



Real-Media Painting Software

Manual de Usuario
v. 1.5.5



Introducción

¡Bienvenidos a Rebelle!

Rebelle es una aplicación de pintura única que le permite crear obras de arte realistas de los medios húmedos y secos, con simulación impresionante y dinámica de flujo de fluidos, de la mezcla de color, difusión húmeda y del secado.

Hemos diseñado Rebelle para los artistas CG, así como para los pintores tradicionales que quieren explorar y ampliar su repertorio artístico, utilizando la última tecnología digital innovadora de la pintura.

En este manual encontrará información general sobre todos los detalles que necesita saber para un uso de este software. Hemos preparado las explicaciones de sus características, indicios útiles y antecedentes técnicos de Rebelle para ustedes.

¡Gracias por comprar Rebelle, espero que pase gran tiempo con la pintura!

Peter Blaškovič
Creador de Rebelle

Tabla de Contenido

Introducción	2
Empezamos	5
Instalar y Registrar Rebelle	5
Interfaz de Rebelle	7
Panel de Herramientas	9
Propiedades de Herramienta Acuarela	10
Propiedades de Herramienta Acrílico	11
Propiedades de Herramienta Pastel	13
Propiedades de Herramienta Lápiz	13
Propiedades de Herramienta Pluma	13
Propiedades de Herramienta Rotulador	14
Propiedades de Herramienta Aerógrafo	14
Propiedades de Herramienta Borrador	14
Propiedades de Herramienta Fusionar	15
Propiedades de Herramienta Manchar	15
Propiedades de Herramienta Mojar	16
Propiedades de Herramienta Secar	16
Propiedades de Herramienta Soplar	17
Propiedades de Herramienta Escoger Color	17
Propiedades de Herramienta Transformar	18
Panel de Navegador	19
Panel de Inclinación	20
Panel de Color	21
Panel de Conjunto de Colores	22
Panel de Capas	24
Barra de Menú	26
Menú de Archivo	26
Menú de Editar	28
Menú de Capa	28
Menú de Vista	28
Menú de Ventana	29

Menú de Ayuda	29
Preferencias.....	31
Empezar a Pintar	33
Opciones de flujo de trabajo	33
Trabajar con Agua.....	33
Opción de Trazar una Imagen.....	35
Soporte Multitáctil.....	35
Lienzos Artísticos	36
Crear, Cargar y Guargar Pinturas	38
Crear Nueva Pintura	38
Abrir Pintura	38
Guardar Pintura	38
Cerrar Aplicación	39
Publicar una pintura a Galería.....	40
Crear una Cuenta de Galería	40
Publicar pinturas de Rebelle a Galleria.....	40
Editar tu perfil y Pinturas en Galería	40
Atajos de Teclado	41
Derechos de Autor y Créditos	43
Rebelle End-User Software License Agreement.....	44

Empezamos

Instalar y Registrar Rebelle

Descargar & Instalar

Después de comprar Rebelle desde nuestro sitio web, recibirá el correo electrónico con un enlace para descargar y con detalles para registrar.

Usuarios de Mac OS X

Descarga un archivo .dmg del enlace que aparece en un correo electrónico. Localice el archivo de instalación de Rebelle llamado "Rebelle.dmg". Haga doble clic en el archivo de instalación para completar la instalación.

Usuarios de Windows

Descarga un archivo .exe para el sistema 32 o 64-bit del enlace que aparece en un correo electrónico. Localice el archivo de instalación de Rebelle llamado "Rebelle.exe". Haga doble clic en el archivo de instalación .exe para completar la instalación.

Registrar

Introduzca sus datos para registrar desde el correo electrónico. Por favor, compruebe si está conectado a Internet, se requiere la conexión a Internet para la activación para comprobar los datos de registro.

*SUGERENCIA: Le recomendamos **copiar & pegar** su Clave de Registro e ID para evitar la falta de ortografía.*

Iniciar la Aplicación

Verá un "Intro Tutorial" durante el primer inicio de la aplicación, o después de cada actualización a la versión más reciente. Este tutorial le guiará a través de las herramientas más esenciales de Rebelle. Puede abrir este "Intro Tutorial" desde Menú -> Ayuda (Menu -> Help) en cualquier momento.

Requisitos del Sistema

Mínimos: Intel i3 o equivalente AMD procesador, 4GB de RAM, espacio de disco duro de 100MB, tarjeta gráfica Open GL con 1GB RAM, Windows XP, Vista, o OS X 10.7 – en esta configuración la simulación de acuarela puede funcionar más lento, procesador más rápido y más memoria son preferibles.

Recomendados: Intel i7 o equivalente AMD procesador, 16GB de RAM, espacio de disco duro de 100MB, tarjeta gráfica Open GL con 2GB RAM, Windows 7, 8 o OS X 10.8, 10.9, 10.10, 10.11, 10.12, tableta gráfica Wacom.

Obtener Soporte para Rebelle

Si necesita ayuda para utilizar Rebelle, en primer lugar consulte el manual incluido. Hemos intentado hacerlo fácil para leer y lleno de información que necesita saber.

Le invitamos a enviarnos un correo electrónico a support@escapemotions.com si usted tiene cualquier pregunta, problema técnico con Rebelle, o le gustaría simplemente para saludarnos.

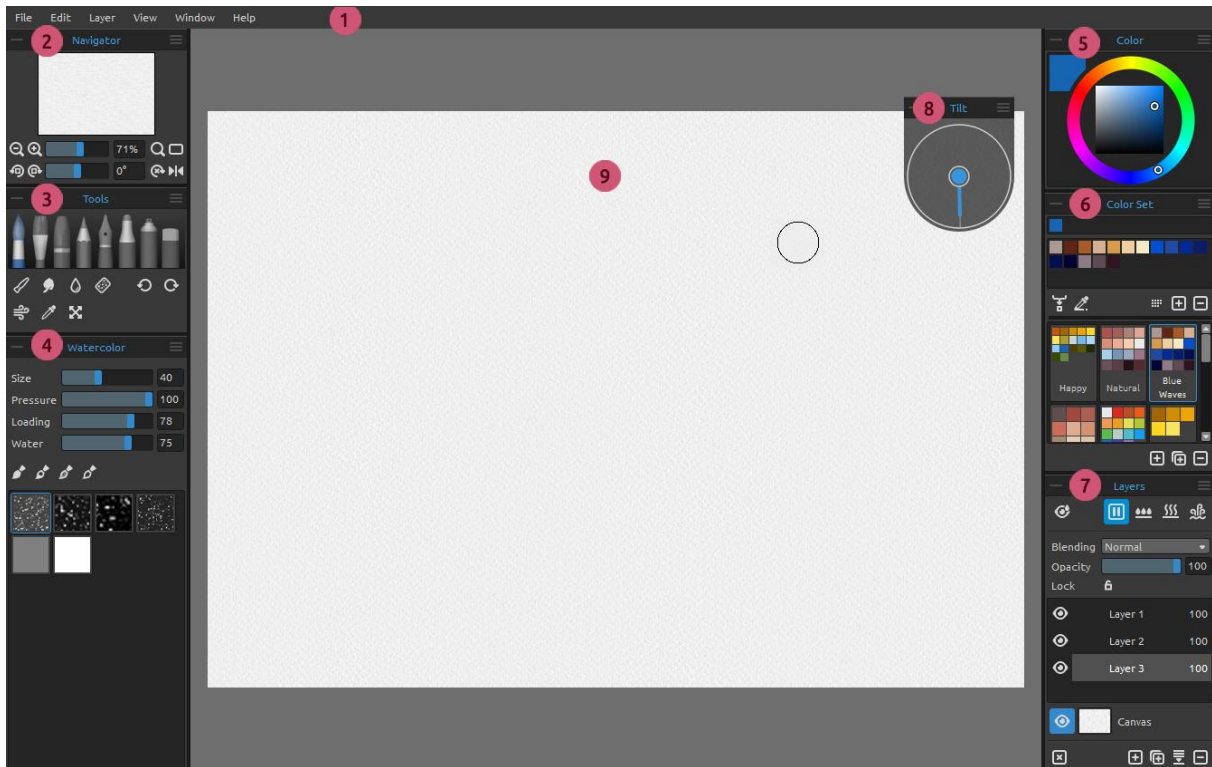
Antes de hacer preguntas por favor lea la **FAQ** en 'support' sección en el sitio web rebelle.escapemotions.com en primer lugar. Si la respuesta no está ahí, por favor agrega la configuración de su equipo a su correo electrónico (Windows / Mac OS, 32 / 64 bits del sistema operativo, procesador, tarjeta gráfica, memoria). Esto nos ayudará a proporcionar respuestas mucho más rápido.

Comunidad

Sigamos en contacto en nuestros canales sociales - haga clic en cualquier icono y visitar nuestras páginas en Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt y Behance.



Interfaz de Rebelle



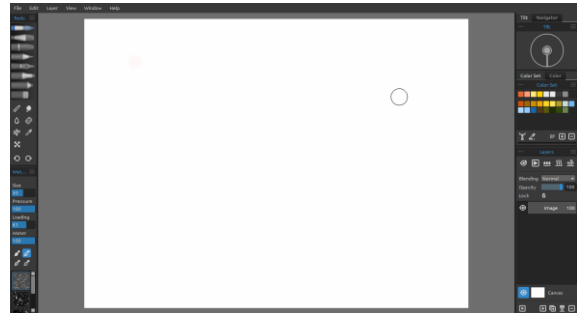
- 1 – Barra de Menú (Menu Bar)
- 2 – Panel de Navegador (Navigator Panel)
- 3 – Panel de Herramientas (Tools Panel)
- 4 – Panel de Propiedades (Properties Panel)
- 5 – Panel de Color (Color Panel)
- 6 – Panel de Conjunto de Colores (Color Set Panel)
- 7 – Panel de Capas (Layers Panel)
- 8 – Panel de Inclinación (Tilt Panel)
- 9 – Lienzo (Canvas)

SUGERENCIA: Paneles de Navegador, Herramientas, Propiedades, Color, Conjunto de Colores, Inclinación y de Capas son acoplables - es posible modificar, cambiar de posición y ajustar la anchura de los paneles. Los paneles ocultan mientras que se pinta en el lienzo detrás de ellos.

