



Real-MediaPainting Software

User Manual  
v. 1.5



## Introduction/ 소개

Rebelle 에오신 것을 환영합니다.

Rebelle 은 현실적인 동적 유체 시뮬레이션, 색 혼합, 색 번짐, 건조 등 놀랄만한 기능으로 사실적인 작업을 만들 수 있는 그리기 애플리케이션입니다.

Rebelle 은 CG 예술가와 획기적인 최신 디지털 페인팅 기술을 이용하여 예술영역을 넓히고자 하는 기존의 화가들을 위해 설계되었습니다.

이 매뉴얼에는 소프트웨어를 편리하게 사용하는데 알아야 할 모든 기본적인 정보와 기능, 유용한 도움말, 기술적 배경에 대한 설명이 있습니다.

Rebelle 을 이용해주셔서 감사합니다.

그림을 그리시는 동안 즐거운 시간이 되시기를 바랍니다!

*Peter Blaškovič*  
*Creator of Rebelle*

## Table of Contents/ 목차

Introduction/소개 .....	2
Getting Started/ 시작하기 .....	5
Installing and Registering Rebelle/ Rebelle 설치 와 등록.....	5
Rebelle Interface/ Rebelle 화면구성 .....	7
Tools Panel / 도구모음 패널 .....	9
Watercolor Tool Properties / 수채화 도구 속성.....	10
Acrylic Tool Properties / 아크릴 도구 속성 .....	11
Pastel Tool Properties / 파스텔 도구 속성 .....	12
Pencil Tool Properties / 연필 도구 속성 .....	13
Ink Pen Tool Properties / 잉크펜 도구 속성.....	13
Marker Tool Properties / 마커 도구 속성 .....	13
Airbrush Tool Properties / 에어브러시 도구 속성.....	14
Eraser Tool Properties / 지우개 도구 속성 .....	14
Blend Tool Properties / 혼합 도구 속성.....	15
Smudge Tool Properties / 문지르기 도구 속성.....	15
Water Tool Properties / 물 도구 속성 .....	16
Dry Tool Properties / 건조 도구 속성 .....	16
Blow Tool Properties / 불기 도구 속성 .....	16
Pick Color Tool Properties/ 색 선택 도구 속성 .....	17
Transform Tool Properties / 변환 도구속성 .....	17
Navigator Panel / 내비게이터 패널 .....	19
Tilt Panel / 기울기 패널 .....	20
Color Panel / 색상 패널 .....	21
Color Set Panel / 팔레트 패널.....	22
Layers Panel / 레이어 패널 .....	24
The Menu Bar/ 메뉴바 .....	26
File Menu/ 파일메뉴.....	26

Edit Menu / 편집 메뉴 .....	28
Layer Menu / 레이어 메뉴 .....	28
View Menu / 보기 메뉴 .....	28
Window Menu / 윈도우 메뉴 .....	29
Help Menu / 도움말 메뉴 .....	29
Preferences / 설정 .....	30
Starting Painting / 그리기시작하기 .....	32
Workflow options / 작업흐름옵션 .....	32
Working with Water / 물로 작업하기 .....	32
Tracing Option/ 추적옵션 .....	34
Multi-touch Support / 멀티 터치 지원 .....	35
Art Canvases / 아트캔버스 .....	36
Creating, Opening and Saving Paintings/생성하기, 열기, 저장하기 .....	37
Creating a New Painting / 새 그림 생성하기 .....	37
Opening a Painting / 그림열기 .....	37
Saving a Painting / 그림저장하기 .....	37
Closing an Application / 애플리케이션 닫기 .....	38
Publish a Painting to Gallery /갤러리에 작업 게시하기 .....	39
Creating a Gallery account / 갤러리 계정 만들기 .....	39
Publish artwork from Rebelle to Gallery / Rebell 에서 갤러리로 작업 게시하기 .....	39
Edit your profile and artworks in Gallery / 갤러리에서 프로필과 작업 편집하기 .....	39
Keyboard Shortcuts / 단축키 .....	40
Copyright & Credits / 저작권 & 참여자 명단 .....	42
Rebelle End-User Software License Agreement/ 최종 사용자 라이선스 동의 .....	43

# Getting Started/ 시작하기

## Installing and Registering Rebelle/ Rebelle 설치 와 등록

### Download & Install/ 다운로드&설치

Rebelle 웹 사이트에서 Rebelle 구매를 완료하면, 다운로드 링크와 등록정보를 이메일로 받게됩니다.

#### Mac OS X Users/ Mac OS X 사용자

등록 이메일에 제공된 다운로드 링크를 통해 설치 파일(\*.dmg)을 다운로드합니다. 다운로드 위치로 이동하여, "Rebelle.dmg" 파일을 더블클릭하여 설치를 완료합니다.

#### Windows Users/ Windows 사용자

등록 이메일에 제공된 다운로드 링크를 통해 운영체제에 맞는(32 bit 혹은 64 bit) 설치파일을 다운로드합니다. 다운로드위치로이동하여, "Rebelle.exe"파일을 더블클릭하여 설치를 완료합니다.

### Registration/ 제품 등록

제품등록 이메일에 제공된 등록 상세정보를 입력합니다. 제품 등록 및 활성화를 위해 인터넷 연결이 필요합니다.

*TIP: 제품 등록 키와 아이디 입력 시 숫자와 철자 오입력을 방지하기 위해 **copy&paste** 를 사용하는 것을 권장합니다.*

### Application Launch/ 제품 실행

애플리케이션의 최초 실행 시, 신규버전으로의 업그레이드 후 지침서가실행됩니다. 이 지침서는 필수적인 Rebelle 도구들을소개합니다. Menu → Help 메뉴에서 언제든지 지침서를 볼수있습니다.

## System Requirements/ 시스템 요구사항

**최소사양:** Intel i3 혹은 동급 AMD CPU, 4GB RAM, 100MB 하드디스크 공간, Open GL 지원 그래픽 카드(1GB RAM), Windows XP, Vista, or OS X 10.7-이 구성에서는 수채화 시뮬레이션 작업이 느려질 수 있습니다. 빠른 CPU 와 추가적인 RAM 이 권장됩니다.

**권장사양:** Intel i7 혹은 동급 AMD CPU, 16GB RAM, 100MB 하드디스크 공간, Open GL 지원 그래픽 카드(2GB RAM 이상), Windows 7, 8 or OS X 10.9, 10.10, 10.11,와콤 Tablet

## Getting Support for Rebelle/ 제품 지원

Rebelle 사용 중 도움이 필요한 경우, 먼저 매뉴얼을 참고하십시오. 사용자가 알아야할 정보에 대해 이해하기 쉽게 준비되어 있습니다.

Rebelle 사용과 관련한 어떠한 문의사항, 기술적인 문제 혹은 안부인사를 메일([support@escapemotions.com](mailto:support@escapemotions.com))로 보내시는 것도 환영합니다.

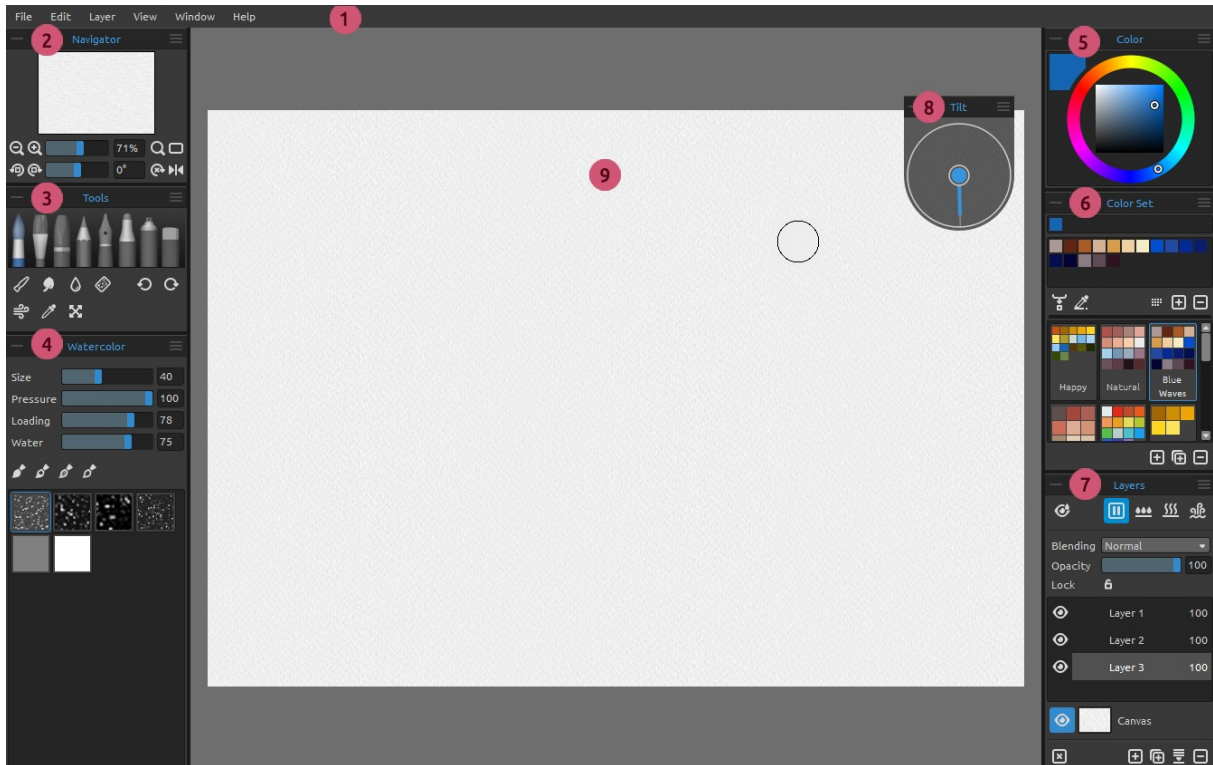
문의 전에 Rebelle 웹사이트([rebelle.escapemotions.com](http://rebelle.escapemotions.com))의 서포트 메뉴의 FAQ 를 먼저 확인하시기 바랍니다. 원하는 답변이 없다면, 컴퓨터 사양(Windows / Mac OS, 32/64bit OS, processor, graphics card, memory)을 기재하여 메일 주시면 빠르게 답변드리겠습니다

## Community/ 커뮤니티

SNS 채널로 저희와 계속 만날 수 있습니다. 아래의 아이콘을 클릭하면 저희 페이지로 연결됩니다.



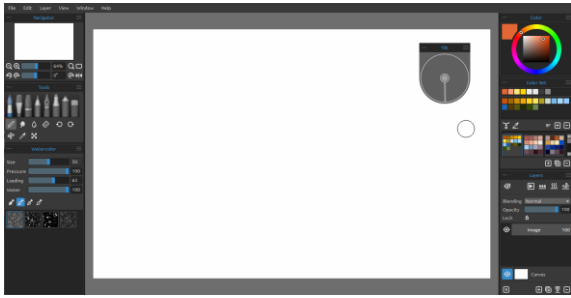
## Rebelle Interface/ Rebelle 화면 구성



- 1 - Menu Bar/ 메뉴바
- 2 - Navigator Panel/ 내비게이터 패널
- 3 - Tools Panel/ 도구 모음 패널
- 4 - Properties Panel/ 속성 패널
- 5 - Color Panel/ 색상 패널
- 6 - Color Set Panel/ 팔레트
- 7 - Layers Panel/ 레이어 패널
- 8 - Tilt Panel/ 기울기 패널
- 9 - Canvas/ 캔버스

*TIP: 내비게이터, 도구, 설정, 색상, 팔레트, 레이어, 기울기 패널은 고정가능 합니다. - 수정, 위치변경, 패널 너비도 조절할 수 있습니다. 패널은 그림을 그릴 때 캔버스 뒤에 숨겨져 있습니다..*

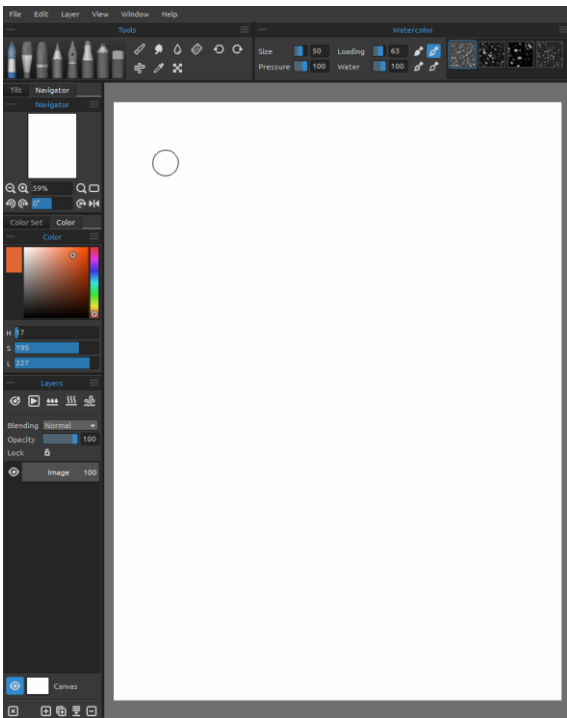
사용자 필요에 따라 Rebelle 의 인터페이스를 변경할 수 있습니다. 아래의 UI 구성 예제를 참고하세요.



