione di Rebelle

Download & Installazione

Dopo aver acquistato Rebelle sul nostro sito, riceverai una mail con il link per il download del programma e i dettagli della registrazione.

Utenti Mac OS X

Scarica il file .dmg dal link contenuto nella e-mail di registrazione. Individua il file d'installazione di Rebelle denominato "Rebelle.dmg" e fai doppio clic su di esso per completare l'installazione.

Utenti Windows

Scarica il file .exe dal link contenuto nella e-mail di registrazione. Individua il file d'installazione di Rebelle denominato "Rebelle.exe" e fai doppio clic su di esso per completare l'installazione.

Registrazione

Inserisci i tuoi dati di registrazione forniti con la e-mail di registrazione. Verifica di essere connesso a Internet: questo è necessario per l'attivazione poiché consente di verificare i dettagli della registrazione.

*SUGGERIMENTO: Si consiglia di fare **copia & incolla** della chiave di registrazione e dell'ID per evitare errori di scrittura o invertire numeri e lettere.*

Avvio dell'applicazione

Vedrai la *Lezione Introduttiva* (Tutorial) durante il primo avvio dell'applicazione, o dopo ogni aggiornamento alla versione più recente. Questa lezione ti guiderà attraverso gli strumenti principali di Rebelle. È possibile eseguire in qualunque momento la *Lezione Introduttiva* dal menu Help/[Aiuto](#).

Requisiti di sistema

Minimo: Intel i3 o equivalente AMD, 4GB RAM, 50MB di spazio libero su disco, scheda grafica Open GL con 1GB RAM, Windows XP, Vista, o OS X 10.7 - con questa configurazione la simulazione acquerello può funzionare in modo lento, è consigliabile un processore più veloce e una memoria maggiore.

Raccomandato: Intel i7 o equivalente AMD, 16GB RAM, 50MB di spazio libero su disco, scheda grafica Open GL con 2GB RAM, Windows 7, 8 o OS X 10.9, 10.10, Tavoleta Wacom.

Come ottenere assistenza per Rebelle

Se hai bisogno di aiuto con Rebelle, ti suggeriamo di consultare prima il manuale in dotazione. Abbiamo cercato di offrire una facile lettura, completa di tutte le informazioni di cui hai bisogno.

Sei invitato ad inviarci una e-mail a support@escapemotions.com per qualsiasi domanda, problema tecnico con Rebelle, o semplicemente per salutarci.

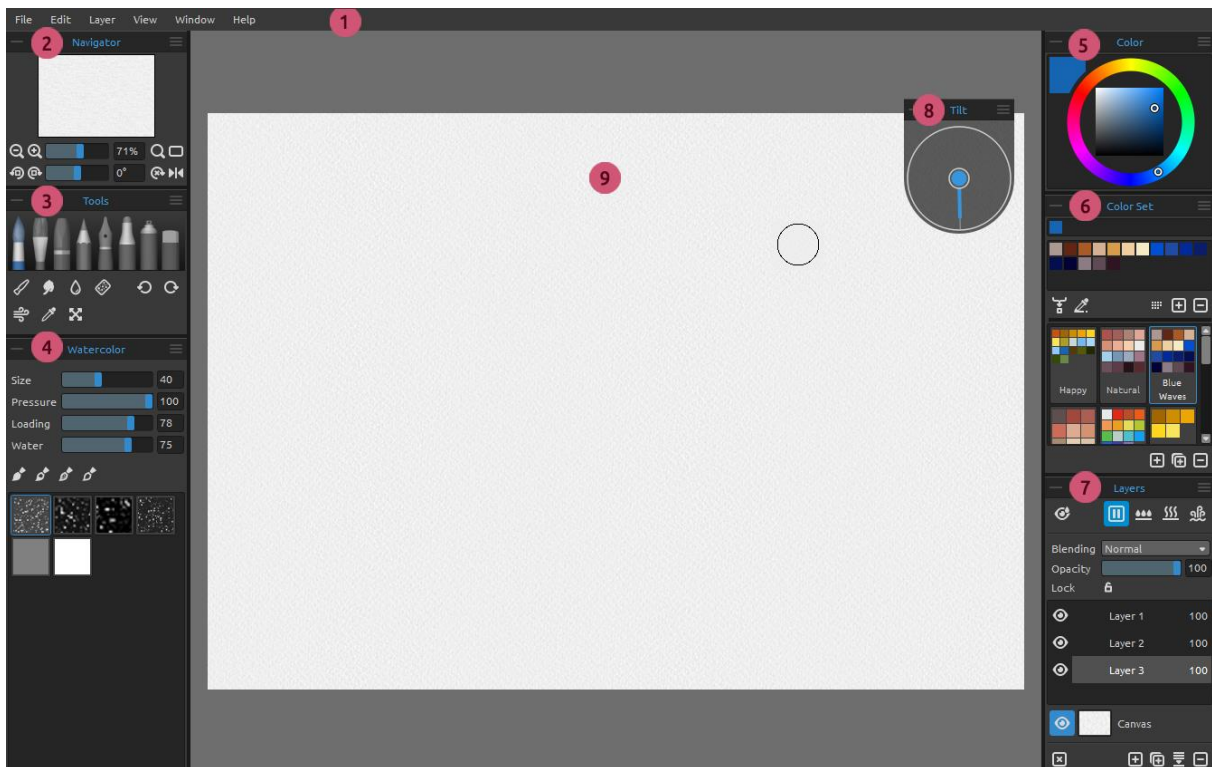
Prima di porre delle domande ti consigliamo di leggere la sezione **FAQ** sul sito web rebelle.escapemotions.com. Se non trovi una risposta adeguata, ti consigliamo di aggiungere alla tua e-mail la configurazione del tuo computer (Windows/Mac OS, 32/64bit OS, processore, scheda grafica, memoria). Questo ci aiuterà a fornire risposte chiarificatrici molto più velocemente.

Community

Teniamoci in contatto attraverso i nostri canali social - clicca su una delle icone per visitare le nostre pagine su: Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt e Behance.



Interfaccia di Rebelle



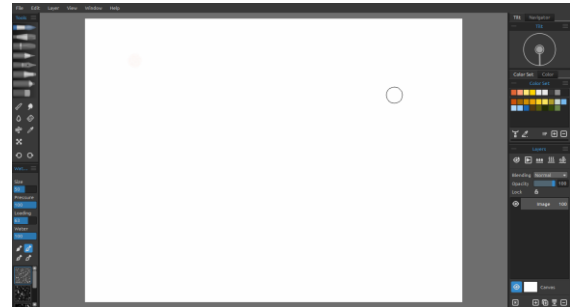
- 1 - Menu Bar/Barra dei Menu
- 2 - Navigator Panel/Pannello Navigatore
- 3 - Tools Panel/Pannello Strumenti
- 4 - Properties Panel/Pannello Proprietà
- 5 - Color Panel/Pannello Colore
- 6 - Color Set Panel/Pannello Tavolozza
- 7 - Layers Panel/Pannello Livelli
- 8 - Tilt Panel/Pannello Inclinazione
- 9 - Canvas/Tela (area di lavoro)

SUGGERIMENTO: I pannelli Navigator/Navigatore, Tools/Strumenti, Properties/Proprietà, Color/Colore, Color Set/Tavolozza, Layers/Livelli e Tilt/Inclinazione si possono modificare, cambiare di posizione e regolare la loro dimensione. I pannelli disposti sulla tela diventano invisibili quando si dipinge sopra di loro.

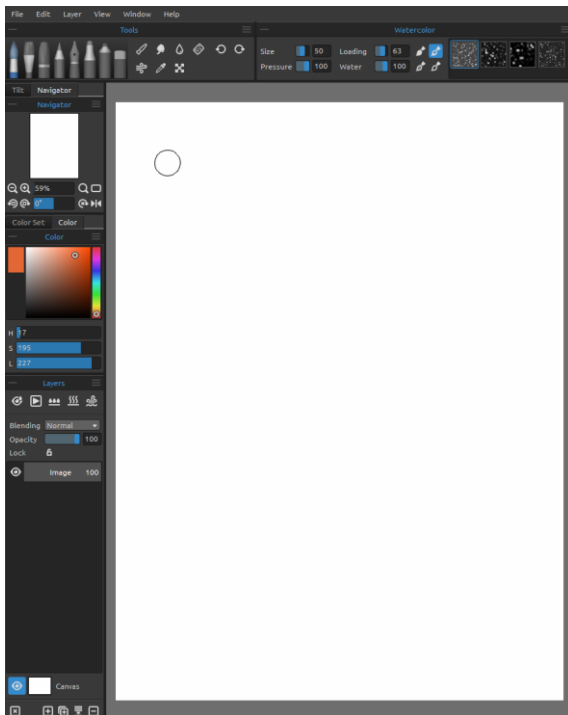
Puoi cambiare l'interfaccia di Rebelle secondo le tue preferenze. Di seguito ci sono alcuni esempi sulla disposizione dell'interfaccia utente:



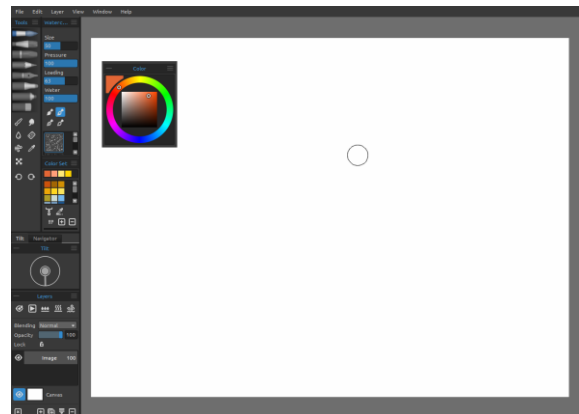
1. Interfaccia predefinita con pannello Inclinazione isolato.



2. I pannelli Strumenti e Proprietà sono in modo verticale sulla parte sinistra, gli altri pannelli si trovano uniti sulla parte destra.

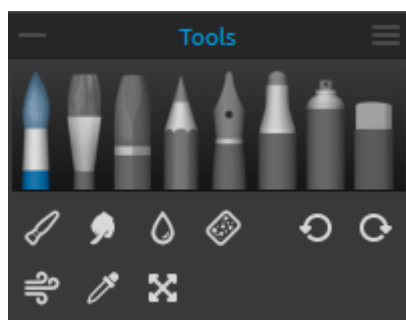


3. I pannelli Strumenti e Proprietà sono in modo orizzontale in alto, gli altri pannelli sono uniti nella parte sinistra.



4. I pannelli Strumenti, Proprietà e Tavolozza sono in modo verticale e uniti con gli altri pannelli sulla parte sinistra. Il pannello Colore è isolato.

Pannello Tools/Strumenti



- **Brushes/Pennelli:** Watercolor/Acquerello, Acrylic/Acrilico, Pastel/Pastello, Pencil/Matita, Ink Pen/Penna ad inchiostro, Marker/Pennarello e Airbrush/Aerografo.

- **Eraser/Gomma**

- **Tools/Strumenti:** Blend/Mescola, Smudge/Sbava, Water/Bagna, Dry/Asciuga, Blow/Soffia, Pick Color/Preleva Colore e Transform/Trasforma

- **Undo/Annulla e Redo/Ripristina**


— **Collapse Panel/Minimizza Pannello** - Minimizza il pannello Strumenti. Questo pulsante è presente in ogni pannello dell'interfaccia di Rebelle.


☰ **Tools Panel Menu/Menu Pannello Strumenti** - **Close/Chiude pannello**. Puoi riaprire il pannello dal menu Window/Finestre.

