



Real-Media Painting Software

ユーザーマニュアル

v. 1.5



はじめに

Rebelle へようこそ！

Rebelle は、現実世界の流量を再現した魅力的な動的シミュレーションや、混色、湿りによる拡散、乾燥を完備した、リアルなウェット及びドライメディアのアートワークが作成できる、他に類を見ないペイントアプリケーションです。

私たちは、最新の画期的なデジタルペインティング技術を用いて、CG アーティストだけではなく、芸術的なレパートリーを探求して広げたい伝統的な画家たちのために Rebelle を設計しました。

このマニュアルでは、あなたがこのソフトウェアを混乱なく使用するために知っておくべき一般的な情報を見つけることができます。私たちは、その機能の説明や、Rebelle のいくつかの技術背景と役立つヒントを、あなたのために用意しました。

Rebelle をお買い上げいただき、ありがとうございます。あなたが素晴らしい絵を描く時間を過ごされますようお願いしています！

Peter Blaškovič
Rebelle のクリエイター

目次

はじめに.....	2
さあ、始めましょう.....	5
Rebelle のインストールと登録.....	5
Rebelle のインターフェイス.....	7
ツールパネル.....	9
水彩ツールのプロパティ.....	10
アクリルツールのプロパティ.....	11
パステルツールのプロパティ.....	12
鉛筆ツールのプロパティ.....	13
インクペンツールのプロパティ.....	13
マーカーツールのプロパティ.....	13
エアブラシツールのプロパティ.....	14
消しゴムツールのプロパティ.....	14
ブレンドツールのプロパティ.....	15
指先ツールのプロパティ.....	15
水ツールのプロパティ.....	16
乾燥ツールのプロパティ.....	16
吹きつけツールのプロパティ.....	16
カラーピッカーツールのプロパティ.....	17
変形ツールのプロパティ.....	17
ナビゲーターパネル.....	19
傾きパネル.....	20
カラーパネル.....	21
カラーセットパネル.....	22
レイヤーパネル.....	24
メニューバー.....	26
ファイルメニュー.....	26
編集メニュー.....	27
レイヤーメニュー.....	28
表示メニュー.....	28

ウインドウメニュー	28
ヘルプメニュー	29
環境設定	30
ペイントを開始する	31
ワークフローオプション	31
水の操作	31
トレーシングオプション	33
マルチタッチサポート	33
アートキャンバス	34
アートワークを作成し、開き、保存する	35
新しいアートワークの作成	35
アートワークを開く	35
アートワークの保存	35
アプリケーションを閉じる	36
ギャラリーにアートワークを公開する	37
ギャラリーのアカウントを作成	37
Rebelle からギャラリーにアートワークを公開	37
ギャラリーのプロフィールやアートワークを編集	37
キーボードショートカット	38
著作権と謝辞	40
Rebelle End-User Software License Agreement	41

さあ、始めましょう

Rebelle のインストールと登録

ダウンロードとインストール

私たちのウェブサイトから Rebelle を購入した後、あなたはダウンロードリンクと登録情報の詳細が記載されたメールを受け取ります。

Mac OS X ユーザー

登録メールに記載されたリンクから .dmg ファイルをダウンロードし、“Rebelle.dmg” という名前の Rebelle インストーラーファイルを見つけてください。インストーラーをダブルクリックしてインストールを完了します。

Windows ユーザー

登録メールに記載されたリンクから 32 または 64 ビットシステム用の .exe ファイルをダウンロードし、“Rebelle.exe” という名前の .exe インストーラーファイルを見つけてください。インストーラーをダブルクリックして、インストールを完了します。

登録

登録メールに記載された登録情報を入力します。登録情報をチェックし、アクティベーションするために、インターネットに接続しているか確認してください。

ヒント: 誤字を避けるために、登録キーと ID は **コピー & ペースト** することをおすすめします。

アプリケーションの起動

初めてアプリケーションを起動したときや、新しいバージョンに更新した後に、導入チュートリアルが表示されます。このチュートリアルでは、最も重要な Rebelle のツールをご案内します。あなたはいつでもメニューバーのヘルプから導入チュートリアルを実行することができます。

動作環境

最小: Intel i3 または同等の AMD、4GB の RAM、100MB のハードディスク空き容量、1GB の RAM 搭載の Open GL をサポートしたグラフィックカード、Windows XP、Vista、または OS X 10.7 - この構成で水彩シミュレーションがゆっくりと動作するかもしれません。より高速なプロセッサと、より多くのメモリのほうが推奨されます。

推奨: Intel i7 または同等の AMD、16GB の RAM、100MB のハードディスク空き容量、2GB の RAM 搭載の Open GL をサポートしたグラフィックカード、Windows 7、8 または OS X 10.9、10.10、10.11、Wacom タブレット。

Rebelle のサポートを受ける

もし Rebelle を使用する際に助けが必要なら、最初に付属のマニュアルを参照してください。私たちは、あなたが必要とするかもしれないたくさんの情報を読みやすく得られるように、それを作成しました。

ご質問や Rebelle の技術的な問題がある、または私たちに挨拶したいだけという場合は、どうぞ support@escapemotions.com へメールを送ってください。

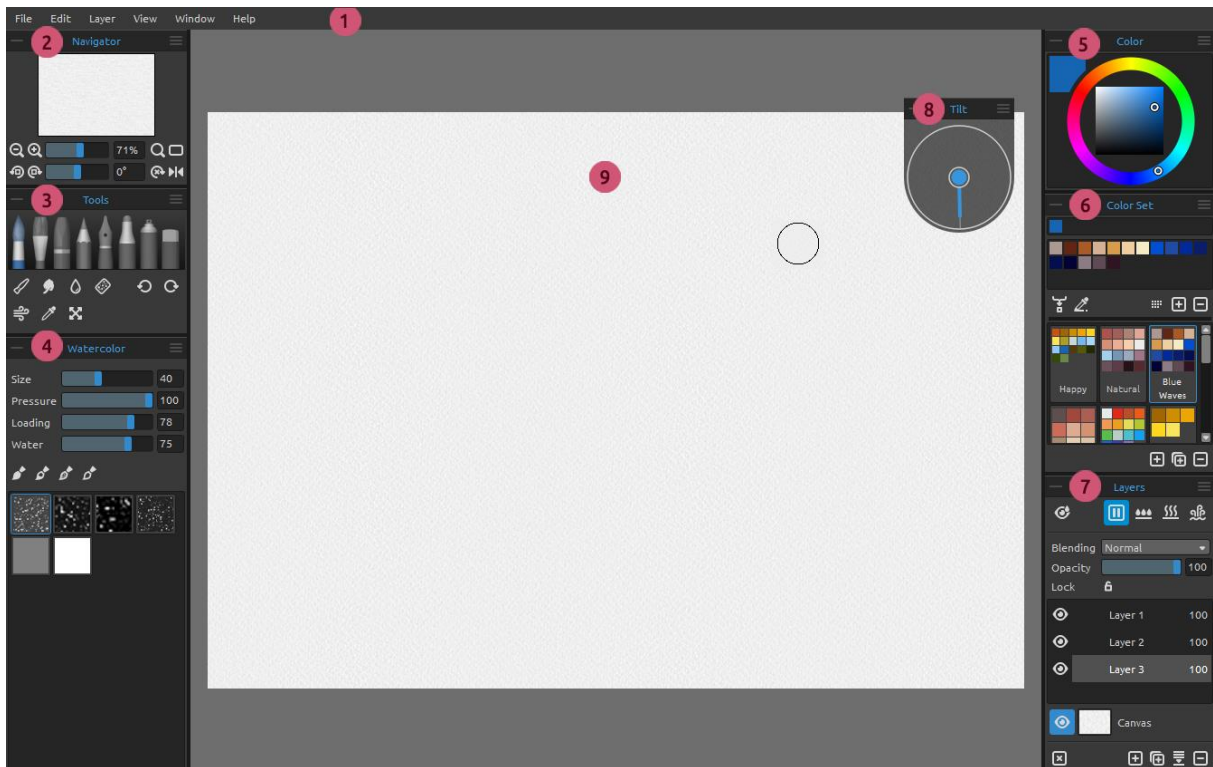
質問をする前に、どうかウェブサイト rebelle.escapemotions.com の support セクションにある FAQ を読んでください。もしそこに答えが無い場合、どうかあなたのコンピューターの構成 (Windows / Mac OS、32 / 64bit OS、プロセッサ、グラフィックカード、メモリ) をメールに書いてください。これは、私たちがより早く回答を提供するのに役立ちます。

コミュニティ

私たちのソーシャルチャンネルで連絡を取り合いましょう - 任意のアイコンをクリックして、Facebook、Twitter、Pinterest、Google+、Tumblr、YouTube、DeviantArt、Behance の私たちのページへ訪れてください。



Rebelle のインターフェイス



- 1 - メニューバー
- 2 - ナビゲーターパネル
- 3 - ツールパネル
- 4 - プロパティパネル
- 5 - カラーパネル
- 6 - カラーセットパネル
- 7 - レイヤーパネル
- 8 - 傾きパネル
- 9 - キャンバス

ヒント: ナビゲーター、ツール、プロパティ、カラー、カラーセット、レイヤー、傾きパネルはドッキング可能です。パネルの配置を変更したり、幅を調整したりすることができます。背後にあるキャンバスにペイントしている間は、パネルは非表示になります。

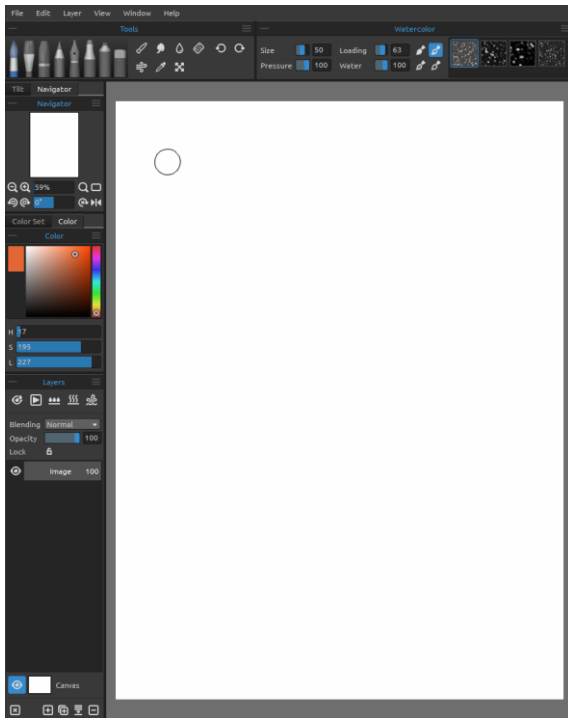
必要に応じて Rebelle のインターフェイスを変更することができます。
以下は UI レイアウトの例です:



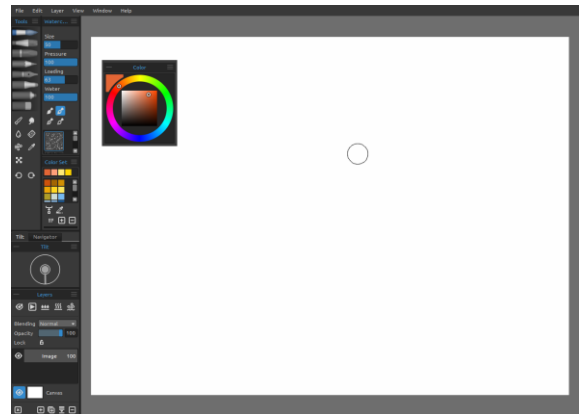
1. デフォルト UI とドッキング解除した傾きパネル



2. 縦モードのツールとプロパティパネルを左側に、他のパネルは右側に統合。

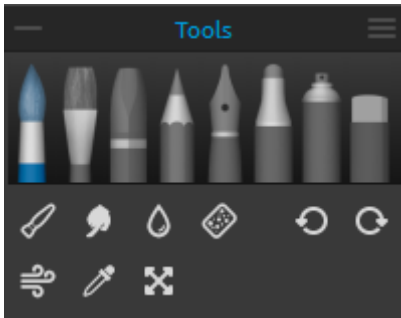


3. 横モードのツールとプロパティパネルを上、他のパネルは左側に統合。



4. ツール、プロパティ、カラーセットのパネルを縦モードに設定し、他のパネルと共に左側に統合したものと、ドッキング解除したカラーパネル。

ツールパネル

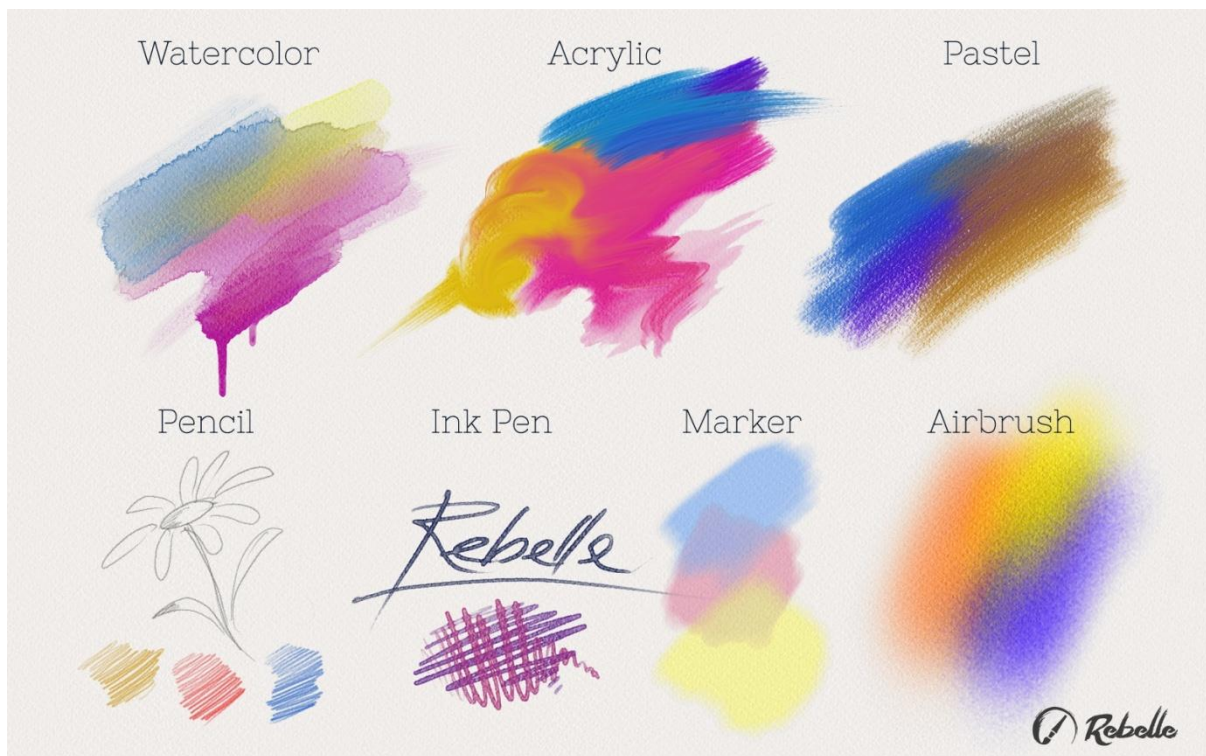







- ブラシ: 水彩、アクリル、パステル、鉛筆、インクペン、マーカー、エアブラシ。
- 消しゴム
- ツール: ブレンド、指先、水、乾燥、吹き付け、カラーピッカー、変形。
- 元に戻す / やり直し





一 パネルを折りたたむ - ツールパネルを折りたたむ。このボタンは Rebelle のすべてのパネルに存在しています。

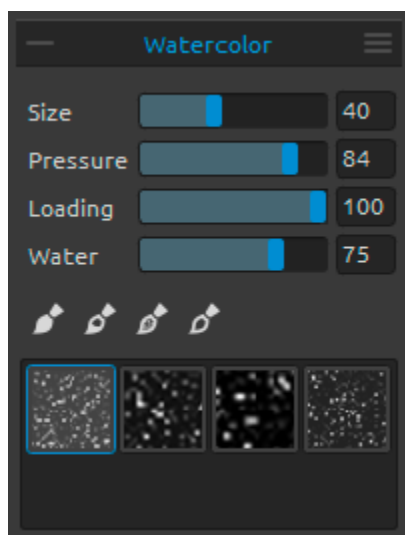
三 ツールパネルのメニュー - パネルを閉じることができます。閉じたパネルは、ウィンドウメニューから再び開くことができます。

以下の画像は、それぞれの描画技法の挙動を示しています:



-  **ブレンド** - 絵の具や刷毛目をブレンドします。
-  **指先** - 絵の具や刷毛目をこすります。
-  **水** - キャンバスの特定の部分を湿らせます。
-  **乾燥** - キャンバスの特定の部分の水を除去します。
-  **吹きつけ** - 湿った絵の具に風を吹きつけます。

-  **カラーピッカー** - キャンバスからカラーを取得します。
-  **変形** - 選択されたレイヤーの移動、リサイズ、比率を維持したリサイズ、回転、反転をします。
-  **元に戻す** - 最後に行ったペイント操作を取り消します。
-  **やり直し** - 元に戻した最後の操作をやり直します。



水彩ツールのプロパティ

パラメータは、デフォルトで水彩絵の具の挙動をシミュレートするように設定されています。様々な効果のために、必要に応じてそれらを調整することができます:


サイズ - ブラシの大きさを設定します (1-100)。


筆圧 - ブラシの筆圧を設定します (1-100)。もしタブレットペンの筆圧が使用される場合は、筆圧感度を設定することができます。


ローディング - ブラシに充填された絵の具の量を設定します (1-100)。これは絵の具の厚みに影響を与えます。


水 - 水の量を設定します (1-100)。より多くの水に設定すると、よりリアルな水彩画の効果を得ることができます。


ヒント: レイヤーを少しだけ湿らすには“水”を1に設定してください。あるいは、キャンバスの特定の部分をより多くの水で湿らすために“水”をより高い値に設定してください。素晴らしい水彩画の効果を得るために、たくさんの水を使う必要はありません。

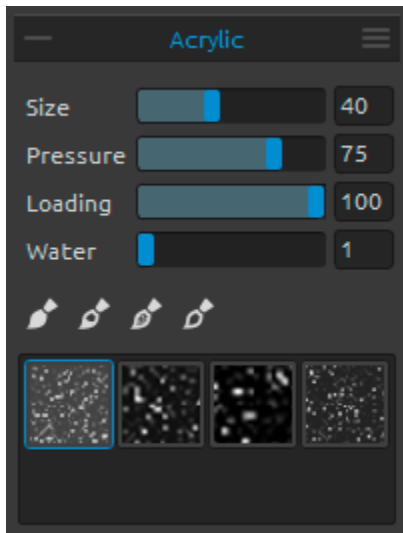
 **永続ブラシ** - 有効時、ブラシは常にローディングを保持します。“ローディング”スライダーで、ブラシにどれくらい絵の具を充填してほしいか設定することができます。

 **通常ブラシ** - ブラシの通常モードです。ブラシに充填された絵の具の量は、“ローディング”スライダーの設定に依存します。

 **汚れブラシ** - 汚れブラシは自身をきれいにすることはありませんし、最後に充填された絵の具に着色されたままです。

 **クリーンブラシ** - クリーンブラシは、自身にどの絵の具も充填していません。有効にすると、ブラシがキャンバス上で通過した任意の色によって再着色されます。

 **プロパティパネルのメニュー** - 設定値を **デフォルトにリセット** または、パネルを **閉じる** ことができます。閉じたパネルは、ウィンドウメニューから再び開くことができます。



アクリルツールのプロパティ

アクリル絵の具は平筆を主に使用するウェットメディアです。必要に応じてパラメータを調整することができます。

サイズ - ブラシの大きさを設定します (1-100)。

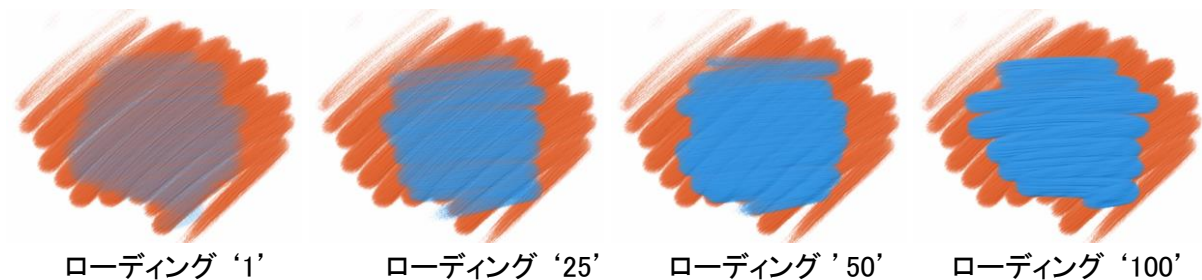
筆圧 - ブラシの筆圧を設定します (1-100) - ブラシで描かれる厚みに影響を与えます。