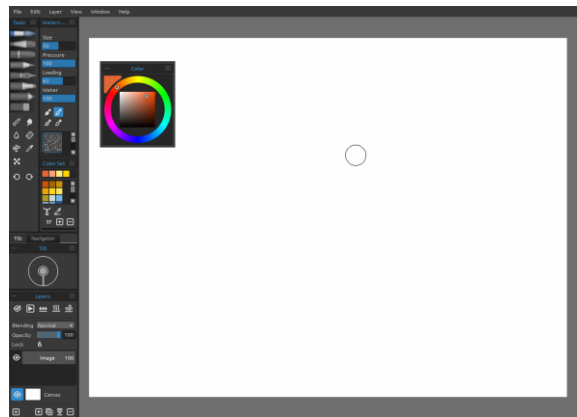
1. 기울기 패널이 고정되지 않은 기본 인터페이스.



2. 도구모음, 속성패널을 왼쪽으로, 다른 패널들은 오른쪽에 위치한 인터페이스



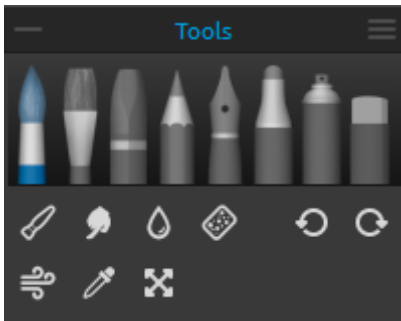
3. 도구모음, 속성 패널을 가로모드로 상단에, 다른 패널들은 왼쪽에 놓은 인터페이스.



4. 고정된 도구모음, 속성, 팔레트 패널 과 고정되지 않은 색상 패널을 다른 패널들과 함께 왼쪽세로 방향에 놓은 인터페이스.



## Tools Panel/ 도구 모음 패널



- **Brushes(브러시)**:. Watercolor, Acrylic, Pastel, Pencil, Ink Pen, Marker and Airbrush/ 수채화, 아크릴, 파스텔, 연필, 잉크 펜, 마커, 에어 브러시.

- **Eraser(지우개)**

- **Tools(도구)**: Blend, Smudge, Water, Dry, Blow, Pick Color and Transform / 혼합, 문지르기, 물, 건조, 불기, 색선택, 변형


- **Undo / Redo(실행취소/복구)**


— **Collapse Panel(패널 접기)**- 패널을 접습니다. 이 버튼은 Rebelle 모든 패널에 있습니다.


≡ **Tools Panel Menu(도구모음패널메뉴)**-패널을 닫습니다. Window 메뉴에서 다시 열 수 있습니다.


아래 그림은 각각의 브러시가 어떻게 표현되는지 보여줍니다 :





 **Blend(혼합)**-색 혹은 붓자국이 서로 섞이게 하는 도구


 **Smudge(문지르기)**-색 혹은 붓자국을 번지게 하는 도구


 **Water(물)**-물 도구를 선택하여 캔버스의 특정 부분을 적심


 **Dry(건조)**-건조 도구를 선택하여 캔버스의 특정부분을 말림

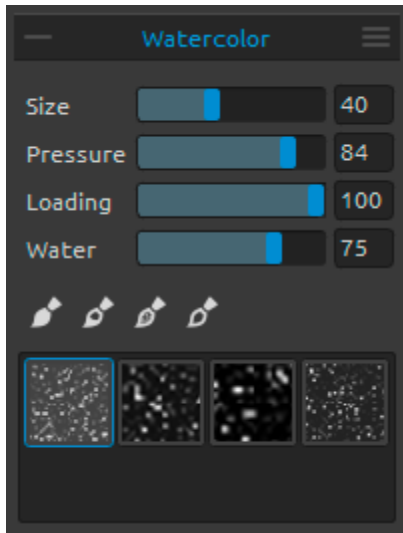
 **Blow(불기)**-불기 도구 선택하여 수채물감에 대해 불어주는 효과 적용

 **PickColor(색선택)**- 캔버스에서 색상을 추출하기 위한 도구

 **Transform(변형)**-선택된 레이어에 대한 이동, 크기조정, 비율조정, 회전, 반전

 **Undo(실행취소)**-사용자의 마지막 작업을 취소

 **Redo(복구)**-마지막 실행 취소 작업을 복구



### Watercolor ToolProperties/ 수채화 도구 속성

수채 물감의 작용을 시뮬레이션하기 위해 기본값으로 설정되어 있으며, 필요에 따라 원하는 값으로 변경하여 다른 효과를 적용할 수 있습니다.


**Size(크기)**-브러시 크기 조정 (1-100).


**Pressure(압력)**-브러시의 압력을 조정 (1-100). 태블릿 펜 압력 사용시, 민감도 설정 가능합니다.


**Loading(로딩)**-브러시에 묻은 물감의 양 조정(1-100). 물감 두께에 영향을 줍니다.


**Water(물)**-물의 양 조정(1-100). 물의 양이 많으면 수채 물감이 흐르는 사실적인 효과를 볼 수 있습니다.


*TIP: "물"을 1로 설정하며 레이어를 살짝 적시거나, 더 높은 값으로 설정하여 캔버스의 특정 부분에 더 많은 물을 넣을 수 있습니다. 멋진 수채화 효과를 위해 물을 많이 사용할 필요는 없습니다.*

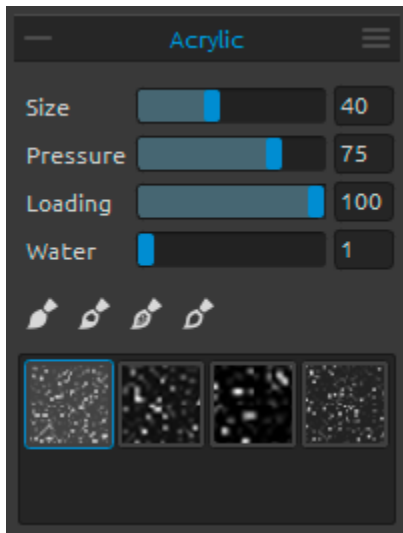
 **Permanent Brush(영구 브러시)**-이 기능이 설정된 경우, 브러시에 항상 정해진 양의 물감이 묻혀집니다. "로딩" 슬라이더를 이용하여 물감의 양을 조절할 수 있습니다.

 **Normal Brush(일반브러시)**-일반적인 모드의 브러시입니다. 물감의 양은 "로딩"슬라이더에 의해 조절됩니다.

 **DirtyBrush(더티브러시)**-이 브러시는 스스로 세척되지 않습니다. 마지막에 사용한 색이 브러시에 남아있습니다.

 **Clean Brush(클린 브러시)**-이 브러시는 아무 물감도 묻지 않은 상태입니다. 기능이 실행되면, 브러시는 캔버스 위에서 지나치는 모든 물감에 의해 색상이 재설정됩니다.

 **Properties Panel Menu(속성패널 메뉴)**-기본값으로 재설정하거나 패널을 닫을 수 있습니다. Window 메뉴에서 다시 열 수 있습니다.



## Acrylic ToolProperties/ 아크릴 도구 속성

아크릴 물감은 주로 중간 물기와 플랫 브러시로 사용합니다.

**Size(크기)**-브러시 크기 조정 (1-100).

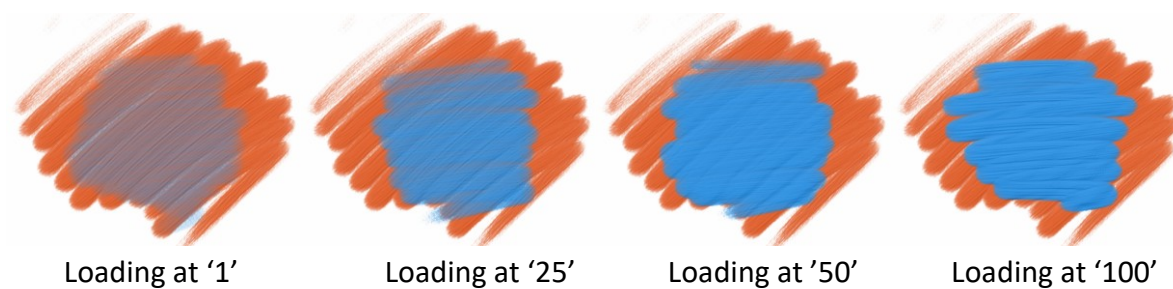
**Pressure(압력)**-브러시 압력 조정 (1-100). 브러시 두께에 영향을 줍니다.

**Loading(로딩)**-브러시에 묻은 물감의 양 조정 (1-100).

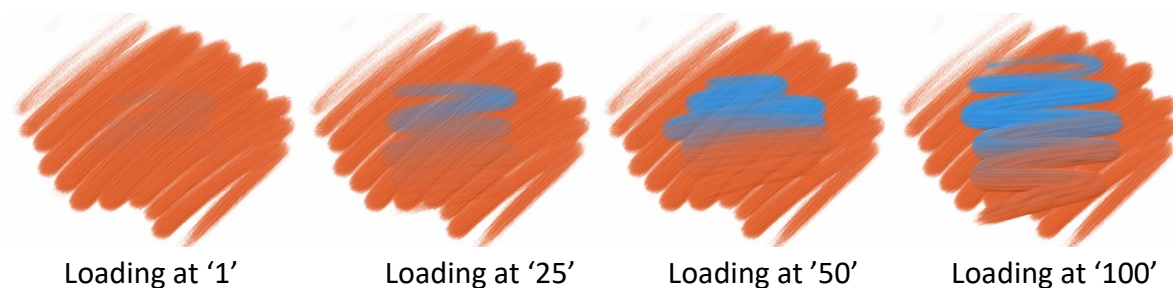
**Water(물)**-물의 양조정(1-100).

*TIP: "압력"과 "로딩" 값을 낮게 조정하면 얇은 브러시 효과를, 높은 값으로 설정하면 풍성하고 굵은 브러시 효과를 얻게됩니다.*

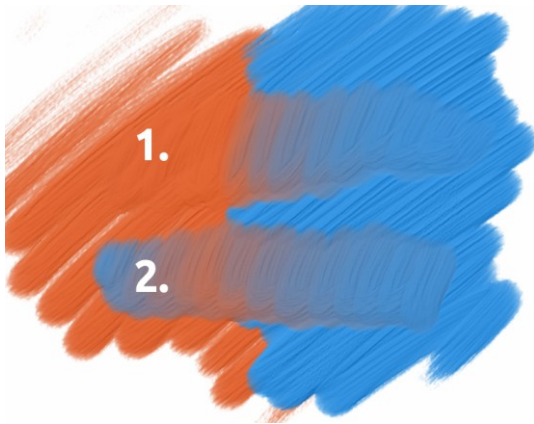
**Permanent Brush(영구 브러시)**-이 기능이 설정된 경우, 브러시에 항상 정해진 양의 물감이 묻혀집니다. "로딩" 슬라이더를 이용하여 물감의 양을 조절할 수 있습니다.:



**Normal Brush(일반 브러시)**-일반적인 모드의 브러시입니다. 물감의 양은 "로딩"슬라이더에 의해 조절됩니다.:

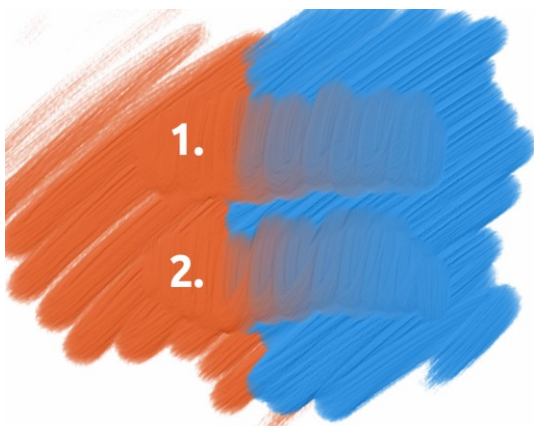


**DirtyBrush(더티 브러시)**-이 브러시는 스스로 세척되지 않습니다. 마지막에 사용한 색이 브러시에 남아있습니다:

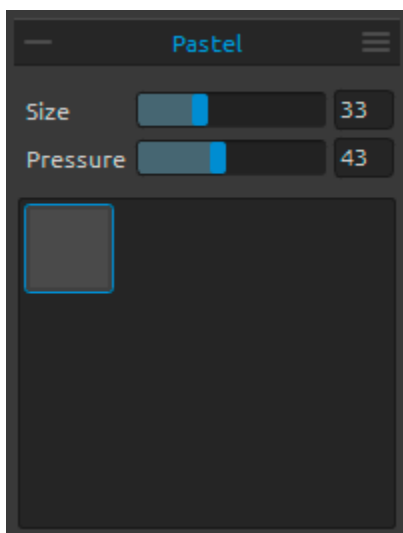


1. **stroke(1.스트록)**:브러시가 주황색에서 파란색쪽으로 이동합니다.
2. **stroke(2.스트록)**:브러시에 마지막으로 묻은색상이 남아 있습니다. (이 경우 파란색)

**Clean Brush(클린 브러시)**-이 브러시는 아무 물감도 묻지 않은 상태입니다. 기능이 실행되면, 브러시는 캔버스 위에서 지나치는 모든 물감에 의해 색상이 재설정됩니다.:



1. **stroke(1.스트록)**: 브러시가 주황색에서 파란색쪽으로 이동합니다.붓질이 끝나면, 브러시는 자체적으로 세척됩니다.
2. **stroke(2.스트록)**: 깨끗한 브러시가 다시 주황색에서 파란색으로 이동합니다.