L'immagine seguente mostra l'aspetto di ogni tecnica di pittura:








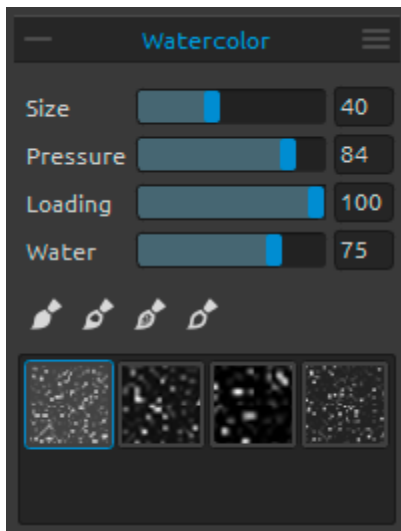
 **Blend/Mescola** - Strumento per mescolare i colori o amalgamare le pennellate.

 **Smudge/Sbava** - Strumento per sbavare i colori o le pennellate.

 **Water/Bagna** - Strumento per bagnare una parte specifica della tela.

 **Dry/Asciuga** - Strumento per asciugare una parte specifica della tela.

-  **Blow/Soffia** - Strumento per soffiare sui colori bagnati.
-  **Pick Color/Preleva Colore** - Strumento per scegliere un colore dalla dipinto.
-  **Transform/Trasforma** - Sposta, ridimensiona, scala, ruota o riflette il livello selezionato.
-  **Undo/Annulla** - Annulla l'ultima o più operazioni eseguite.
-  **Redo/Ripristina** - Ripristina l'ultima o più operazioni annullate.



Proprietà dello strumento Watercolor/Acquerello

I parametri predefiniti sono impostati per simulare il comportamento degli acquerelli. Per creare effetti diversi è possibile regolarli secondo le proprie esigenze:


Size/Dimensione - Imposta la dimensione del pennello (1-100).


Pressure/Pressione - - Imposta la pressione del pennello (1-100). Se viene usata la pressione della penna della tavoletta, è possibile impostare la sensibilità di pressione.


Loading/Carico - Imposta la quantità di colore caricato sul pennello (1-100). Influenza lo spessore della vernice.


Water/Acqua - Imposta la quantità di acqua (1-100). Più acqua viene aggiunta, maggiormente realistico è l'effetto acquerello ottenuto.

SUGGERIMENTO: Impostare "Water/Bagna" a 1 per bagnare leggermente il livello, o a valori più elevati per mettere più acqua in una parte specifica della tela. Non è necessario usare molta acqua per ottenere gradevoli effetti acquerello.

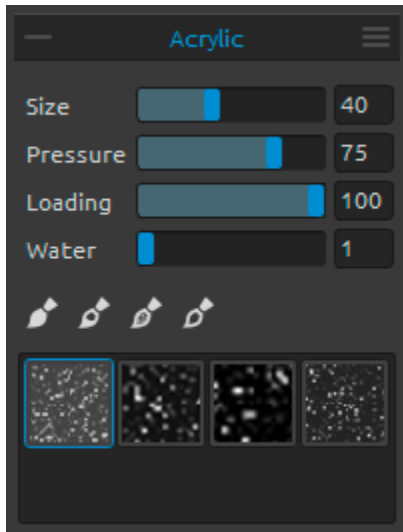
 **Permanent Brush/Pennello Permanente** - Quando è abilitato, il pennello mantiene sempre il carico di colore. Con il cursore "Loading/Carico" puoi impostare la quantità di colore del pennello.

 **Normal Brush/Pennello Normale** - Funzionamento normale del pennello. La quantità di colore caricata sul pennello dipende dal valore del cursore "Loading/Carico".

 **Dirty Brush/Pennello Sporco** - Questo pennello non si pulisce mai da solo e rimane colorato con l'ultimo colore caricato.

 **Clean Brush/Pennello Pulito** - In questo pennello non viene caricato alcun pigmento di colore. Quando è abilitato, il colore viene caricato, durante le pennellate, con il colore preso dalla tela.

☰ **Properties Panel Menu/Menu Pannello Proprietà** - **Reset to Default/Ripristina impostazioni predefinite** o **Close/Chiude pannello**. Puoi riaprire il pannello dal menu **Window/Finestre**.



Proprietà dello strumento Acrylic/Acrilico

Il colore acrilico è uno strumento bagnato utilizzato principalmente con pennelli a punta piatta. È possibile regolare i parametri del colore in base alle proprie esigenze:

Size/Dimensione - Imposta la dimensione del pennello (1-100).

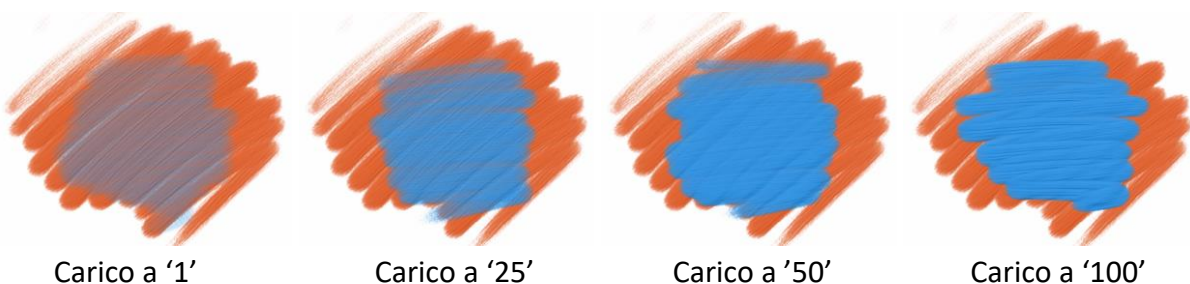
Pressure/Pressione - Imposta la pressione del pennello (1-100). Influenza lo spessore della pennellata.

Loading/Carico - Imposta la quantità di colore caricato sul pennello (1-100).

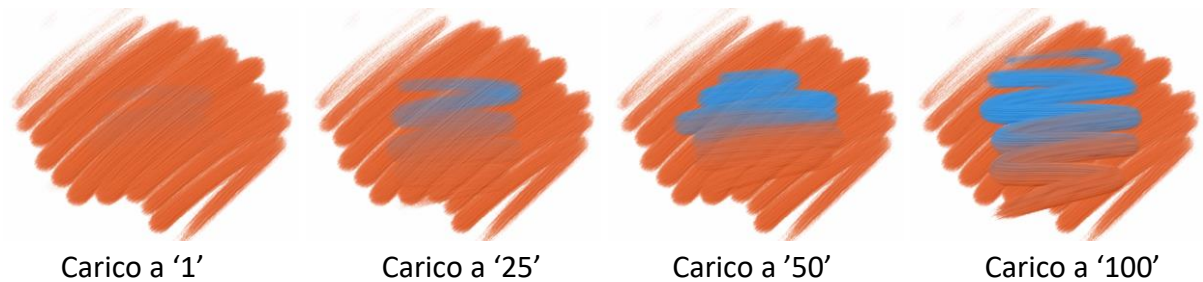
Water/Acqua - Imposta la quantità di acqua (1-100).


SUGGERIMENTO: Abbassare i valori di "Pressure/Pressione" e "Loading/Carico" per ottenere un pennello sottile. Impostare entrambi i parametri su valori più alti per ottenere un pennello spesso e corposo.

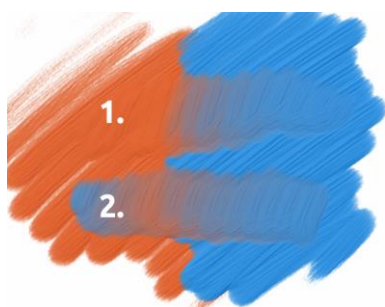
🖌️ **Permanent Brush/Pennello Permanente** - Quando è abilitato, il pennello mantiene sempre il carico di colore. Con il cursore "Loading/Carico" puoi impostare la quantità di colore del pennello:




🖌️ **Normal Brush/Pennello Normale** - Funzionamento normale del pennello. La quantità di colore caricata sul pennello dipende dal valore del cursore "Loading/Carico":

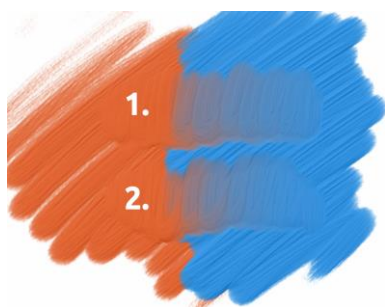


 **Dirty Brush/Pennello Sporco** - Questo pennello non si pulisce mai da solo e rimane colorato con l'ultimo colore caricato:



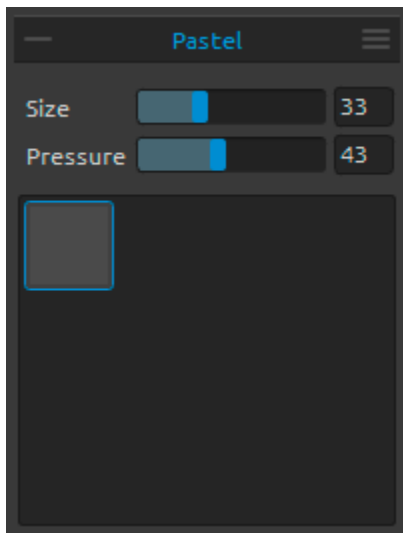
- 1. tratto:** il colore del pennello cambia dall'arancione al blu.
- 2. tratto:** il colore del pennello rimane quello caricato per ultimo (in questo caso si tratta del colore blu).

 **Clean Brush/Pennello Pulito** - In questo pennello non viene caricato alcun pigmento di colore. Quando è abilitato, il colore viene caricato, durante le pennellate, con il colore preso dalla tela:



- 1. tratto:** il colore del pennello cambia dall'arancione al blu. Dopo ogni tratto il pennello si autopulisce.
- 2. tratto:** il pennello pulito dipinge di nuovo dall'arancione al blu.

SUGGERIMENTO: Imposta le scorciatoie di tastiera per i pennelli Permanent/Permanente, Normal/Normale, Dirty/Sporco e Clean/Pulito dal pannello Preferences/Preferenze. Se impostato in Tools/Strumenti, la scorciatoia attiva la particolare modalità di pennello. Se impostato in Tools (hold)/Strumenti (tasto premuto), la modalità di pennello sarà attiva solo quando il tasto rimane premuto.



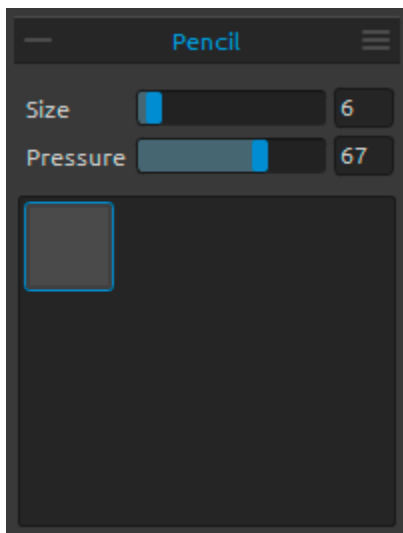
Proprietà dello strumento Pastel/Pastello

Il pastello è uno strumento artistico asciutto sotto forma di bastoncino, costituito da pigmento in polvere pura e un agglomerante.

È possibile regolare i parametri secondo le proprie esigenze:

Size/Dimensione - Imposta la dimensione del pastello (1-100).

Pressure/Pressione - Imposta la pressione del pastello (1-100). Influenza lo spessore del tratto del pastello.

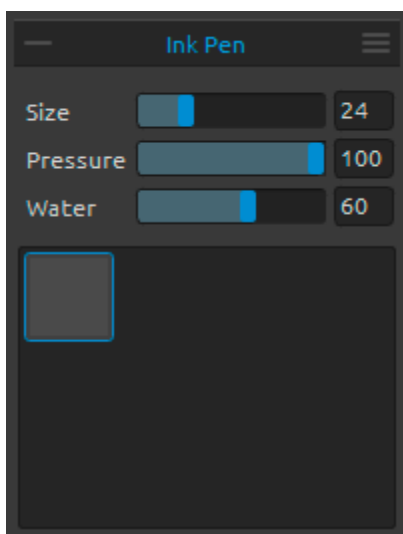


Proprietà dello strumento Pencil/Matita

La matita colorata è uno strumento artistico costituito da un nucleo stretto, pigmentato, racchiuso in una cassa cilindrica in legno. È possibile regolare i parametri secondo le proprie esigenze:

Size/Dimensione - Imposta la dimensione della matita (1-100).