ローディング - ブラシに充填される絵の具の量を設定します (1-100)。

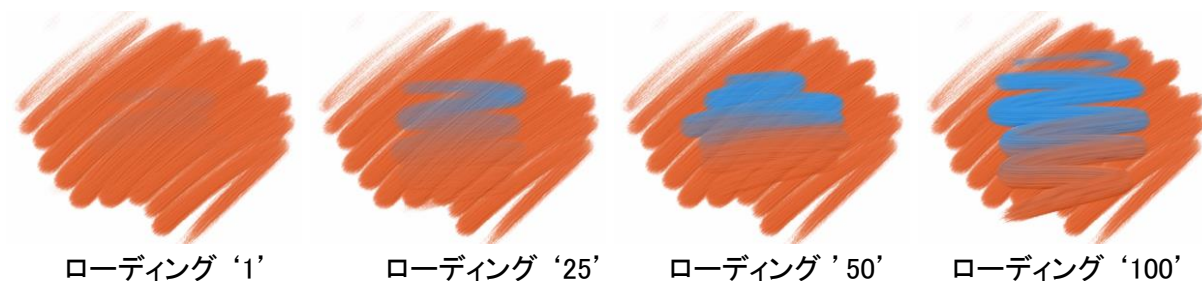
水 - 絵の具に含まれる水の量を設定します (1-100)。


ヒント: “筆圧”と“ローディング”を低い値に設定すると細いブラシが得られます。両方をより高い値に設定すると、大容量の太いブラシが得られます。

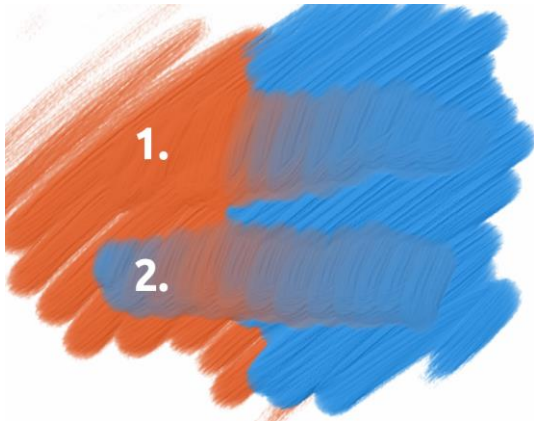
永続ブラシ - 有効時、ブラシは常にローディングを保持します。“ローディング”スライダーで、ブラシにどれくらい絵の具を充填してほしいか設定することができます。




通常ブラシ - ブラシの通常モードです。ブラシに充填された絵の具の量は、“ローディング”スライダーの設定に依存します。

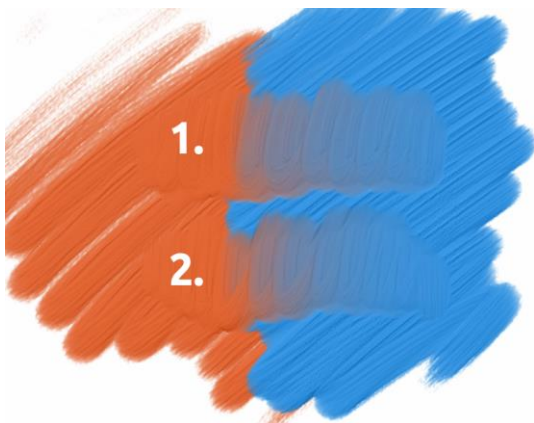


 **汚れブラシ** - 汚れブラシは自身をきれいにすることはありませんし、最後に充填された絵の具に着色されたままです:

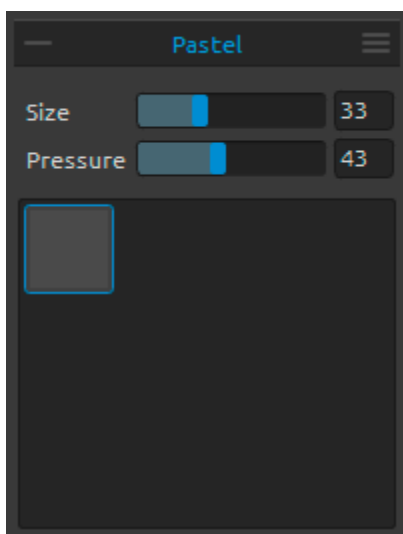


1. **ストローク:** ブラシはオレンジ色から青色に向かいます。
2. **ストローク:** ブラシに充填された最後の絵の具 (このケースでは青色) が残ったままになります。

 **クリーンブラシ** - クリーンブラシは、自身にどの絵の具も充填していません。有効にすると、ブラシがキャンバス上で通過した任意の色によって再着色されます:



1. **ストローク:** ブラシはオレンジ色から青色へ向かいます。放すと、ブラシは自分自身をきれいにします。
2. **ストローク:** クリーンブラシがオレンジ色から青色へ再びペイントします。

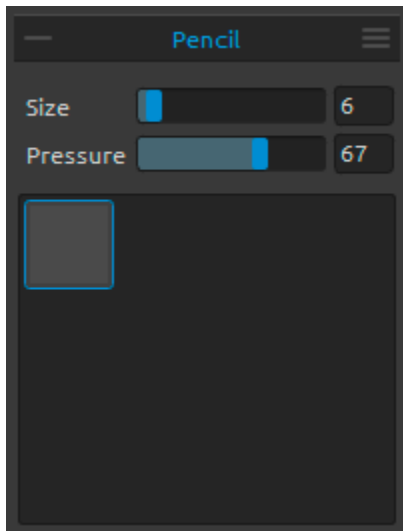


パステルツールのプロパティ

パステルは、純粋な粉末の顔料と粘着剤からなる、スティック状のドライメディアです。必要に応じてそのパラメータを設定することができます:

サイズ - パステルの大きさを設定します (1-100)。

筆圧 - パステルの筆圧を設定します (1-100) - これはパステルで描かれる厚みに影響を与えます。

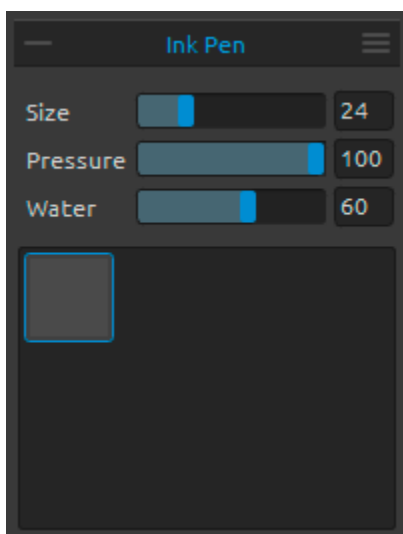


鉛筆ツールのプロパティ

色鉛筆は、木製の筒状のケースに顔料の芯を収めた画材です。必要に応じてそのパラメータを設定することができます:

サイズ - 鉛筆の大きさを設定します (1-100)。

筆圧 - 鉛筆の筆圧を設定します (1-100) - これは鉛筆のストロークの太さに影響を与えます。



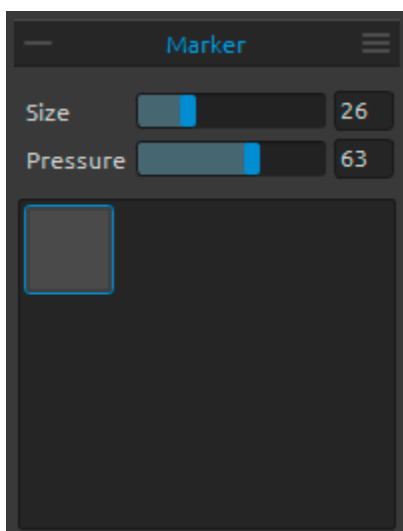
インクペンツールのプロパティ

インクは顔料または染料を含んでいる液体です。必要に応じてそのパラメータを設定することができます:

サイズ - インクペンの大きさを設定します (1-100)。

筆圧 - インクペンの厚みを設定します (1-100)。

水 - インクに含まれる水の量を設定します (1-100)。

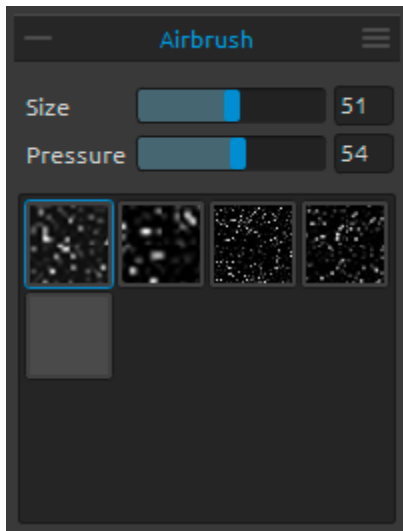


マーカーツールのプロパティ

マーカーは、独自のインクソースを持ち、通常は浸透性のフェルトのようなプレスされた繊維で作られた先端を持つペンです。必要に応じてそのパラメータを設定することができます:

サイズ - マーカーの大きさを設定します (1-100)。

筆圧 - マーカーのストロークの厚みを設定します (1-100)。

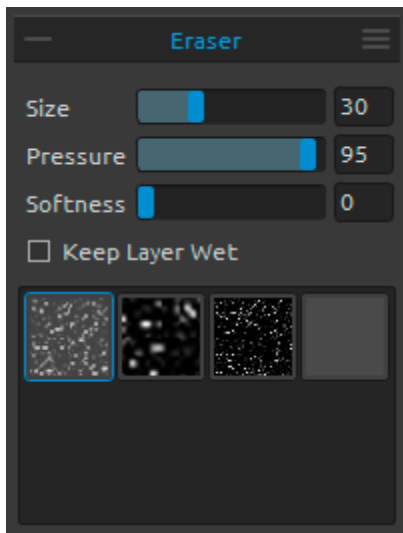


エアブラシツールのプロパティ

エアブラシはインクと染料を含む様々なメディアをスプレーする、小さい、空気で操作するツールです。必要に応じてそのパラメータを設定することができます:

サイズ - エアブラシの大きさを設定します (1-100)。

筆圧 - エアブラシの筆圧を設定します (1-100) - これはエアブラシの密度に影響を与えます。



消しゴムツールのプロパティ

サイズ - 消しゴムの大きさを設定します。

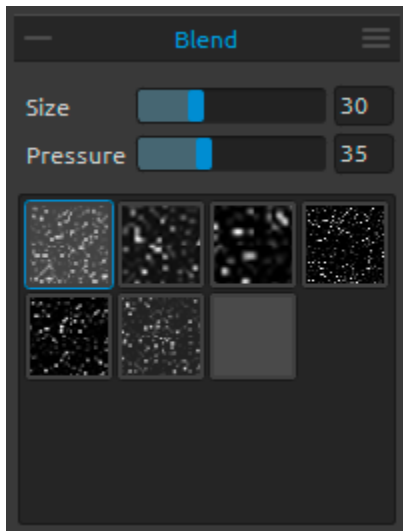
筆圧 - 消しゴムの筆圧を設定します。

柔らかさ - 柔らかさを設定します。設定値が高い場合は消しゴムをより柔らかくするのに対し、低い値は、紙をこすって、その構造をより目に見える状態にします。

レイヤーの湿りを保つ - もし、のちのペイントのために、消去したエリアを湿った状態に保ちたいなら、このオプションを有効にしてください。デフォルトでは、消しゴムによって消去したエリアを完全に乾燥させます。

ヒント 1: “筆圧” を低い値に設定すると、消しゴムは絵を軽くこすります。

ヒント 2: タブレットペンのテールスイッチを、環境設定のツール (ホールド) から、消しゴムまたは他のツールに設定することができます。リストの消しゴムを選択し、環境設定ウィンドウの下部にあるペン (消しゴム) に設定します。