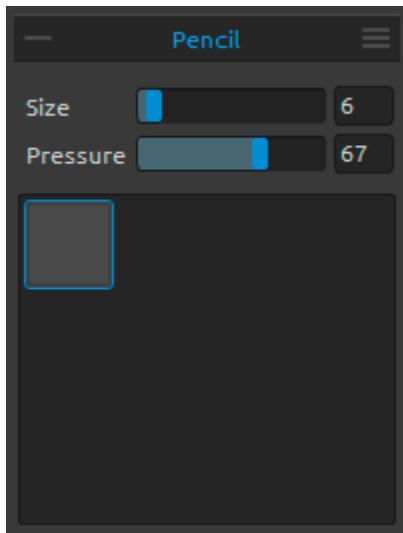


### Pastel Tool Properties/ 파스텔 도구 속성

파스텔은 순수 가루로 된 안료와 바인더로 구성된 막대기 형태의 건조한 미술도구 입니다. 필요에 따라 파라미터 값을 조정할 수 있습니다.

**Size(크기)**-파스텔 크기 조정 (1-100).

**Pressure(압력)**-브러시압력 조정 (1-100). - 파스텔 터치 두께에 영향을 줍니다.

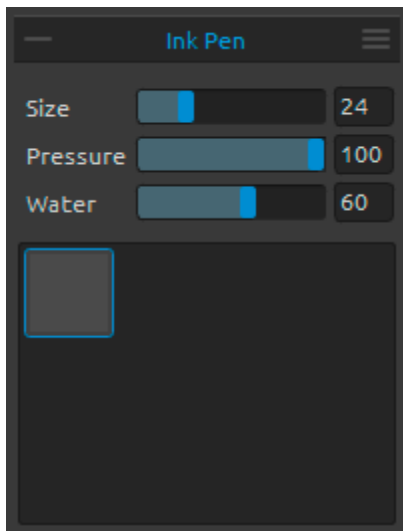


### Pencil Tool Properties/ 연필 도구 속성

색연필은 얇은 색연필 심을 원통형 나무케이스로 둘러싼 미술도구입니다. 필요에 따라 파라미터값을 조정할 수 있습니다.

**Size(크기)**-연필 크기 조정 (1-100).

**Pressure(압력)**-브러시 압력 조정 (1-100)-연필 터치 두께에 영향을 줍니다.



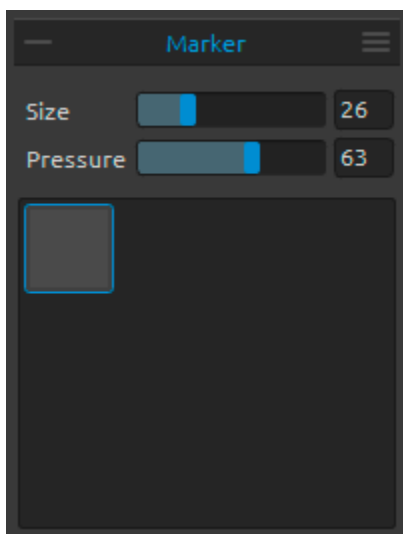
### Ink Pen Tool Properties/ 잉크펜 도구속성

잉크는 안료나 염료를 포함한 액체로 되어있습니다. 필요에 따라 파라미터 값을 조정할 수 있습니다.

**Size(크기)**-잉크펜 크기 조정 (1-100).

**Pressure(압력)**-잉크펜 두께 조정 (1-100).

**Water(물)**-물감의 물기 정도 조정(1-100).

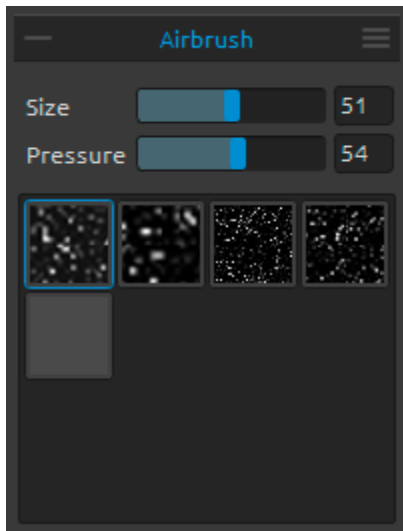


### Marker Tool Properties/ 마커 도구 속성

마커는 자체적으로 잉크를 포함한 펜이며, 펜끝은 주로 펠트같은 천을 압축한 다공성천으로 되어있다. 필요에 따라 파라미터 값을 조정할 수 있습니다.

**Size(크기)**-마커 크기 조정 (1-100).

**Pressure(압력)**-마커 터치의 두께 조정(1-100).

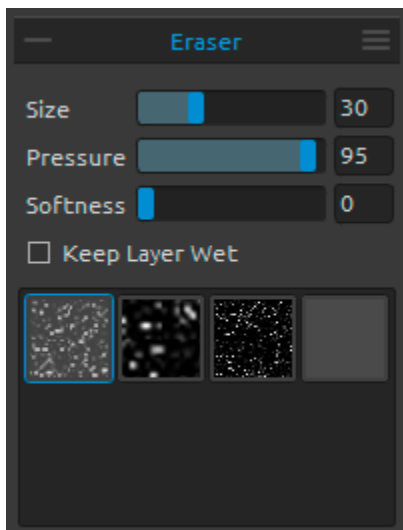


### Airbrush Tool Properties/ 에어브러시 도구 속성

에어브러시는 잉크 및 염료를 비롯한 다양한 매체를 분사하는 소형의 공기 작동식 도구입니다. 필요에 따라 파라미터 값을 조정할 수 있습니다.

**Size(크기)**-에어 브러시 크기 조정(1-100).

**Pressure(압력)**-에어 브러시 압력 조정(1-100) - 에어브러시의 농도에 영향을 줍니다



### Eraser Tool Properties/ 지우개 도구 속성

**Size(크기)**-지우개 크기 조정

**Pressure(압력)**-지우개 압력 조정

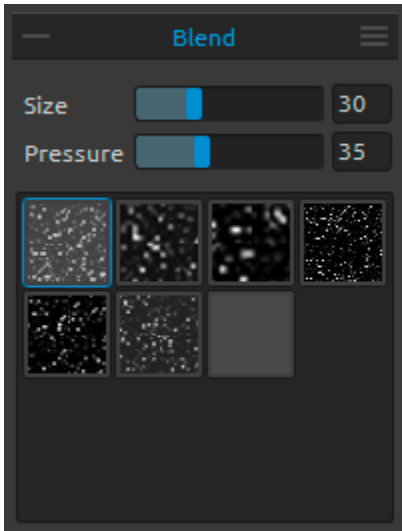
**Softness(부드러움)**-부드러움 정도를 조정합니다. 높은 값은 지우개를 부드럽게 만드는 반면, 낮은 값은 용지를 긁어내어 용지 구조를 더 잘 보이게 합니다.

**Keep Layer Wet(레이어 물기 유지)**-지우개로 지운 구역의 물기를 계속 유지하고 싶다면 이 기능의 옵션을 실행시킵니다. 지우개 값을 디폴트로 하면 지운 구역이 완벽하게 건조됩니다.

*TIP 1: "압력"을 낮은 값으로 설정하면 지우개가 페인트를 가볍게 긁습니다..*

*Tip 2: 환경 설정 -> 도구 (보류)를 통해 태블릿의 펜 지우개 팁을 지우개 또는 Rebelle 의 다른 도구로 설정할 수 있습니다. 지우개를 선택하고 환경 설정 창 하단의 펜 (지우개)으로 설정하십시오.*





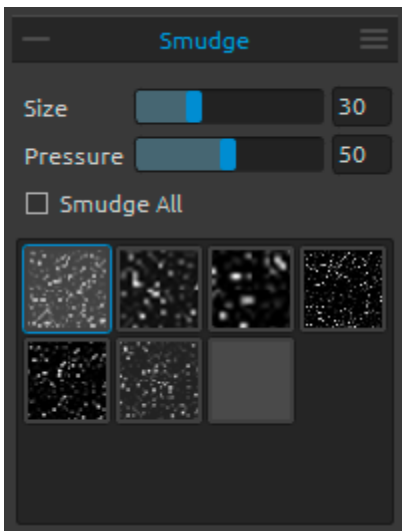
### Blend ToolProperties / 혼합 도구 속성

이 도구는 색과 붓자국을 함께 섞을 수 있습니다.

**Size(크기)**-혼합 도구 크기 조정

**Pressure(압력)**-혼합 도구 압력 조정

*Tip: 터치스크린에서 손으로 색을 혼합할 수 있습니다. 또한 패널설정을 언제든지 바꿀 수 있습니다.*



### Smudge ToolProperties/ 문지르기 도구 속성

이 도구로 그림의 마른부분 또는 젖은 부분을 문지를 수 있습니다.

**Size(크기)**-문지르기 도구 크기 조정

**Pressure(압력)**-문지르기 도구 압력 조정

**Smudge All(모두 문지르기)**-이 옵션을 설정하면 그림의 젖은 부분과 마른부분 모두 문지를 수 있습니다. 이 옵션을 해제하면 그림의 젖은 부분만 문지를 수 있습니다.

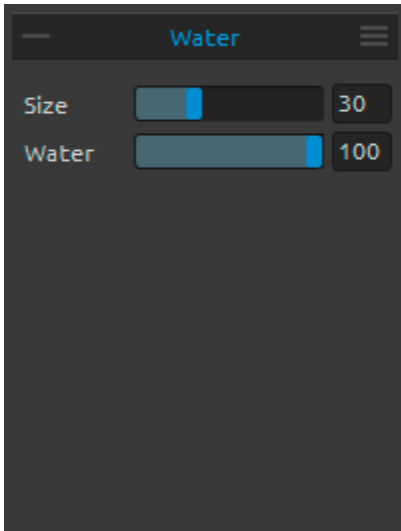
*문지르기가-젖은부분만*

*모두 문지르기가-젖은부분과 마른부분*



각각의 도구 패널에서 다양한 브러시 구조를 선택할 수 있습니다.

**Note:** 브러시 텍스처는 "도움말"-> "라이브러리 폴더 표시"를 통해 액세스 할 수 있습니다. 여기에서 브러시를 "브러시" 폴더에 붙여 넣을 수 있습니다. (브러시 이미지는 512x512 픽셀, PNG 형식이어야 함.)

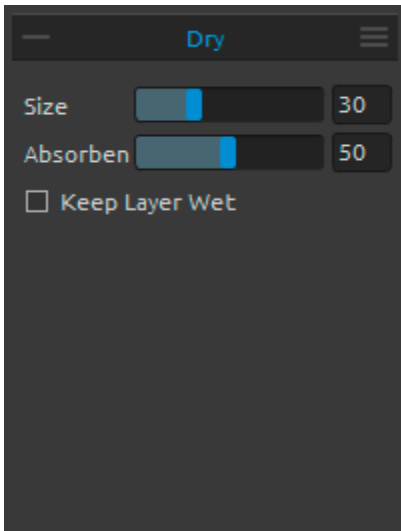


### Water ToolProperties/ 물 도구 속성

**Size(크기)**- 워터 브러시 크기 조정

**Water(물)**- 물의 양 조정

높은 값을 선택할수록 캔버스가 더 습해집니다.



### Dry ToolProperties/ 건조 도구 속성

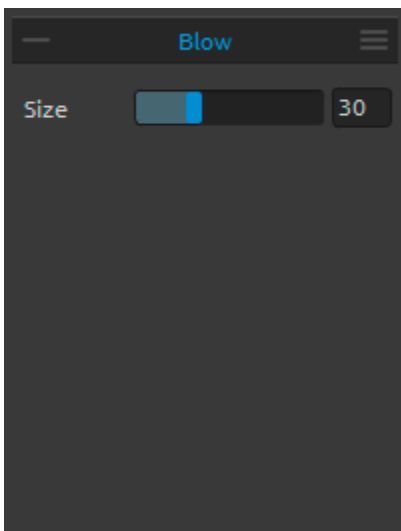
**Size(크기)**-건조 도구 크기 조정

**Absorbency(물기 흡수율)**-캔버스 물기 흡수율 조정

높은 값으로 조정되면, 물기가 더 빨리 흡수됩니다.