Pressure/Pressione - Imposta la pressione della matita (1-100). Influenza lo spessore del tratto della matita.



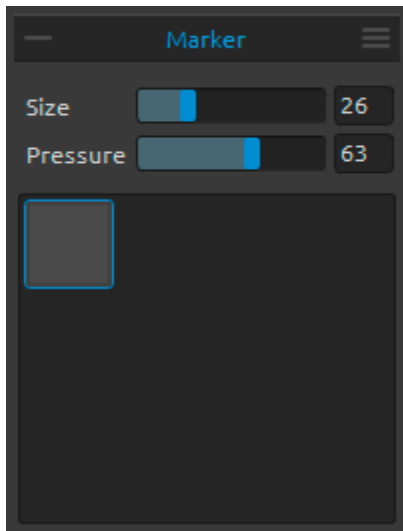
Proprietà dello strumento Ink Pen/Penna ad inchiostro

L'inchiostro è un liquido che contiene pigmenti o coloranti. È possibile regolare i parametri secondo le proprie esigenze:

Size/Dimensione - Imposta la dimensione della penna inchiostro (1-100).

Pressure/Pressione - Imposta la pressione della penna inchiostro (1-100).

Water/Acqua - Imposta la quantità di acqua aggiunta al colore (1-100).

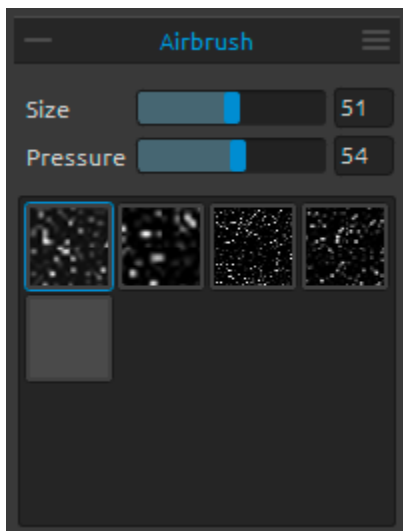


Proprietà dello strumento Marker/Pennarello

Il pennarello è una penna che ha la propria fonte di inchiostro con una punta fatta solitamente di fibre porose, pressate come feltro. È possibile regolare i parametri secondo le proprie esigenze:

Size/Dimensione - Imposta la dimensione del pennarello (1-100).

Pressure/Pressione - Imposta la pressione del pennarello (1-100).

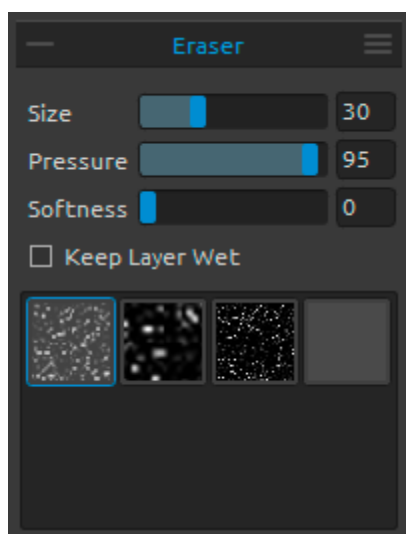


Proprietà dello strumento Aerografo/Airbrush

L'aerografo è un piccolo strumento ad aria che spruzza vari supporti, tra cui inchiostro e tintura. È possibile regolare i parametri secondo le proprie esigenze:

Size/Dimensione - Imposta la dimensione dell'aerografo (1-100).

Pressure/Pressione - Imposta la pressione dell'aerografo (1-100). Influenza la densità dell'aerografo.



Proprietà dello strumento Eraser/Gomma

Size/Dimensione - Imposta la dimensione della gomma.

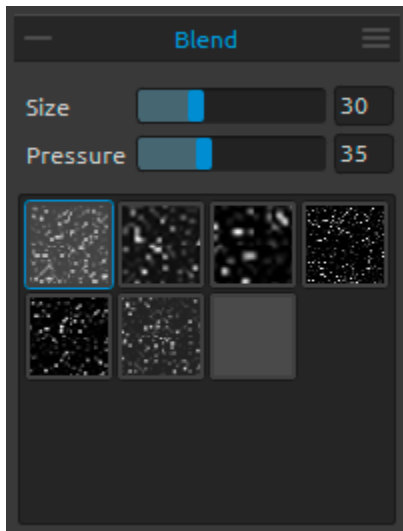
Pressure/Pressione - Imposta la pressione della gomma.

Softness/Morbidezza - Imposta la morbidezza. Un valore alto rende la gomma delicata, mentre un valore basso graffia la carta e lascia visibile la sua struttura.

Keep Layer Wet/Mantiene livello bagnato - Se selezionata, la gomma non rimuove l'acqua della zona cancellata. L'impostazione predefinita della gomma asciuga completamente la zona cancellata.

SUGGERIMENTO 1: Impostando "Pressure/Pressione" della gomma su valori bassi, verrà scalfita leggermente la pittura.

SUGGERIMENTO 2: Puoi impostare la gomma della penna della tavoletta come strumento Eraser/Gomma o come altri strumenti tramite Preferences/Preferenze -> Tools(hold)/Strumenti(tasto premuto). Seleziona Eraser/Gomma e impostalo a Pen(Eraser)/Penna(Gomma) in fondo alla finestra Preferences/Preferenze.



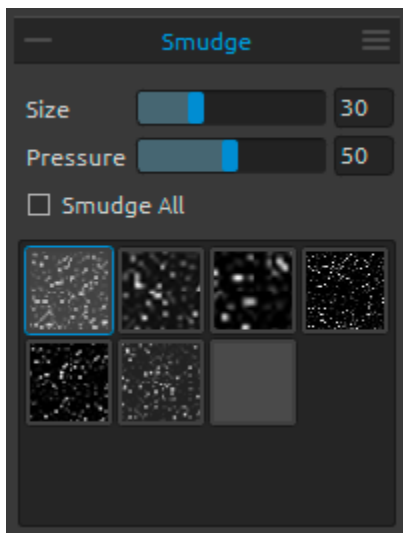
Proprietà dello strumento Blend/Mescola

Questo strumento mescola contemporaneamente i colori e le pennellate.

Size/Dimensione - Imposta la dimensione dello strumento Mescola.

Pressure/Pressione - Imposta la pressione dello strumento Mescola.

SUGGERIMENTO: Se usi una tavoletta con la modalità "touch" puoi mescolare i colori con il tocco delle dita. Puoi modificare questa impostazione in qualsiasi momento tramite il pannello Preferences/Preferenze.



Proprietà dello strumento Smudge/Sbava

Questo strumento sbava le parti asciutte e bagnate della pittura.

Size/Dimensione - Imposta la dimensione dello strumento sbavatura.

Pressure/Pressione - Imposta la pressione dello strumento sbavatura.

Smudge All/Sbava tutto - Se selezionata, permette di sbavare sia la pittura bagnata che quella asciutta. Altrimenti lo strumento sbava solo le zone bagnate del dipinto:

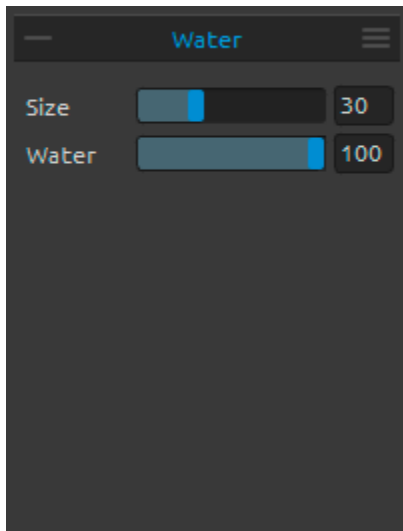
Smudge/Sbava - solo bagnato

Smudge All/Sbava tutto - bagnato e asciutto



In ogni pannello degli strumenti è possibile scegliere tra diverse strutture per il pennello (icone in basso).

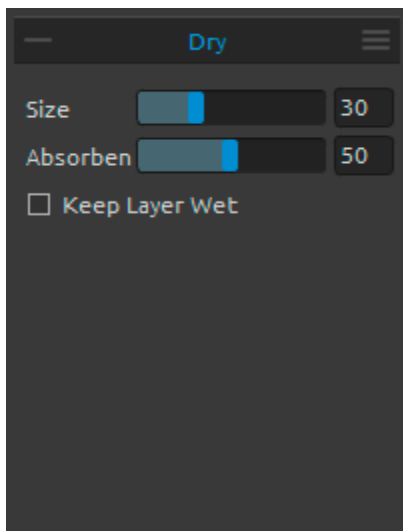
Nota: Le strutture dei pennelli sono accessibili tramite menu Help/Aiuto -> Show Data folder/Mostra cartella Librerie, dove è possibile incollare qualsiasi pennello nella cartella "Brushes" (l'immagine del pennello deve essere 512 x 512 pixel in formato PNG).



Proprietà dello strumento Water/Bagna

Size/Dimensione - Imposta la dimensione del pennello acqua.

Water/Acqua - Imposta la quantità di acqua. Più acqua viene usata, maggiormente bagnata risulterà la tela.



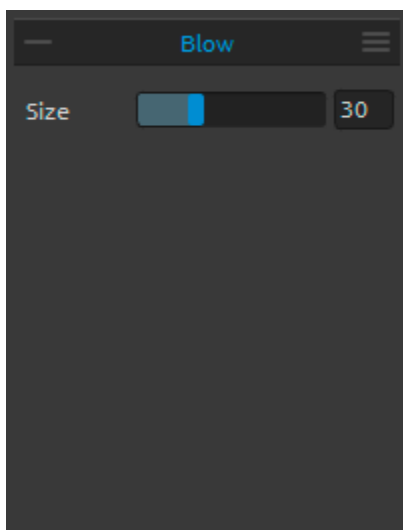
Proprietà dello strumento Dry/Asciuga

Size/Dimensione - Imposta la dimensione dello strumento asciuga.

Absorbency/Assorbenza - Imposta la capacità di assorbimento della tela. Maggiore è il valore impostato, più velocemente l'acqua viene assorbita.

Keep Layer Wet/Mantiene livello bagnato - Se selezionata, permette di mantenere umida l'area asciugata per ulteriori pennellate. L'impostazione predefinita asciuga completamente l'area.

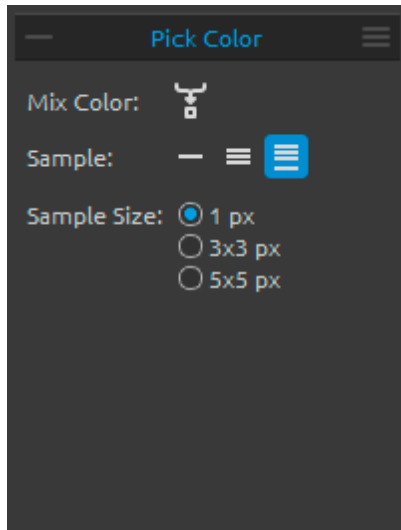
Nota: Gli strumenti Water/Bagna e Dry/Asciuga attivano automaticamente il modo 'Show Wet'/'Mostra Bagnato'. Puoi cambiare questa opzione dal menu: File/File -> Preferences/Preferenze -> Tools/Strumenti disabilitando 'Show wet layer when using Water or Dry tools'/'Mostra il livello bagnato quando usi gli strumenti Bagna o Asciuga'.



Proprietà dello strumento Blow/Soffia


Questo strumento soffia un colore fresco (bagnato) nella direzione del tratto.

