

Handbuch Version 4.1

Einführung

Willkommen bei Rebelle 4!

Rebelle ist eine einzigartige Mal- und Zeichensoftware, mit der Sie realistische Kunstwerke für den Bildschirm und für den Druck erstellen können. Neben leistungsstarken und intuitiven Werkzeugen bietet Rebelle atemberaubende Echtzeitsimulationen von Farb- und Tintenfluss, Farbmischung, Diffusion und Trocknung. Es reproduziert das natürliche Verhalten von Medien, einschließlich der Interaktionen mit der Leinwand und mit sich selbst. Mit Rebelle können Sie malen, verschmieren, wieder benetzen, Farben kippen und über die Seite blasen, Tropfen und Verläufe lenken und unzählige andere Effekte mit einem oder mit einer Kombination mehrerer Medien zusammen erzeugen.

Wir haben Rebelle sowohl für digitale Kreative als auch für traditionelle Künstler entwickelt. In der Tat ist Rebelle für jeden, der die neueste bahnbrechende Technologie nutzen möchte, um seine künstlerischen Fähigkeiten zu erweitern und zu verbessern.

Die realistischsten digitalen Aquarelle ebneten den Weg für die Einführung der Öle. Die Öle in Rebelle sind einfach zu verwenden, aber auch realistisch in ihrem dynamischen Verhalten und Aussehen. Die Farben können dünn und durchscheinend, dick und pastellartig, glänzend oder matt sein. Sie verteilen sich, fließen und mischen sich realistisch und interagieren auf glaubwürdige Weise mit der Leinwand und mit anderen nassen und trockenen Medien.

Rebelle 4 bietet auch in anderen Bereichen mehr Optionen und Fortschritte, wie z.B. Aquarell-Lasuren, Kontrolle über die Transparenz der Farbe, stark verbesserte Pinsel, Malstifte und Bleistifte, zusammen mit einer exquisiten Kontrolle über deren Anpassungen. Es gibt eine verbesserte Linienstabilisierung, Farbmanagement, natürliche RYB-Farben und Gamma-Korrektur. Die gesamte Plattform wurde auch hinsichtlich der Leistung optimiert, so dass Sie schneller und mit größeren Pinseln malen können.

Um sicherzustellen, dass Sie alle Neuerungen in Rebelle 4 nutzen können, haben wir dieses Handbuch erweitert. Darin finden Sie detaillierte Anleitungen, die Sie bei der vollen Nutzung der Software unterstützen, sowie technische Erklärungen zu den wichtigsten Funktionen und nützliche Hinweise zu deren Anwendung.

Vielen Dank für Ihren Kauf und willkommen bei Rebelle 4! Ich hoffe, Sie haben viel Spaß beim Malen!

Peter Blaškovič Creator of Rebelle

Inhaltsverzeichnis

Eir	führung	2
Ers	ste Schritte	6
	nstallieren und Registrieren von Rebelle	6
Oberfläche von Rebelle		
	Panel "Werkzeuge"	12
,	Werkzeuge, Pinsel und ihre Eigenschaften kennenlernen	15
	Panel "Eigenschaften"	17
	Eigenschaften des Ölwerkzeugs	19
	Eigenschaften von Acrylwerkzeugen	23
	Eigenschaften des Aquarellwerkzeugs	26
	Eigenschaften des Tintenstift-Werkzeugs	30
	Eigenschaften des Stifte-Werkzeugs	33
	Eigenschaften des Pastellkreidenwerkzeugs	35
	Eigenschaften des Markierungswerkzeugs	37
	Airbrush-Werkzeugeigenschaften	39
	Verblenden-Werkzeugeigenschaften	41
	Verwischen-Werkzeugeigenschaft	41
	Klonen-Werkzeugeigenschaft	42
	Radierer-Werkzeugeigenschaft	43
	Fläche-Werkzeugeigenschaft	44
	Farbwähler-Werkzeugeigenschaft	45
	Wasser-Werkzeugeigenschaft	46
	Trocknen-Werkzeugeigenschaft	46
	Blasen-Werkzeugeigenschaft	46
	Auswahl-Werkzeugeigenschaft	47
	Transformieren-Werkzeugeigenschaft	50
	Leinwandgröße-Werkzeugeigenschaft	52
	Panel "Pinsel"	53
	Panel "Pinsel-Ersteller"	58
	Panel "Navigation"	71
	Panel "Farbe"	73