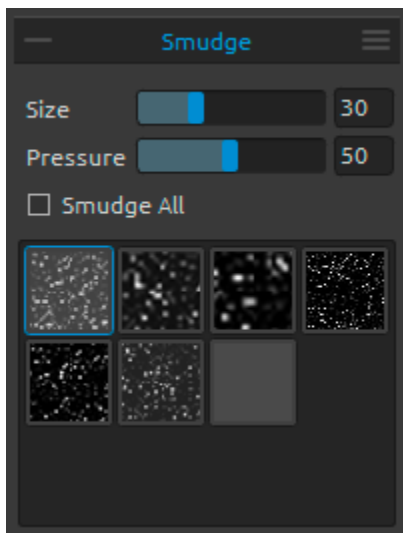
ブレンドツールのプロパティ

このツールは、絵の具や刷毛目を一緒にブレンドします。

サイズ - ブレンドツールの大きさを設定します。

筆圧 - ブレンドツールの筆圧を設定します。

ヒント: タッチディスプレイを備えたタブレット上で、指のタッチを使って絵の具をブレンドすることができます。環境設定パネルで、この設定をいつでも変更することができます。



指先ツールのプロパティ

このツールは、絵の湿った部分と乾いた部分をこすります。

サイズ - 指先ツールの大きさを設定します。

筆圧 - 指先ツールの筆圧を設定します。

全てをこする - 絵の湿った部分と乾いた部分の両方をこすりたい場合は、このオプションを有効にします。無効にすると、指先ツールは湿った部分のみこすります:

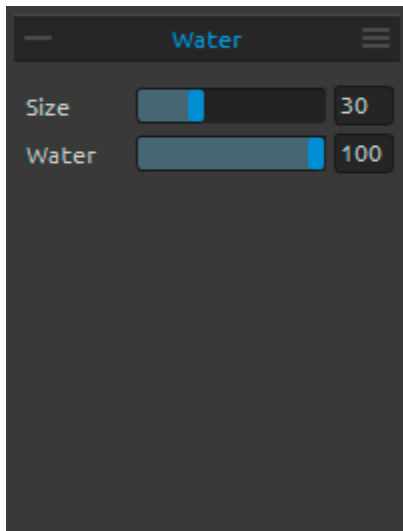
こする - 湿った部分のみ

全てをこする - 湿乾の両方



それぞれのツールパネルでは、さまざまなブラシ構造を選択できます。

注: ブラシテクスチャは、メニューからアクセスできます: "ヘルプ" → "ライブラリフォルダを表示"、あなたは "Brushes" フォルダに任意のブラシを張り付けることができます (ブラシ画像は 512x512 ピクセルで、PNG 形式でなければなりません)。

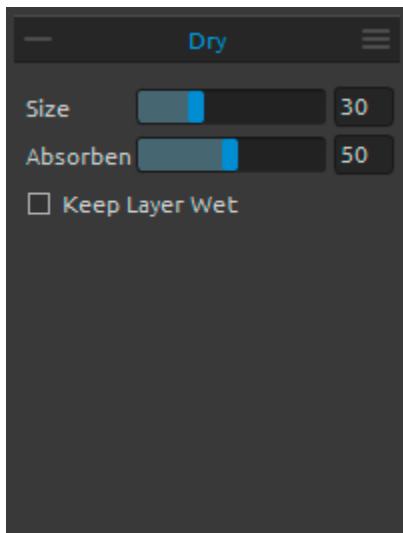


水ツールのプロパティ

サイズ - 水ブラシツールの大きさを設定します。

水 - 水の量を設定します。

より多くの水が選択されると、キャンバスはいつそう湿ります。



乾燥ツールのプロパティ

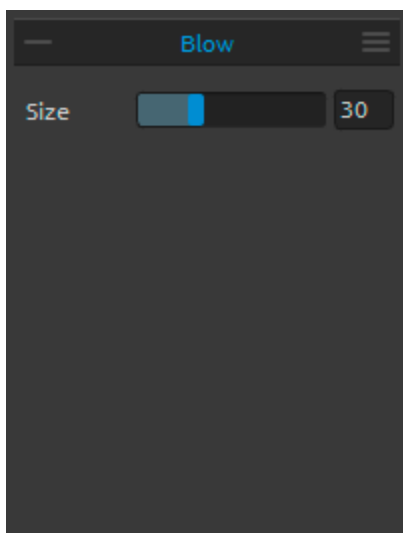
サイズ - 乾燥ツールの大きさを設定します。

吸水性 - キャンバスの吸水力を設定します。

設定された数値が高いと、それだけ水がより早く吸水されます。

レイヤーの湿りを保つ - もし、のちのペイントのために、キャンバス上の乾燥したエリアを湿った状態に保ちたいなら、このオプションを有効にしてください。乾燥ツールは、デフォルトでは完全にエリアを乾燥させます。

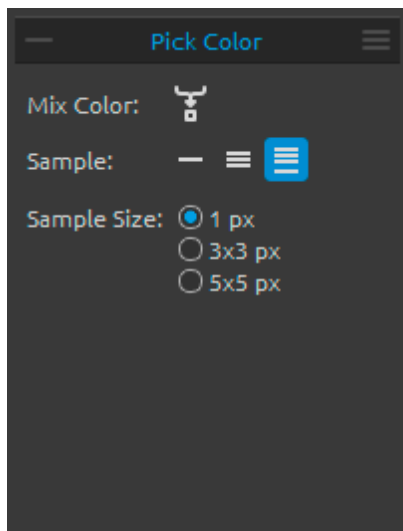
注: 水と乾燥ツールは、自動的に '湿りを表示' モードに切り替わります。この動作は、メニューから変更することができます: ファイル → 環境設定 → ツールの '水または乾燥ツールの使用時に、レイヤーの湿りを表示' オプションを無効にすることによって変更できます。



吹きつけツールのプロパティ


このツールは、ストロークの方向に湿った絵の具を吹きつけます。

サイズ - 吹きつけツールの大きさを設定します (1-100)。






カラーピッカーツールのプロパティ

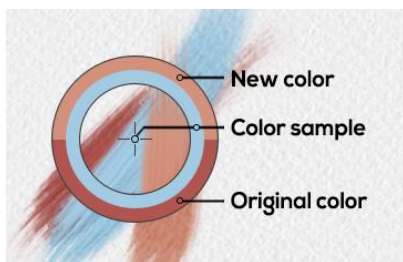
このツールはレイヤーとキャンバスから色を選択し、それをほかの色と混色することができます。

 **混色** - 選択した色とその前の色を混ぜるために“混色”ボタンを有効にするか“X”キーを押し続けてください。環境設定で混色モードの感度を設定することができます。

サンプル:

-  **レイヤー** - アクティブレイヤーから色を選択します。
-  **全てのレイヤー** - 背景の紙以外のすべてのレイヤーから色を選択します。
-  **キャンバス** - 背景の紙を含むすべてのレイヤーから色を選択します。

サンプルサイズ - 平均のサンプルサイズ。

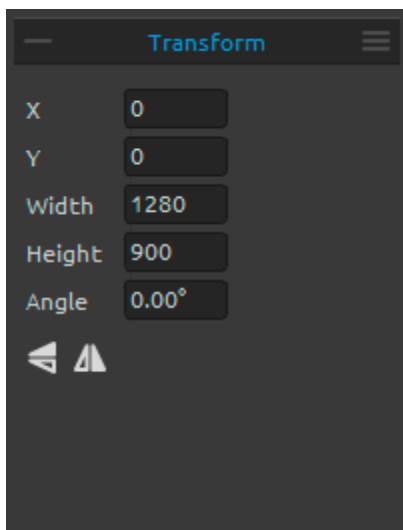


カラーピッカーツールを選択した際、三つの異なったカラーエリアを持つサークルにカーソルが変化します:

New Color - 新しく選択された色。

Color Sample - ターゲットの下のキャンバスカラー。

Original Color - 古い、もともと使用されていた色。



変形ツールのプロパティ

現在のレイヤーの変形と位置の変更をします。

X - レイヤーの位置 X を設定します。


Y - レイヤーの位置 Y を設定します。


両方の位置が 0 に設定されている場合、レイヤーの位置はキャンバスの左上に変更されます。

幅 - レイヤーの幅を設定します。

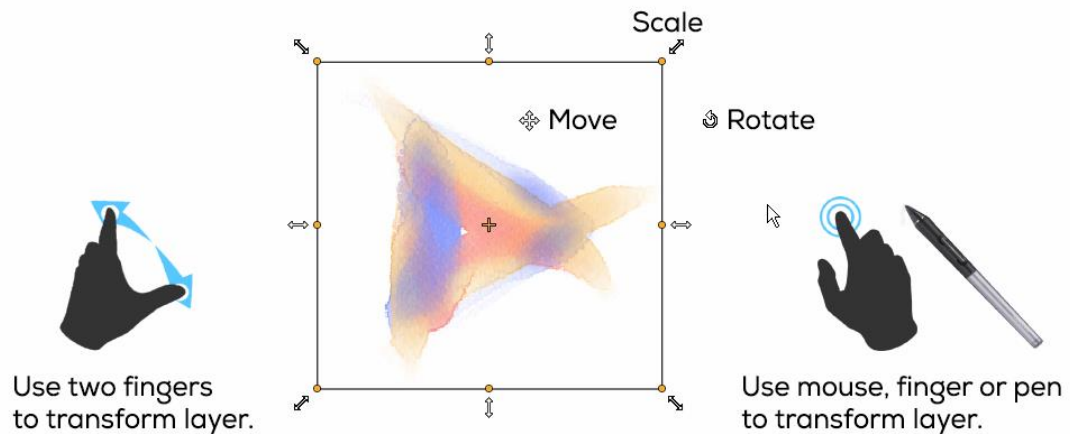
高さ - レイヤーの高さを設定します。

角度 - 回転する角度を設定します。

 **上下反転** - 垂直方向にレイヤーを反転させます。

 **左右反転** - 水平方向にレイヤーを反転させます。

次の画像は、マウスやタブレットペンとタッチを使って、どのように変形を行うのか示しています:



Move - レイヤーを移動します。

Scale - 左上の角を基準にして、レイヤーを拡大または縮小します。垂直や水平、あるいはその両方向にレイヤーの大きさを調整することができます。相対的に縮尺を行うには *Shift* キーを使用してください。レイヤーの中心を基準にして縮尺を行うには *Alt* キーを使用してください。


Rotate - レイヤーの中心を基準にして回転させます。45度の角度で回転をロックするには *Shift* キーを使用してください。


移動や縮尺、回転を行うには、マウス、タブレットペンあるいはタッチを使用します。二本の指を同時に動かして、レイヤーの回転や縮尺を行ってください。Rebelle のタッチサポートの詳細については、マルチタッチサポート のセクションで見つけることができます。

ナビゲーターパネル





ナビゲーターパネルのサムネイル画面を使って、アートワークの表示を素早く変更します。ナビゲーターの黒い箱枠は、ウィンドウ内で現在表示しているエリアに相当します。

 **縮小** - アートワークを縮小表示します (最小サイズは 5%)。

 **拡大** - アートワークを拡大表示します (最大サイズは 2000%)。

ズームスライダー - スライダーを使ってズームの値を設定します (1 - 2000%)