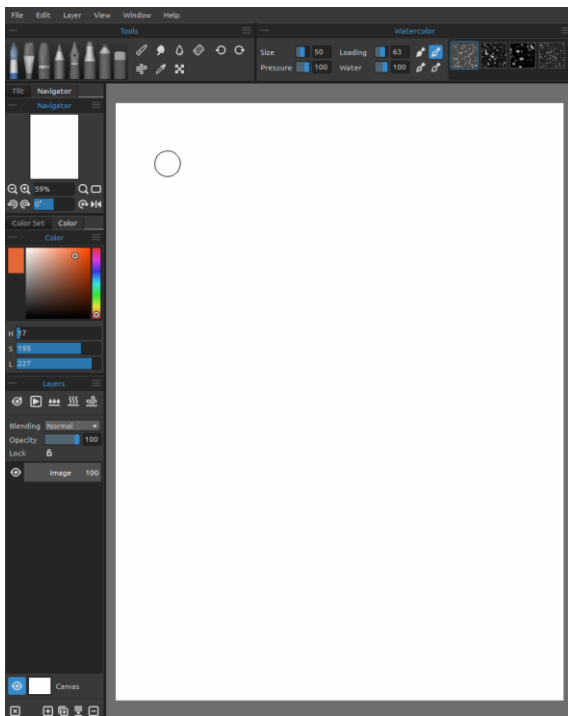
Puede cambiar la interfaz de Rebelle de acuerdo a sus necesidades. Abajo están los ejemplos de diseño de interfaz de usuario:



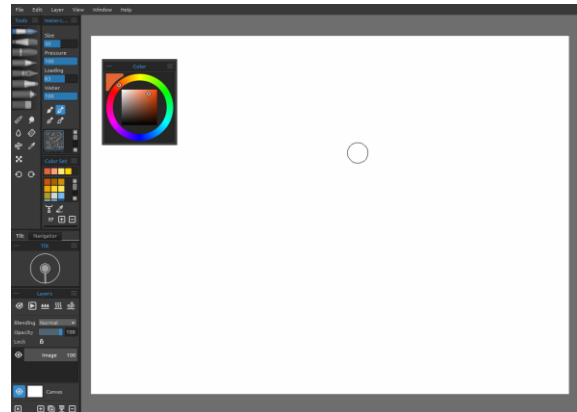
1. Interfaz predeterminada con el Panel de Inclinación no acoplado.



2. Panel de Herramientas y Propiedades en modo vertical en el lado izquierdo, los otros paneles son fusionados en el lado derecho.

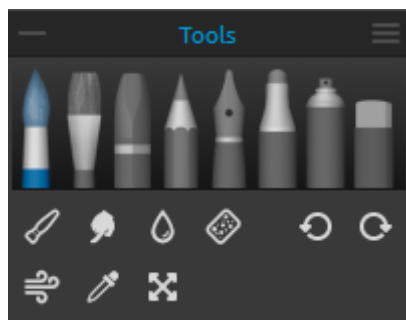


3. Paneles de Herramientas y Propiedades en modo horizontal en la parte superior, los otros paneles son fusionados en el lado izquierdo.



4. Paneles de Herramientas, Propiedades y Conjunto de Colores en modo vertical son fusionados en el lado izquierdo con el Panel de Color no acoplado.

Panel de Herramientas






- **Pinceles:** Acuarela, Acrílico, Pastel, Lápiz, Pluma, Rotulador y Aerógrafo.
- **Borrador**
- **Herramientas:** Fusionar, Manchar, Mojar, Secar, Soplar, Escoger Color y Transformar.
- **Deshacer / Rehacer**


— **Contraer Panel** - Contraiga el Panel de Herramientas. Este botón está presente en todos los paneles de la interfaz de Rebelle.


☰ **Menú de Panel de Herramientas:** Seleccione para **cerrar** el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window menu).


La siguiente imagen muestra el comportamiento de cada técnica de pintura:




-  **Fusionar** - Herramienta para fusionar los colores o marcas de pincel.
-  **Manchar** - Herramienta para manchar los colores o marcas de pincel.
-  **Mojar** - Seleccione la herramienta de mojar para añadir agua a una parte específica del lienzo.

 **Secar** - Seleccione la herramienta de secar para eliminar agua de una parte específica del lienzo.

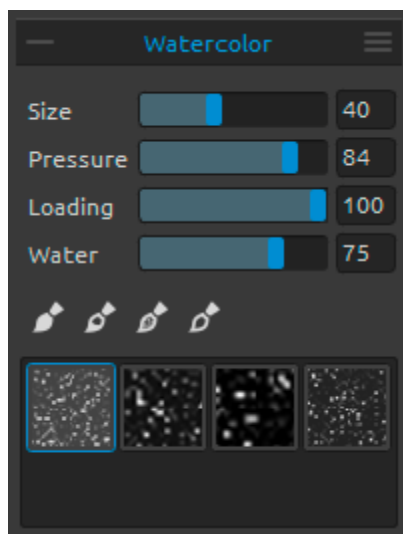
 **Soplar** - Seleccione la herramienta para soplar los colores húmedos.

 **Escoger Color** - Seleccione la herramienta para escoger el color del lienzo.

 **Transformar** - Mueve, escale, rote o voltee la capa seleccionada.

 **Deshacer** - Deshace la última operación de pintura que ha realizada.

 **Rehacer** - Rehace la última operación de deshacer.



Propiedades de Herramienta Acuarela

Los parámetros son predeterminados para simular el comportamiento de los acuarelas. Para efectos diferentes, los parámetros se pueden ajustar de acuerdo a sus necesidades:


Tamaño - Ajuste el tamaño del pincel (1-100).


Presión - Ajuste la presión del pincel (1-100). Si se utiliza la presión del lápiz de la tableta gráfica, puede ajustar la sensibilidad a la presión.


Cargando - Ajuste la cantidad de color cargado al pincel (1-100). - Influya el espesor del pincel.


Agua - Ajuste la cantidad de agua (1-100). Cuanta más agua está aplicada en el pincel, más realista está el efecto de la acuarela que se puede conseguir.

SUGERENCIA: Ajuste "Agua" a 1 para humedecer la capa ligeramente, o ajuste "Agua" a valores superiores para poner más agua a la parte específica del lienzo. No es necesario utilizar mucha agua para obtener efectos bonitos de acuarela.

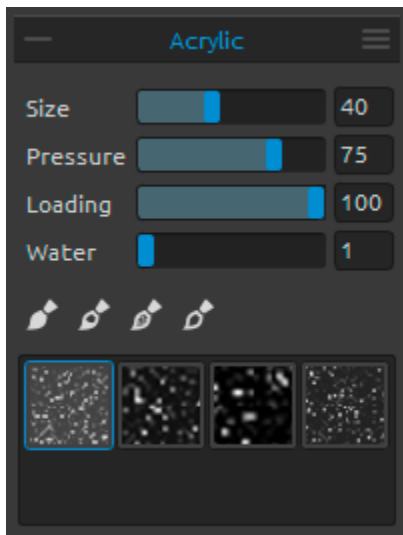
 **Pincel Permanente (Permanent Brush)** - Cuando está activado, el pincel mantiene su color todo el tiempo. Con el control deslizante "Cargando" se puede establecer la cantidad de color que desea cargar al pincel.

 **Pincel Normal (Normal Brush)** - El modo normal del pincel. La cantidad de pigmento cargado al pincel depende del control deslizante "Cargando".

 **Pincel Sucio (Dirty Brush)** - El pincel sucio nunca se va a limpiar a sí mismo y permanece coloreado por el último color cargado en la misma.

 **Pincel Limpio (Clean Brush)** - El pincel limpio no está cargado con cualquier pigmento en sí mismo. Cuando está activado, el pincel se re-colorea por cualquier color que pasa a través del lienzo.

☰ **Menú de Panel de Propiedades** - Restablezca a los valores predeterminados o **cierre** el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).



Propiedades de Herramienta Acrílico

Color de acrílico es el medio húmedo utilizado en su mayoría con pinceles planos. Puede ajustar los parámetros de color de acuerdo a sus necesidades:


Tamaño - Ajuste el tamaño del pincel (1-100).

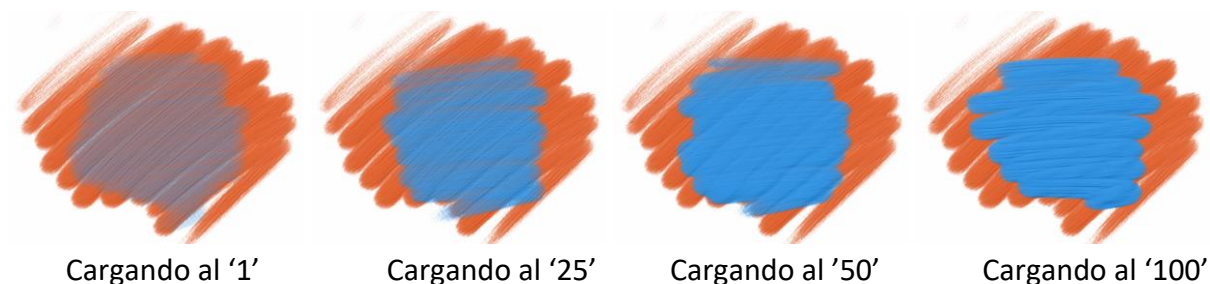
Presión - Ajuste la presión del pincel (1-100) – Influya el espesor del pincel.


Cargando - Ajuste la cantidad de color cargado al pincel (1-100).

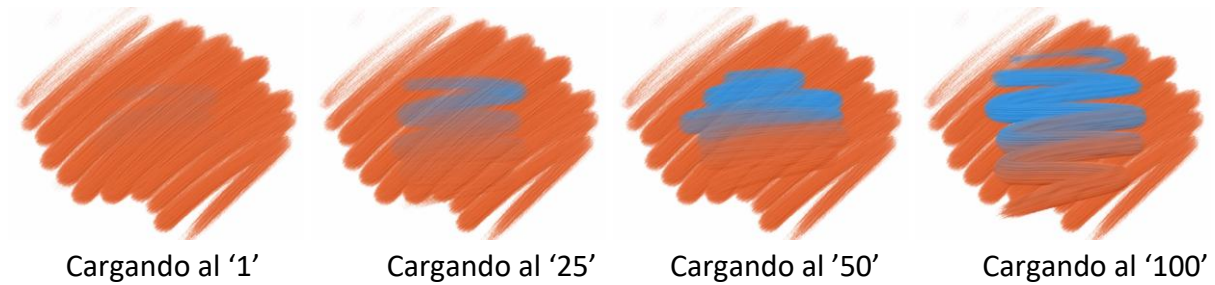
Agua - Ajuste la cantidad de agua en color (1-100).


SUGERENCIA: Ajuste "Presión" y "Cargando" al valor más bajo y obtendrá un pincel fino. Establezca los valores más altos y obtendrá el pincel espeso con una gran cantidad de masa.