Size/Dimensione - Seleziona la dimensione dello strumento soffia (1-100).





Proprietà dello strumento Pick Color/Preleva Colore


Questo strumento permette di prelevare un colore dai livelli e dalla tela e mescolarlo con altri colori.

 **Mix Color/Mescola colore** - Seleziona Mescola Colore o tieni premuto il tasto "X" per mescolare il colore prelevato con il colore precedente. Puoi impostare la sensibilità del modo Mescola nelle Preferences/Preferenze.

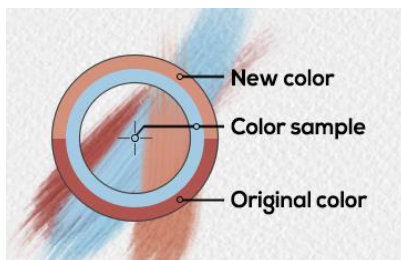
Sample/Campione:

 **Layer/Livello attivo** - Il colore viene prelevato solo dal livello attivo.

 **All Layers/Tutti i livelli** - Il colore viene prelevato da tutti i livelli tranne la tela.

 **Canvas/Tutti il livelli e la tela** - Il colore viene prelevato da tutti i livelli e dalla tela.

Sample Size/Dimensioni Campione - Dimensione media del campione.

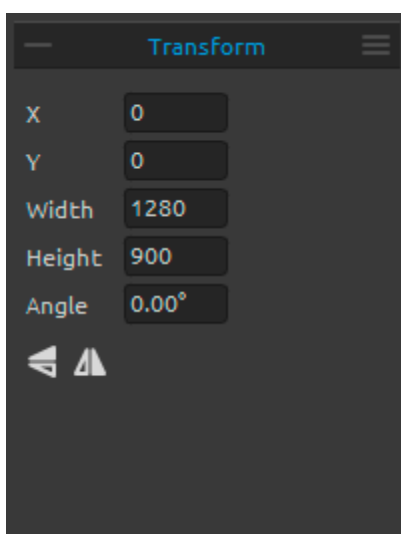


Quando viene prelevato il colore il cursore diventa un cerchio con tre aree colorate:

New Color/Nuovo colore - Il nuovo colore prelevato.

Color Sample/Campione colore - Il colore del dipinto sotto il puntatore.

Original Color/Colore originale - Il colore originale usato precedentemente.



Proprietà dello strumento Transform/Trasforma

Trasforma il livello attivo e la sua posizione.

X/X - Imposta la posizione X del livello.

Y/Y - Imposta la posizione Y del livello.

Se entrambe le posizioni sono a 0, il livello viene posizionato in alto a sinistra della tela.

Width/Larghezza - imposta la larghezza del livello.

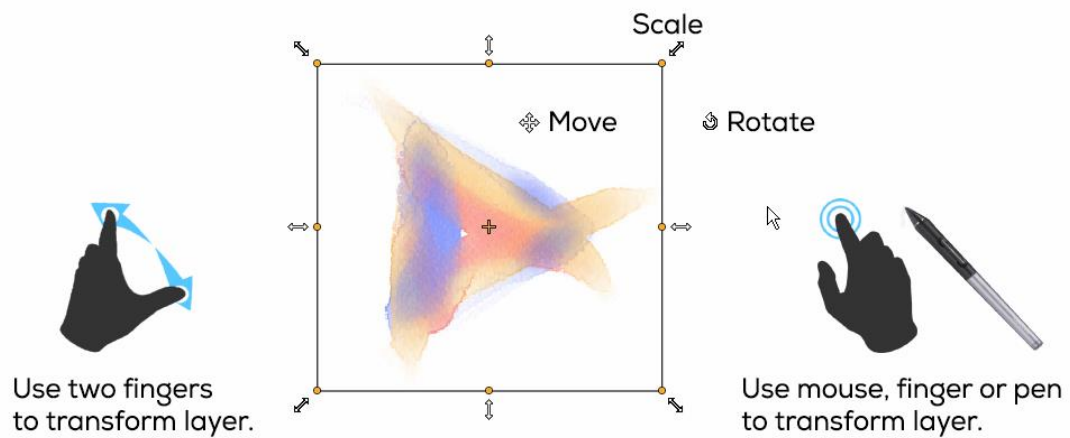
Height/Altezza - Imposta l'altezza del livello.

Angle/Angolo - Imposta l'angolo di rotazione del livello.

 **Flip Vertically/Riflette Verticalmente** - Riflette il livello verticalmente.

 **Flip Horizontally/Riflette Orizzontale** - Riflette il livello orizzontalmente.

La figura seguente mostra come usare Trasform/Trasforma con il mouse, la penna della tavoletta e la modalità “touch” della tavoletta:



Move/Sposta - Sposta il livello da trasformare.

Scale/Ridimensiona - Allarga o riduce il livello da trasformare rispetto al suo angolo in alto a sinistra. È possibile ridimensionare il livello in orizzontale, in verticale o in entrambi i modi. Usa il tasto *Shift* per ridimensionare il livello in modo proporzionale. Usa il tasto *Alt* per scalare il livello rispetto al suo centro.


Rotate/Ruota - Ruota il livello da trasformare attorno al suo centro. Usa il tasto *Shift* per ruotare il livello a passi di 45 gradi.


Sposta, ridimensiona e ruota usando il mouse, la penna della tavoletta e la modalità “touch” della tavoletta. Usa *due dita* contemporaneamente per spostare, ruotare e ridimensionare il livello. Maggiori informazioni sul supporto “touch” in Rebelle può essere trovato nella sezione **Supporto Multi-touch**.

Pannello Navigator/Navigatore




Utilizza il pannello Navigatore per cambiare rapidamente la vista del dipinto tramite la finestra in miniatura. Il bordo nero nel navigatore corrisponde alla zona della tela attualmente visibile.

 **Zoom Out/Riduce** - Riduce il dipinto (con una dimensione minima del 5%).


 **Zoom In/Ingrandisce** - Ingrandisce il dipinto (con una dimensione massima del 2000%).

Zoom Slider/Cursore di ingrandimento - Imposta l'ingrandimento tramite lo scorrimento del cursore (1 - 2000%).

 **Reset Zoom/Ingrandimento al 100%** - Visualizza il valore dello zoom. Premi il pulsante per ingrandire il dipinto al 100%.


 **Fit to Screen/Adatta allo schermo** - Adatta il dipinto allo schermo.


 **Rotate Counterclockwise/Ruota in senso antiorario** - Ruota la vista in senso antiorario a passi di 10 gradi.

 **Rotate Clockwise/Ruota in senso orario** - Ruota la vista in senso orario a passi di 10 gradi.

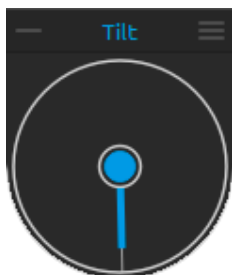
Rotation Slider/Cursore di rotazione - Imposta il valore della rotazione tramite lo scorrimento del cursore (-180° ~ 180°).

 **Reset Rotation/Azzerata rotazione** - Imposta la rotazione al valore di 0°.

 **Flip/Riflette** - Riflette il dipinto. Questo strumento permette di riflettere la vista in modo non distruttivo e non trasforma il dipinto. Il pulsante è evidenziato quando la vista è riflessa.

 **Navigator Panel Menu/Menu Pannello Navigatore** - Attiva la vista **Greyscale/Scala di grigi** o **Close/Chiude pannello**. Puoi riaprire il pannello dal menu Window/Finestre.

Pannello Tilt/Inclinazione



L'inclinazione influenza il movimento della vernice fresca ed è rappresentato da un cerchio con un puntatore che è possibile spostare e ruotare. Cliccando nel cerchio interno si abilita | disabilita l'inclinazione. La direzione e l'angolo dell'inclinazione (pendenza) viene impostata cliccando e trascinando la linea interna. Più lunga è la linea d'inclinazione, maggiore è la pendenza.

Nota: La velocità del colore che cola dipende dall'inclinazione della tela, dalla quantità di acqua e colore presente sul dipinto.

☰ Tilt Panel Menu/Menu Pannello Inclinazione

- **Lock tilt to canvas/Blocca inclinazione con la tela** - Blocca l'inclinazione per tenerla allineata con la rotazione della tela.
- **Use accelerometer/Usa accelerometro** - Usa l'accelerometro della tavoletta per far scorrere la vernice inclinando la tavoletta. Puoi impostare la sensibilità dell'accelerometro nel menu Preferences/**Preferenze** -> Tools/**Strumenti**.
- **Center accelerometer/Centra accelerometro** - Centra l'accelerometro impostandolo a zero gradi.
- **Close/Chiude pannello** - Chiude il pannello Inclinazione. Puoi riaprire il pannello dal menu Window/**Finestre**.

Pannello Color/Colore



Puoi scegliere il colore del pennello dal pannello Colore.

Actual Color/Colore attivo - Imposta il colore attivo.

Color Palette/Palette colori - Scegli il colore del pennello dalla palette colori oppure inserisci i valori numerici per impostare il colore.

Puoi passare dal modello di colori RGB a quello HSL:

H - Hue/Tonalità (0 - 359)

S - Saturation/Saturazione (0 - 255)

L - Luminance/Luminosità (0 - 255)

oppure

R - Red/Rosso (0-255)

G - Green/Verde (0-255)

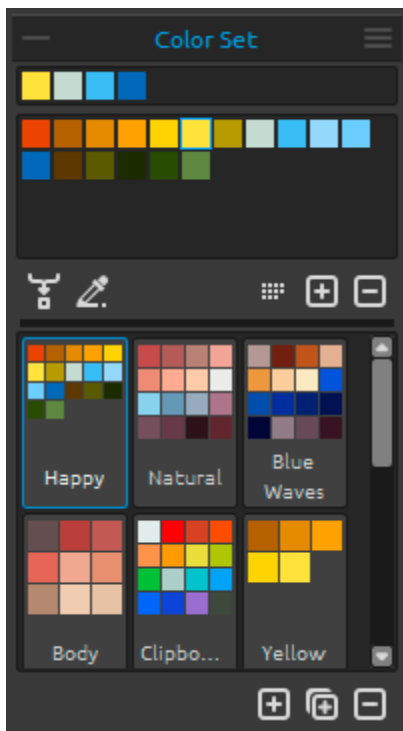
B - Blue/Blu (0-255)

Nota: RGB è un modello di colori dipendente dal dispositivo. Dispositivi e monitor diversi possono riprodurre uno o più colori RGB in maniera differente.

☰ **Color Panel Menu/Menu Pannello Colore** - Passa dalla palette di colori **Circle/Circonferenza** (color wheel/ruota dei colori) alla palette di colori **Square/Quadrato**, mostra | nascondi gli **Sliders/Cursori**, passa dalla modalità **HSL/HSL** a quella **RGB/RGB** e viceversa, **Close/Chiude pannello** Colore. Puoi riaprire il pannello dal menu **Window/Finestre**.

SUGGERIMENTO: Puoi impostare scorciatoie di tastiera personalizzate per aumentare|diminuire la Hue/Tonalità, la Saturation/Saturazione e la Lightness/Luminosità dal pannello Preferences/Preferenze. È anche possibile impostare la sensibilità della regolazione.

Pannello Color Set/Tavolozza





Puoi scegliere il colore del pennello anche dal pannello Tavolozza.


Set of last used colors/Tavolozza degli ultimi colori usati



- Ogni colore che viene scelto e poi usato nella tela viene memorizzato in questa tavolozza. L'ultimo colore usato viene mostrato per primo.




Color Set/Tavolozza - L'insieme dei colori della tavolozza selezionata. È possibile aggiungere colori personalizzati, che verranno salvati per i successivi dipinti, anche quando l'applicazione viene chiusa.