**Keep Layer Wet(레이어를 젖은 상태로 유지)**-추가 작업을 위해 캔버스의 건조영역을 젖은상태로 유지하려면 이 옵션을 사용합니다. 건조 도구는 기본적으로 영역을 완전하게 건조합니다.

*Note: 물과 건조도구는 자동으로 '젖은 상태 표시' 모드로 전환됩니다. 파일->환경설정->도구 메뉴를 통해 물 또는 건조도구를 사용할 때 '젖은 레이어 표시' 옵션을 비 활성화하여 변경할 수 있습니다.*

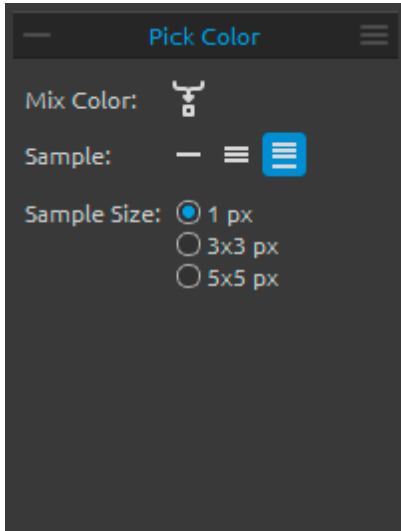


### Blow ToolProperties/ 불기 도구 속성

이 도구는 스트로크 방향으로 젖은 색상을 불어줍니다.

**Size(크기)**-불기 도구 크기 조정 (1-100).





## Pick Color Tool Properties/ 색 선택 도구 속성

이 도구로 레이어나 캔버스에서 색을 선택하고 다른 색과 혼합할 수 있습니다.

**Mix Color(색혼합)**-이전 색과 선택한 색을 혼합하려면 "색혼합" 버튼을 키거나 "X" 키를 누릅니다. 환경설정에서 혼합 모드의 민감도를 설정할 수 있습니다.

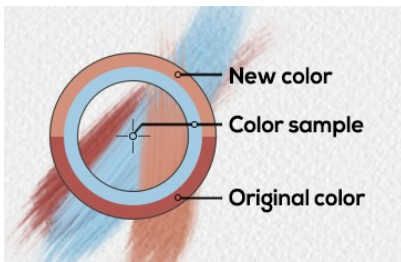
### Sample(샘플):

**Layer(레이어)**-현재 활성화된 레이어에서 색을 선택할 수 있습니다.

**All Layers(모든 레이어)**-종이 배경색을 제외한 모든 레이어에서 색을 선택할 수 있습니다.

**Canvas(캔버스)**-종이 배경색을 포함한 모든 레이어에서 색을 선택할 수 있습니다.

**Sample Size(샘플크기)**-평균 샘플 크기.

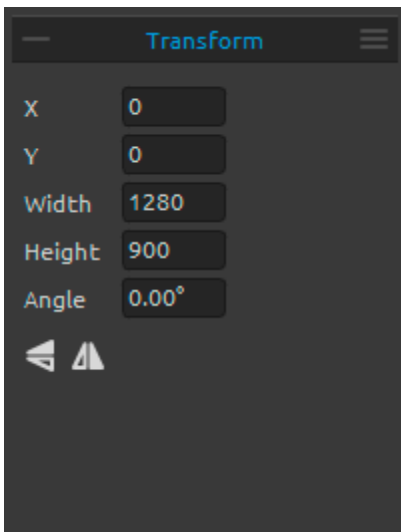


색선택 도구가 선택되면, 3 가지 다른 색상 영역을 가진 원 모양으로 커서가 변경됩니다:

**New Color(신규색)**-새로 선택된 색

**Color Sample(색샘플)**-타겟 아래 캔버스색

**Original Color(오리지널 색)**-원래 사용된 색



## Transform Tool Properties/ 변환 도구 속성

현재 레이어와 위치를 변환합니다.

**X**-레이어위치 X 좌표값 조정

**Y**-레이어 위치 Y 좌표값 조정

두 개의 위치 값이 0 으로설정되면, 레이어는 캔버스의 좌측 상단으로 이동합니다.

**Width(너비)**-레이어 너비 조정

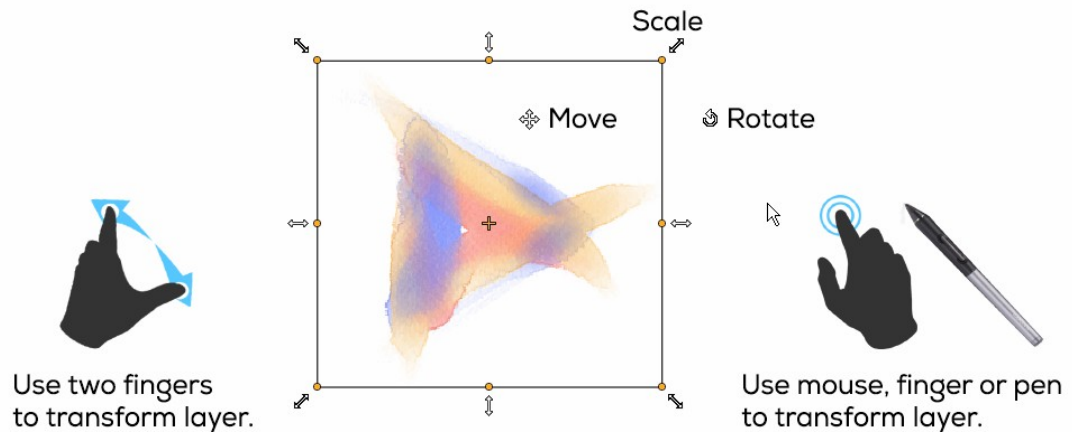
**Height(높이)**-레이어 높이 조정

**Angle(각도)**-회전 각도 설정

**Flip Vertically(상하반전)**-레이어를 상하로 반전시킵니다.

**Flip Horizontally(좌우반전)**-레이어를 좌우로 반전시킵니다.

다음 그림을 통해 마우스, 태블릿 펜, 터치를 통한 변환 기법을 확인 할 수 있습니다.



**Move(이동)**-변환된 레이어를 이동합니다.

**Scale(크기조정)**-크기 조절은 왼쪽 상단 모서리를 기준으로 레이어를 확대하거나 축소합니다. 레이어를 가로, 세로 또는 둘 다 조정할 수 있습니다. Shift 키를 사용하여 비율을 유지한채 크기를 조절합니다. Alt 키를 사용하여 레이어 중심을 기준으로 레이어의 크기를 조절합니다.

**Rotate(회전)**-중심을 기준으로 변형된 레이어를 회전합니다.Shift 키를 사용하여 45 도까지만 회전하도록 잠글 수 있습니다.

이동, 크기 조정 및 회전은 마우스, 태블릿 펜, 손 터치를 사용할 수 있습니다. 두 손가락을 동시에 사용해 이동, 크기 조정 및 회전을 할 수 있습니다. Rebelle 의 터치 지원에 대한 더 많은 정보는 [멀티 터치 지원](#) 부분에서 확인할 수 있습니다.

## Navigator Panel/ 내비게이터 패널



썸 네일 보기를 통해 작업보기를 빠르게 변경하려면, 내비게이터 패널을 사용합니다. 내비게이터의 블랙 박스는 현재 윈도우에서 볼 수 있는 영역과 일치합니다.

**Zoom Out(축소)**-작업을 축소합니다. (최소 5% 크기).

**Zoom In(확대)**-작업을 확대합니다.(최대 2000% 크기).

**Zoom Slider(줌슬라이더)**- 줌 슬라이더를 통해 확대/축소 비율을 조정합니다. (1 - 2000%)

**Reset Zoom(줌 리셋)**-현재의 확대/축소 값 확인 가능합니다. 버튼을 누르면 확대/축소값이 100%로 리셋 됩니다.

**Fit to Screen(화면에 맞추기)**-캔버스를 화면에 맞춥니다.

**Rotate Counterclockwise(반시계방향으로 회전)**-Viewport(뷰포트)를 반 시계방향으로 회전합니다.

**Rotate Clockwise(시계방향으로 회전)**-Viewport(뷰포트)를 시계방향으로 회전합니다.

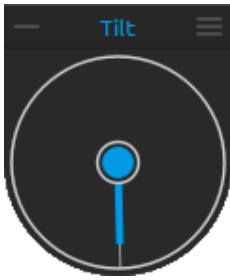
**RotationSlider(회전슬라이더)**-회전 슬라이더를 이용하여 회전값을 설정합니다.(-180° ~ 180°).

**Reset Rotation(회전 리셋)**-버튼을 누르면, 회전값이 0°로 리셋됩니다.

**Flip(반전)**-Viewport(뷰포트)를 반전시킵니다. 내비게이터의 반전 도구는 Viewport(뷰포트)를 손상 시키기 않은 상태로 반전시키고, 이미지를 변형하지 않습니다. Viewport(뷰포트)가 반전된 상태에서는 이 버튼이 하이라이트(강조)됩니다.

**Navigator Panel Menu(내비게이터패널 메뉴)**-그레이 스케일 보기 모드를 켜거나, 패널을 닫습니다. Window 메뉴에서 다시 열 수 있습니다.

## Tilt Panel/ 기울기 패널



기울기는 젖은 페인트의 움직임에 영향을 미치며 이동하고 회전할 수 있는 포인터가 있는 원을 나타냅니다. 가운데 원을 클릭하여 기울기를 켜고 끕니다. 포인터를 클릭하여 캔버스 기울기의 방향과 각도를 설정하십시오. 경사선이 길수록 각도가 더 큼니다.

*Note: 흘러내리는 색의 속도는 캔버스 기울기, 작업의 물과 물감의 양에 따라 달라집니다.*

### ☰ Tilt Panel Menu(기울기 패널 메뉴)

- **Lock tilt to canvas(기울기 고정)**-캔버스 회전 시 기울기 방향을 유지 하기 위해 기울기를 고정합니다.
- **Use accelerometer(가속도계 사용)**-태블릿의 가속도계를 사용하고 태블릿 기울기로 캔버스 기울기 및 물감 흐름에 영향을 줍니다. 환경 설정 ->도구에서 가속도계 감도를 설정할 수 있습니다.
- **Center accelerometer(가속도계 중앙 맞추기)**-가속도계를 0 도로 설정합니다.
- **Close(닫기)**-기울기패널을닫습니다. Window 메뉴에서 다시 열 수 있습니다.

## Color Panel / 색상 패널



브러시 색도 색상 패널에서 선택할 수 있습니다.

**Actual Color(현재 색상)**-현재 색상을 설정합니다.

**Color Palette(팔레트)** -팔레트에서 브러시 색상을 선택하거나 정확한 매개 변수를 입력하여 필요한 색상을 설정합니다.

HSL 과 RGB 색상 모델간에 전환이 가능합니다.

color model(색 모델):

**H**-브러시색상(0 - 359)

**S**-브러시 채도(0 - 255)

**L**-브러시 루미넌스(0 - 255)

or

**R**-적색 (0-255)

**G**-녹색 (0-255)

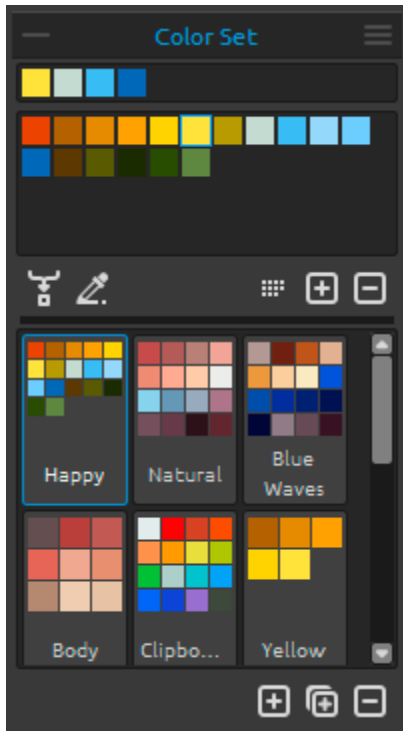
**B**-파랑 (0-255)

*Note: RGB 는 장치 종속 색상 모델입니다. 서로 다른 장치 / 모니터가 주어진 RGB 값을 다르게 재현할 수 있습니다*

☰ **Color Panel Menu(색상 패널 메뉴)**-원(색상환)과 사각 색상표 전환하거나, 슬라이더를 표시하거나 숨기거나, HSL 및 RGB 색상표를 전환하거나, 색상 패널을 닫을 수 있습니다. Window 메뉴에서 다시 열 수 있습니다.