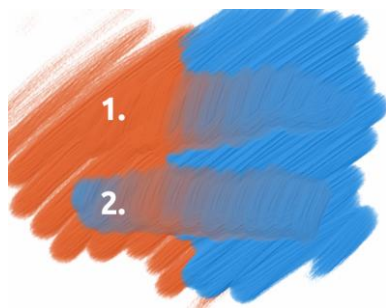
 **Pincel Permanente (Permanent Brush)** - Cuando está activado, el pincel mantiene su color todo el tiempo. Con el control deslizante "Cargando" se puede establecer la cantidad de color que desea cargar al pincel:




 **Pincel Normal (Normal Brush)** - El modo normal del pincel. La cantidad de pigmento cargado al pincel depende del control deslizante "Cargando":

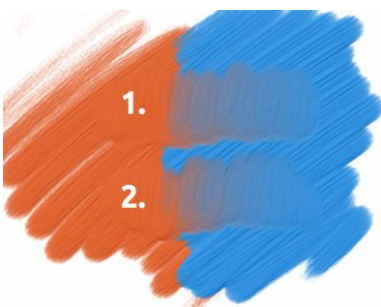


 **Pincel Sucio (Dirty Brush)** - El pincel sucio nunca se va a limpiar a sí mismo y permanece coloreado por el último color cargado en la misma:



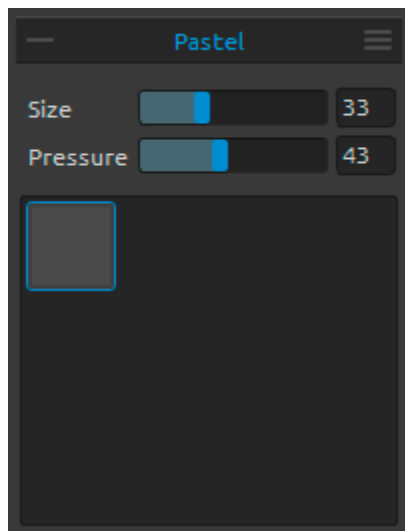
1. **trazo:** el pincel pasa de color naranja a azul.
2. **trazo:** el pincel queda coloreado por el último color cargado en la misma (en nuestro caso es color azul).

 **Pincel Limpio (Clean Brush)** - El pincel limpio no está cargado con cualquier pigmento en sí mismo. Cuando está activado, el pincel se re-colorea por cualquier color que pasa a través del lienzo:



1. **trazo:** el pincel pasa de color naranja a azul. Cuando se suelta, el pincel se limpia.
2. **trazo:** el pincel limpia pinta de nuevo desde el naranja al color azul.

SUGERENCIA: Se puede ajustar los atajos del teclado personalizados para Pincel Permanente, Normal, Sucio y Limpio en panel de Preferencias. Cuando se ajustan atajos en sección Herramientas (Tools), el atajo activará el pincel particular. Cuando se ajustan los atajos en sección Herramientas - mantener (Tools - hold) el pincel se activará sólo cuando el atajo está mantenido.

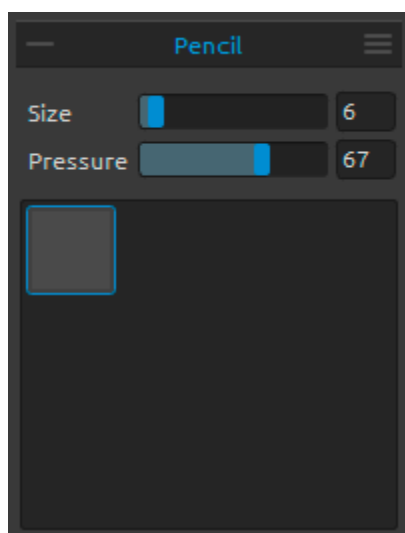


Propiedades de Herramienta Pastel

Pastel es un medio seco en la forma de un palo, que consiste en pigmento en polvo puro y un aglutinante. Puede ajustar los parámetros de acuerdo a sus necesidades:

Tamaño - Ajuste el tamaño del pastel (1-100).

Presión - Ajuste la presión del pastel (1-100) – Influya el espesor del pastel.

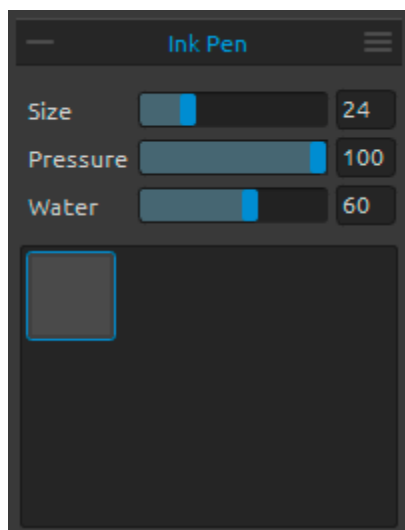


Propiedades de Herramienta Lápiz

Lápiz de color es un medio artístico construida de un núcleo estrecho y pigmentada encerrado en una caja cilíndrica de madera. Puede ajustar los parámetros de acuerdo a sus necesidades:

Tamaño - Ajuste el tamaño del lápiz (1-100).

Presión - Ajuste la presión del lápiz (1-100) – Influya el espesor del lápiz.



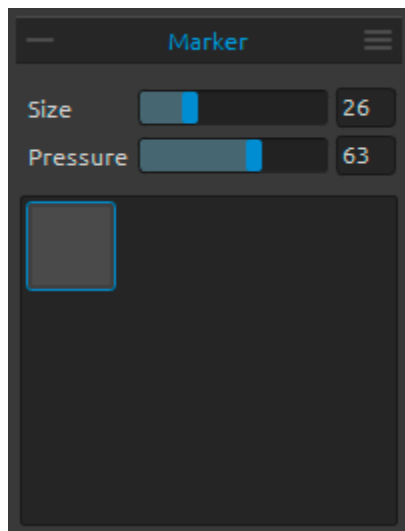
Propiedades de Herramienta Pluma

La tinta es un líquido que contiene pigmentos o colorantes. Puede ajustar los parámetros de acuerdo a sus necesidades:

Tamaño - Ajuste el tamaño de la pluma (1-100).

Presión - Ajuste el espesor de la pluma (1-100).

Agua - Ajuste la cantidad de agua en color (1-100).

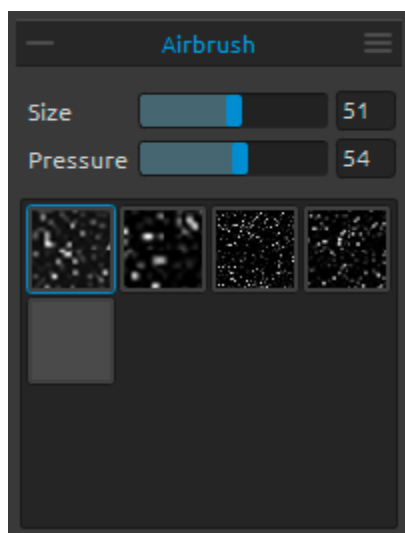


Propiedades de Herramienta Rotulador

Rotulador es una pluma que tiene su propia fuente de tinta y generalmente una punta hecha de fibras porosas y presionadas tales como fieltro. Puede ajustar los parámetros de acuerdo a sus necesidades:

Tamaño - Ajuste el tamaño del rotulador (1-100).

Presión - Ajuste el espesor del rotulador (1-100).

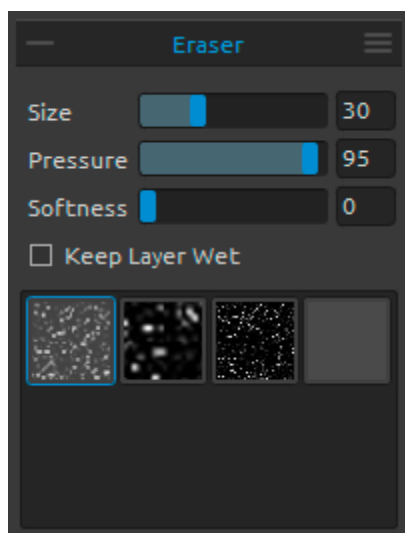


Propiedades de Herramienta Aerógrafo

Aerógrafo es una herramienta pequeña, operada por aire que rocía diversos medios incluyendo la tinta y el tinte. Puede ajustar los parámetros de acuerdo a sus necesidades:

Tamaño - Ajuste el tamaño del aerógrafo (1-100).

Presión - Ajuste la presión del aerógrafo (1-100) – Influya la densidad del aerógrafo.



Propiedades de Herramienta Borrador

Tamaño - Ajuste el tamaño del borrador (1-100).

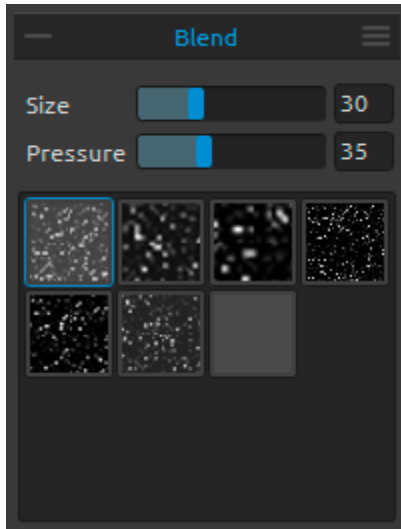
Presión - Ajuste la presión del borrador (1-100).

Suavidad - Seleccione la suavidad. Un valor alto hace que el borrador es más suave, mientras que un valor bajo rasca el papel y deja la estructura del papel más visible.

Mantener Capa Húmeda - Active esta opción si desea que el borrador mantiene el área borrada húmeda para pintura posterior. El borrador seque completamente el área borrada por defecto.

SUGERENCIA 1: Ajuste "Presión" a los valores bajos y borrador será ligeramente rayar la pintura.

SUGERENCIA 2: Puede ajustar la punta del borrador de un lápiz de tableta gráfica a borrador en Rebelle via Preferencias -> Herramientas (mantener) / Preferences -> Tools (hold). Seleccione Borrador y lo ajuste a Lápiz (Borrador) en la parte inferior de la ventana.



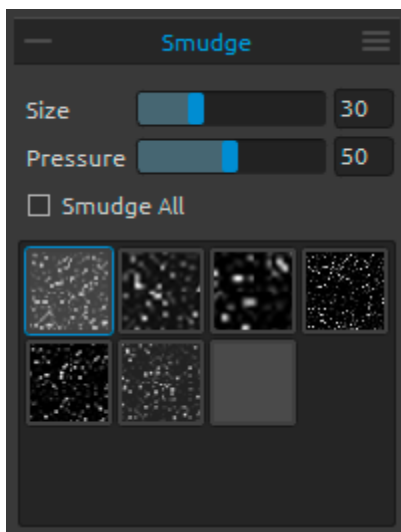
Propiedades de Herramienta Fusionar

Esta herramienta fusione los colores y pinceladas.

Tamaño – Ajuste el tamaño de la herramienta Fusionar (1-100).

Presión - Ajuste la presión de la herramienta Fusionar (1-100).

SUGERENCIA: Puede fusionar colores con el toque de un dedo en las tabletas con pantallas táctiles. Puede cambiar esto en cualquier momento en el panel de Preferencias.



Propiedades de Herramienta Manchar

Esta herramienta mancha las partes húmedas y secas de la pintura.

Tamaño - Ajuste el tamaño de la herramienta Manchar (1-100).