 **Mix Color/Mescola Colore** - Abilita il pulsante "Mix Color/Mescola Colore" o tieni premuto il tasto "X" per mescolare il colore scelto con quello precedente. Si possono mescolare i colori delle tavolozze o della tela. *Esempio: se si desidera che il colore rosso abbia una tinta più arancione, fare clic sul campione di colore arancione o su un pixel arancione della tela. In questo modo la tinta si sposta verso la tonalità rosso- Quanto più si fa clic sul colore arancione, tanto più la tinta diventa arancione.*

 **Use Color Tracing/Usa colore della Traccia** - Quando viene abilitato, il colore viene prelevato dal livello Traccia. Imposta il livello attivo come livello Traccia dal menu del pannello Layers/Livelli -> Tracing Layer/Livello Traccia (una piccola T apparirà nell'icona che raffigura il livello). Questo livello rappresenta la guida per le forme e i colori del tuo dipinto.

 **Order by Hue/Ordina per Tonalità** - Ordina i colori secondo il valore della Hue/Tonalità. Quando è disabilitato, l'ultimo colore aggiunto verrà collocato per primo.

 /  - Aggiunge e rimuove i colori personali dalla Tavolozza.

Custom Color Sets/Tavolozze personalizzate - Crea Tavolozze personalizzate. Premi il pulsante  per aggiungere una nuova Tavolozza vuota, il pulsante  per duplicare la Tavolozza selezionata oppure premi  per rimuovere la Tavolozza selezionata. È possibile cambiare l'ordine dei colori trascinandoli e rilasciandoli (drag & drop) o rinominare il colore selezionato facendo doppio clic su di esso.

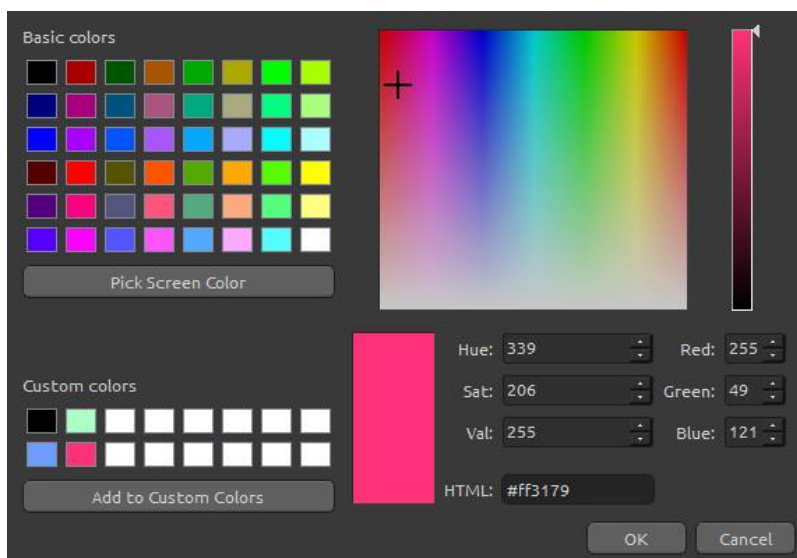
☰ Color Set Panel Menu/Menu Pannello Tavolozza

- **Show color names/Mostra nomi dei colori** - Mostra I nomi dei colori. Puoi rinominare il colore selezionato facendo doppio clic su di esso.
- **Create color set from image/Crea tavolozza da immagine** - Crea una tavolozza da un'immagine. La nuova tavolozza contiene al massimo 16 colori.
- **Close/Chiude pannello** - Chiude il pannello Colore. Puoi riaprire il pannello dal menu Window/Finestre.

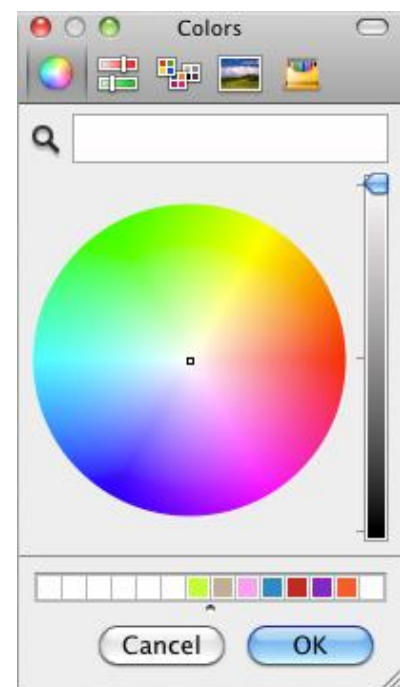
System Color Palette/Tavolozza dei Colori di Sistema

Cliccando sul colore attivo del pannello Colore (nell'angolo in alto a sinistra) appare una finestra di selezione colori con la tavolozza dei Colori di Sistema.

Queste finestre hanno un aspetto ed un comportamento diverso su Mac OS e su Windows:



Colori di Sistema su Windows



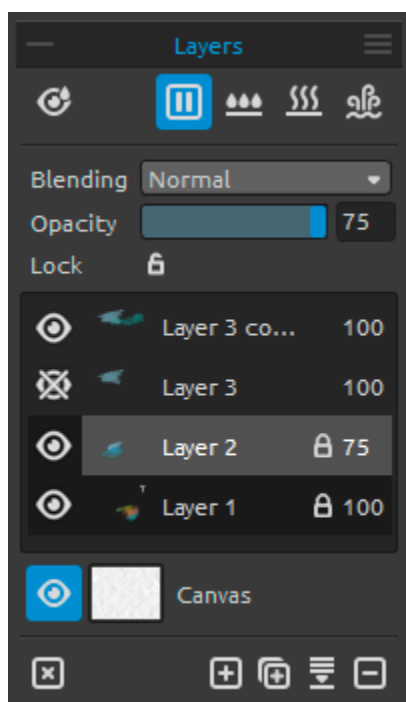
Colori di Sistema su Mac OS


Per utenti Windows:


È possibile scegliere qualsiasi colore dallo schermo facendo clic sul pulsante "Pick Screen Color/Scegli colore dallo schermo". Muovendo il mouse sopra lo schermo si vedranno i parametri HSV, RGB e HTML del colore sottostante.

Non è necessario utilizzare l'opzione "Custom Color". Se volete salvare i vostri colori vi consigliamo di utilizzare il pulsante "Add Color/Aggiunge colore" del pannello Tavolozza.


Pannello Layers/Livelli




 **Show Wet/Mostra Bagnato** - Mostra le parti bagnate del livello attivo.

 **Pause Diffusion/Pausa diffusione** - Mette in pausa la diffusione del colore. Quando la diffusione è in pausa il pulsante viene evidenziato.

 **Wet the Layer/Bagna livello** - Bagna il livello attivo.


 **Dry the Layer/Asciuga livello** - Asciuga il livello attivo, la tela non è bagnata.

 **Fast Dry/Asciuga veloce** - Asciuga il livello attivo, l'acqua viene rimossa dal colore dipinto, ma la tela rimane bagnata.

Nota: Ogni volta che si cambia livello o si crea un nuovo livello viene prima applicata la funzione "Fast Dry/Asciuga veloce" sull'ultimo livello attivo (l'acqua viene rimossa, ma la tela rimane bagnata).

Blending/Fusione - 23 modalità di fusione dei livelli: Normal/**Normale**, Darken/**Scurisce**, Multiply/**Moltiplica**, Color Burn/**Brucia Colore**, Linear Burn/**Brucia Lineare**, Lighten/**Schiarisce**, Screen/**Schermo**, Color Dodge/**Scherma Colore**, Linear Dodge/**Scherma Lineare**, Overlay/**Sovrappone**, Soft Light/**Luce Soffusa**, Hard Light/**Luce Intensa**, Vivid Light/**Luce Vivida**, Linear Light/**Luce Lineare**, Pin Light/**Luce Puntiforme**, Hard Mix/**Miscela Dura**, Difference/**Differenza**, Exclusion/**Esclusione**, Subtract/**Sottrazione**, Hue/**Tonalità**, Saturation/**Saturazione**, Color/**Colore** e Luminosity/**Luminosità**.

Opacity/Opacità - Imposta l'opacità del livello (0-100).

 **Lock Layer/Blocca livello** - Blocca o Sblocca uno o più livelli selezionati per impedire modifiche indesiderate. Il livello Traccia rimane sempre bloccato.


 **Eye/Occhio** - Mostra o nasconde il livello.

Letter T in a Layer preview/Lettera T nell'icona del Livello - Questa lettera identifica il Livello Traccia. Seleziona un livello dalla lista dei livelli e impostalo come Livello Traccia dal menu Layer/**Livello** -> Tracing Layer/**Livello Traccia**. Questo livello rappresenta la guida per le forme e i colori del tuo dipinto - Può essere un'immagine o una foto.

Canvas/Tela - Seleziona una delle 10 texture e uno dei 10 colori per la tela.

Puoi controllare la visibilità della texture con il cursore **Texture Visibility/Visibilità texture** (0-100) nella finestra Select Canvas/**Seleziona Tela**.

Puoi impostare la scala della texture con il cursore **Texture Scale/Scala texture** (50-400%) nella finestra Select Canvas/**Seleziona tela**.


SUGGERIMENTO: Premi l'icona  Eye/Occhio situata vicino all'icona della tela per mostrare o nascondere la tela. Quando la tela è nascosta è possibile salvare il dipinto con lo sfondo trasparente.

Troverai ulteriori informazioni sulle texture della tela nella sezione **Tele artistiche**.

 **Clear Layer/Pulisce livello** - Pulisce l'intero livello (scorciatoia *Del*).

 **New Layer/Nuovo livello** - Aggiunge un nuovo livello.


 **Duplicate Layer/Duplica livello** - Duplica uno o più livelli selezionati.

 **Merge Layers/Unisce livelli** - Unisce uno o più livelli in un livello singolo. Se viene selezionato un solo livello verrà unito con il livello sottostante.

 **Remove Layer/Rimuove livello** - Rimuove uno o più livelli selezionati.

SUGGERIMENTO: Trascinare il livello selezionato sopra uno di questi pulsanti per eseguire le loro funzioni su quel livello.

Per **rinominare** il livello selezionato occorre fare doppio clic su di esso dalla lista dei Livelli. Puoi **spostare** i livelli cliccandoli e trascinandoli in modo da ottenere l'ordine desiderato.

 **Layers Panel Menu/Menu Pannello Livelli** - Imposta il livello attivo come **Tracing layer/Livello Traccia** o **Close/Chiude pannello**. Puoi riaprire il pannello dal menu Window/**Finestre**.

Barra dei Menu

File/File - Contiene elementi attinenti al caricamento, salvataggio, esportazione e pubblicazione dei dipinti.

Edit/Modifica - Contiene elementi relativi alla modifica del processo di pittura e della tela.

Layer/Livello - Contiene elementi concernenti i livelli.

View/Vista - Contiene elementi riguardanti la finestra di visualizzazione.