	Panel "Farbpalette"	75	
	Panel "Ebenen"	78	
	Panel "Kippen"	82	
	Panel "Schablonen"	83	
	Panel "Vorschau"	86	
	Panel "Referenzbild"	86	
	Panel "Optische Einstellungen"	88	
	Aquarell-Verhaltensweisen	88	
	Öle & Acrylfarben	89	
	Darstellung der Leinwand	90	
D	ie Menüleiste	91	
	Menü "Datei"	91	
	Menü "Bearbeiten"	94	
	Menü "Ebene"	97	
	Menü "Filter"	98	
	Menü "Ansicht"	100	
	Menü "Fenster"	101	
	Menü "Community"	102	
	Menü "Hilfe"	103	
V	oreinstellungen	104	
Mit dem Malen beginnen			
	Optionen für den Arbeitsablauf	110	
	Arbeiten mit Wasser	110	
	Optionen für "Nachverfolgung"	112	
	Arbeiten mit Auswahlen	113	
	Arbeiten mit Lineal und Perspektivwerkzeugen	115	
	Arbeiten mit Maskierungswerkzeugen	116	
	Multi-Touch-Unterstützung	118	
	Kunstleinwände	119	
	Farbmanagement	121	
Erstellen, Öffnen und Speichern von Gemälden120			
	Erstellen eines neuen Gemäldes	126	

Öffnen eines Gemäldes	126
Speichern eines Gemäldes	126
Speichern mit Transparenz	127
Schließen der Anwendung	127
Veröffentlichung eines Gemäldes	
Veröffentlichung aus der Anwendung heraus	128
Veröffentlichung von der Community Webseite aus	128
Bearbeiten Sie Ihr Community-Profil und Ihre Kunstwerke in der Galerie	128
Tastaturbefehle	130
Copyright & Impressum	
Rebelle-Software-Lizenzvertrag für Endbenutzer	140

Erste Schritte

Installieren und Registrieren von Rebelle

Herunterladen & Installieren

Nach dem Kauf von Rebelle werden Sie aufgefordert, ein Community-Konto zu erstellen. Sie erhalten dann eine Registrierungs-E-Mail mit einem Download-Link für die Vollversion der Software.

Wenn Sie bereits ein aktives Community-Konto auf der Escape Motions Website haben, loggen Sie sich vor dem Kauf in Ihr Konto ein - nach dem Kauf wird Rebelle 4 automatisch zu Ihrem Konto hinzugefügt.

Mac OS X-Anwender

- Klicken Sie auf den in der Registrierungs-E-Mail angegebenen Link, um eine .dmg-Datei herunterzuladen.
- Suchen Sie die Rebelle-Installationsdatei mit dem Namen "Rebelle 4.dmg" und doppelklicken Sie auf sie, um die Installation abzuschließen.
- Verschieben Sie das Rebelle-Symbol manuell in den Ordner "*Programme*" oder kopieren Sie es an den von Ihnen gewünschten Ort.

Windows-Anwender

- Klicken Sie auf den in der Registrierungs-E-Mail angegebenen Link, um eine .exe-Datei herunterzuladen, entweder für 32-Bit- oder 64-Bit-Systeme.
- Suchen Sie die Rebelle-Installationsdatei namens "Rebelle 4.exe", doppelklicken Sie darauf und folgen Sie den Anweisungen, um die Installation abzuschließen.
- Rebelle wird standardmäßig in den Ordner "*Programme*" installiert. Sie können während der Installation einen anderen Speicherort auswählen.

Registration

Wenn Sie Rebelle zum ersten Mal starten, werden Sie aufgefordert, die Software zu registrieren.

So registrieren Sie sich:

- Stellen Sie sicher, dass Sie mit dem Internet verbunden sind dies ist erforderlich, um Ihre Registrierungsdaten zu bestätigen.
- Geben Sie Ihre Anmeldedaten für das Community-Konto (E-Mail-Adresse/ Benutzername und Passwort) in das Registrierungsfenster ein.
- Akzeptieren Sie die Lizenzvereinbarung und klicken Sie auf die Schaltfläche "OK".

Anwendung starten

Wenn Sie Rebelle zum ersten Mal starten (oder nach einem Update auf eine neuere Version), sehen Sie das **Intro-Tutorial**, das die wichtigsten Werkzeuge von Rebelle beschreibt. Sie können das Einführungs-Tutorial jederzeit erneut öffnen, indem Sie *Hilfe > Einführungs-Tutorial* wählen.

Systemanforderungen

Minimum: Intel i5 oder gleichwertiger AMD-Prozessor, 4 GB RAM, 200 MB Festplattenspeicher, eine Grafikkarte mit 1 GB RAM, Windows 7 (64-bit oder 32-bit) oder Mac OS X 10.13.