 **等倍表示にリセット** - ここでズームの値を確認してください。画面を等倍表示にリセットするには、このボタンを押してください。


 **画面に合わせる** - 画面に合わせてキャンバスを表示します。


 **反時計回りに回転** - 反時計回りに表示領域を回転させます。

 **時計回りに回転** - 時計回りに表示領域を回転させます。

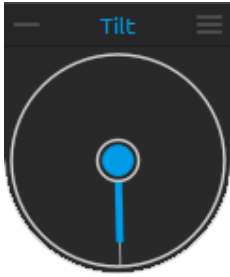
回転スライダー - スライダーを使って回転の値を設定します (-180 度 ~ 180 度)。

 **回転をリセット** - 回転を 0 度にリセットするには、このボタンを押してください。

 **反転** - 表示領域を反転させます。ナビゲーターの反転ツールは、非破壊的に表示領域を反転させて、画像データを変換しません。表示領域の反転中は、ボタンが強調表示されます。

 **ナビゲーターパネルのメニュー** - グレースケール 表示への切り替え、またはパネルを **閉じる** ことができます。閉じたパネルはウィンドウメニューから再び開くことができます。

傾きパネル



傾きパネルは、湿った絵の具の動きに影響を与える、移動し回転させることができるポインタと円を表示します。真ん中の円をクリックして、傾きのオンとオフを切り替えます。ポインタをクリックして、キャンバスの傾き方向と角度を設定します。傾きラインがより長いと、それだけ大きな角度になります。

注: 絵の具が流れる速度は、キャンバスの角度、絵に含まれる水と絵の具の量に依存します。

☰ 傾きパネルのメニュー

- **キャンバス回転時に傾きを固定** - キャンバスを回転させるとき、傾きの方向を維持するために、それをロックします。
- **加速度センサーを使う** - タブレットの加速度センサーを使用して、キャンバスの傾きや絵の具の動きに影響を与えます。加速度センサーの感度を **環境設定** → **ツール** から設定することができます。
- **加速度センサーを 0 度にする** - 加速度センサーを中央の 0 度に設定します。
- **閉じる** - 傾きパネルを閉じます。閉じたパネルはウィンドウメニューから再び開くことができます。

カラーパネル



カラーパネルでは、ブラシの色を選択することができます。

現在の色 - 現在の色を設定します。

カラーパレット - カラーパレットからブラシの色を選んでください。あるいは必要な色を設定するために資格な数値パラメータを入力してください。

HSL と RGB のカラーモデルに切り替えられます:

H - ブラシ色相 (0 - 359)

S - ブラシ彩度 (0 - 255)

L - ブラシ明度 (0 - 255)

または

R - 赤 (0-255)

G - 緑 (0-255)

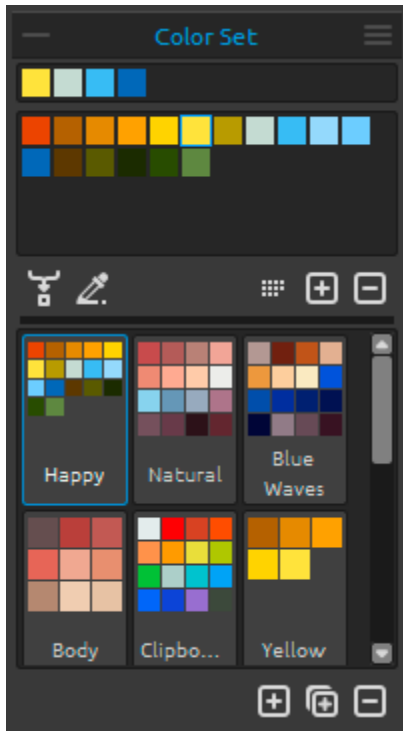
B - 青 (0-255)

注: RGB はデバイスに依存するカラーモデルです - 違うデバイスやモニターでは、異なる RGB 値を再現するかもしれません。

☰ **カラーパネルのメニュー** - カラーパレットを **サークル** (カラーホイール) または **スクエア** に切り替える、**スライダー** を表示または非表示、HSL または RGB のカラーパレットに切り替える、カラーパネルを **閉じる**。閉じたパネルはウィンドウメニューから再び開くことができます。

ヒント: 環境設定パネルから色相、彩度、明度の増加 / 減少を調整するキーボードショートカットを設定することができます。調整の感度を設定することも可能です。

カラーセットパネル



カラーセットパネルでも、同様にブラシの色を選択することができます。

最後に使用した色のセット - カラーパレットから色を選んでクリックして、カスタムカラーを作成することができます。最後に使用した色は先頭に並べられます。

カラーセット - 選択済みの色が設定されたパレットです。カスタムカラーを加えることができます。- それらはアプリケーションを閉じて、のちのアートワークを描くプロジェクトのために保存されます。

☞ 混色 - 選択色とその前の色を混ぜるために“混色”ボタンを有効にするか、あるいはキーボードの“X”キーを押し続けてください。選択色、あるいはパレットやキャンバスの色を混色することができます。

例: もし赤い色合いをよりオレンジにしたいならば、キャンバス上のオレンジのピクセル、またはカラーズウォッチのオレンジをクリックしてください。- スペクトルは赤いオレンジの色合いに向かって動くでしょう。さらにオレンジをクリックすると、それだけいっそうオレンジの色合いを取得します。

🔍 カラートレーシングを使う - 選択すると、トレーシングレイヤーから自動的に色を取得します。レイヤー → トレーシングレイヤー から、現在のレイヤーを参照元となるトレーシングレイヤーに設定します (レイヤープレビューに小さな T が表示されます)。このレイヤーはペイントする際の形や色のガイドになります。

☰ 色相順 - 色相値で色を並び替えます。無効時は、最後に追加した色が先頭に並べられます。

⊕ / ⊖ - カラーセットから、カスタムカラーを追加または削除します。

カスタムカラーセット - 独自のカラーセットを作成します。新しいカラーセットを追加するには **⊕** ボタンを、カラーセットを複製するには **⊕** ボタンを、カラーセットを削除するには **⊖** ボタンを、それぞれクリックします。

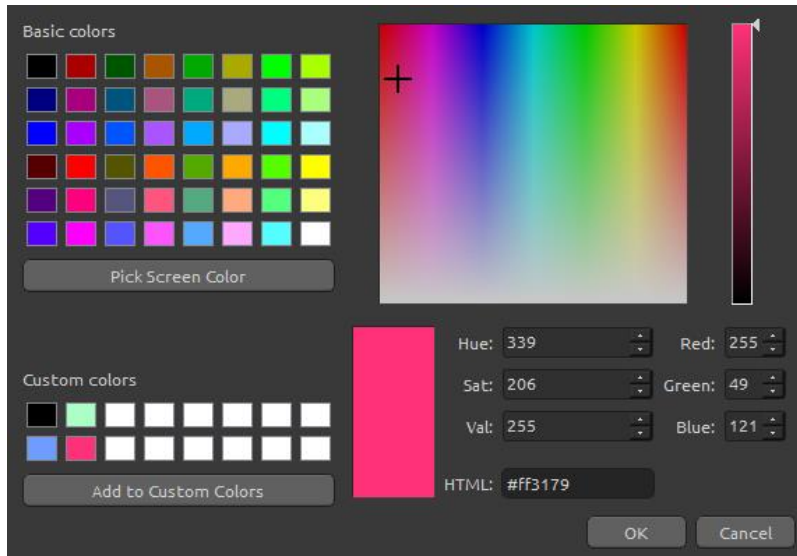
ドラッグ&ドロップによってカラーセットの **順番の変更** をしたり、ダブルクリックをして選択したカラーセットの **名称の変更** をしたりすることができます。

☰ カラーセットパネルのメニュー

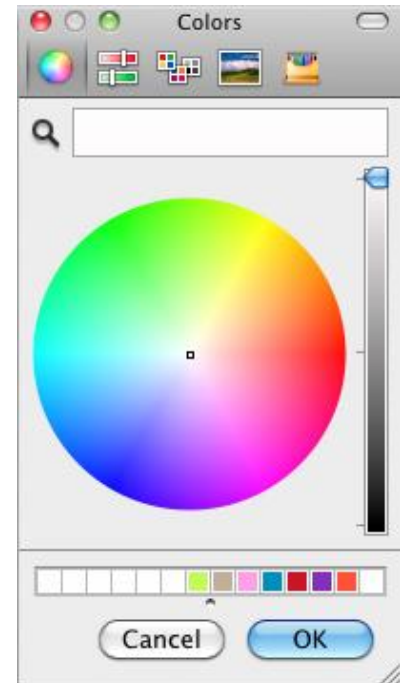
- **カラー名を表示** - 色の名称を表示します。ダブルクリックで名称を変更することができます。
- **画像からカラーセットを作成** - 画像を元にカラーセットを作成します。最大 16 色の新しいカラーセットが作成されます。
- **閉じる** - このパネルを閉じます。閉じたパネルはウィンドウメニューから再び開くことができます。

システムカラーパレット

カラーパネルの左上隅に表示されている現在の色をクリックすると、新しいカラーを選択するためのシステムカラーパレットが表示されます。このパレットの見た目と動作は Mac OS と Windows で、それぞれ異なります:



Windows のシステムカラーパレット



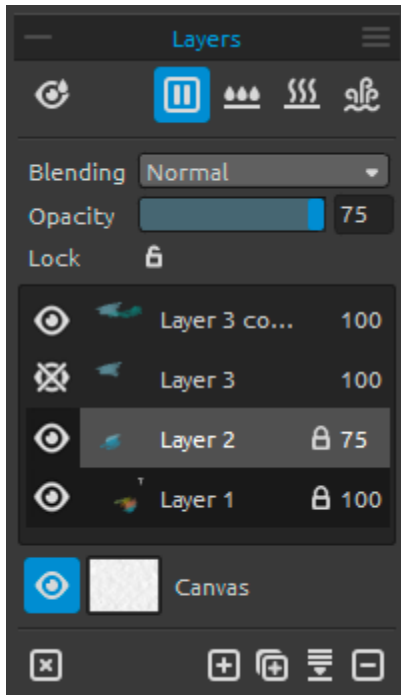
Mac OS のシステムカラーパレット


Windows ユーザーの場合:



“Pick Screen Color” ボタンをクリックして、画面から任意の色を選ぶことができます。画面上にマウスを置くと、その色の HSV、RGB、HTML のパラメータが表示されます。


カラーパレットウィンドウで色を保存するために ‘Custom colors’ オプションを使う必要はありません。カスタムカラーを保存したい場合は、パレットパネルの ‘追加’ ボタンを直接使うことを推奨します。


レイヤーパネル




 **湿りを表示** - 現在のレイヤーの湿った部分を表示します。

 /  **拡散を一時停止** - 絵の具の拡散を一時停止します。拡散が一時停止されると、ボタンが強調表示されます。

 **レイヤーを湿らす** - 現在のレイヤーを湿らせます。


 **レイヤーを乾かす** - 現在のレイヤーを乾かします。キャンバスは湿っていません。


 **素早く乾燥** - 現在のレイヤーを乾かします。絵から水は除去されますが、キャンバスは湿ったままです。

注: レイヤーを切り替えると、現在のレイヤーは“素早く乾燥”(水は乾くが、キャンバスは湿ったまま)され、そのあとに新しいレイヤーが選択されます。

ブレンド - 23 種類のブレンドモード: 通常、比較 (暗)、乗算、焼き込みカラー、焼き込み (リニア)、比較 (明)、スクリーン、覆い焼きカラー、覆い焼き (リニア)、オーバーレイ、ソフトライト、ハードライト、ビビッドライト、リニアライト、ピンライト、ハードミックス、差の絶対値、除外、減算、色相、彩度、カラー、輝度。