Presión - Ajuste la presión de la herramienta Manchar (1-100).

Manchar Todo - Active esta opción si desea manchar la pintura húmeda y seca. Cuando se desactiva, herramientas mancha sólo partes húmedas de la pintura:

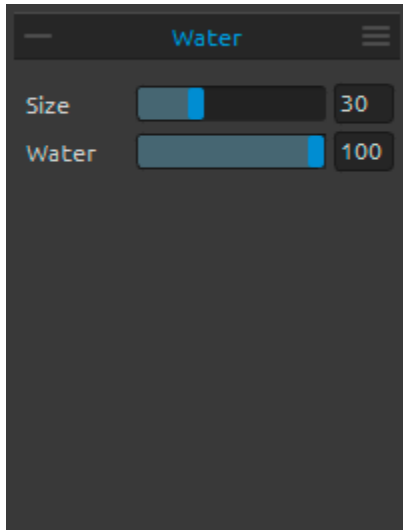
Manchar - sólo húmeda

Manchar Todo - húmeda y seca



En cada uno de los Paneles de Herramientas se puede elegir diversas estructuras del pincel.

Nota: Las texturas del pincel son accesibles a través del menú: Ayuda -> Mostrar Carpeta de Bibliografía (Help -> Show Library folder), donde se puede pegar cualquier pincel a la carpeta "Brushes" (imagen del pincel debe ser de 512x512 píxeles y en formato PNG).

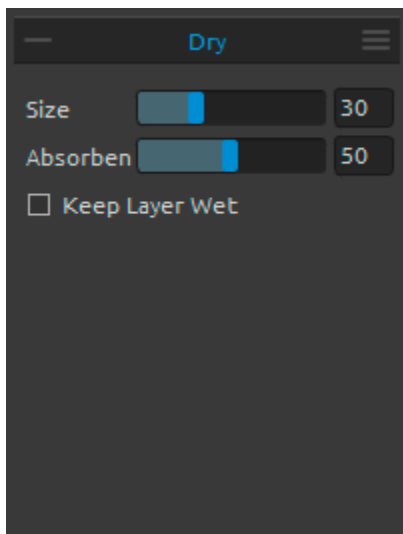


Propiedades de Herramienta Mojar

Tamaño - Ajuste el tamaño de la herramienta Mojar (1-100).

Agua - Seleccione una cantidad de agua.

Cuanta más agua se selecciona, el más húmedo el lienzo se pone.



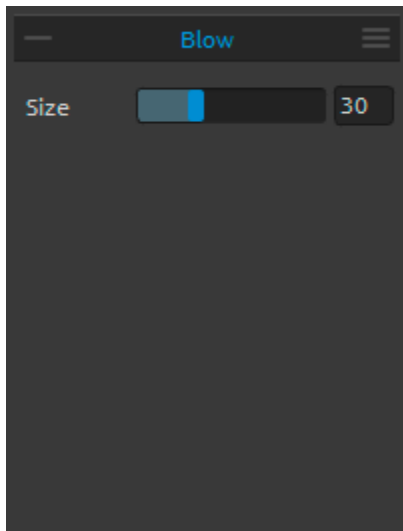
Propiedades de Herramienta Secar

Tamaño - Ajuste el tamaño de la herramienta Secar (1-100).

Absorbencia - Seleccione un poder de absorción del lienzo. Cuanto mayor es el número seleccionado, el más rápido la agua se absorbe.

Mantener Capa Húmeda - Active esta opción si desea que la herramienta Secar mantiene el área secada húmeda para pintura posterior. La herramienta Secar seque completamente el área por defecto.

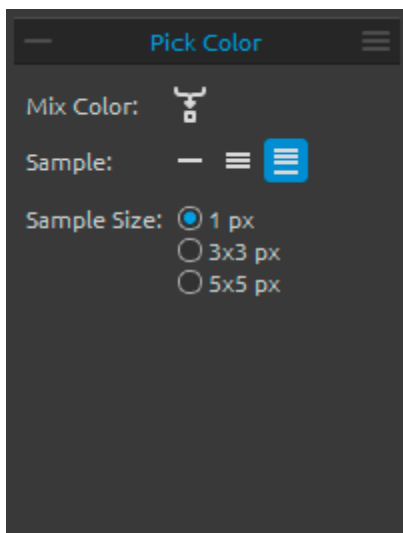
Nota: Las Herramientas Mojar y Secar automáticamente activan modo de 'Mostrar Húmedo'. Puede cambiarlo a través Menú: Archivo -> Preferencias -> Herramientas (File -> Preferences -> Tools) donde desactive la opción 'Mostrar capa húmeda cuando se utiliza la herramienta Mojar o Secar'.



Propiedades de Herramienta Soplar


Esta herramienta sopla un color que es húmedo en la dirección de su movimiento.

Tamaño - Ajuste el tamaño de la herramienta Soplar (1-100).






Propiedades de Herramienta Escoger Color

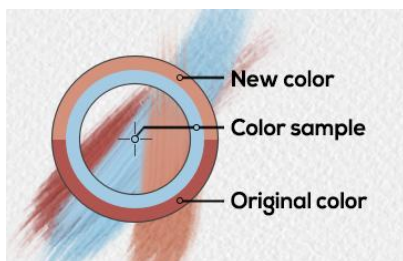
Esta herramienta le permite escoger color de la capa y del lienzo y mezclarla con otro color.

 **Mezclar Colores** - Presione el botón "Mezclar Colores" o mantenga la tecla "X" para mezclar el color escogido con el color anterior.

Muestra:

-  **Capa** - El color se escogió sólo de una capa activa.
-  **Todas Capas** - El color se escogió de todas las capas excepto un color del lienzo de fondo.
-  **Lienzo** - El color se escogió de todas las capas que incluyendo el lienzo de fondo.

Tamaño de Muestra - El tamaño promedio de la muestra.

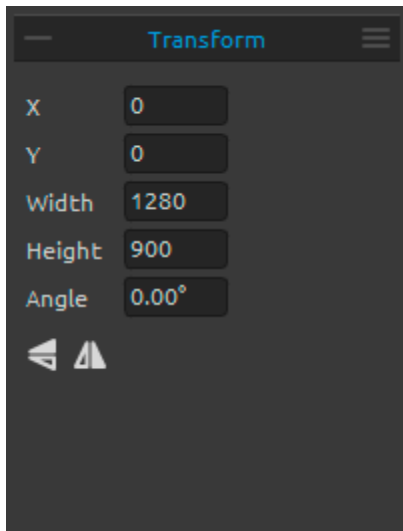


Cuando la herramienta Escoger Color se selecciona el cursor cambia a un círculo con tres zonas de colores diferentes:

Color Original - El color seleccionado.

Muestra de Color (Sample) - El color del lienzo debajo del disco.

Color Nuevo (New Color) - El color seleccionado nuevo.



Propiedades de Herramienta Transformar

Transforme la capa actual y su posición.

X - Ajuste la posición X de la capa.


Y - Ajuste la posición Y de la capa.


Cuando ambas posiciones se establecen a 0, la capa se transforma al lado izquierdo y superior del lienzo.

Anchura - Ajuste la anchura de la capa.

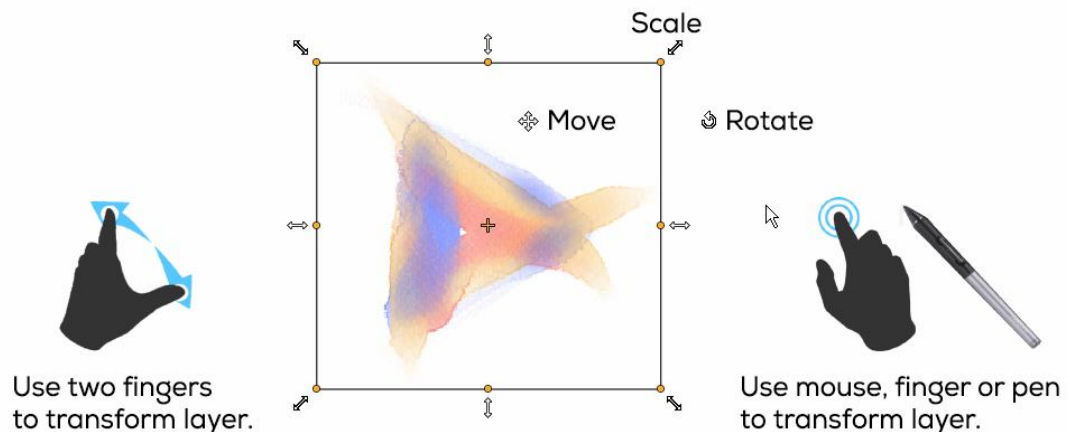
Altura - Ajuste la altura de la capa.

Ángulo - Ajuste el ángulo de la rotación.

 **Voltear Verticalmente** - Voltee la capa verticalmente.

 **Voltear Horizontalmente** - Voltee la capa horizontalmente.

La siguiente imagen muestra cómo utilizar la Herramienta Transformar con el ratón, stylus de la tableta y el toque:



Mover - Mueve una capa transformada.

Escalar - Escale para aumentar o reducir una capa transformada en relación a su esquina superior izquierda. Puede escalar una capa horizontalmente, verticalmente o ambos. Utilice teclado *Shift* para escalar proporcionalmente. Utilice teclado *Alt* para escalar una capa con respecto a su centro.


Rotar - Herramienta rote una capa transformada alrededor de su centro. Utilice teclado *Shift* para bloquear la rotación en ángulos de 45 grados.


Mueve, escape y rote con ratón, stylus o con el toque. Utilice dos dedos para mover, rotar y escalar la capa simultáneamente. Más información sobre el soporte táctil en Rebelle se puede encontrar en la sección 'Soporte Multitáctil' (Multi-touch Support).

Panel de Navegador




Utilice el panel de Navegador para cambiar con rapidez la vista de la pintura utilizando una visualización en miniatura. El cuadro negro del navegador corresponde al área visible actualmente en la ventana.

 **Reducir** - Reduzca la vista de la pintura (a un tamaño mínimo de 5%).

 **Aumentar** - Aumente la vista de la pintura (a un tamaño máximo de 2000%).

Control de Zoom - Ajuste el zoom utilizando el control de zoom (1 - 2000%).


 **Restablecer Zoom** - Compruebe el valor de zoom aquí. Pulse el botón para restablecer el zoom al 100%.


 **Encajar en Pantalla** - Encaje el lienzo en la pantalla.


 **Rotar Sinistorso** - Rote la ventana gráfica sinistorso.

 **Rotar Dextrorso** - Rote la ventana gráfica dextrorso.

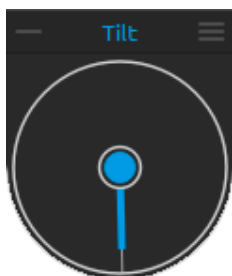
Control de Rotación - Ajuste el valor de rotación con el control de rotación (-180° - 180°).