*TIP: 기본 설정 패널에서 색조, 채도 및 밝기를 높이거나 낮추기 위한 사용자 정의 키보드 단축키를 설정할 수 있습니다. 조정 감도도 설정할 수 있습니다.*

## Color Set Panel / 팔레트 패널



브러시 색상도 팔레트 패널에서 선택할 수 있습니다.

**Set of last used colors(마지막으로 사용한 색)**-자주 사용하는 색을 팔레트에서 선택하고 클릭해서 자신만의 색을 생성할 수 있습니다. 가장 마지막으로 사용한 색이 먼저 분류됩니다..

**Color Set(색설정)**-선택한 색으로 설정된 팔레트 사용자 정의색을 추가할 수 있습니다. 이 색은 응용 프로그램이 닫힌 경우에도 다음 그림 작업을 위해 저장됩니다..

**Mix Color(색 혼합)**-"혼합 색상"버튼을 켜거나 키보드의 "X"를 길게 누르면 선택한 색상을 이전 색상과 혼합합니다. 색상 설정, 팔레트 또는 캔버스에서 색을 혼합할 수 있습니다. *Example: 붉은 색을 오렌지색으로 더 밝게하려면 캔버스에 오렌지색 색상 견본 또는 주황색 픽셀을 클릭하십시오 - 스펙트럼은 붉은 오렌지 색조쪽으로 이동합니다. 주황색을 클릭할수록 더 많은 오렌지 색조가 나타납니다.*

**Use Color Tracing(색 추적 사용)**-이 옵션을 선택하면

추적 레이어에서 색상이 자동으로 선택됩니다. 패널레이어 ->추적 레이어에서 활성 추적 레이어를 참조 추적 레이어로 설정합니다. (레이어 미리보기의 작은 T가 나타납니다). 이 레이어는 페인트할 때 모양과 색상을 안내합니다

**Order by Hue(색조별로 정렬)**-색조 값에 따라 색상을 정렬합니다. 비활성화하면 마지막으로 추가된 색상이 먼저 정렬됩니다.

**+** / **-**-세트에서 사용자 정의 색을 추가 및 제거합니다.

**Custom Color Sets(사용자 정의 팔레트)**-자신만의 팔레트를 만듭니다. 새 팔레트를 추가하려면 **+** 버튼을 클릭, 선택한 팔레트를 복제하려면 **+** 버튼을 클릭, 선택한 팔레트를 제거하려면 **-** 버튼을 클릭합니다.

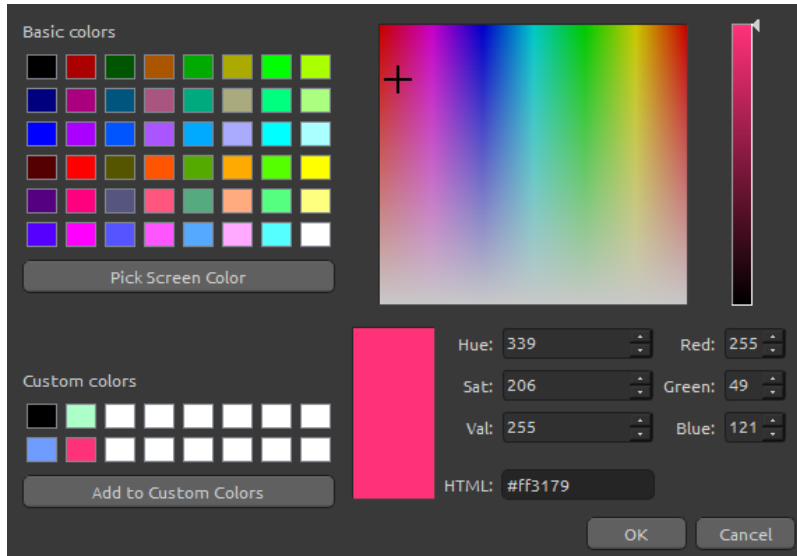
끌어서 놓기로 팔레트의 순서를 변경하거나 선택한 팔레트를 두 번 클릭하여 이름을 바꿀 수 있습니다.

### ☰ Color Set Panel Menu (팔레트패널메뉴)

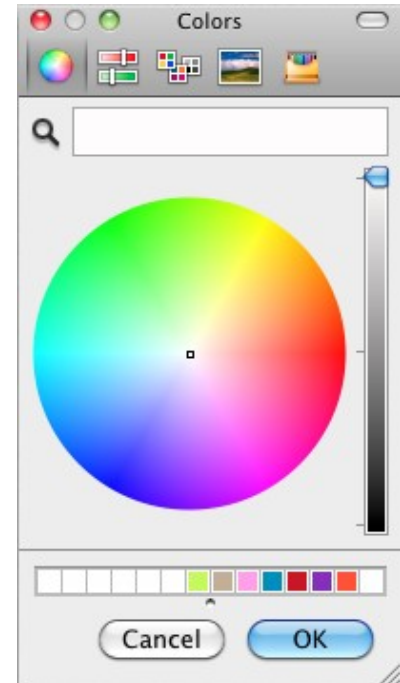
- **Show color names(색상 이름 표시)**-색상 이름을 표시합니다. 선택한 색상을 두 번 클릭하여 이름을 바꿀 수 있습니다.
- **Create color set from image(이미지에서 팔레트 생성)**-이미지에서 팔레트를 만듭니다. 최대 16 색의 팔레트가 만들어집니다.
- **Close(닫기)**-팔레트 패널을 닫습니다. Window 메뉴에서 패널을 다시 열 수 있습니다.

## System Color Palette/ 팔레트 시스템

팔레트 패널의 왼쪽 상단에 실제 색상을 클릭하면 시스템 팔레트가 있는 새로운 색상 선택창이 나타납니다. 이 팔레트는 Mac OS 와 Windows 에서 다르게 보입니다:



System Color Palette on Windows



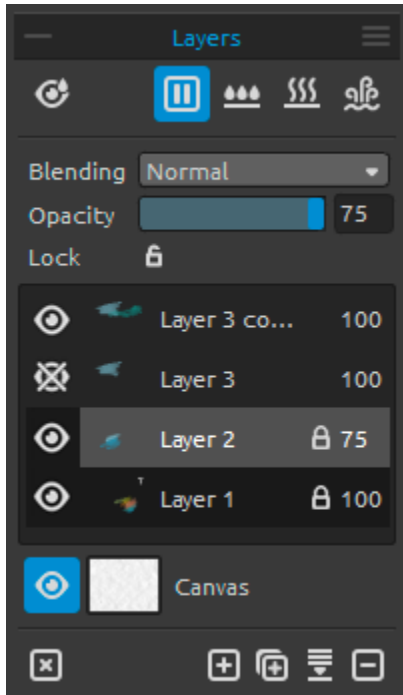
System Color Palette on Mac OS

### For Windows users / Windows 사용자:

"화면 색상 선택"버튼을 클릭하여 화면에서 원하는 색상을 고를 수 있습니다. 화면 위로 마우스를 이동하면 색상의 HSV, RGB 및 HTML 매개 변수가 표시됩니다.

색 저장을 위해 팔레트 창에서 '사용자 정의 색상'옵션을 사용할 필요가 없습니다. 사용자 정의 색상을 저장하려면 팔레트 패널에서 직접 '추가' 버튼을 사용하는 것이 좋습니다:

## Layers Panel/ 레이어 패널



**Show Wet(물기보기)**-현재 레이어의 젖은 부분 보기.

**PauseDiffusion(확산멈춤)**-물감 확산 기능을 멈춥니다. 확산 기능이 멈추면 버튼이 하이라이트(강조)됩니다.

**Wet the Layer(레이어적시기)**-현재 레이어 적시기.

**Dry the Layer(레이어 건조)**-현재 레이어 건조, 캔버스는 젖지 않음..

**Fast Dry(빠른건조)**-현재 레이어를 건조 시킵니다. 작업에서 물기는 제거되지만 캔버스는 젖은 상태로 남습니다.

*Note: 레이어를 바꾸면, 현재 레이어는 "빠른건조" (물기는 건조되지만 캔버스는 젖어있습니다)를 하고 이 후, 새로운 레이어가 선택됩니다.*

**Blending(혼합)**-23 가지 혼합 모드:보통, 어둡게하기, 배, 색상변, 선형변, 밝게하기, 스크린, 색닷지, 선형닷지, 오버레이, 소프트라이트, 하드라이트, 선명하라이트, 선형라이트, 핀라이트, 하드믹스,차이, 색 제거, 색 추출, 색조, 채도, 색상, 명도.

**Opacity(불투명도)**-불투명도 조절 (0-100).

**Lock Layer(레이어 잠금)**-선택한 레이어를 잠그거나 레이어를 원치 않는 변경으로부터 보호합니다. 추적된 레이어는 기본값으로 잠깁니다.

**Eye(눈)**-레이어가 보이거나 숨겨집니다.

**Letter T in a Layer preview(레이어 미리보기에서 문자 T)**-이 문자는 추적 레이어를 나타냅니다. 레이어 목록에서 레이어를 선택하고 이 레이어를 메뉴 -> 레이어 -> 추적 레이어에서 참조 추적 레이어로 설정합니다. 이 레이어는 페인트 할 때의 모양과 색상을 위한 안내입니다.-이미지 또는 사진도 가능합니다.


**Canvas(캔버스)**-10 종류의 캔버스 텍스처와 15 가지 캔버스 색상을 선택할 수 있습니다.


캔버스 창에서 **Texture Visibility** slider / 텍스처 가시성 슬라이더(0-100)를 선택하면 조절할 수 있습니다. 캔버스 창에서 **Texture Scale** slider / 텍스처 크기 슬라이더 (50-400%)를 선택하면 크기를 설정할 수 있습니다


*TIP: 캔버스 미리 보기 아이콘 옆에 있는 '눈'을 클릭하여 캔버스 텍스처를 보이거나 숨길 수 있습니다. 캔버스 텍스처가 숨겨지면 투명한 배경으로 작업을 저장할 수 있습니다*


캔버스 텍스처에 대한 더 많은 정보는 아트 캔버스 섹션에서 찾을 수 있습니다.




 **Clear Layer(레이어 지우기)**-레이어 지우기(단축키 *Del*).

 **New Layer(새 레이어)**-새 레이어 추가하기

 **Duplicate Layer(레이어 복제)**-하나 또는 그 이상 선택된 레이어 복제


 **Merge Layers(레이어 병합)**-더 많은 레이어를 단일 레이어로 병합합니다. 하나의 레이어만 선택하면 해당 레이어 아래의 레이어와 자동으로 병합됩니다.

 **Remove Layer(레이어 제거)**-하나 또는 그 이상 선택된 레이어를 제거합니다.

*TIP: 선택한 레이어를 이 버튼 위에 드래그하여 해당 레이어에서 해당 기능을 실행합니다.*

레이어 리스트에서 레이어를 선택하여 더블 클릭하면 이름을 바꿀 수 있습니다.

드래그나 드롭핑으로 레이어를 움직여 원하는 순서대로 배열할 수 있습니다.

 **Layers Panel Menu(레이어패널메뉴)**-**Tracing layer(추적 레이어)**를 선택하거나 패널을 닫습니다. Window 메뉴에서 다시 패널을 열 수 있습니다.

## The Menu Bar/ 메뉴바

**File(파일)**-그림로드, 저장, 내보내기 및 게시와 관련된 항목을 포함합니다.

**Edit(편집)**-페인팅 과정 및 캔버스 편집과 관련된 항목을 포함합니다.

**Layer(레이어)**-레이어와 관련된 항목을 포함합니다.

**View(보기)**-뷰포트와 관련된 항목을 포함합니다.

**Window(창)**-사용자 인터페이스와 관련된 항목을 포함합니다.

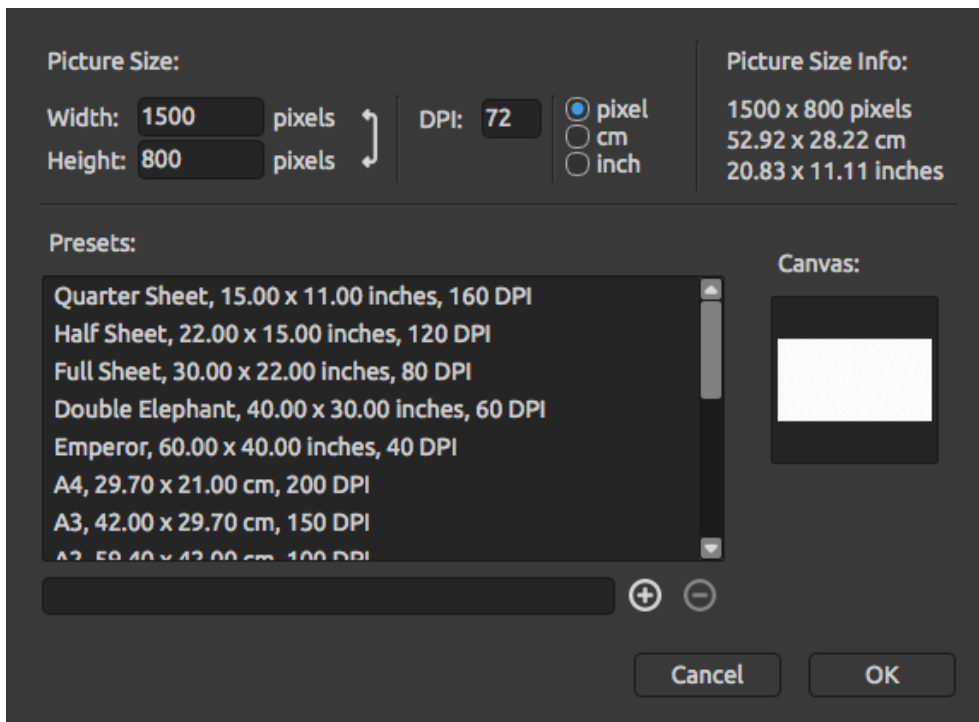
**Help(도움말)**-응용 프로그램에 대한 도움말을 보거나 웹 사이트에서 업데이트를 찾을 수 있는 항목이 포함되어 있습니다.