不透明度 - レイヤーの不透明度を設定します (0-100)。


 **レイヤーをロック** - 望まぬ変更から保護するために、選択した一つ以上のレイヤーをロックします。トレーシングレイヤーはデフォルトでロックされます。

 **目** - レイヤーを表示、または非表示にします。






レイヤープレビューの T の文字 - この文字はトレーシングレイヤーを表しています。レイヤーリストからレイヤーを選択し、メニュー → レイヤー → トレーシングレイヤー から、参照元となるトレーシングレイヤーとして、そのレイヤーを設定します。そのレイヤーは、ペイントする際の形や色のガイドになります - そのレイヤーに画像や写真を設定することができます。

キャンバス - 10 個のキャンバスのテクスチャと、15 色のキャンバスカラーから選択してください。キャンバスを選択ウィンドウで、**テクスチャの鮮明度** スライダー (0-100) を使用して、キャンバスのテクスチャの鮮明度を調節することができます。

同じく **テクスチャの縮尺** スライダー (50-400%) を使用して、キャンバスのテクスチャの縮尺を設定することができます。


ヒント: キャンバスのテキストチャを表示または非表示にするには、キャンバスプレビューアイコンの隣の  目をクリックします。テキストチャが非表示のとき、透明な背景のアートワークを保存できます。

テキストチャに関する詳細な情報は [アートキャンバス](#) のセクションで見つけてください。

-  **レイヤーをクリア** - レイヤーの中身をクリアします (ショートカット *Del*)。
-  **レイヤーを追加** - 新しいレイヤーを追加します。
-  **レイヤーを複製** - 一つ以上の選択されたレイヤーを複製します。
-  **レイヤーを結合** - 一つのレイヤーに複数のレイヤーを結合します。一つのレイヤーのみが選択されている場合、自動的にその下のレイヤーに結合されます。
-  **レイヤーを削除** - 一つ以上の選択されたレイヤーを削除します。

ヒント: これらの機能を実行するために、いずれかのボタンの上に選択したレイヤーをドラッグすることもできます。

レイヤーリストでダブルクリックして選択したレイヤーの **名前を変更** することができます。希望する順番に並び替えるために、レイヤーをドラッグ & ドロップして **移動** することができます。

 **レイヤーパネルのメニュー** - **トレーシングレイヤー** を選択するか、パネルを **閉じる** ことができます。閉じたパネルはウィンドウメニューから再び開くことができます。

メニューバー

ファイル - アートワークを開く、または保存や書き出し、公開に関連した項目が含まれています。

編集 - ペイントのプロセスとキャンバスの編集に関連した項目が含まれています。

レイヤー - レイヤーに関連した項目が含まれています。

表示 - 表示領域に関連した項目が含まれています。

ウィンドウ - ユーザーインターフェースに関連した項目が含まれています。

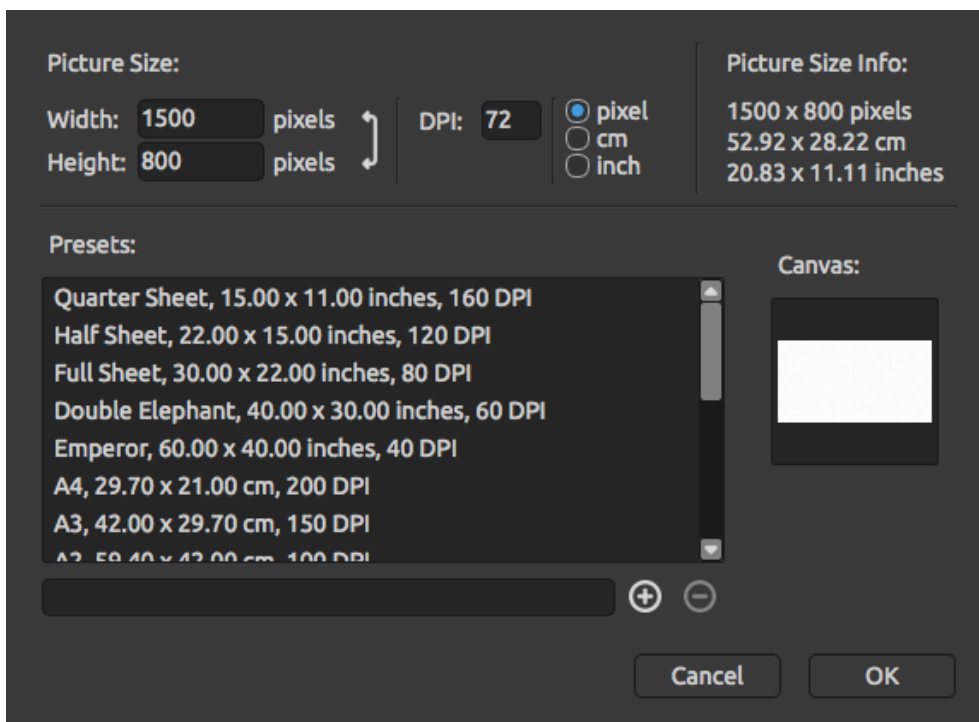
ヘルプ - アプリケーションのヘルプの参照や、ウェブサイト上の更新を表示する項目が含まれています。

ファイルメニュー

ファイルメニューはアートワークに関連する項目が含まれています。次のようにそれらは動作します:

新規作成... - 新たな設定で新しいアートワークを作成するダイアログを開きます。

ピクセル、センチメートル、あるいはインチで、新しいアートワークの高さと幅を設定したり、DPI を設定したりすることができます; キャンバスのテクスチャとカラー、テクスチャの鮮明度と縮尺を設定します (キャンバスについてのさらなる詳細は [アートキャンバス](#) セクションにて):



また、キャンバスの大きさを様々なプリセットの中から選択したり、

(+) / **(-)** ボタンを使ってプリセットの追加 / 削除が行えます。

キャンバスのテクスチャアイコンをクリックすると、アートキャンバスのプリセットを選択する新しいウィンドウが表示されます。

設定した DPI に応じて、画面サイズ情報でセンチメートルとインチの両方が自動的に計算されます。

注: アートワークにより大きな解像度を設定すると、コンピューターが遅くなる可能性があることに注意してください; ペイント時に大量の水を使用する場合は特にそうなります。

開く... - ディスクからアートワークを開くファイルダイアログを表示します。

最近開いたファイル - 最後に保存したアートワークの一つを開きます。

保存 - アートワークを保存します。もし事前に保存していなかった場合は、名前を入力するように促されます。

名前を付けて保存... - 現在のアートワークの複製を .reb、.png、.jpg、.bmp、.tif 形式で新しく保存します。

連番保存 - アートワークの版を連番で保存します。初めて連番保存するときは、“_1” がファイル名に付加されます。その後、保存のたびに数字が一つずつ増加し、新しい連番が付加されたファイルが作成されます。

インポート... - 新しいレイヤーに、.png、.jpg、.bmp、.tif 形式の任意の画像ファイルをインポートします。

公開... - Rebelle ギャラリーにあなたのアートワークを公開します。アートワークの名前を入力し、必要に応じて説明とタグを記入します。

公開設定... - サブメニューには、ギャラリーの設定が含まれています。

環境設定... - 全般設定や、ツール、パレット、キーボードの設定を行います。マニュアルの後ほどにある 環境設定 セクションで、より多くの情報を見つけることができます。

終了 - アプリケーションを終了します。 (*Windows のみ*)。

ヒント: アプリケーションがそれを許す限り、任意のアプリケーション、ファイルマネージャ、またはインターネットブラウザから、直接 *Rebelle* へ画像を **ドラッグ&ドロップ** できます。

アートワークの新規作成、読み込み、保存についての情報は、マニュアルの後ほどにある アートワークを作成し、開き、保存する セクションを参照してください。

編集メニュー

元に戻す - 最後に行ったペイント作業を取り消します。元に戻すステップ数は、コンピューターのメモリ容量に依存します。元に戻すステップ数の最大は 30 に設定されています。

やり直し - 元に戻した最後の操作をやり直します。

レイヤーメニュー

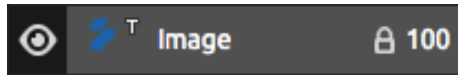
新規レイヤー - 新しいレイヤーを追加します。

レイヤーを複製 - 一つ以上の選択されたレイヤーを複製します。

レイヤーを結合 - 一つのレイヤーに結合します。

レイヤーを削除 - 一つ以上の選択されたレイヤーを削除します。

レイヤーを表示 - レイヤーを表示、または非表示にします。



トレーシングレイヤー - 現在のレイヤーを参照元とするトレーシングレイヤーに設定します (レイヤープレビューに小さな T が表示されます)。このレイヤーはペイントする際の形や色のガイドになります。 - これには画像や写真を使うこともできます。レイヤーパネルメニューからも設定することができます。

カラートレーシングを使う - 選択すると、トレーシングレイヤーから自動的に色が取得されます。

レイヤーを変形 - 選択したレイヤーを移動したり、サイズを変更したりします。

レイヤーをクリア - レイヤーをクリアします。

表示メニュー

拡大 - アートワークを拡大表示します (最大サイズは 2000%)。

縮小 - アートワークを縮小表示します (最小サイズは 5%)。

等倍表示 - アートワークの表示を等倍にリセットします。

画面に合わせる - 画面の大きさに合わせてアートワークを表示します。

グレースケール - グレースケールモードでキャンバスを表示します。

カーソルを表示 - カーソルを表示または非表示にします。

常に手前に表示 - アプリケーションウィンドウが、他のアプリケーションより常に手前に留まります。

全画面表示にする - 全画面モードにアプリケーションウィンドウを切り替えます。(Esc キーを押して解除します)。

ウィンドウメニュー

ツール - ツールパネルを表示または非表示にします。

プロパティ - プロパティパネルを表示または非表示にします。

カラー - カラーパネルを表示または非表示にします。

カラーセット - カラーセットパネルを表示または非表示にします。

傾き - 傾きパネルを表示または非表示にします。

ナビゲーター - ナビゲーターパネルを表示または非表示にします。

レイヤー - レイヤーパネルを表示または非表示にします。

パネルを表示 - パネルの表示を切り替えて、ペイント作業のためのより多くのスペースを得ます。
デフォルトにリセット - ユーザーインターフェイスをデフォルトの状態にリセットします。