 **Restablecer Rotación** - Pulse el botón para restablecer el valor de rotación al 0°.

 **Voltear** - Voltee la ventana gráfica. Herramienta Voltear en panel de Navegador voltea la ventana gráfica de forma no destructiva y no transforma el imagen. El botón está activado cuando la ventana gráfica está volteada.

 **Menú de Panel de Navegador** - Cambie a **Escala de grises** o **cierre** el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

Panel de Inclinación



Herramienta inclinación afecta el movimiento de pintura húmeda y está representado por un círculo con un puntero, que se puede mover y rotar. Active / desactive la inclinación haciendo clic en el círculo central. Establezca la dirección y el ángulo de la inclinación del lienzo haciendo clic en el puntero. Cuanto más larga es la línea de la inclinación, el mayor es el ángulo.

Nota: La velocidad de chorreados de color depende de la inclinación del lienzo, cantidad de agua y color en la pintura.

- ☰ **Menú de Panel de Inclinación**
 - **Bloquear Inclinación al Lienzo** - Bloquee la inclinación para mantener su dirección cuando rota el lienzo.
 - **Usar Acelerómetro** - Utilice el acelerómetro de la tableta gráfica para influir la inclinación del lienzo y flujo del color mediante la inclinación de la tableta. Puede ajustar la sensibilidad del acelerómetro en Preferencias - > Herramientas (Preferences -> Tools).
 - **Centrar Acelerómetro** - Centre el acelerómetro para establecer un grado cero.
 - **Cerrar** - Cierre el Panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

Panel de Color



Elija su color del pincel en Panel de Color.

Color Actual - Ajuste el color actual.

Paleta de Color - Seleccione el color del pincel desde la paleta de colores o introduzca parámetros numéricos exactos para establecer su color requerido.

Puede cambiar entre HSL y RGB modelos de color:

H - Matiz del Pincel (0 - 359)

S - Saturación del Pincel (0 - 255)

L - Luminancia del Pincel (0 - 255)

o

R - Red / Rojo (0-255)

G - Green / Verde (0-255)

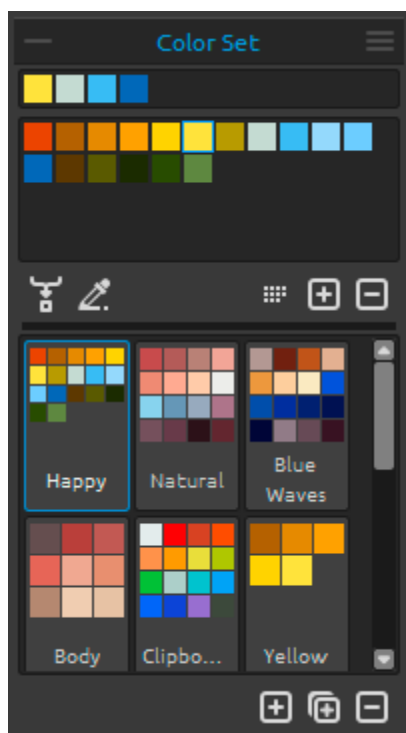
B - Blue / Azul (0-255)

Nota: RGB es un modelo de color dependiente del dispositivo - diferentes dispositivos / monitores pueden reproducir un valor RGB determinado de manera diferente.

☰ **Menú de Panel de Color** - Cambie entre la paleta **circula** y paleta **cuadrada**, muestre o oculte **controles deslizadores**, cambie entre **HSL** y **RGB** paleta de color o seleccione **cerrar** panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

TIP: Puede ajustar atajos de teclado personalizados para aumentar / disminuir el matiz, saturación y luminancia desde el panel de Preferencias. También es posible ajustar la sensibilidad del ajuste.


Panel de Conjunto de Colores





Puede elegir su color del pincel también en Panel de Conjunto de Colores.

Conjunto de últimos colores usados - Puede crear sus colores personalizados escogiendo y haciendo clic en el color en la paleta de colores. La última color utilizada se ordenará en el primer lugar.




Conjunto de colores - Una paleta del conjunto de colores seleccionado. Puede agregar colores personalizados - se guardarán para un proyecto de pintura adicional aun cuando una aplicación está cerrada.

 **Mezclar Colores** - Presione el botón "Mix Colors / Mezclar Colores" o mantenga la tecla "X" para mezclar el color escogido con el color anterior. Se puede mezclar colores de conjunto de color, de la paleta o del lienzo. *Ejemplo: Si quiere que su color rojo a ser más naranja en el tinte, haga clic en la muestra de color naranja o de píxeles de color naranja sobre lienzo - el espectro se moverá hacia el tinte rojo-anaranjado. Cuanto más se hace clic en el color naranja, el tono más naranja se pone.*

 **Usar Trazado de Color** - Cuando está seleccionado, el color es recogido automáticamente de la capa de trazado. Establezca una capa activa como una capa de trazado de referencia desde el Menú de Panel de Capas o desde Barra de Menú -> Capa -> Capa de Trazado (un pequeño T en la vista previa de capa aparecerá). Esta capa es una guía para las formas y colores a su pintura.

 **Ordenar por Matiz** - Ordene colores por su valor de Matiz. Cuando desactivado, el color último añadido se ordenará como primero.

 /  - Agrega y elimina colores personalizados desde Conjunto de Colores.

Conjuntos de Colores Personalizados - Cree su propio conjunto de colores. Haga clic en el botón  para agregar el nuevo conjunto, el botón  para duplicar el conjunto seleccionado o  para eliminar conjunto seleccionado.

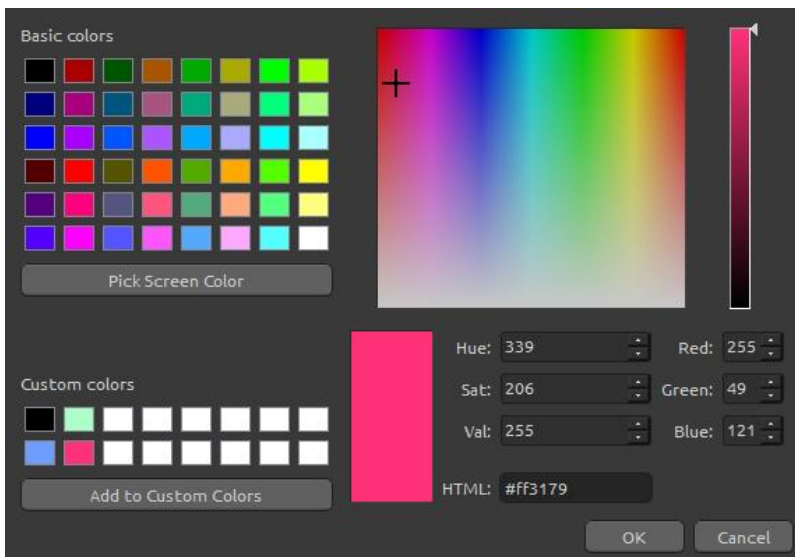
Puede **cambiar el orden** de conjuntos con arrastar y soltar o **cambiar el nombre** del conjunto seleccionado haciendo doble clic.

☰ Menú de Panel de Conjunto de Colores:

- **Mostrar nombres de colores** - Muestre nombres de colores. Puede cambiar el nombre de color seleccionado haciendo doble clic.
- **Crear conjunto de colores de imagen** - Cree un conjunto de colores del imagen seleccionado.
- **Cerrar** - Cierre el panel de Conjunto de Colores. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

Paleta de Colores de Sistema

Después de hacer clic en un color actual en la esquina superior izquierda del Panel de Color, una nueva ventana de Seleccionar color con una Paleta de Colores del Sistema aparece. Esta paleta se ve y se comporta de manera diferente en Mac OS y Windows:



Paleta de Colores de Sistema en Windows



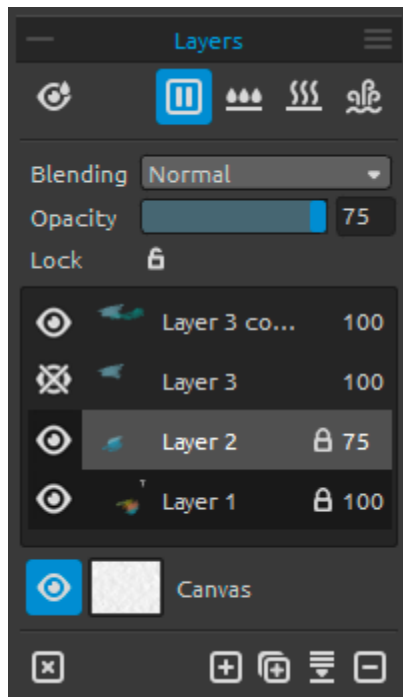
Paleta de Colores de Sistema en Mac OS


Para usuarios de Windows:


Puede escoger cualquier color de la pantalla haciendo clic en un botón de "Pick Screen Color". Al pasar por encima de su pantalla verá HSV, RGB y HTML parámetros de un color.


El uso de la opción 'Custom Colors' en la ventana de Paleta de colores para guardar los colores no es necesario. Si desea guardar su color personalizado, le recomendamos que utilice el botón "Agregar / Add" directamente en el Panel de la Paleta.


Panel de Capas




 **Mostrar Húmedo** - Muestre las partes húmedas de la capa actual.

 **Pausar Difusión** - Pause la difusión. Cuando está pausada, el botón está marcado.

 **Humedecer Capa** - Humedece la capa actual.


 **Secar Capa** - Seque la capa actual, el lienzo no es húmedo.


 **Secar Rápido** - Seque la capa actual, el agua se elimina de la pintura, pero el lienzo permanece húmedo.

Note: Al cambiar capas, la capa actual se seca rápida (el agua se seca, pero el lienzo permanece húmedo) y la capa nueva es seleccionada después.

Fusión - 23 modos de fusión: Normal, Oscurecer, Multiplicar, Subexponer Color, Subexposición Lineal, Aclarar, Trama, Sobreexponer Color, Sobreexposición Lineal, Superponer, Luz Suave, Luz Fuerte, Luz Intensa, Luz Lineal, Luz Focal, Mezcla Definida, Diferencia, Exclusión, Restar, Tono, Saturación, Reguladores y Luminosidad.

Opacidad - Ajuste la opacidad de la capa. (0-100).

 **Bloquear Capa** - Bloquee la capa o capas seleccionadas para protegerlos de cambios no deseados. Capa de trazado se bloqueará de forma predeterminada.


 **Ojo** - Muestra u oculta la capa activa.

Letra T en vista previa de Capa - Esta letra indica una capa de trazado. Seleccione una capa de una Lista de capas, establezca esta capa como capa de trazado de referencia desde Menú: Capa -> Capa de Trazado (Layer -> Tracing Layer). Esta capa es una guía para las formas y colores a su pintura - puede ser una imagen o una foto.