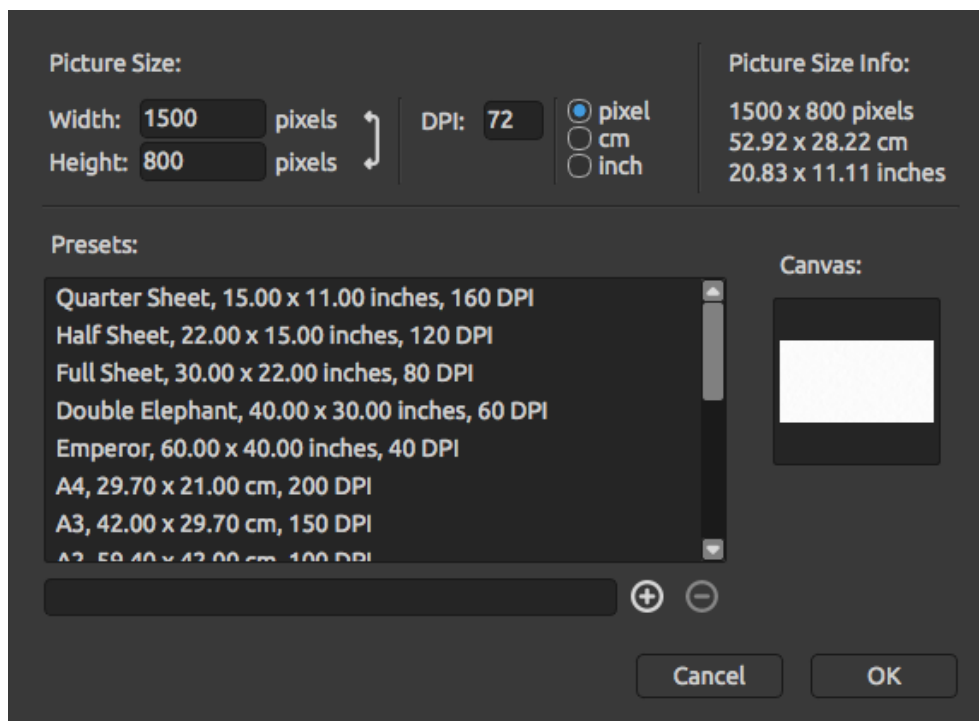
Window/Finestra - Contiene elementi associati all'interfaccia utente.

Help/Aiuto - Contiene elementi che consentono di ottenere aiuto sull'applicazione o cercare aggiornamenti sul sito Web.

Menu File/File

Il menu File/File contiene voci relative al dipinto che hanno le seguenti funzioni:

New.../Nuovo... - Apre una finestra di dialogo che consente di creare un nuovo dipinto con nuove impostazioni. Puoi impostare larghezza e altezza dell'immagine in pixel, centimetri o pollici e i DPI dell'immagine; impostare i parametri (colore, texture, ecc.) della tela (maggiori informazioni nella sezione **Tele artistiche**):



Oltre a scegliere tra diversi formati di carta preimpostati, è possibile aggiungere nuovi formati o rimuovere quelli esistenti utilizzando i pulsanti **+** / **-**.

Dopo aver cliccato sull'icona della Tela, appare una nuova finestra che consente la scelta tra differenti preimpostazioni di tele artistiche.

Secondo il DPI che si imposta, le informazioni sulle dimensioni del dipinto vengono calcolate automaticamente sia in centimetri che in pollici.

Nota: Sii consapevole del fatto che l'impostazione di un'elevata risoluzione del dipinto artistico può rallentare il computer, soprattutto se si utilizza molta acqua quando si dipinge.

Open.../Apri... - Apre una finestra di dialogo che consente di caricare un dipinto da disco.

Open Recent/Apri recenti - Apre una delle ultime creazioni artistiche salvate.

Save/Salva - Salva il dipinto. Se non è ancora stato salvato, verrà richiesto di immettere un nome.

Save As.../Salva con nome... - Salva una copia dell'attuale pittura con un nuovo nome in uno dei formati .reb, .png, .jpg, .bmp e .tif.

Iterative Save/Salvataggio sequenziale - Salva il dipinto in versioni numerate in sequenza. La prima volta che si usa viene aggiunto al nome del file il numero "_1". Questo numero viene incrementato di 1 ed ogni successivo salvataggio creando un nuovo file numerato in sequenza.

Import.../Importa... - Importa qualsiasi file immagine in formato .png, .jpg, .bmp e .tif come nuovo livello.

Publish.../Pubblica - Pubblica il tuo dipinto nella Galleria di Rebelle. Inserisci il nome del dipinto, una descrizione (opzionale) e le etichette (opzionale).

Publish preferences.../Preferenze di pubblicazione... - Imposta le preferenze della pubblicazione.

Preferences.../Preferenze - Imposta le preferenze per: Generale, Strumenti, Tavolozza e Tastiera. Puoi trovare maggiori informazioni nella sezione **Preferenze** più avanti nel manuale.

Quit/Esci - Chiude l'applicazione. *(Solo su Windows).*

*SUGGERIMENTO: Tramite la tecnica **Drag & Drop/Trascina e Rilascia** è possibile inserire un'immagine in Rebelle da qualunque applicazione (se l'applicazione lo permette).*

Per ulteriori informazioni sulla creazione, il caricamento e il salvataggio dei dipinti, vedere la sezione **Creazione, aperture e salvataggio dei dipinti** più avanti nel manuale.

Menu Edit/Modifica

Undo/Annulla - Annulla l'ultima o più operazioni di pittura che sono state eseguite. Il numero di operazioni annullate dipende dalla memoria del computer. In ogni caso il numero massimo di operazioni di annullamento è impostato a 30.

Redo/Ripristina - Ripristina l'ultima o più operazioni annullate.

Menu Layer/Livello

New Layer/Aggiunge livello - Aggiunge un nuovo livello.

Duplicate Layer/Duplica livello - Duplica uno o più livelli selezionati.

Merge Layers/Unisce livelli - Unisce i livelli in un unico livello.

Remove Layer/Rimuove livello - Elimina uno o più livelli selezionati.

Show Layer/Mostra livello - Mostra o nasconde un singolo livello.



Tracing Layer/Livello Traccia - Imposta il livello attivo come livello di riferimento per la traccia (apparirà una

piccola T sull'icona del livello). Questo livello è una guida per forme e colori quando si dipinge - può essere un'immagine o una foto. È possibile impostare il Livello Traccia anche dal menu Layer/Livello.

Use Color Tracing/Usa colore della Traccia - Quando selezionato, il colore viene prelevato automaticamente dal livello Traccia.

Transform Layer/Trasforma livello - Sposta e ridimensiona il livello selezionato.

Clear Layer/Pulisce livello - Ripulisce il livello da tutti i colori.

Menu View/Vista

Zoom In/Ingrandisce - Ingrandisce il dipinto (con una dimensione massima del 2000%).

Zoom Out/Riduce - Riduce il dipinto (con una dimensione minima del 5%).

Zoom 100%/Ingrandimento 100% - Imposta l'ingrandimento del dipinto al 100%.

Fit to Screen/Adatta allo schermo - Adatta il dipinto allo schermo.

Greyscale/Scala di grigi - Visualizza il dipinto in scala di grigi.

Show Cursor/Mostra puntatore - Mostra o nasconde il puntatore del mouse.

Stay on Top/Sempre in primo piano - Rebelle viene visualizzato sempre in primo piano rispetto alle altre applicazioni.

Enter Fullscreen/Schermo intero - Imposta l'applicazione in modalità "Schermo intero". (Premere *Esc* per uscire).

Menu Window/Finestre

Tools/Strumenti - Mostra o nasconde il pannello Strumenti.

Properties/Proprietà - Mostra o nasconde il pannello Proprietà.

Color/Colore - Mostra o nasconde il pannello Colore.

Color Set/Tavolozza - Mostra o nasconde il pannello Tavolozza.

Tilt/Inclinazione - Mostra o nasconde il pannello Inclinazione.

Navigator/Navigatore - Mostra o nasconde il pannello Navigatore.

Layers/Livelli - Mostra o nasconde il pannello Livelli.

Show Panels/Mostra Interfaccia - Mostra o nasconde i pannelli dell'interfaccia per avere maggiore spazio per il dipinto.

Reset to Default/Ripristina impostazioni predefinite - Ripristina l'interfaccia alle impostazioni predefinite.

Menu Help/Aiuto

Help/Aiuto - Apre e visualizza questo Manuale Utente.

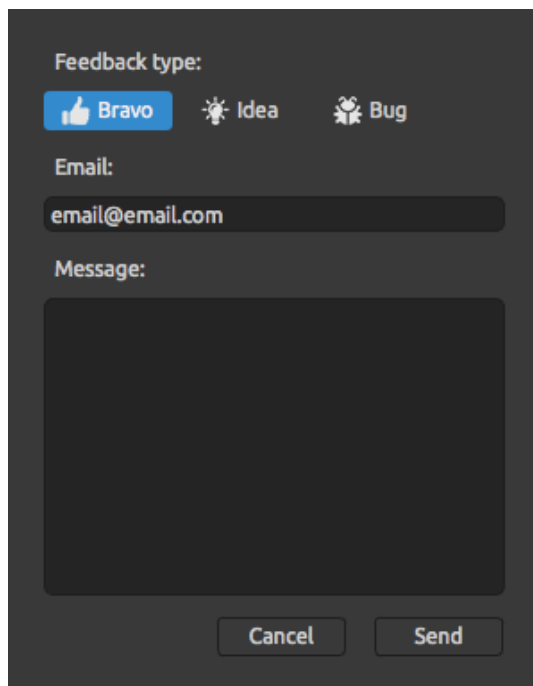
Send Feedback.../Invia Commento... - Inviaci un commento se hai dei problemi, alcune idee o semplicemente per dirci se ti piace Rebelle. È possibile scegliere tra 3 tipi di commento:

Bravo/Bravo - Vuoi esprimere come è fantastico Rebelle? Allora...

Idea/Idea - Hai in mente una funzione utile da aggiungere a Rebelle? Allora...

Bug/Errore - Hai notato qualche malfunzionamento quando utilizzi Rebelle? Allora...

... basta inserire il tuo indirizzo email e scrivere il messaggio - li leggiamo tutti. 😊



The image shows a dark-themed feedback form. 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 of the form are two buttons: "Cancel" and "Send".

Rebelle Website/Sito Web Rebelle - Link al sito web di Rebelle: rebelle.escapemotions.com

Intro Tutorial/Lezione Introduttiva - Visualizza la Lezione Introduttiva (Tutorial) che ti mostrerà gli strumenti essenziali di Rebelle.

About Rebelle/Info Rebelle - Informazioni di base su Rebelle, copyright e crediti.

Show Library Folder/Mostra cartella Librerie - Mostra la cartella dove sono memorizzati i dati dell'applicazione (pennelli, texture, tele, tavolozze, ecc.).

Check for updates.../Controlla aggiornamenti - Questo pulsante è visibile solo quando sono disponibili nuovi aggiornamenti.

Preferenze

Imposta le preferenze per Generale, Strumenti, Tavolozza e Tastiera dal menu File/File -> Preferences/Preferenze.

- Generale/Generale

- Startup Screen/Schermata di avvio - Se selezionata mostra la finestra “Nuovo dipinto” ad ogni avvio dell’applicazione.
- Tablet Options/Opzioni Tavoletta - Scegli se la Tavoletta deve usare la posizione del mouse o della penna e il tipo di dispositivo: Wacom (WinTab) o Microsoft Ink. Riavviare Rebelle per attivare le nuove opzioni.
- Interface/Interfaccia - Imposta la scala per ridimensionare l’interfaccia (70-200%).
- Canvas/Tela - Ingrandisce dalla posizione del cursore - Se attiva, le operazioni di ingrandimento/riduzione utilizzano come centro il puntatore invece che il centro della tela.
- Jpeg Compression/Compressione Jpeg - Imposta la qualità dei file jpeg (0-100).
- Edit Box Sensitivity/Modifica sensibilità di regolazione - Imposta la sensibilità del mouse e della tavoletta nella regolazione dei cursori di scorrimento (1-100).
- Language/Linguaggio - Scegli il linguaggio dell’interfaccia utente. Scegli se i linguaggi devono essere aggiornati automaticamente o no.

- Tools/Strumenti

- Brushes/Pennelli

- Select the last paintbrush when color is picked from palette/Usa ultimo pennello quando il colore viene scelto dalla tavolozza - Se abilitata, quando si preleva un colore dalla tavolozza viene selezionato l’ultimo pennello usato.
- Show wet layer when using Water or Dry Tools/Mostra il livello bagnato con gli strumenti Bagna o Asciuga. Se abilitata, gli strumenti Bagna e Asciuga attivano automaticamente il pulsante “Show Wet Layer”/“Mostra Bagnato”.
- Lazy Mouse/Lazy Mouse - Imposta la forza del lazy mouse (0-100). Aumentando il valore della forza, aumenta la morbidezza delle linee dipinte.
- Accelerometer/Accelerometro - Imposta la sensibilità dell’accelerometro (1-10).