## File Menu/ 파일메뉴

파일 메뉴에는 당신의 작업과 관련된 항목이 있습니다. 다음과 같이 설정할 수 있습니다:

**New...(새로 만들기...)**-새 그림을 새로운 설정으로 만들 수 있는 대화 상자를 엽니다.

새 그림의 너비와 높이를 픽셀, 센티미터 또는 인치 단위로 설정할 수 있으며 그림 DPI를 설정할 수 있습니다. 캔버스 텍스처 및 색상, 텍스처 가시성 및 크기 조절 (아트 캔버스섹션에는 캔버스에 대한 더 자세한 정보가 있습니다) :



사전 설정에서 다양한 캔버스의 사이즈를 선택하거나 사전 설정을  /  버튼으로 추가 / 제거 할 수 있습니다.

캔버스 텍스처 아이콘을 클릭하면 미리 설정된 아트 캔버스가 있는 새 창이 열립니다.

그림 크기 정보가 DPI 설정에 따라 센티미터와 인치로 자동 계산됩니다.

*Note: 작업의 해상도를 높게 설정하면 컴퓨터 속도가 느려질 수 있습니다. 특히 그림을 그릴 때 많은 양의 물을 사용하면 더 느려질 수 있습니다.*

**Open...(열기...)**-디스크에서 그림을 로드 할 수 있는 파일 대화 상자를 엽니다

**Open Recent(최근 파일 열기)**-마지막으로 저장된 앨범 사진 중 하나를 엽니다.

**Save(저장)**-작업을 저장하십시오. 이전에 저장하지 않은 경우 이름을 입력하라는 메시지가 나타납니다.

**Save As...(다른 이름으로 저장...)**- .reb, .png, .jpg, .bmp 및 .tif 파일 형식으로 현재 작업의 사본을 새로 저장하십시오.

**Iterative Save(반복저장)**-연속으로 번호가 매겨진 버전의 작업을 저장합니다. 처음으로 반복 저장을 사용하면 "\_1"이 파일 이름에 추가됩니다. 이후로 저장할 때마다 숫자가 1 씩 증가하고 순차적으로 번호가 매겨진 새로운 파일이 생성됩니다.

**Import...(가져오기...)**-.png, .jpg, .bmp 및 .tif 형식의 모든 이미지 파일을 새 레이어로 가져옵니다.

**Publish...(게시하기...)**-작업을 Rebelle Gallery에 게시하십시오. 작업의 이름을 입력하십시오. 필요에 따라 작업에 대한 설명과 태그를 쓰실 수 있습니다.

**Publish preferences...(환경 설정 게시...)**-하위 메뉴에 갤러리 환경 설정이 있습니다.

**Preferences...(환경 설정)**-일반, 도구, 팔레트 및 키보드 환경을 설정하십시오. 자세한 내용은 이 설명서의 기본 설정 섹션을 참조하십시오.

**Quit(종료)**-응용 프로그램을 닫습니다. (Windows 에서만).

*TIP: 가능한 경우, 모든 응용 프로그램, 파일 관리자 또는 인터넷 브라우저에서 직접 Rebelle 로 그림을 끌어 놓기 하실 수 있습니다.*

작업을 생성, 로드 및 저장하는 방법에 대한 자세한 내용은 본 설명서의 그림 그리기, 열기 및 저장 섹션을 참조하십시오

## Edit Menu/편집 메뉴

**Undo(실행 취소)**-마지막으로 수행한 작업을 취소합니다. 실행 취소 단계의 횟수는 컴퓨터 메모리에 따라 다릅니다. 실행취소 단계의 최대 횟수는 30 번으로 설정됩니다.

**Redo(복구)**-마지막으로 수행한 작업을 다시 실행합니다.

## Layer Menu/레이어 메뉴

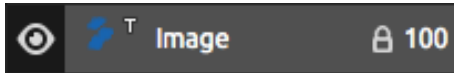
**New Layer(새 레이어)**-새 레이어를 추가합니다.

**Duplicate Layer(레이어 복제)**-하나 이상의 선택된 레이어를 복제합니다.

**Merge Layers(레이어 병합)**-레이어를 하나의 레이어로 병합합니다.

**Remove Layer(레이어 제거)**-레이어를 제거합니다.

**Show Layer(레이어 보이기)**-개별 레이어를 보이게 하거나 숨길 수 있습니다.



**Tracing Layer(추적 레이어)**-활성 레이어를 추적 참조 레이어로 설정합니다.(레이어 미리보기의 작은 T가 보입니다.)

이 레이어는 그림을 그릴 때 모양과 색상을 안내합니다.-이미지나 사진도 가능합니다. 레이어 패널 메뉴에서도 추적 레이어를 설정할 수 있습니다.

**Use Color Tracing(색상 추적 사용)**-이 옵션을 선택하면 색상이 추적레이어에서 자동으로 선택됩니다.

**Transform Layer(레이어 변형)**-선택한 레이어를 이동하고 크기를 조정합니다.

**Clear Layer(레이어 지우기)**-레이어의 내용을 지웁니다.

## View Menu/보기 메뉴

**Zoom In(확대)**-작업을 확대합니다 (최대 크기는 2000 %).

**Zoom Out(축소)**-작업을 축소합니다 (최소 5 % 크기).

**Zoom 100%(줌 100%)**-줌 값을 확인하십시오. 버튼을 눌러 줌을 100 %로 재설정합니다.

**Fit to Screen(화면에 맞추기)**-화면에 맞게 캔버스를 설정합니다.

**Greyscale(그레이 스케일)**-그레이 스케일 모드에서 캔버스를 봅니다.

**Show Cursor(커서 보이기)**-커서를 보이게 하거나 숨깁니다.

**Stay on Top(맨 앞으로 가져오기)**-응용 프로그램은 항상 다른 응용 프로그램의 상단에 있습니다.

**Enter Fullscreen(전체 화면으로 전환)**-응용 프로그램 창을 전체 화면 모드로 전환합니다. (Esc 를 눌러 전체화면 모드를 종료합니다.)

## Window Menu/ 윈도우 메뉴

**Tools(도구)**-도구 패널을 보이거나 숨깁니다.

**Properties(속성)**-속성 패널을 보이거나 숨깁니다.

**Color(색)**-색 패널을 보이거나 숨깁니다.

**Color Set(팔레트)**-팔레트 패널을 보이거나 숨깁니다.

**Tilt(기울기)**-기울기 패널을 보이거나 숨깁니다.

**Navigator(네비게이터)**-네비게이터패널을 보이거나 숨깁니다.

**Layers(레이어)**-레이어 패널을 보이거나 숨깁니다..

**Show Panels (패널 보이기)**-그리기를 위한 더 많은 공간을 확보하기 위해 패널을 보이거나 숨깁니다.

**Reset to Default(기본값으로 재설정)**-사용자 인터페이스를 기본값으로 재설정합니다

## Help Menu / 도움말메뉴

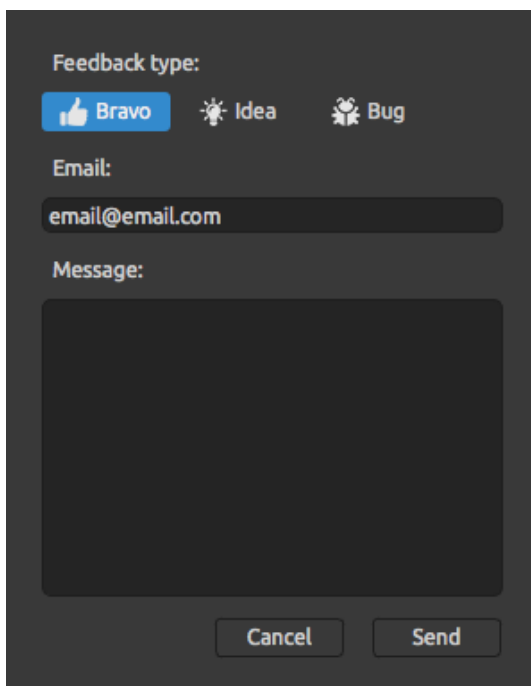
**Help(도움말)**-사용자 설명서를 엽니다.

**Send Feedback...(의견 보내기...)**-문제가 혹은 의견이 있거나, Rebelle 이 마음에 든다면 저희에게 피드백을 보내주십시오. 3 가지 피드백 유형 중에서 선택할 수 있습니다.

**Bravo(브라보)**-Rebelle 이 멋지다고 생각하시면,

**Idea(의견)**-레벨에 추가하면 좋을 것 같은 아이디어가 있으시다면,

**Bug(버그)**-레벨을 사용하실 때 문제점을 발견하셨다면, 이메일 주소를 쓰시고, 저희에게 메시지를 보내주시기만 하면됩니다. 저희는 고객 분들의 메시지 하나 하나를 다 읽습니다.☺



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

**Rebelle Website(Rebelle 웹사이트)**-[rebelle.escapemotions.com](http://rebelle.escapemotions.com)

**Intro Tutorial(지침서)**-지침서 보기. 필수적인 Rebelle 도구의 사용법을 알려줍니다.

**About Rebelle(Rebelle 소개)**-간단한 레벨 소개, 저작권 및 참여자 명단에 대한 정보가 있습니다.

**Show Library Folder(라이브러리 폴더)**-브러시, 데이터, 문서, 캔버스가 저장된 폴더를 보여줍니다.

**Check for updates...(업데이트 확인)**-이 버튼은 새 업데이트가 가능할 때 보입니다.

## Preferences / 설정

애플리케이션 메뉴에서 일반 설정, 도구, 팔레트, 키보드설정을 할 수 있습니다.

### - General(일반 설정)

- 스크린시작-애플리케이션이 시행되면 "새로운작업"이란 대화창이 뜹니다. 애플리케이션을 시행할 때 마다 매번 "새로운작업"이란 대화창이 열리길 원하는 경우 옵션 창에 체크합니다.
- 인터페이스-스케일을 설정하면 인터페이스 사이즈를 조정할 수 있습니다. (70-200%)
- 캔버스 커서 위치 줌 기능-캔버스중앙이 아닌 커서 위치에서 줌을 원하면 이 옵션에 체크합니다.
- Jpeg 압축-Jpeg 의 품질을 설정합니다.(0-100)
- 박스 감도 편집-마우스나 태블릿을 조정할 때 스피ن박스의 감도를 설정합니다. (1-100)
- 언어-사용자 인터페이스 언어를 선택합니다.

### - Tools(도구)

- 브러시-팔레트에서 색상을 선택하면 마지막으로 사용한 브러시를 선택합니다. 만약 팔레트에서 색상을 선택한 뒤 마지막으로 사용한 브러시가 자동적으로 선택되는 것을 원하는 경우 이 옵션에 체크합니다.
- 물 도구나 건조 도구를 사용하면 젖은 레이어가 나타납니다. 젖은 모드에서 물 또는 건조 도구가 자동적으로 실행 되기를 원하는 경우 이 옵션에 체크합니다.
- 레이저 마우스-레이저 마우스의 강도를 조정합니다. (0-10). 레이저 마우스의 강도가 높을수록 더 부드러운 선을 그릴 수 있습니다.
- 가속계-가속계의 감도를 조정합니다.(1-10)

### - Palette(팔레트)

- 색 샘플 추적 크기-색상 추적 샘플의 평균적인 크기를 선택합니다.  
(1 pixel, 3x3 pixels, 5x5 pixels).

- 색혼합-혼합색의 감도를 설정합니다. 색의 감도는 두 가지의 혼합된 색의 영향을 줍니다. 감도가 낮으면 몇 번의 클릭만으로 두 번째 색상에 근접할 수 있으며, 감도가 높으면 나머지 다른 색상에 근접해지는데 더 많은 클릭을 해야합니다.
- 키보드의 단축키로 색을 조절할 수 있습니다.색감 조절을 설정합니다. 색감은 두 색의 색 차이에 영향을 줍니다. 감도가 높으면 팔레트에서 두 색의 색상 차가 줄어듭니다.