Lienzo - Elija entre 10 texturas y 15 colores del lienzo.

Se puede controlar la visibilidad de la textura del lienzo utilizando el control **Visibilidad de Textura** (0-100) en la ventana Seleccionar Lienzo.

Se puede controlar escalado de la textura del lienzo utilizando el control **Escalado de Textura** (50-400%) en la ventana Seleccionar Lienzo.


SUGERENCIA: Haga clic en el ojo  al lado de un icono del lienzo para mostrar u ocultar la textura del lienzo. Cuando se oculta, se puede guardar la pintura con el fondo transparente.


Puede encontrar más información acerca de las texturas del papel en la sección 'Lienzos Artísticos'.

 **Limpiar Capa** - Limpie el contenido de la capa (atajo *Del*).

 **Nueva Capa** - Agrega una nueva capa.

 **Duplicar Capa** - Duplique capa o capas activas.


 **Fusionar Capas** - Fusione más capas en una capa. Si una sola capa está seleccionada, se fusionará automáticamente con la capa debajo de ella.

 **Eliminar Capa** - Elimine la capa o más capas seleccionadas.

TIP: Arrastre la capa seleccionada arriba de cualquiera de estos botones para ejecutar sus funciones en esa capa.

Se puede **cambiar el nombre** de una capa activa con un doble clic sobre ella en una Lista de Capas.

Se puede arrastrar y soltar las capas para acomodarlos en el **orden deseado**.

 **Menú de Panel de Capas** - Seleccione una **Capa de Trazado** o **cierre** el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

Barra de Menú

Archivo - Contiene acciones relacionadas con cargar, guardar, exportar y publicar sus pinturas.

Editar - Contiene artículos relacionados con la edición del proceso de pintura y el lienzo.

Capa - Contiene acciones relacionadas con las capas.

Vista - Contiene acciones relacionadas con la ventana gráfica.

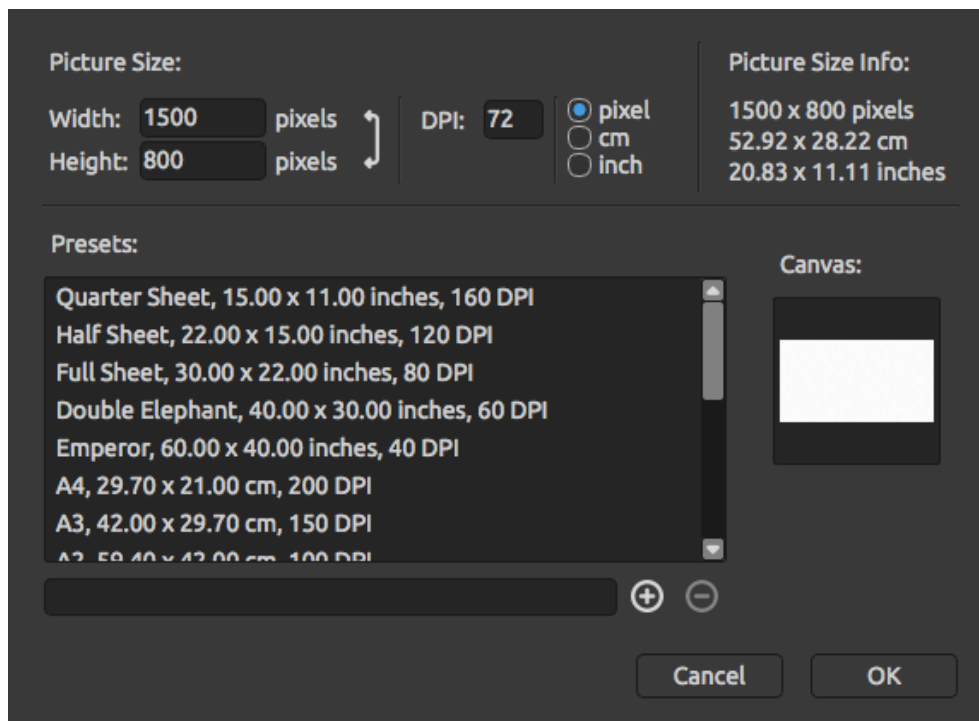
Ventana - Contiene acciones relacionadas con la interfaz de usuario.

Ayuda - Contiene acciones que permiten obtener ayuda de la aplicación, o buscar actualizaciones en la página web.

Menú de Archivo

El Menú de Archivo contiene acciones relacionadas con su pintura de la siguiente manera:

Nuevo... - Abre el cuadro de diálogo que le permite crear una nueva pintura con los nuevos ajustes. Puede establecer la anchura y la altura de la nueva imagen en pixels, centímetros o inches y una DPI de la imagen; ajuste la textura y color del lienzo, la visibilidad y escalado de la textura (más sobre los papeles en la sección 'Lienzos Artísticos'):



También puede elegir entre variedad de ajustes de tamaño del lienzo o agregar / eliminar ajustes preestablecidos usando los botones \oplus / \ominus .

Después de hacer clic en un icono de Lienzo, una nueva ventana aparece con una elección de lienzos artísticos preestablecidos.

Según DPI valor que se establece, información sobre el tamaño del imagen se calcula automáticamente tanto en centímetros y pulgadas.

Nota: Tenga en cuenta que el establecimiento de las resoluciones más grandes para su imagen puede retrasar su ordenador; especialmente si se utiliza una gran cantidad de agua en la pintura.

Abrir... - Abre el cuadro de diálogo que le permite cargar una imagen desde disco.

Abrir Reciente - Abre una de las últimas pinturas guardadas.

Guardar... - Guarde su pintura. Si no ha guardado anteriormente, se le pedirá que introduzca el nombre.

Guardar Como... - Guarde una copia de su pintura actual como una nueva en formatos de reb, .png, .jpg, .bmp y .tif.

Guardar Iterativo - Guarde versiones numeradas secuencialmente de una imagen. La primera vez, "_1" se añade al nombre del archivo. Posteriormente, cada vez el número se incrementa en 1 y se crea un nuevo archivo numerados secuencialmente.

Importar... - Importe una imagen en formatos.png, .jpg, .bmp y .tif como la nueva capa.

Publicar... - Publique su pintura en la Galería de Rebelle. Introduzca el nombre de la pintura, opcionalmente escriba una descripción y etiquetas.

Preferencias de Publicar... - Un sub-menú contiene preferencias de la Galería.

Preferencias... - Ajuste Preferencias General, Preferencias de Herramientas, de Paleta y del Teclado. Puede encontrar más información en la sección 'Preferencias' más adelante en el manual.

Quitar - Cierre la aplicación. (*Sólo en Windows*).

*SUGERENCIA: También puede **arrastrar y soltar (Drag & Drop)** una imagen desde cualquier aplicación, archivo o navegador de Internet directamente a Rebelle si la aplicación lo permite.*

Para obtener más información sobre cómo crear, cargar y guardar sus pinturas, consulte la sección 'Crear, Cargar y Guardar Pinturas' más adelante en el manual.

Menú de Editar

Deshacer - Deshace la última operación de pintura que ha realizado. Número de pasos para deshacer depende de la memoria de su ordenador. Número máximo de estos pasos es 30.

Rehacer - Rehace la última operación de deshacer.

Menú de Capa

Nueva Capa - Agrega una nueva capa.

Duplicar Capa - Duplica capa o capas activas.

Fusionar Capas - Fusione capas en una sola capa.

Eliminar Capa - Elimine capa o capas activas.

Mostrar Capa- Muestre u oculte la capa individual.



Capa de Trazado - Establezca una capa activa como una capa de trazado de referencia (un pequeño T en vista previa de Capa aparecerá). Esta capa es una guía para las formas y colores a su pintura - puede ser una imagen o foto. Puede ajustar la capa de trazado también desde el menú de panel de capas.

Usar Trazado de Color - Cuando es seleccionado, un color es recogido automáticamente de la capa de trazado.

Transformar Capa - Mueve y escale la capa activa.

Limpiar Capa - Limpia la capa.

Menú de Vista

Aumentar - Aumente la vista de la pintura (a tamaño máximo de 2000%).

Reducir - Reduzca la vista de la pintura (a un mínimo del 5%).

Aumentar al 100% - Comprueba el valor de zoom. Pulse el botón para restablecer el zoom al 100%.

Encajar en Pantalla - Encaje el lienzo en la pantalla.

Escala de grises - Vea el lienzo en escala de grises.

Mostrar Cursor - Muestre u oculte el cursor.

Permanecer Arriba - Aplicación permanecerá siempre en la parte superior de otras aplicaciones.

Pantalla Completa - Cambie la ventana de la aplicación en modo de pantalla completa. (Presione *Esc* para salir).

Menú de Ventana

Herramientas - Muestre u oculte el Panel de Herramientas.

Propiedades - Muestre u oculte el Panel de Propiedades.

Color - Muestre u oculte el Panel de Color.

Conjunto de Color - Muestre u oculte el Panel de Conjunto de Color.

Inclinación - Muestre u oculte el Panel de Inclinación.

Navegador - Muestre u oculte el panel de Navegador.

Capas - Muestre u oculte el Panel de Capas.

Mostrar Paneles - Muestre u oculte los Paneles para conseguir más espacio para la pintura.

Restablecer a predeterminado - Restablezca la interfaz a interfaz predeterminada.

Menú de Ayuda

Ayuda - Abra este Manual de Usuario.

Enviar Comentarios... - Envíenos sus comentarios si usted tiene cualquier problema, una idea o simplemente le gusta el programa. Puede elegir entre 3 tipos de comentarios:

Bravo - ¿Te gustaría expresar cómo genial Rebelle es? Entonces...

Idea - ¿Tiene alguna característica que sería una gran adición a Rebelle? Entonces...

Bug - ¿Encontró cualquier comportamiento curioso al utilizar Rebelle? Entonces...

... introduzca su correo electrónico y mensaje - leemos cada uno. ☺

Feedback type:

Bravo Idea Bug

Email:

email@email.com

Message:

Página web de Rebelle - Enlace a la página web: rebelle.escapemotions.com

Intro Tutorial - Muestra el Intro Tutorial. Este tutorial le guiará a través de las herramientas más esenciales en Rebelle.

Acerca de Rebelle - Obtenga un poco de información básica acerca de Rebelle, copyright y créditos.

Mostrar Carpeta de Biblioteca ... - Muestra carpeta donde se guardan los pinceles, datos, documentos y lienzos.

Buscar actualizaciones... - Este botón es visible cuando hay nuevas actualizaciones disponibles.

Preferencias

Ajuste Preferencias General, Preferencias de Herramientas, de Paleta y del Teclado.