- Palette/Tavolozza

- Tracing Color Sample Size/Dimensioni del campione di colore della Traccia - Seleziona la dimensione media del campione di colore della Traccia (1 pixel, 3x3 pixel, 5x5 pixel).
- Mix Color/Mescola Colore - Imposta la sensibilità dello strumento Mescola Colore. La sensibilità influenza il numero di passi tra i due colori mescolati. Quando la sensibilità è bassa sono richiesti pochi passi (clic) per raggiungere il secondo colore mescolato. Quando la sensibilità è alta occorrono più passi (clic) per raggiungere il secondo colore mescolato.

- Adjust color with keyboard shortcut/[Regola colore tramite tastiera](#) - Imposta la sensibilità per la regolazione del colore. La sensibilità influenza la distanza tra due colori. Con una sensibilità alta la distanza tra i colori nella tavolozza sarà minore.

- **Keyboard/Tastiera**

- Set custom keyboard shortcuts/[Imposta scorciatoie di tastiera personalizzate](#). Premi il pulsante Reset/[Reimposta](#) per eliminare la scorciatoia attiva ed inserire una nuova scorciatoia. Premi il pulsante Reset All/[Reimposta tutto](#) per ripristinare tutte le scorciatoie di tastiera alle impostazioni predefinite.

Fare clic su **OK/OK** per confermare le modifiche apportate nelle Preferenze o **Cancel/Annulla** se si decide di non farlo.

Iniziamo a dipingere

Opzioni del flusso di lavoro

Iniziare un nuovo dipinto con una tela bianca

1. Cliccando su File/File -> New.../Nuovo... viene visualizzata una nuova finestra.
2. Impostare la larghezza, l'altezza dell'immagine, la texture della carta e i DPI dell'immagine. Scegliere il colore dal pannello Color Set/Tavolozza.
3. Scegliere lo strumento, impostare la dimensione del pennello e gli altri parametri nel pannello Tools/Strumenti e iniziare a dipingere.

Iniziare con una foto o un'immagine di riferimento


1. Cliccare File/File -> Open.../Apri... e scegliere la foto di riferimento.
2. Cliccare Add Layer/Aggiunge livello dal pannello Layer/Livelli per creare un nuovo livello sopra il livello attuale. Scegliere il colore dal pannello Color Set/Tavolozza.
3. Scegliere lo strumento, impostare la dimensione del pennello e altri parametri nel Pannello Tools/Strumenti e iniziare a dipingere.


È possibile importare un disegno precedentemente scansionato o creato con un altro software in formato .png, .jpg, .bmp e .tif dal menu File/File -> Import.../Importa....

Si può anche usare la tecnica Drag & Drop/Trascina e Rilascia per inserire un'immagine da qualsiasi browser internet o applicazione direttamente in Rebelle come nuovo livello.

Lavorare con l'acqua

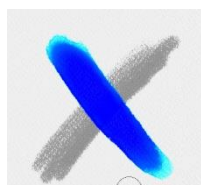
Quando si dipinge con uno strumento umido (acquerello, acrilico e penna ad inchiostro) è possibile impostare la quantità d'acqua da usare. Aggiungendo tanta acqua, il colore si diffonde più velocemente sul livello e i colori bagnati vengono mescolati.

Non solo i colori possono essere bagnati, con il pulsante  "Wet the Layer/Bagna livello" dal pannello Layers/Livelli si può bagnare tutto il livello. In che modo la pittura viene mescolata e asciugata dipende dall'acqua e dall'umidità della tela sottostante.

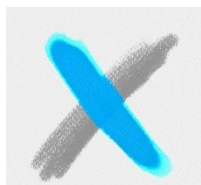
Per vedere se e dove il dipinto è bagnato, cliccare sul pulsante  "Show Wet/Mostra Bagnato". Una strato di colore azzurro mostra l'umidità della carta e del colore - maggiore è l'acqua applicata, più scuro è il colore mostrato (da azzurro a blu).



Color Layer
Livello colorato



Show Wet
Mostra Bagnato



Fast Dry
Asciuga Veloce





Wet the Layer
Bagna il livello



Dry the Layer
Asciuga il livello

Per accelerare il processo di pittura abbiamo implementato 2 funzioni:

Il pulsante  "Dry the Layer/Asciuga livello" essicca completamente il livello attivo con tutto il suo contenuto: pittura, carta e acqua applicata.

È possibile utilizzare il pulsante  "Fast Dry/Asciuga veloce" quando si vuole rimuovere l'acqua dal livello attivo, ma si desidera mantenere la carta bagnata.

È possibile utilizzare diverse tecniche pittoriche per ottenere vari effetti. Nella foto seguente si vede come diverse combinazioni interagiscono tra loro. Maggiore umidità c'è nella la carta e nel colore, più il colore si muove (scola) velocemente. Tuttavia, gli strumenti a secco (pastello, matita, pennarello e aerografo) non si diffondono sulla pittura poco bagnata; si espandono a seconda di come è bagnato il dipinto.



Dry/Asciutto e Wet/Bagnato

Se vuoi saperne di più sulla corretta tecnica dell'acquerello, ti consigliamo di guardare i nostri tutorial su [YouTube](#).

Opzione Tracciamento

Rebelle consente di creare dipinti con i colori prelevati da un'immagine selezionata (tracciatura). È possibile Trascinare e Rilasciare (Drag & Drop) una foto direttamente da qualsiasi sorgente - cartella, browser o sito Web come un nuovo livello. L'utilizzo dell'opzione di tracciamento permette di ricreare un'immagine a proprio piacimento.

Quando si utilizza il tracciamento, il colore viene selezionato ed applicato ad ogni tratto. Questo significa che ogni pennellata preleva il pigmento di colore al primo clic del mouse e lo utilizza fino al clic successivo.

Rebelle non preleva tutti i colori dal livello di Traccia durante un singolo tratto.

Come tracciare un'immagine esistente o importata:

1. Per aprire la finestra di dialogo Import/**Importa** utilizzare il menu File/**File** -> Import.../**Importa...** e l'immagine selezionata verrà importata come un nuovo livello. È possibile utilizzare la tecnica Trascina e Rilascia (Drag & Drop) per importare l'immagine da qualunque cartella o browser.
2. Selezionare il livello dell'immagine e cliccare sul menu Layer/**Livello** -> Tracing Layer/**Livello Traccia**. Il livello attivo verrà impostato come livello Traccia (una piccola T apparirà sull'icona del livello. Questo livello è una guida per forme e colori quando si dipinge. È possibile impostare il livello Traccia anche dal menu del pannello Layer/**Livelli**.
3. Aggiungere un nuovo livello e cliccare sul menu Layer/**Livello** -> Use Color Tracing/**Usa colore della Traccia** oppure premi sul pulsante "Use Color Tracing/**Usa colore della Traccia**" nel menu del pannello Color Set/**Tavolozza**.
4. Ora tutto è pronto per tracciare i colori dall'immagine di riferimento al livello attivo.

Se l'opzione di tracciamento non è selezionata è possibile dipingere con altri colori. Per disattivare l'opzione di tracciamento usare il menu Layer/**Livello** -> Tracing Layer/**Livello Traccia**.

Il livello Traccia è bloccato per impostazione predefinita in modo da evitare modifiche indesiderate. È possibile sbloccare il livello Traccia premendo il pulsante Block/**Blocca** del pannello Livelli.

Supporto Multi-touch

La tecnologia Multi-touch è disponibile per Windows e Mac OS e fornisce un supporto migliorato per le tavolette e i display (schermi) con modalità "touch" e "multi-touch". È possibile spostare, ruotare e ridimensionare la finestra di visualizzazione o i singoli livelli. Questo fornisce un metodo reattivo e senza soluzioni di continuità per posizionare e gestire l'area di lavoro.



Usa *due dita* per **ruotare e spostare** la tela allo stesso tempo muovendole in modo circolare e facendole scorrere nella tavoletta contemporaneamente.

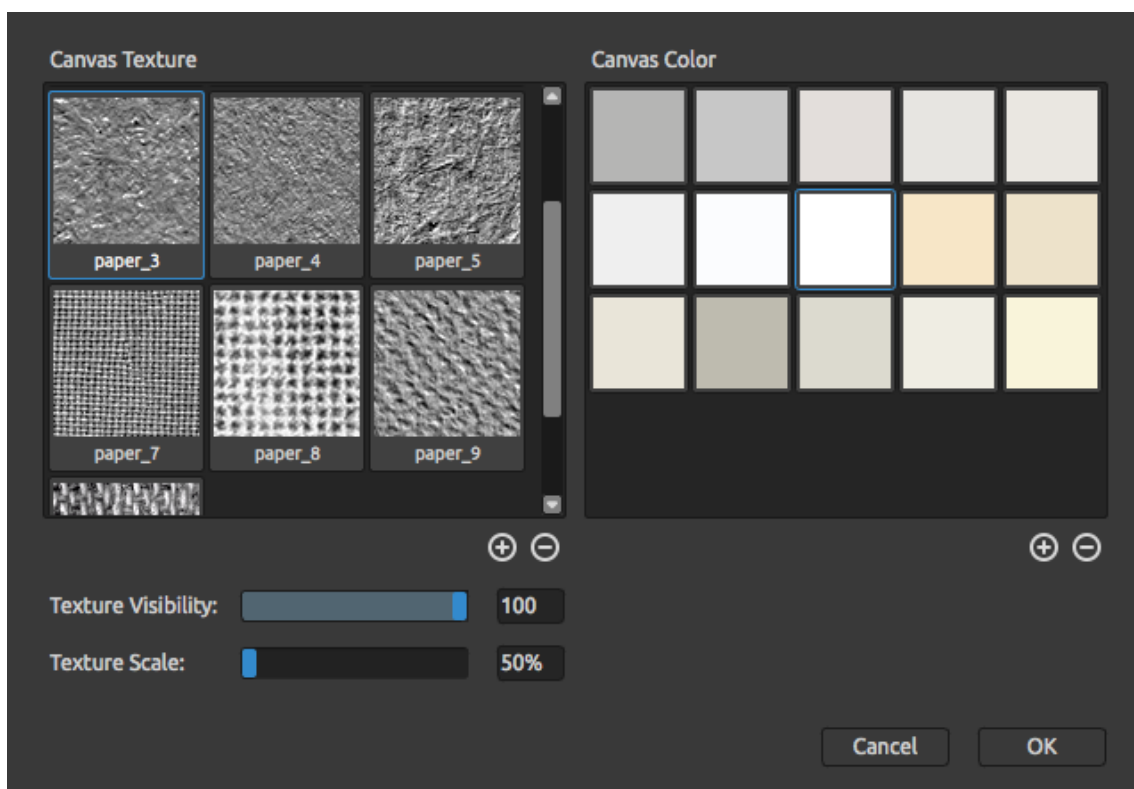
Allo stesso tempo, è possibile **ridimensionare** la finestra di visualizzazione stringendo (pinching) o allargando (pulling) le dita.



Usa *un dito* per utilizzare lo strumento predefinito **Blend/Mescola**. È possibile associare questa funzione ad un altro strumento (es. Spostare la tela) nel menu del pannello Preferences/**Preferenze** -> Keyboard/**Tastiera** -> Tools (hold)/**Strumenti (tasto premuto)** impostandolo su 'Touch/**Tocco**'.

Tele artistiche

Dalla finestra "Select Canvas/**Seleziona tela**" si possono selezionare 10 texture e 15 colori per le tele:



 /  - Aggiunge o rimuove la texture della tela dalla finestra delle texture.

 /  - Aggiunge o rimuove il colore della tela dalla finestra dei colori.

È possibile controllare la visibilità della texture utilizzando il cursore a scorrimento **Texture Visibility/Visibilità texture**.