ヘルプメニュー

ヘルプ - このユーザーマニュアルを開きます。

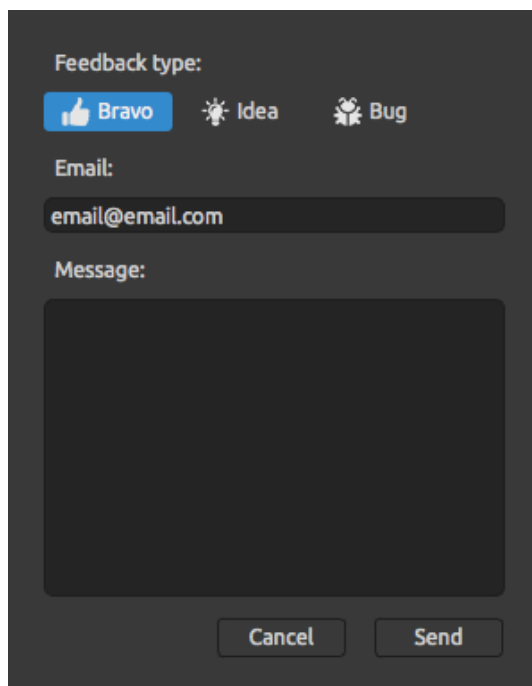
フィードバックを送る... - もしいくつかのアイデアや問題をお持ちだったり、Rebelle が好きだと話して
くださるなら、私たちにフィードバックを送ってください。三つのタイプから選択できます:

ブラボー - Rebelle がどれだけクールであるか表明しますか？ そして…

アイデア - Rebelle への素晴らしい追加機能のアイデアをお持ちですか？ そして…

バグ - Rebelle の使用中に、奇妙な動作を発見しましたか？ そして…

… あなたのメールアドレスを入力して、私たちへのメッセージを書いてください - 私たちは一つ一つ
読ませていただきます。☺



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 ウェブサイト - ウェブサイトへのリンクです: rebelle.escapemotions.com

導入チュートリアル - 導入チュートリアルを表示します。このチュートリアルでは、最も重要な
Rebelle のツールをご案内します。

Rebelle について - Rebelle の著作権やクレジットに関する、いくつかの基本情報が得られます。

ライブラリフォルダを表示 - ブラシ、データ、ドキュメント、キャンバスが保存されているフォルダを
表示します。

Check for updates... - 利用可能な新しい更新がある場合は、このボタンが表示されます。

環境設定

アプリケーションメニューから、全般、ツール、パレット、キーボードの設定をします。

- **全般**
 - 起動画面 - アプリ起動時に“新規アートワーク”画面を表示する - アプリケーションを起動するたびに新規アートワーク画面を開きたい場合は、このオプションをチェックしてください。
 - インターフェイス - インターフェイスの大きさの縮尺を設定します (70-200%)。
 - キャンバス - カーソルに対して拡大する - キャンバスの中心に対してではなく、カーソルに対して拡大表示をしたい場合は、このオプションをチェックしてください。
 - Jpeg の圧縮度 - Jpeg ファイルのクオリティを設定してください (0-100)。
 - エディットボックスの感度 - マウスまたはタブレットによるスピンボックスの編集の感度を設定します (1-100)。
 - 言語 - ユーザーインターフェイスの言語を選択します。

- **ツール**
 - ブラシ - パレットからカラーを選択時に、最後に使ったペイントブラシを選択 - カラーパネルから色を選択した後に、最後に使用したペイントブラシを自動的に選択する場合は、このオプションをチェックしてください。
 - 水または乾燥ツール使用時に、レイヤーの湿りを表示 - 水または乾燥ツールを使用する際に、自動的にレイヤーの湿りを表示する場合は、このオプションをチェックしてください。
 - 描線補正 - 描線を補正する強さを設定します (0-10)。強さスライダーの数値が大きいほど、より滑らかな線を描くことができます。
 - 加速度センサー - 加速度センサーの感度を設定します (1-10)。

- **パレット**
 - カラートレーシングのサンプルサイズ - カラートレーシングの平均サンプルサイズを選択してください (1 ピクセル、3x3 ピクセル、5x5 ピクセル)。
 - 混色 - 混色の感度を設定します。感度は二つの色を混ぜるステップ数に影響を与えます。感度が低い場合は、より少ないステップ (クリック) で二番目の混合色に達します。感度が高い場合は、二番目の混合色に達するために、より多くのクリックが必要になります。
 - キーボードショートカットでカラーを調整 - 色を調整する際の感度を設定します。感度は二つの色の間の距離に影響を与えます。感度が高い場合は、カラーパレットの二色間の距離がより小さくなります。

- **キーボード**
 - カスタムキーボードショートカットを設定します。設定したショートカットをリセットするには、リセットボタンをクリックしてください。全てのショートカットをリセットするには、全てリセットボタンをクリックしてください。

環境設定で行った変更を承認するなら **OK** を、変更しない場合は **Cancel** をクリックしてください。

ペイントを開始する

ワークフローオプション

空白のキャンバスで新しいペイントを開始する

1. ファイル → 新規作成... をクリックして、新しいウィンドウを表示します。
2. 画像の幅と高さ、キャンバスのテクスチャ、キャンバスカラー、画像の DPI を設定します。
3. カラーまたはカラーセットパネルから、ブラシの色を選択します。
4. ツールを選択し、プロパティパネルからブラシの大きさやその他のパラメーターを設定し、ペイントを開始します。


写真あるいは参考画像から開始する


1. ファイル → 開く... をクリックし、参考画像を選択します。
2. レイヤーパネルから‘レイヤーを追加’をクリックして、参考レイヤーの上に新しいレイヤーを作成します。
3. パレットパネルから色を選択します。
4. ツールを選択し、プロパティパネルからブラシの大きさやその他のパラメーターを設定し、ペイントを開始します。

前もってスキャンしたスケッチや、サードパーティーのソフトウェアで描画した .png、.jpg、.bmp、.tif 形式の画像を、メニュー → ファイル → インポート... をクリックしてインポートすることができます。また、新しいレイヤーとして、任意のアプリケーションやインターネットブラウザから直接 Rebelle へ画像を **ドラッグ & ドロップ** することができます。

水を使用した制作

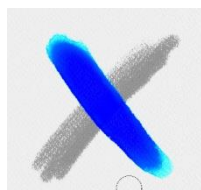
ウェットメディア（水彩、アクリル、インクペン）でペイントする際に使用する水の量を設定することができます。より多くの水を使用すると、絵の具はレイヤーの上をより早く広がっていでしょう。また、湿った絵の具は混ざりあいます。

絵の具だけではなく、‘レイヤーを湿らす’ ボタン （レイヤーパネル内）を押して、レイヤー全体を湿らすことができます。絵がどのようにブレンドされ、そして乾燥されるかは、水とその下のキャンバスの湿り具合に依存します。

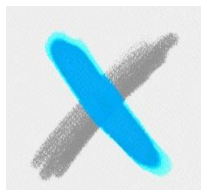
絵の湿っている部分を確認するには、‘湿りを表示’ ボタン  をクリックしてください。明るい青色はキャンバスと絵の具の湿りを表します。- より多くの水を適用すると、より暗い青色で表示されず。



カラーレイヤー



湿りを表示



素早く乾燥





レイヤーを湿らす





レイヤーを乾かす

ペイントの工程をスピードアップするために、私たちは二つの機能を実装しました:

‘レイヤーを乾燥’ ボタン  は、現在のレイヤーの絵やキャンバスと水を適用した場所、全てを完全に乾かします。

アクティブレイヤーから水を取り除きたいとき、‘素早く乾燥’ ボタン  を使うことができます。この機能は、キャンバスの湿りを維持します。

ヒント: レイヤーパネルの拡散を一時停止ボタン:  /  をクリックすると、ペイント時にいつでも流体シミュレーションを一時停止できます。拡散が一時停止されると、ボタンは強調表示されます。

様々な効果を得るために、異なる絵画技法を使用することができます。次の画像では、異なる組み合わせがどのように相互作用するか示しています。キャンバスや絵の具がもっと湿っていると、それだけいっそう多くの絵の具が流れます。しかし、ドライメディア (パステル、鉛筆、マーカー、エアブラシ) は、湿った絵の具の上あまり拡散しません; それらはあなたの絵がどのように湿っているかに従って拡散します。



もし適切な水彩技法についてさらに多くを学びたいのであれば、[YouTube](#) にある私たちのチュートリアルをご覧になるようお勧めします。

トレーシングオプション

Rebelle は、選択した画像から色をトレースして作画することができます。フォルダやブラウザ、ウェブサイトなど任意のソースから画像を直接ドラッグ & ドロップし、新しいレイヤーとして開くことができます。トレーシングオプションを使用すると、あなた自身の方法で既存の画像を再現できます。

カラートレーシングを使用する場合、色は各ストロークに適用されます。それは、各ストロークの最初の“クリック”で絵の具の色を選んで、もう一度クリックするまで、その色を使うことを意味しています。Rebelle は一回のストローク中に参照元のトレーシングレイヤーから全ての色をトレースするわけではありません。

既存またはインポートした画像をトレースする方法:

1. メニュー → ファイル → インポート... をクリックして、インポートダイアログを開きます。または、任意のフォルダやブラウザから直接画像をドラッグ & ドロップすることができます。
2. このレイヤーを選択して、メニュー → レイヤー → トレーシングレイヤー をクリックします。レイヤーが参照元となるトレーシングレイヤーとして設定されます (レイヤープレビューに小さな T が表示されます)。このレイヤーは、ペイントする際の形や色のガイドになります。レイヤーパネルのメニューからもトレーシングレイヤーの設定ができます。
3. 新しいレイヤーを追加し、メニュー → レイヤー → カラートレーシングを使う をクリックするか、パレットパネルの“カラートレーシングを使う” ボタンをクリックします。
4. 現在のレイヤーに、参照画像から色をトレースする準備が整いました。

もしカラートレーシングが選択されていない場合は、他の色でペイントすることができます。メニュー → レイヤー → トレーシングレイヤー から、トレーシングレイヤーを解除します。望まぬ変更から保護するために、トレーシングレイヤーはデフォルトでロックされています。“ロック” ボタンをクリックすることにより、レイヤーのロックを解除することができます。

マルチタッチサポート

マルチタッチサポートは、Windows と Mac OS の両方で利用可能であり、タブレットのタッチとマルチタッチディスプレイ用の拡張サポートを提供します。表示領域あるいは個別のレイヤーをパンしたり、回転やズームをさせたりすることができます。これは、敏速でスムーズなキャンバスのポジショニングとナビゲートの方法を提供します。