#### **- Keyboard(키보드)**

- 키보드의 단축키를 설정합니다. Reset 을 클릭하면 선택된 단축키가 재설정됩니다. Reset All 을 클릭하면 모든 단축키가 재설정됩니다. OK 를 클릭하면 설정에서 변경한 것들이 실행됩니다. 변경된 것들을 취소할 때 Cancel 을 클릭합니다.

# Starting Painting / 작업 시작하기

## Workflow options / 워크플로 옵션

### 빈 캔버스에 새 그림 그리기

1. 파일에서 NEW 를 클릭하면, 새창이 나타납니다.
2. 이미지의 너비와 높이, 캔버스 텍스처, 색상, 이미지 DPI 를 설정합니다.
3. 팔레트 패널 또는 색상에서 브러시 색을 선택합니다.
4. 도구를 선택하고 설정 패널에서 브러시 크기와 다른 값들을 설정한 뒤 작업을 시작합니다.

### 사진 또는 참조 사진으로 작업 시작하기


1. 파일을 클릭하여 연 후 참조 사진을 선택합니다.
2. 참조 레이어의 상단에 새 레이어를 만드려면 레이어 패널에서 레이어 추가를 클릭합니다.
3. 팔레트에서 색상을 선택합니다.
4. 도구를 선택하고, 브러시 사이즈 다른 도구 값들을 도구 패널에서 설정하고, 작업을 시작합니다..


메뉴>파일>불러오기를 클릭하시면 png, jpg, .bmp and .tif 등의 포맷인 다른 소프트웨어에서 전에 스캔하거나 그린 스케치를 불러올 수 있습니다.

다른 애플리케이션 또는 인터넷 브라우저의 그림들을 Rebelle 의 새로운 레이어에 바로 끌어 놓기를 할 수 있습니다.

## Working with Water / 물을 이용하여 작업하기

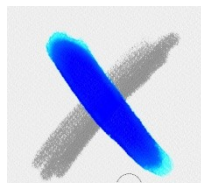
수성 매체(수채화, 아크릴, 잉크펜)로 그림을 그릴 때 물의 양을 조절할 수 있습니다. 물을 더 사용하면, 레이어에서 물감이 더 빨리 퍼지고 섞입니다.

물감에만 물을 더하는 것이 아니라 레이어 패널에 있는 'wet the layer(레이어 적시기)버튼으로 레이어 전체를 젖게 할 수 있습니다. 물감이 혼합되거나 건조되는 정도는 캔버스 표면의 습도와 물기에 따라 달라집니다.

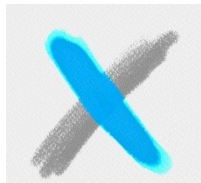
그림에 물기가 얼마나 있는지 어느 부분에 있는지 보려면 'Show Wet'(물기보기)버튼을 클릭합니다. 하늘색은 물감과 캔버스의 물기를 나타냅니다. 물기가 많다면 더 어두운 파란색을 띵니다.



Color Layer



Show Wet



Fast Dry




Wet the Layer






Dry the Layer



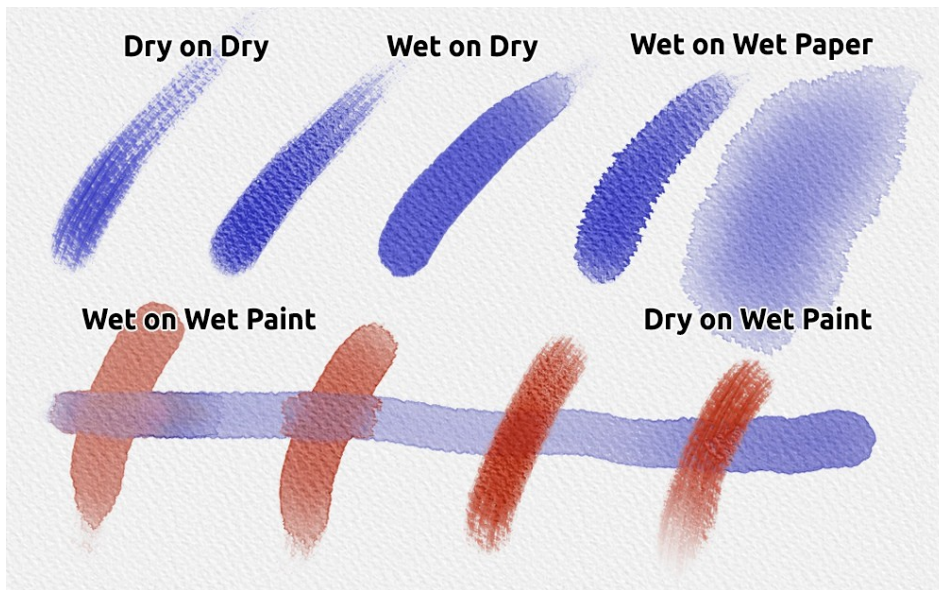
아래의 두 기능은 그림 그리는 속도를 높이기 위해 구현되었습니다.

**‘Dry the layer’ button(레이어 건조)** 버튼  은 활성 레이어에서 물기가 있는 모든 것- (물감, 캔버스, 물기)을 완전히 건조시킵니다.

**‘Fast Dry’ button(빠른 건조)** 버튼  은 활성 레이어에서는 물기가 제거되지만 캔버스는 계속 젖은 상태를 유지하길 원할 때 사용합니다.

*TIP: 레이어 패널에서 일시 중지 단추를 클릭하여 그림을 그리는 동안 언제든지 유체 시뮬레이션을 일시 중지합니다.  /  확산이 일시 중지 되면 버튼은 하이라이트(강조) 표시됩니다.*

여러가지 그리기 기능을 사용하여 다양한 효과를 얻을 수 있습니다. 아래의 그림은 서로 다른 기능의 조합이 어떻게 상호 작용하는지 보여줍니다. 캔버스와 색상이 젖을수록 물감이 더 흐릅니다. 하지만 마른 매체(파스텔, 연필, 마커 및 에어 브러시)는 물기가 적은 물감 위에서 확산되지 않으며 그림의 물기 정도에 따라 확산됩니다.



수채화 기법에 대해 더 자세히 배우고 싶다면, Rebelle 의 [YouTube](#) 지침서를 보길 권유합니다

## Tracing Option/ 추적 옵션

Rebelle 을 사용하면 선택한 이미지의 색상을 추적하여 그림을 만들 수 있습니다. 폴더, 브라우저 또는 웹 사이트의 모든 소스에서 직접 그림을 끌어다 놓을 수 있으며 새로운 레이어에서 열립니다. 추적 옵션을 사용하면 기존 이미지를 나만의 방식으로 다시 만들 수 있습니다.

색 추적을 사용하면 매 스트로크마다 색이 적용됩니다. 즉, 매번의 브러시 스트로크는 첫 번째 클릭에서 색 안료를 가져와서 다음 클릭을 할 때까지 사용됩니다. Rebelle 은 단일 스트로크 시 참조 추적 레이어의 모든 색상을 추적하지는 않습니다.

### 기존 이미지 또는 가져온 이미지를 추적하는 방법 :

1. 메뉴 -> 파일 -> 가져 오기 ...를 클릭하여 가져 오기 대화 상자를 엽니다. 그림을 새 레이어로 가져옵니다. 폴더나 브라우저에서 직접 이미지를 끌어다 놓을 수 있습니다.
2. 이 레이어를 선택하고 메뉴 -> 레이어 -> 레이어 추적을 클릭합니다. 레이어가 참조 추적 레이어로 설정됩니다. (레이어 미리보기에서 작은 T 가 나타납니다). 이 레이어는 페인트할 때 모양과 색상을 알려줍니다. [레이어] 패널 메뉴에서도 [추적] 레이어를 설정할 수 있습니다.
3. 새 레이어를 추가하고 메뉴 -> 레이어 -> 색상 추적 사용을 클릭하거나 색상 표 패널에서 "색상 추적 사용"버튼을 클릭합니다.
4. 이제 참조 이미지의 색상을 활성 레이어로 추적 할 준비가 되었습니다.

색상 추적을 선택하지 않으면 다른 색으로 그림을 그릴 수 있습니다.

메뉴 -> 레이어 -> 추적 레이어에서 선택 해제 합니다.

추적 레이어는 원치않는 변경으로부터 보호하기 위해 기본 상태는 잠금으로 되어있습니다.

'잠금' 버튼을 클릭하면 레이어의 잠금을 해제 할 수 있습니다.

## Multi-touch Support / 멀티 터치 지원

멀티 터치 지원은 Windows 및 Mac OS 모두에서 사용할 수 있으며 터치 및 멀티 터치 기능이 있는 태블릿에 향상된 지원을 제공합니다. 뷰 포트 또는 개별 레이어를 이동, 회전 및 확대 / 축소 등을 할 수 있습니다. 이 기능으로 편리하고 신속, 정확 하게 캔버스를 배치, 탐색 할 수 있습니다



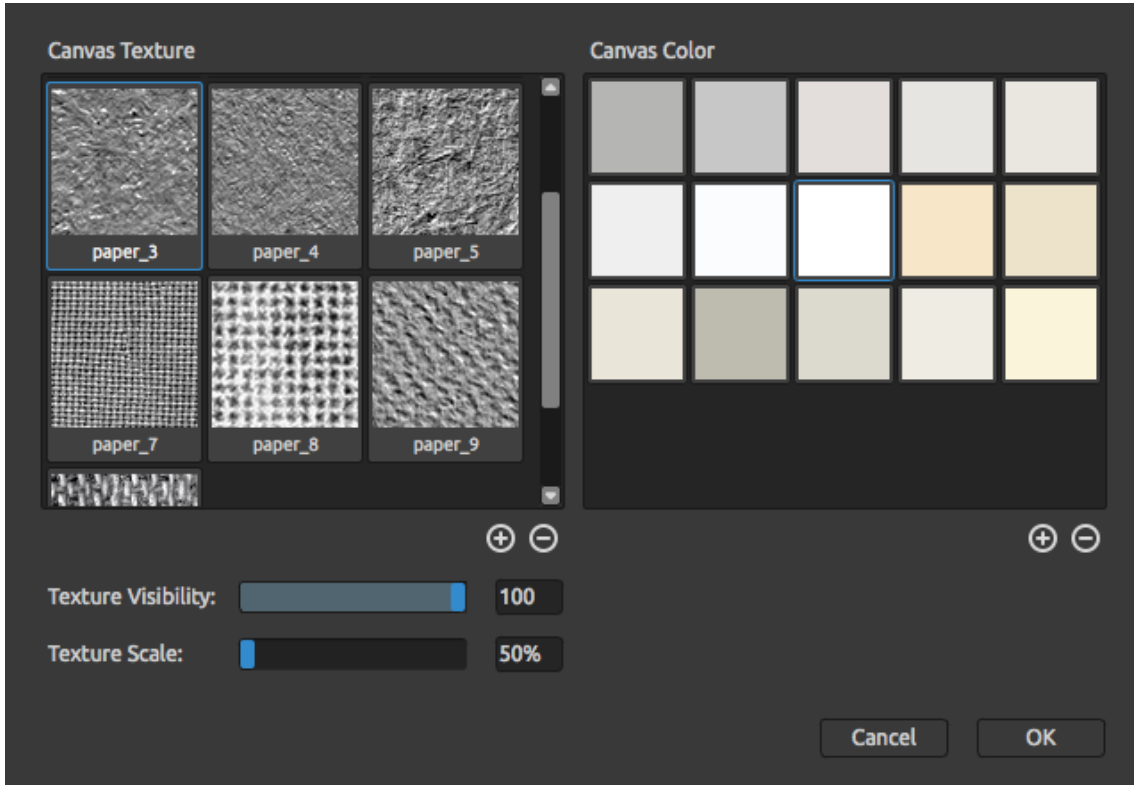
태블릿을 두 손가락을 사용해 가로로 밀면서 원을 그리듯이 움직이면 캔버스를 회전하거나 움직일 수 있으며 손가락을 동시에 집거나 벌리면서 뷰포트를 **zoom(확대 / 축소)** 할 수 있습니다.



한 손가락을 이용하여 **Blend(혼합)** 도구를 초기화 하십시오. 환경 설정 패널 -> 키보드 -> 도구 (보류)에서 다른 도구 (또는 캔버스 이동)로 설정하고 '터치'로 설정할 수 있습니다

## Art Canvases / 아트 캔버스

캔버스 윈도우를 선택하면 10 가지 캔버스 텍스처(질감)와 15 가지의 캔버스 색상을 고를 수 있습니다.



⊕/⊖-캔버스 텍스처 창에서 캔버스 텍스처를 제거하거나 추가 할 수 있습니다.