- **General**
 - Pantalla de Inicio - Mostrar cuadro de diálogo de "Nueva Pintura" al inicialización de la aplicación - Marque esta opción si desea que el cuadro de diálogo "Nueva Pintura" abre cada vez que inicie la aplicación.
 - Opciones de tablet - Seleccione Usar el posición del ratón o stylus y dispositivo Wacom (WinTab) o Microsoft Ink. Reinicié de Rebelle es necesario para aplicar los cambios.
 - Habilitar multi-toque - Desmarque esta opción si desea desactivar soporte multi-táctil en Rebelle.
 - Interfaz - Ajuste la escala para cambiar el tamaño de la interfaz (70-200%).
 - Lienzo - Aumentar al cursor - Marque esta opción si desea aumentar al cursor y no al centro del lienzo.
 - Compresión Jpeg - Establezca la calidad del archivo Jpeg.
 - Sensibilidad de Box de Editar - Ajuste la sensibilidad de editar del spinbox para el ratón o tableta gráfica (1-100).
 - Idioma - Seleccione el idioma de la interfaz. Seleccione si desea actualizar los idiomas automáticamente.

- **Herramientas**
 - Pinceles - Seleccionar el último pincel usado cuando el color es escogido de la paleta - Marque esta opción si desea que el último pincel usado para ser seleccionado de forma automática después de escoger un color del Panel de Color.
 - Mostrar capa húmeda cuando se ulitiza herramienta Mojar o Secar - Marque esta opción si desea que herramientas Mojar y Secar activan el modo Mostrar Húmedo.
 - Lazy Mouse - Ajuste la fuerza del Lazy Mouse (0-10). El mayor es número de control de Lazy Mouse, las líneas más suaves se pueden pintar.
 - Acelerómetro - Ajuste la sensibilidad del acelerómetro (1-10).

- **Paleta**
 - Tamaño de Muestra de Color de Trazado - Elija el tamaño promedio de la muestra de trazado de color (1 píxel, 3x3 píxeles, 5x5 píxeles).
 - Mezcla de Color - Ajuste la sensibilidad de Mezcla de Color (1-100). La sensibilidad influye el número de pasos entre dos colores mezclados. Cuando la sensibilidad es baja, se requieren menos pasos (clics) para alcanzar el segundo color de la mezcla. Cuando la sensibilidad es alta, se necesita más clics para alcanzar el segundo color mezclado.
 - Ajustar color con el atajo del teclado (1-10). - Ajuste la sensibilidad de atajos para ajustar colores.

- **Teclado** - Establezca los atajos de teclado personalizados. Haga clic en Restablecer para restablecer el atajo actual. Haga clic en Restablecer Todos para restablecer todos los atajos.

Haga clic en **OK** para confirmar los cambios realizados en Preferencias o **Cancelar**, si no lo desea.

Empezar a Pintar

Opciones de flujo de trabajo

Empezar una nueva pintura con el lienzo en blanco

1. Haga clic en Archivo -> Nuevo... y una nueva ventana aparecerá.
2. Establezca una anchura, una altura de la imagen, la textura del papel y DPI de imagen.
3. Elija el color desde el Panel de Color o Conjunto de Colores.
4. Elija una herramienta, ajuste el tamaño del pincel y otros parámetros en el Panel de Propiedades y empiece a pintar.

Empezar con una foto o una imagen de referencia


1. Haga clic en Archivo -> Abrir... y elija su imagen de referencia.
2. Haga clic en Agregar Capa en Panel de Capas para crear una nueva capa en la parte superior de la capa de referencia.
3. Elija el color desde el Panel de Color o Conjunto de Colores.
4. Elija una herramienta, ajuste el tamaño del pincel y otros parámetros en el Panel de Propiedades y empiece a pintar.


Puede importar un dibujo previamente escaneada o dibujado en un software tercero en formato .png, .jpg, .bmp y .tif haciendo clic en Menú -> Archivo -> Importar... (File -> Import...).

También puede **arrastrar y soltar** una imagen desde cualquier aplicación o navegador de Internet directamente a Rebelle como una nueva capa.

Trabajar con Agua

Al pintar con un medio húmedo (acuarela, acrílico y pluma) se puede establecer la cantidad de agua. Con más agua, el color se extenderá más rápido sobre la capa y colores húmedos se mezclan.

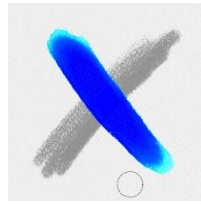
No solamente los colores pueden ser húmedos, con un botón '**Humedecer Capa**'  (en 'Panel de Capas') se puede humedecer la capa completa. Cómo la pintura se mezcla y se seca depende del agua y la humedad del papel por debajo de ella.

Para ver si o donde una pintura está húmeda, haga clic en el botón '**Mostrar Húmedo**' .

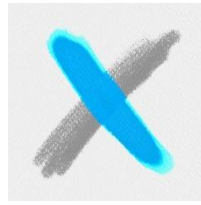
Un color azul claro muestra la humedad del lienzo y del color - la mayor cantidad de agua se aplica, el más oscuro el color azul se mostrará.



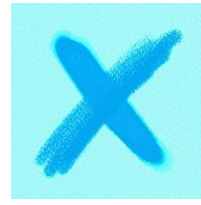
Color Layer/Capa de Color



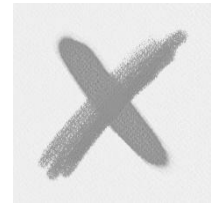
Show Wet/Mostrar Humedo



Fast Dry/Secar Rapido





Wet the Layer/Humedecer Capa





Dry the Layer/Secar Capa

Para acelerar su proceso de pintura hemos implementado 2 funciones:

Botón '**Secar Capa**'  seca completamente la capa activa con todo su contenido – la pintura, el lienzo y agua aplicada.

Puede utilizar un botón de '**Secar Rápido**'  cuando quiere agua para ser removido de su capa activa pero desea mantener la humedad del lienzo.

SUGERENCIA: Pause la simulación de fluidos en cualquier momento durante la pintura haciendo clic en el botón Pausar Difusión en Panel de Capas:  / .

Se pueden utilizar diferentes técnicas de pintura para obtener diversos efectos. En la siguiente imagen puede ver cómo diferentes combinaciones interactúan entre sí. El más húmedo el papel y el color, el más difunde el color. Sin embargo, las herramientas secas (pastel, lápiz, rotulador y aerógrafo) no se difunden en la pintura menos húmeda; se difunden de acuerdo a humedad de su pintura.



Si desea obtener más información sobre la técnica adecuada acuarela, recomendamos ver nuestros tutoriales en [YouTube](#).

Opción de Trazar una Imagen

Rebelle le permite crear pinturas trazando los colores de una imagen seleccionada. Puede arrastrar y soltar imágenes directamente desde cualquier aplicación o navegador de Internet directamente a Rebelle como una nueva capa. El uso de la opción de trazar le permite recrear imágenes existentes en su propia manera.

Cuando se utiliza el trazado de color, el color se aplica para cada trazo. Esto significa que cada trazo de pincelada recoge el pigmento de color desde el primer "clic" y lo utiliza hasta que hace el otro clic.

Rebelle no traza todos los colores de la capa de trazado durante un solo trazo.

Cómo trazar una imagen existente o importada:

1. Haga clic en Menú -> Archivo -> Importar... para abrir el cuadro de diálogo de Import. Una imagen se importa como una nueva capa. También puede arrastrar y soltar imágenes directamente desde cualquier aplicación o navegador de Internet.
2. Seleccione esta capa y haga clic en Menú -> Capa -> Capa de Trazado. Una capa se establece como una capa de trazado de referencia (un pequeño T en la capa de vista previa aparecerá). Esta capa es una guía para las formas y colores a su pintura.
3. Agregue una nueva capa y haga clic en Menú -> Capa -> Usar Trazado de Color o haga clic en el botón " Usar Trazado de Color" desde Panel de Conjunto de Colores.
4. Ahora ya está listo para trazar los colores de su imagen de referencia en una capa activa.

Si Trazado de Color no es seleccionado usted puede pintar con otros colores. Deseleccione Capa de Trazado desde Menú -> Capa -> Capa de Trazado.

Capa de Trazado está bloqueado por defecto para protegerla de cambios no deseados.

Puede desbloquear la capa haciendo clic en el botón de "bloqueo".

Soporte Multitáctil

El soporte multitáctil está disponible tanto para Windows y Mac O y ofrece un mayor apoyo para las tabletas con pantallas táctiles y multitáctiles. Puede desplazar, rotar y hacer zoom la ventana gráfica o la capa individual. Esto ofrece una forma sencilla y sensible de posicionamiento y navegación por el lienzo.



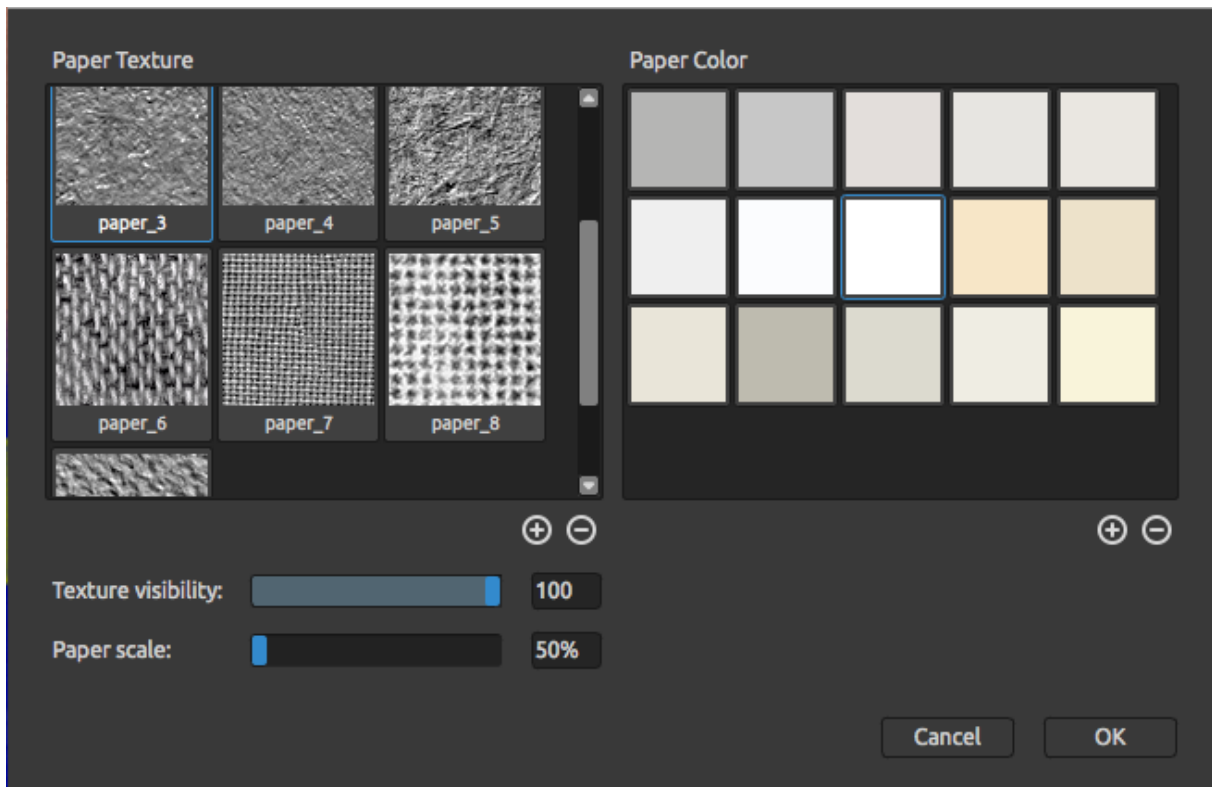
Use *dos dedos* para **rotar y mover** el lienzo al mismo tiempo, moviéndolos en un movimiento circular mientras lo pasa simultáneamente a través de la tableta. Al mismo tiempo se puede **zoom** la ventana gráfica apretando los dedos juntos o separándolos.