È possibile controllare la scala della texture utilizzando il cursore a scorrimento **Texture Scale/Scala texture**.

La texture della tela influenza il comportamento dei pennelli e degli altri strumenti nelle operazioni di pittura, mescola e cancellazione.

Infine, fare clic su **OK/OK** per confermare le modifiche o **Cancel/Annulla** se si decide di non farlo.

Nota: Le texture della tela sono accessibili dal menu "Help/Aiuto" -> "Show Library Folder/Mostra cartella Librerie". In questa cartella è possibile salvare qualunque texture senza giunzioni (seamless). Riavvia l'applicazione per visualizzare le nuove tele.

Creazione, aperture e salvataggio dei dipinti

Crea un nuovo dipinto

Per creare un nuovo dipinto, selezionare **New.../Nuovo...** dal menu File/**File**. Quando si esegue questa operazione, viene visualizzata una nuova finestra **New Artwork/Nuovo dipinto**. Questa finestra consente di impostare le dimensioni della nuova tela e scegliere le caratteristiche della tela su cui dipingere. Nella sezione "**Picture Size Info/Info Immagine**" sono visualizzate le informazioni di stampa, quali larghezza, altezza e DPI.

Cliccando sull'icona **Canvas/Tela** si possono selezionare il colore della carta e la texture.

Infine fare clic su **OK/OK** per creare un nuovo dipinto, o **Cancel/Annulla** se non si desidera procedere.

Apri un dipinto

Per aprire un dipinto, selezionare l'opzione **Open.../Apri...** dal menu File/**File**. Questa finestra consente di aprire un'immagine o un dipinto salvato in precedenza in formato .reb, .png, .jpg, .bmp e .tif come un nuovo progetto.

Infine fare clic su **OK/OK** per creare un nuovo dipinto, o **Cancel/Annulla** se non si desidera procedere.

Per aprire un dipinto salvato di recente è possibile selezionare l'opzione **Open Recent/Apri recenti** dal menu File/**File**. Questo ci consente di selezionare una delle ultime opere salvate nei formati .reb, .png, .jpg, .bmp e .tif.

Salva un dipinto

Per salvare il dipinto, utilizzare l'opzione **Save.../Salva...** nel menu File/**File**. Il formato nativo è un **file di tipo REB**, che contiene tutte le informazioni del dipinto e dei livelli. Utilizzare questo formato se si desidera proseguire successivamente con la pittura. Vi consigliamo di salvare regolarmente il lavoro per evitare problemi durante i primi tempi di utilizzo del software.

Se si desidera salvare il dipinto con impostazioni specifiche o in una forma che può essere trattata da altre applicazioni, utilizzare il comando **Save As.../Salva con nome...** nel menu File/**File**. Questa opzione consente di salvare il lavoro come file PNG, TIF, BMP o JPG. Non è

necessario unire i livelli per creare una copia del dipinto per la stampa o per la visualizzazione sul web.

Nota: Devi essere consapevole del fatto che solo il file in formato REB contiene tutte le informazioni della creazione. Il salvataggio del file nei formati PNG, TIF e BMP contiene solo informazioni del colore e trasparenza; la trasparenza che non viene salvata in formato JPG.

Fare clic su **OK/OK** per salvare il dipinto, o **Cancel/Annulla** se non si desidera procedere.

Iterative Save/Salvataggio sequenziale - Salva il dipinto in versioni numerate in sequenza. La prima volta che si usa questa funzione viene aggiunto al nome del file il numero "_1". Questo numero viene incrementato di 1 ed ogni successivo salvataggio crea un nuovo file numerato in sequenza.

Chiusura dell'applicazione

Se si desidera chiudere l'applicazione si può scegliere tra le seguenti opzioni a seconda del sistema operativo:

Utenti Windows

- cliccare sul menu *File/File* -> *Quit/Esci*,
oppure
- premere sul pulsante *Close/Chiudi* in alto a destra dell'applicazione,
oppure
- usare le scorciatoie di tastiera **Ctrl+W** o **Alt+F4**

Utenti Mac OS

- cliccare sul menu *Rebelle* -> *Quit/Esci*,
oppure
- premere sul pulsante *Quit/Esci* in alto a sinistra dell'applicazione,
oppure
- usare la scorciatoia di tastiera **Cmd-Q**

Nota: Non dimenticare di salvare il tuo dipinto prima di chiudere l'applicazione.

Publiccare un dipinto nella Galleria

Crea un account per la Galleria

Prima di pubblicare il tuo lavoro devi creare un "account" (registrazione dell'utente e della relativa password). Per fare questo hai due opzioni:

Dall'interno dell'applicazione:

Crea un account dal menu **File/File** -> **Publish Preferences.../Preferenze di pubblicazione...**. Inserisci i dati per **Author/Autore**, **Email("Your ID")/Email(il tuo ID)** e **Password/Password** e, facoltativamente, il collegamento al tuo **Website/Sito Web**.

Dal sito web:

Sul sito della Galleria premi il pulsante **login** -> **Create Account** e inserisci "Your ID"/"il tuo ID" (la email di registrazione). Vi invieremo una Password che potrà essere modificata in seguito.

Nota: Puoi trovare "Your ID"/"il tuo ID" nel menu di **Rebelle Help/Aiuto** -> **Info Rebelle**. Se "Your ID"/"il tuo ID" non esiste, allora inserisci la tua email.

Publicca il tuo lavoro sulla Galleria di Rebelle

Per pubblicare il tuo dipinto usa la voce **Publish.../Pubblica** del menu **File/File**. Inserisci i dati per **Artwork Name/Nome dipinto**, la **Description/Descrizione** dell'immagine e le **Tags/Etichette** (parole chiave). Premi il pulsante **Publish/Pubblica**. La tua immagine verrà pubblicata sulla Galleria web (www.escapemotions.com/gallery) dove è anche possibile gestire le immagini.

Modifica il tuo profilo e i dipinti della Galleria

Se già possiedi un account, vai al sito web della Galleria, premi il pulsante **login** e inserisci il tuo "Your ID/il tuo ID" e la **Password**.

Nella sezione **Edit Pictures** puoi modificare il nome del lavoro, la descrizione, le etichette (parole chiave) e altri parametri.

Nelle sezione **My Profile** puoi modificare la tua **Password**.

Keyboard Shortcuts

	Windows	Mac OS
New...	Ctrl+N	Cmd+N
Open...	Ctrl+O	Cmd+O
Save	Ctrl+S	Cmd+S
Save As...	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
Iterative Save	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S
Import...	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
Preferences	Ctrl+,	Cmd+,
Quit	Ctrl+W	Cmd+Q
Undo	Ctrl+Z	Cmd+Z
Redo	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Brushes	B	B
Eraser	E	E
Blend	N	N
Smudge	S	S
Water	W	W
Dry	D	D
Blow	Shift or O	Shift or O
Pick a color	Alt or I	Alt or I
Transform Layer	T or Ctrl+T	T or Cmd+T
Lock proportions at scale	Shift	Shift
Scale around center	Alt	Alt
Lock rotation at 45 degrees	Shift	Shift
Mix	X	X
Show Wet	H	H
Fast Dry	F	F
Paint	B	B
Increase Brush Size]]
Decrease Brush Size	[[
Move Layers Up	Ctrl + [Cmd + [
Move Layers Down	Ctrl +]	Cmd +]
Select Prev Layer	Alt + [Alt + [
Select Next Layer	Alt +]	Alt +]
Clear Layer Content	Del	Del

Increase Value +1	Up	Up
Decrease Value -1	Down	Down
Increase Value +10	Pg Up	Pg Up
Decrease Value -10	Pg Down	Pg Down
Rotate Canvas	R	R
Move Canvas	Right MouseButton (RMB) or Space Bar + LMB	
Show Hide All Panels	Tab	Tab
Zoom In	+ / Ctrl + +	+ / Cmd + +
Zoom Out	- / Ctrl + -	- / Cmd + -
Zoom 100%	0 / Ctrl + 0	0 / Cmd + 0
Fit to Screen	.	.
Greyscale	G	G
Zoom In Out	Mouse Scroll or Alt + Mouse Scroll	
Help	F1	F1

Note: You can set custom shortcuts for these and other functions from the File menu: Preferences -> Keyboard.

Scorciatoie di tastiera

	Windows	Mac OS
Nuovo...	Ctrl+N	Cmd+N
Apri...	Ctrl+O	Cmd+O
Salva	Ctrl+S	Cmd+S
Salva con nome...	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
Salvataggio sequenziale	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S
Importa...	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
Preferenze	Ctrl+,	Cmd+,
Esci	Ctrl+W	Cmd+Q
Annulla	Ctrl+Z	Cmd+Z
Ripristina	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Pennelli	B	B
Gomma	E	E
Mescola	N	N
Sbava	S	S
Bagna	W	W
Asciuga	D	D
Soffia	Shift o O	Shift o O
Preleva Colore	Alt o I	Alt o I
Trasforma Livello	T o Ctrl+T	T o Cmd+T
Blocca la proporzione della scala	Shift	Shift
Scala dal centro	Alt	Alt
Blocca la rotazione a 45 gradi	Shift	Shift
Mescola	X	X
Mostra Bagnato	H	H
Asciuga Veloce	F	F
Dipingi	B	B
Aumenta dimensione pennello]]
Riduce dimensione pennello	[[
Sposta livello/i sopra	Ctrl + [Cmd + [
Sposta livello/i sotto	Ctrl +]	Cmd +]
Attiva precedente livello	Alt + [Alt + [
Attiva prossimo livello	Alt +]	Alt +]
Pulisce livello	Del	Del

Aumenta valore +1	Up	Up
Riduce valore -1	Down	Down
Aumenta valore +10	Pg Up	Pg Up
Riduce valore -10	Pg Down	Pg Down
Ruota Tela	R	R
Sposta Tela	RMB o Spazio+LMB	RMB o Spazio+LMB
Mostra Nasconde tutti i pannelli	Tab	Tab
Ingrandisce	+ / Ctrl + +	+ / Cmd + +
Riduce	- / Ctrl + -	- / Cmd + -
Ingrandimento 100%	0 / Ctrl + 0	0 / Cmd + 0
Adatta allo schermo	.	.
Scala di grigi	G	G
Ingrandisce Riduce	Mouse Scroll o Alt + Mouse Scroll	
Aiuto	F1	F1

*Nota: RMB = Right Mouse Button (Tasto destro del mouse)
LMB = Left Mouse Button (Tasto sinistro del mouse)*

*Nota: È possibile impostare scorciatoie di tastiera personalizzate per queste e altre funzioni dal menu **File/File** -> **Preferences/Preferenze** -> **Keyboard/Tastiera**.*

Diritti d'Autore e Crediti

Rebelle © 2016 Escape Motions, s.r.o.

Gruppo Escape Motions:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Ľuboš Tóth, Miroslav Sedlák, Anton Poživenec, Veronika Klimeková, Andrea Vachová, Jaroslav Kaša

Un grazie speciale a:

Tutti coloro che hanno contribuito con idee, suggerimenti, o aiutato a realizzare Rebelle, soprattutto a: Keith Alford, Nigel Brewster, Harvey Bunda, Kris Cooper, Jeanne Corbeil, Sylvia van Dervis, Rana Dias, Matúš Fedorko, Daniel Innes, Vladimir J., Umin Kang, Jim Kanter, 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 e Blaze Wu.

Icone Interfaccia Utente: "Batch" di Adam Whitcroft

Traduzione italiana:

Manuale Utente: Massimo Corinaldesi e Irene Briz

Interfaccia Utente: Massimo Corinaldesi

Librerie utilizzate:

Questa applicazione è stata sviluppata con le seguenti librerie:

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>

Grazie a Dio per tutte le idee creative.

Rebelle End-User Software License Agreement

Copyright 2015-2016 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.

Escape Motions 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, ESCAPE MOTIONS 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.