⊕/⊖-캔버스 색상 창에서 캔버스 색상을 제거하거나 추가 할 수 있습니다.

캔버스 선명도 슬라이더에서 **Texture Visibility(캔버스 텍스처)**를 조정할 수 있습니다.

**Texture Scale(텍스처 텍스처 크기)** 슬라이더에서 텍스처의 크기를 조정할 수 있습니다.

캔버스 텍스처가 그림을 그리거나 색을 혼합하거나 , 삭제할 때 또는 다른 도구를 쓸 때 붓과 도구에 어떻게 작용하는지 알아두세요.

마지막으로, 확인을 원하면 OK 를 클릭하시고 원치 않으시면 취소를 클릭하세요.

*Note : 캔버스 텍스처는 "Help 도움말 " -> "Show Library Folder" 메뉴를 통해 액세스 할 수 있습니다. 여기서 "매끄러운 텍스처"를 "paper"폴더에 붙여 넣을 수 있습니다. 새 캔버스를 불러 들이려면 응용 프로그램을 다시 시작하십시오.*

# Creating, Opening and Saving Paintings

## / 작업 생성하기, 열기, 저장하기

### Creating a New Painting / 새 작업 생성하기

새로운 그림을 그리시려면 파일 메뉴의 옵션에서 New ...를 선택하세요. 그러면, 새로운 작업 창이 열립니다. 이 창에서 새 그림의 사이즈를 설정하고 그림을 그릴 캔버스를 설정을 할 수 있습니다. "Picture Size Info" 섹션에서는 너비나 높이 또는 DPI 같은 인쇄정보를 확인할 수 있습니다.

Canvas icon(캔버스 아이콘)을 클릭하시면 캔버스 질감, 색상, 선명도 및 크기를 선택하실 수 있습니다.

마지막으로, OK 를 클릭하시면 새로운 그림을 그리실 수 있으며 Cancel 을 클릭하시면 취소됩니다.

### Opening a Painting / 작업 열기

작업을 열기 위해서는 파일 메뉴 옵션에서 Open...(열기)을 선택합니다. 이 패널에서는 그림을 열거나 이전 작업에서 reb, .png, .jpg, .bmp, .tif 등의 포맷으로 저장했던 파일을 새로운 프로젝트로 열 수 있습니다.

마지막으로, OK 를 클릭하면 작업을 열 수 있으며 Cancel 을 클릭하면 취소됩니다.

최근 작업한 그림을 열기 위해서는 파일 메뉴에서 Open Recent(최근 파일 열기)를 선택합니다. 이 옵션에서는 reb, png, jpg, bmp, tif 포맷으로 마지막 저장된 작업을 선택할 수 있습니다.

### Saving a Painting / 작업 저장하기

작업한 그림을 저장하려면 파일 메뉴의 옵션에서 Save...(저장하기)를 선택합니다. 원본 포맷은 작업과 레이어의 모든 정보를 담고 있는 REB file format입니다. 그림을 나중에 이어 그리려면 이 포맷을 사용합니다. 저희는 새로운 소프트웨어에 적응하기까지 생길 수 있는 문제점들을 방지하지 위해 작업을 주기적으로 저장하기를 권유합니다.

만약, 특정한 설정으로 작업을 저장하기를 원하거나 다른 애플리케이션에서 사용 가능한 포맷으로 저장 하려면 파일 메뉴 옵션에서 Save As...(다른 이름으로 저장하기)로 저장합니다. PNG, TIF, BMP, JPG 등의 파일로 작업을 저장할 수 있습니다. 작업의 복제 생성 또는 웹상에서의 전시를 위해 레이어를 병합 할 필요가 없습니다..

*Note: REB file은 작업에 대한 모든 정보를 포함하고 있습니다. PNG, TIF, BMP 등의 파일은 색상과 투명도 정보만 포함하고 있습니다. 투명도는 JPG 포맷에는 저장되지 않습니다.*

마지막으로, OK 를 클릭하면 그림을 저장할 수 있으며 Cancel 을 클릭하면 취소됩니다.

**Iterative Save(반복저장)**-순차적으로 작업의 버전을 저장합니다. 처음 반복저장을 사용하면 "\_1"이 파일명으로 저장됩니다. 매번 새로운 파일이 생성될 때 마다 순차적으로 숫자가 올라갑니다.

## Closing an Application / 애플리케이션 닫기

애플리케이션을 닫으려면, 운영 체제에 따라 다음의 옵션들을 선택할 수 있습니다:

### Windows user/윈도우사용자

- 파일 메뉴에서 Quit 을 클릭하거나,
- 우측 상단 코너에 닫기 버튼을 누르거나 또는,
- 단축키 Ctrl+W or Alt+F4 사용하기

### Mac OS user/맥사용자

- Rebelle 메뉴에서 Quit 을 클릭하거나,
- 애플리케이션 좌측 상단 코너에서 닫기 버튼을 누르거나,
- 단축키 Cmd-Qon Mac OS 사용하기

*Note: 애플리케이션을 닫기 전에 작업을 저장하는 것을 잊지 마십시오.*

## Publish a Painting to Gallery / 갤러리에 작업 게시하기

### Creating a Gallery account / 갤러리 계정 만들기

작업을 갤러리에 게시하려면, 먼저 계정을 만들어야 합니다.

계정 만들기에는 2 가지 방법이 있습니다.

#### From application / 애플리케이션에서 만들기:

Rebelle 메뉴(파일-내보내기설정)에서 갤러리계정을 만들 수 있습니다.

갤러리에 이름, 이메일 주소(아이디), 비밀번호를 설정합니다. 귀하의 웹사이트에 링크할 수 있습니다.

#### From website / 웹사이트에서 만들기:

갤러리 웹 사이트에서 **login -> Create Account** 를 누르고 "Your ID"(등록 이메일)를 입력합니다.

나중에 변경할 수 있는 비밀번호가 전송됩니다.

*Note : Rebelle 메뉴에서 Help->About Rebelle 소개에서 당신의 ID 를 찾을 수 있습니다.*

*아이디가 없으면 사용중인 이메일 주소를 넣으십시오.*

### Publish artwork from Rebelle to Gallery

#### /Rebelle 에서 갤러리로 작업 게시하기

그림을 게시하려면 파일 메뉴의 옵션에서 **publish** 를 사용합니다. 작업의 이름과 작업소개, 태그 들을 입력합니다. 게시하기 버튼을 클릭합니다. 당신의 그림은 추후 그림을 편집할 수도 있는 갤러리 웹 사이트인 [www.escapemotions.com/gallery](http://www.escapemotions.com/gallery) 에 게시됩니다.

### Edit your profile and artworks in Gallery

#### /갤러리에서 프로필과 작업 편집하기

만약 이미 만들어진 계정이 있으면 갤러리 웹사이트에서 로그인을 누르고 아이디와 비밀번호를 입력합니다.

그림 편집 섹션(In Edit Pictures)에서 작업명, 작업소개, 태그, 다른 세팅을 편집할 수 있습니다.

내 프로필(My Profile)에서 비밀번호 변경도 가능합니다.

# Keyboard Shortcuts/ 단축 키

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



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

*Note: 위의 기능 및 다른 기능들을 사용자 정의 단축키로 파일메뉴: 설정>키보드에서 설정할 수 있습니다.*

## Copyright & Credits/ 저작권&참여자명단

Rebelle © 2016 Escape Motions, s.r.o.

### Escape Motions Team / Escape Motions 팀:

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

### Special Thanks to / 고마운 분들:

Everyone who contributed with ideas, suggestions, or helped to finalize Rebelle, especially to 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.

**User Interface Icons**(유저 인터페이스 아이콘): "Batch" by Adam Whitcroft

### Used Libraries / 참고 문헌:

이 애플리케이션은 다음의 문헌을 인용해 개발되었습니다.:

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>

창의적인 아이디어를 주신 하나님께 감사합니다.

# Rebelle End-User Software License Agreement

## / 최종 사용자 라이선스 동의

**Copyright 2015-2016 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.**

본 라이선스는 본 "소프트웨어"를 사용하기로한 개인, 회사(이하, "귀하" 또는 "고객")와 Escape motions 사이의 법률상 계약입니다. "소프트웨어"를 다운로드, 설치 도용 또는 다른 용도로 사용함에 있어, 귀하는 본 라이선스의 계약 조건을 읽고 이해 했으며, 본 "계약"의 계약 내용에 의하여 법적 구속을 받게 된다는 사실에 동의하게 됩니다.

만일, 귀하가 본 계약 조건에 동의하지 아니하면, Escape motions 는 소프트웨어를 발급하지 귀하에게 발급하지 않을 것이며 귀하는 소프트웨어를 사용할 권한이 없습니다.

### Permitted Use/ 사용권 범위

Rebelle 사용자는 본 소프트웨어를 상업적 또는 영리 목적은 물론 개인, 비상업적 또는 비영리 활동을 목적으로도 사용할 수 있습니다.

본 소프트웨어는 여러 사용자를 대상으로하는 한 대의 컴퓨터에는 설치 할 수 있지만 컴퓨터가 동시에 작동하는지 여부에 관계없이 둘 이상의 컴퓨터에 설치되어서는 안됩니다. 해당 컴퓨터 중 하나 이상을 동시에 사용하지 않고 해당 컴퓨터를 개인적 용도로만 사용하는 경우 여러 대의 컴퓨터에 소프트웨어를 설치할 수 있습니다.

귀하는 소프트웨어의 저작권 표시를 제거 할 수 없습니다. 백업 또는 보관 목적으로는 사본 한 부를 만들 수 있습니다.

### Restrictions/ 제한 사항

이 라이선스는 단일 복사본입니다. 이 소프트웨어는 법률과 국제법 조약에 의해 저작권 보호를 받습니다. 이 복사본은 소유권 이전이 아닌 Escape Motions 로부터 사전 서면 동의가 없는 한 다음과 같은 행위를 할 수 없는 라이선스입니다.

- a. 소프트웨어 또는 그 일부를 제 3 자에게 재발행, 배포 또는 양도 할 수 없습니다.
- b. 소프트웨어 또는 그 일부를 판매, 대여, 임대, 양도 또는 양도 할 수 없습니다.
- c. 다른 사람에게 권리를 부여하는 것.
- d. 소프트웨어 또는 문서 전체 또는 일부를 기반으로 수정, 역 컴파일, 역 엔지니어링, 분해 또는 파생 제품 작성하는 것.
- e. 국제법이나 규정을 위반하며 소프트웨어 사용하는 것.

귀하는 웹 서버, FTP 서버, 파일 공유 네트워크, 공유 디렉토리 또는 소프트웨어 사본을 타인이 취득 할 수 있는 위치에서 고의적으로 또는 부주의하게 사용해서는 안됩니다.

귀하에게는 소프트웨어를 타인이 복제하지 못하게 할 책임이 있습니다.

## Display of Copyright Notices/ 저작권 표기

소프트웨어 파일 내의 모든 저작권 및 소유권 고지 및 로고는 그대로 유지되어야 합니다.

## Indemnity / 면책

귀하는 귀하의 소프트웨어 사용, 오용 또는 라이선스 위반으로 발생하는 모든 비용, 책임, 손해, 합의금 또는 수수료뿐만 아니라 제 3 자의 청구, 소송에 대하여 Escape Motions 에 책임이 없으며, 피해를 주지 않을 것에 동의합니다.

이 소프트웨어는 기술적인 오류나 오식을 포함하고 있을 수 있으므로 변경 또는 업데이트는 사전 통보없이 영향을 받을 수 있습니다.

Escape Motions 는 사전 통보없이 소프트웨어를 개선하거나 변경할 수 있습니다.

## Disclaimer Of Warranty / 보증 면책

본 소프트웨어는 소프트웨어와 또는 소프트웨어의 가동과 관련된 품질 보증, 성능, 비침해, 상업성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 명시적 또는 묵시적 보증을 포함하여(단, 이에 한하지 않음) 어떠한 보증도 제공하지 않는 "있는 그대로"의 상태로 제공됩니다.

더불어 Escape Motions 는 본 소프트웨어 또는 관련된 모든 서비스를 항상 제공하는 것도 보증하지 않습니다.

## Limitations Of Liability / 책임의 제한

귀하는 소프트웨어 사용과 설치에 관한 모든 위험을 부담합니다. 어떠한 경우에도 소프트웨어의 저작권자나 개발자에게 손해나 배상 또는 소프트웨어와 관련해 발생한 내부적, 외부적 문제에 대한 책임이 없습니다.

라이선스 소유자는 사용 적합성을 판단하고 사용과 관련된 모든 위험 부담(프로그램 에러위험, 장비 손상, 모든 종류의 손해, 영업 방해, 데이터 또는 소프트웨어 프로그램 손실, 불가동 또는 작동 중단 등 단, 이에만 국한되지 않음)에 대한 전적인 책임이 있습니다.