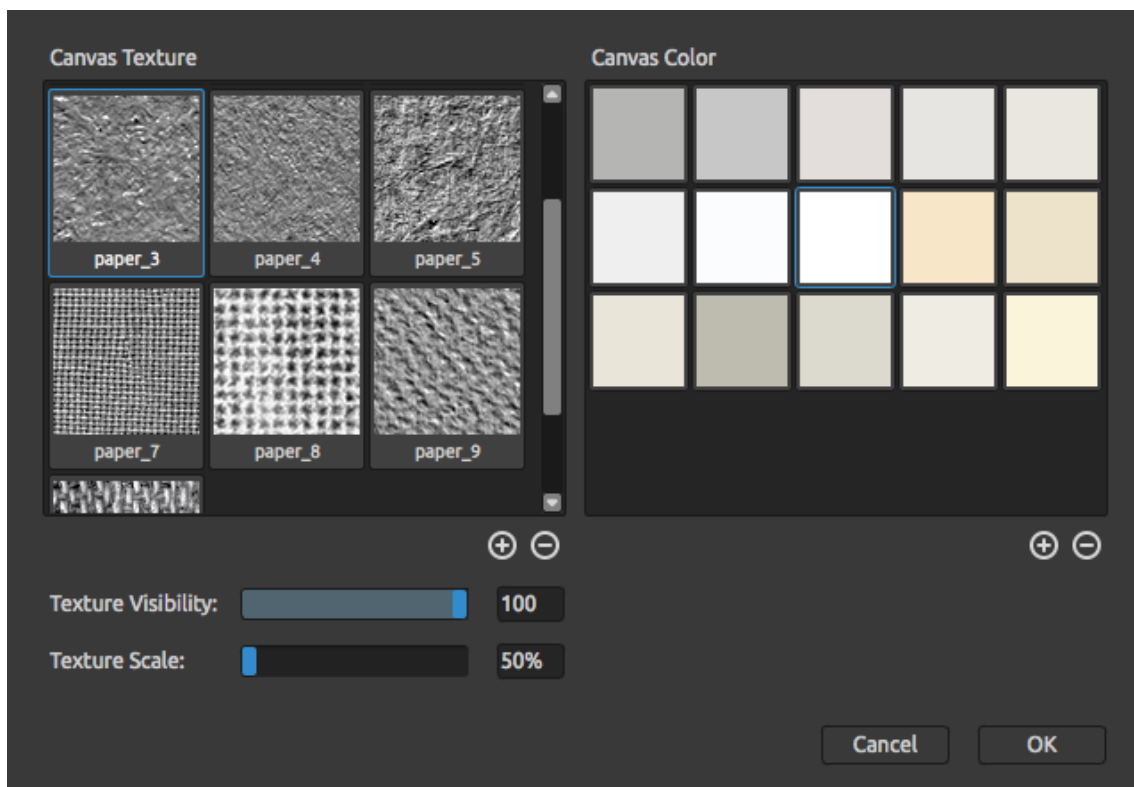
二本の指を使い、タブレットを横切ってスワイプしながら円を描くように同時に移動することによって、キャンバスの **回転と移動** が行えます。同時に、指を挟んだり、あるいはそれらを離すことによって、表示領域を **ズーム** することができます。



デフォルトでは、一本の指は **ブレンド ツール** を使用するために使います。環境設定パネルから、他のツール（またはキャンバスの移動）に設定することができます。環境設定パネル → ツール（ホールド）にて、‘Touch’ に設定します。

アートキャンバス

キャンバスの選択ウィンドウには、10 個のテクスチャと、15 色のキャンバスカラーがあります：



⊕ / ⊖ - キャンバスのテクスチャウィンドウからテクスチャを追加または削除します。

⊕ / ⊖ - キャンバスカラーウィンドウから、カラーを追加または削除します。

テクスチャの鮮明度 スライダーを使用して、キャンバスのテクスチャの鮮明度を調節できます。

テクスチャの縮尺 スライダーを使用して、キャンバスのテクスチャのサイズを変更できます。

キャンバスのテクスチャは、ペイントやブレンド、消しゴムまたは任意の利用可能なツールを使用する際に、ブラシやツールがどのように振舞うかに影響を与えますのでご注意ください。

最後に、変更を承認するならば **OK** を、変更しないならば **Cancel** をクリックしてください。

注: キャンバスのテクスチャは、メニューの“ヘルプ” → “ライブラリフォルダを表示する” からアクセスでき、その“Papers”フォルダに任意のシームレスなテクスチャ画像を張り付けることができます。新しいキャンバスをリロードするためには、アプリケーションを再起動します。

アートワークを作成し、開き、保存する

新しいアートワークの作成

新しいアートワークを作成するには、ファイルメニューの **新規作成...** を選択します。これを行うと、新規アートワークウィンドウが表示されます。このウィンドウでは、新しいアートワークの大きさの設定と、ペイントするキャンバスの設定を選択することができます。“画像サイズ情報”のセクションでは、幅、高さ、および DPI のような、画像印刷の情報をチェックできます。

キャンバスアイコン をクリックすると、キャンバスのテクスチャ、カラー、テクスチャの鮮明度と縮尺を選択することができます。

最後に、新しいアートワークを作成する場合は **OK** を、しないならば **Cancel** をクリックしてください。

アートワークを開く

アートワークを開くには、ファイルメニューから **開く...** を選択します。このパネルでは画像、または以前に新しいプロジェクトとして保存した .reb、.png、.jpg、.bmp、.tif 形式のファイルを開くことができます。

最後に、アートワークを開く場合は **OK** を、開かないならば **Cancel** をクリックしてください。

最近保存したアートワークを開くには、ファイルメニューから **最近開いたファイル** を選択します。このオプションは、最後に保存された .reb、.png、.jpg、.bmp、.tif 形式の作品のいずれかを選択できます。

アートワークの保存

アートワークを保存するには、ファイルメニューの **保存...** を選びます。ネイティブ形式は、アートワークやレイヤーに関する全ての情報が含まれている **REB ファイル形式** です。のちにアートワークの続きを描く場合は、このフォーマットを使用してください。私たちは、あなたが新しいソフトウェアに慣れるまでの間、あらゆる問題を避けるために、定期的に作品を保存することをお勧めします。

もし特定の設定で、あるいは他のアプリケーションで読み取ることができる形式でアートワークを保存したい場合は、ファイルメニューの **名前を付けて保存...** を選びます。このオプションは、PNG、TIF、BMP、JPG ファイルでアートワークを保存することができます。印刷やウェブ上で表示するために、絵のコピーを作成したり、そのためにレイヤーを結合する必要はありません。

注: どうか REB ファイルにのみ、アートワークの全ての情報が含まれていることに注意してください。PNG、TIF、BMP ファイルは、透過情報のみ保存します。JPG 形式は、透過情報が保存されません。

最後に、アートワークを保存する場合は OK を、しないならば Cancel をクリックしてください。

連番保存 - アートワークの版を連番で保存します。初めて連番保存するときは "_1" がファイル名に付加されます。その後、保存のたびに数字が一つずつ増加し、新しい連番が付加されたファイルが作成されます。

アプリケーションを閉じる

もしアプリケーションを終了したい場合は、ご使用のオペレーティングシステムに応じて、次のオプションから選択できます:

Windows ユーザー

- ファイルメニュー → 終了 をクリック、または
- アプリケーションの右上隅にある閉じるボタンを押す、または
- Ctrl+W または Alt+F4 のショートカットを使用する

Mac OS ユーザー

- Rebelle メニュー → 終了 をクリック、または
- アプリケーションの左上隅にある閉じるボタンを押す、または
- Mac OS 上で Cmd-Q のショートカットを使用する

注: アプリケーションを閉じる前に、アートワークを保存することを忘れないでください。

ギャラリーにアートワークを公開する

ギャラリーのアカウントを作成

作品を公開するには、まず新しいアカウントを作成する必要があります。アカウントを作成するには、二つのオプションがあります：

アプリケーションから：

Rebelle のメニュー **ファイル** → **公開設定** から、あなたのギャラリーのアカウントを作成します。あなたの名前、Email (“あなたの ID”)、パスワード、さらにオプションであなたの ウェブサイトを設定してください。

ウェブサイトから：

ギャラリーのウェブサイトで **login** → **Create Account** を押して、“あなたの ID”(登録メールアドレス)を入力します。私たちは、あなたが後から変更することができる パスワードを送信します。

注：“あなたの ID”は、Rebelle のメニュー **ヘルプ** → **Rebelle について** から見つけることができます。“あなたの ID”が存在しない場合は、あなたのアクティブなメールアドレスを入力してください。

Rebelle からギャラリーにアートワークを公開

アートワークを公開するには、ファイルメニューの **公開...** を選択します。アートワーク名、作品の **説明** や **タグ** を入力し、**公開** ボタンをクリックします。あなたの作品はギャラリーのウェブサイト (www.escapemotions.com/gallery) に公開されます。公開した作品は後で編集することができます。

ギャラリーのプロフィールやアートワークを編集

もしすでにアカウントを作成している場合は、ギャラリーのウェブサイトへ移動し、**login** を押して “あなたの ID” と **パスワード** を入力します。

Edit Pictures のセクションでは、あなたの作品名、説明、タグ、およびその他の設定を編集することができます。

My Profile のセクションでは、あなたの **パスワード** を変更することができます。

キーボードショートカット

	Windows	Mac OS
新規作成...	Ctrl+N	Cmd+N
開く...	Ctrl+O	Cmd+O
保存	Ctrl+S	Cmd+S
名前を付けて保存...	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
連番保存	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S
インポート...	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
環境設定	Ctrl+,	Cmd+,
終了	Ctrl+W	Cmd+Q
元に戻す	Ctrl+Z	Cmd+Z
やり直し	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
ブラシ	B	B
消しゴム	E	E
ブレンド	N	N
指先	S	S
水	W	W
乾燥	D	D
吹きつけ	Shift or O	Shift or O
カラーを取得	Alt or I	Alt or I
レイヤーを変形	T or Ctrl+T	T or Cmd+T
縮尺の比率をロック	Shift	Shift
中心を基準に縮尺	Alt	Alt
回転を 45 度に固定	Shift	Shift
混色	X	X
湿りを表示	H	H
素早く乾燥	F	F
ペイント	B	B
ブラシサイズを大きく]]
ブラシサイズを小さく	[[
レイヤーを上に移動	Ctrl + [Cmd + [
レイヤーを下に移動	Ctrl +]	Cmd +]
前のレイヤーを選択	Alt + [Alt + [
次のレイヤーを選択	Alt +]	Alt +]
レイヤーをクリア	Del	Del

値を +1 増やす	Up	Up
値を -1 減らす	Down	Down
値を +10 増やす	Pg Up	Pg Up
値を -10 減らす	Pg Down	Pg Down
キャンバスの回転	R	R
キャンバスの移動	右クリック or スペースバー + 左クリック	
全てのパネルを表示・非表示	Tab	Tab
拡大	+ / Ctrl ++	+ / Cmd ++
縮小	- / Ctrl +-	- / Cmd +-
等倍表示	0 / Ctrl + 0	0 / Cmd + 0
画面に合わせる	.	.
グレースケール	G	G
拡大 縮小表示	マウススクロール or Alt + マウススクロール	
ヘルプ	F1	F1

注: これらや、その他の機能のカスタムショートカットは、ファイルメニューの環境設定 → キーボードから設定することができます。

著作権と謝辞

Rebelle © 2016 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions チーム:

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

スペシャルサンクス:

アイデアや提案、あるいは手伝ってくださった誰もが Rebelle の完成に貢献しました。
特に、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 and Blaze Wu.

ユーザーインターフェイスアイコン: "Batch" by Adam Whitcroft

使用ライブラリ:

このアプリケーションは、次のライブラリを使用して開発されました:

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>

全ての創造的なアイデアを神に感謝します。

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.