Use *un dedo* para la herramienta **Fusionar** de forma predeterminada. Puede configurarlo para cualquier otra herramienta (o para mover el lienzo) en el panel de Preferencias -> Teclado -> Herramientas (mantener) y configurarlo para 'Toque'.

Lienzos Artísticos

Hay 10 texturas y 15 colores del lienzo predeterminadas para elegir en la ventana Seleccionar Lienzo:



⊕ ⊖ - Agrega y elimine la textura del lienzo a / desde ventana de Textura del Lienzo.

⊕ ⊖ - Agrega y elimine el color del lienzo a / desde ventana de Color del Lienzo.

Se puede controlar la visibilidad de la textura del papel utilizando el control de **Visibilidad de Textura**.

Se puede escalar la textura utilizando el control de control de **Escalado de Textura**.

Tenga en cuenta que la textura del lienzo afecta la forma en que los pinceles y herramientas se comportan al pintar, mezclar, borrar o usar cualquier herramienta disponible.

Por último, haga clic en **OK** para confirmar, o **Cancelar**, si no lo desea.

Nota: Texturas del papel son accesibles a través del Menú: Ayuda -> Mostrar Carpeta de Biblioteca... (Help -> Show Library Folder), donde se puede pegar cualquier textura del lienzo enlosable a la carpeta del "Papers". Reinicie una aplicación para recargar nuevos papeles.

Crear, Cargar y Guargar Pinturas

Crear Nueva Pintura

Para crear una nueva pintura, seleccione la opción **Nuevo...** en el Menú de Archivo. Al hacer esto, ventana de Nueva Pintura aparecerá. Esta ventana le permite ajustar el tamaño de la nueva pintura y configurar los ajustes del lienzo. En sección "Información sobre Tamaño de Imagen" puede comprobar el tamaño de impresión de la imagen tales como anchura, altura y DPI.

Al hacer clic en el **Icono del Lienzo** se puede seleccionar el color y la textura del lienzo, visibilidad y escalado de la textura

Por último, haga clic en **OK** para crear una nueva pintura, o **Cancelar**, si no lo desea.

Abrir Pintura

Para abrir una pintura, seleccione la opción **Abrir...** en el Menú de Archivo. Este panel le permite abrir una imagen o ilustracion previamente guardada en el formato de archivo .reb, .png, .jpg, .bmp y .tif como un nuevo proyecto.

Por último, haga clic en **OK** para abrir la pintura, o **Cancelar**, si no lo desea.

Para abrir una pintura recientemente guardada, seleccione la opción **Abrir Reciente** en el Menú de Archivo. Esta opción le permite seleccionar una de las últimas pinturas guardadas en .reb, .png, .jpg, .bmp y .tif formatos de archivo.

Guardar Pintura

Para guardar la pintura, utilice la opción **Guardar...** en el Menú de Archivo. El formato nativo es **formato de archivo REB**, que contiene toda la información acerca de la pintura y las capas. Utilice este formato si desea continuar con la pintura más tarde. Le recomendamos que guarde su trabajo periódicamente para evitar cualquier problema, mientras que acostumbrarse a un nuevo software.

Si desea guardar la pintura con los ajustes específicas o en forma que puede ser leída por otras aplicaciones, utilice la opción **Guardar Como...** del Menú de Archivo. Le permite guardar la pintura en el formato PNG, TIF, BMP o JPG. No es necesario fusionar capas para crear una copia de su pintura para la impresión o para mostrar en la web.

Nota: Por favor, tenga en cuenta que solo el archivo REB contiene toda la información de imagen. Archivos PNG, TIF y BMP guardan solamente la información sobre el color y la transparencia. La transparencia no se guarda en el formato JPG.

Por último, haga clic en **OK** para guardar la pintura o **Cancelar** si no lo desea.

Guardar Iterativo - Guarde versiones numeradas secuencialmente de una imagen. La primera vez, "_1" se añade al nombre del archivo. Posteriormente, cada vez el número se incrementa en 1 y se crea un nuevo archivo numerados secuencialmente.

Cerrar Aplicación

Si desea cerrar una aplicación, se puede elegir entre las siguientes opciones dependiendo de su sistema operativo:

Usuario de Windows

- haga click en Archivo -> Quitar, o
- presione un botón Cerrar en la esquina superior derecha de una aplicación o
- utilice el atajo Ctrl+W o Alt+F4

Usuario de Mac OS

- haga click en Archivo -> Quitar, o
- presione un botón Quitar en la esquina superior derecha de una aplicación o
- utilice el atajo Cmd+Q

Nota: Por favor no se olvide de guardar su pintura antes de cerrar una aplicación.

Publicar una pintura a Galería

Crear una Cuenta de Galería

Para publicar sus pinturas, en primer lugar hay que crear una cuenta. Para crear una cuenta, tiene dos opciones:

De aplicación:

Crea tu Cuenta de Galería desde el Menú de Rebelle: **Archivo -> Preferencias de Publicar**.

Elija *Su Nombre*, *Correo Electrónico ("Su ID")* y la *Contraseña* para la galería y, opcionalmente el enlace a su *Página Web*.

De web:

En Página web de la Galería haga click **Inicio de sesión -> Crear cuenta (login -> Create Account)** e introduzca "*Su ID*" (correo electrónico de su registracion).

Le enviaremos una *Contraseña*, que se puede cambiar más adelante.

Nota: Puede encontrar "*Su ID*" en el menú de Rebelle **Ayuda -> Acerca de Rebelle**.

Si "*Tu ID*" no existe, introduzca su dirección de correo electrónico activo.

Publicar pinturas de Rebelle a Galleria

Para publicar su pintura, utilice la opción **Publicar...** en el Menú de Archivo. Introduzca el Nombre de la Pintura, un Descripción y Etiquetas de Pintura. Haga clic en el botón **Publicar**. Tu pintura será publicada en la pagina web de la Galeria (www.escapemotions.com/gallery), donde puede editar las imágenes más tarde.

Editar tu perfil y Pinturas en Galería

Si ya ha creado una cuenta, vaya al sitio web de Gallery, pulse **Login / Iniciar session** e introduzca "*Su ID*" y la *Contraseña/Password*.

En la sección **Edit Pictures / Editar imágenes** se puede editar el nombre de las pinturas, descripción, etiquetas y otros ajustes.

En la sección **My profile / Mi perfil** puede cambiar su *Contraseña*.

Atajos de Teclado

	Windows	Mac OS
New... / Nuevo...	Ctrl+N	Cmd+N
Open... / Abrir...	Ctrl+O	Cmd+O
Save / Guardar	Ctrl+S	Cmd+S
Save As... / Guardar Como...	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
Iterative Save / Guardar Iterativo	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S
Import.../ Importar...	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
Preferences / Preferencias	Ctrl+,	Cmd+,
Quit / Quitar	Ctrl+W	Cmd+Q
Undo / Deshacer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Redo / Rehacer	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Brushes / Pinceles	B	B
Eraser / Borrador	E	E
Blend / Fusión	N	N
Smudge / Manchar	S	S
Water / Agua	W	W
Dry / Secar	D	D
Blow / Soplar	Shift o O	Shift o O
Pick a color / Escoger el Color	Alt o I	Alt o I
Transform Layer / Transformar la Capa	T o Ctrl-T	T o Cmd-T
Lock proportions at scale / Bloquear propociones a escala	Shift	Shift
Scale around center / Escalar alrededor del centro	Alt	Alt
Lock rotation at 45 degrees / Bloquear rotación a 45 grados	Shift	Shift
Mix / Mezclar	X	X
Show Wet / Mostrar Húmedo	H	H
Fast Dry / Secar Rápido	F	F
Paint / Pintar	B	B
Increase Brush Size / Aumentar el Tamano del Pincel]]
Decrease Brush Size /		

Disminuir el Tamaño del Pincel Clear Layer Content /	[[
Move Layers Up / Mover Capas hacia Arriba	Ctrl + [Cmd + [
Move Layers Down / Mover Capas hacia Abajo	Ctrl +]	Cmd +]
Select Prev Layer / Seleccionar Capa Anterior	Alt + [Alt + [
Select Next Layer / Seleccionar Capa Siguiete	Alt +]	Alt +]
Limpiar el Contenido de la Capa	Del	Del
Increase Value +1 / Aumentar el Valor +1	Up	Up
Decrease Value -1 / Disminuir el Valor -1	Down	Down
Increase Value +10 / Aumentar el Valor +10	Pg Up	Pg Up
Decrease Value -10 / Disminuir el Valor -10	Pg Down	Pg Down
Rotate Canvas / Rotar Lienzo	R	R
Move a Canvas / Mover Lienzo	Botón derecho del ratón o	Espaciador + LMB
Show Hide All Panels	Tab	Tab
Zoom In / Aumentar	+ / Ctrl + +	+ / Cmd + +
Zoom Out / Reducir	- / Ctrl + -	- / Cmd + -
Zoom 100% / Acercar 100%	0 / Ctrl + 0	0 / Cmd + 0
Fit to Screen / Encajar en Pantalla	.	.
Greyscale / Escala de Grises	G	G
Zoom In Out / Aumentar Reducir	Desplazamiento o	Desplazamiento + Alt
Help / Ayuda	F1	F1

Nota: Puede crear ajustes personalizados para esas y otras funciones desde el Menú: Preferencias -> Teclado (Preferences -> Keyboard).

Derechos de Autor y Créditos

Rebelle © 2017 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Equipo:

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

Agradecimientos especiales a:

Todos aquellos, que contribuyeron con ideas, sugerencias, o ayudaron a finalizar Rebelle, especialmente 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 y Blaze Wu.

Iconos de la Interfaz de Usuario: "Batch" by Adam Whitcroft

Bibliotecas usadas:

Esta aplicación ha sido desarrollada con las siguientes bibliotecas:

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>

Gracias a Dios por todas las ideas creativas.

Rebelle End-User Software License Agreement

Copyright 2015-2017 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.