Empfohlen: Intel i7 oder gleichwertiger AMD-Prozessor oder Apple M1-Chip mit Rosetta 2, 16 GB RAM, 1 GB Festplattenspeicher, eine Grafikkarte mit 1 GB RAM, Windows 8, 10 (64-Bit) oder Mac OS X 10.13 und neuer, einschließlich macOS 11 Big Sur, Wacom oder Microsoft Ink kompatibles Tablet.

Tablet-Unterstützung

Wenn Sie Rebelle 4 zum ersten Mal starten, werden Sie aufgefordert, Ihr Tablet-Gerät auszuwählen - **Wacom-kompatibel** oder **Microsoft Ink-kompatibel** oder **Windows 8+ Zeigereingabe** (nur für Windows-Anwender). Sie können den Tablettyp jederzeit ändern, indem Sie *Bearbeiten > Voreinstellungen > Tablet* wählen. Ein Neustart der Software ist erforderlich, damit die neue Einstellung geladen wird.

Sprachen

Rebelle 4 ist in vielen verschiedenen Sprachen verfügbar. Wählen Sie die Sprache der Benutzeroberfläche Ihrer Wahl, indem Sie *Hilfe > Sprache* wählen. Sie müssen Rebelle neu starten, um alle Sprachänderungen zu übernehmen.

Support für Rebelle erhalten

Dieses Handbuch ist als primäres Nachschlagewerk für Informationen über und Hilfe bei der Verwendung von Rebelle 4 gedacht. Wir haben versucht, es leicht lesbar zu gestalten, mit allen wichtigen Details, die Sie wissen müssen. Sie können auch unser Community-Forum auf der Escape Motions Website unter <u>escapemotions.com/community</u> besuchen.

Wenn noch etwas unklar ist, nachdem Sie dieses Handbuch und das Community-Forum durchgesehen haben, senden Sie bitte eine E-Mail an support@escapemotions.com. Sie können uns über dieselbe E-Mail erreichen, wenn Sie technische Probleme melden möchten (und auch, wenn Sie einfach nur Hallo sagen möchten!).

Wenn Sie ein Problem mit Rebelle 4 melden, geben Sie bitte Details zur Konfiguration Ihres Computers an (d.h. Windows / Mac OS, 32 / 64-bit OS, Prozessor, Grafikkarte, Speicher, etc.). Dies wird uns helfen, Probleme zu lösen und mit Antworten viel schneller zu reagieren.

Community

Wir möchten Sie ermutigen, die Escape Motions Community zu besuchen, wo Sie an Diskussionen über die Software teilnehmen, Tipps und Tricks erhalten, Ihr Feedback teilen, Ihr eigenes Portfolio erstellen, in der öffentlichen Galerie posten sowie Software und Assets herunterladen können. Melden Sie sich einfach unter escapemotions.com/community mit Ihrem Community-Konto an.

Bleiben Sie auch auf unseren sozialen Kanälen in Kontakt - klicken Sie auf ein beliebiges Symbol unten und besuchen Sie uns auf Facebook, Twitter, Pinterest, YouTube, DeviantArt, Behance und Instagram.







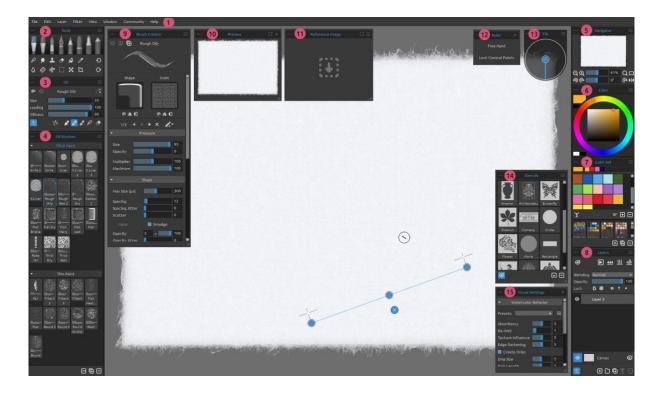








Oberfläche von Rebelle



- 1 Menüleiste
- 2 Panel "Werkzeuge"
- 3 Panel "Eigenschaften"
- 4 Panel "Pinsel"
- 5 Panel "Navigator"
- 6 Panel "Farbe"
- 7 Panel "Farbpalette"
- 8 Panel "Ebenen"
- 9 Panel "Pinsel-Ersteller"
- 10 Panel "Vorschau"
- 11 Panel "Referenzbild"
- 12 Panel "Lineal-Werkzeug / Perspektiv-Werkzeug"
- 13 Panel "Kippen"
- 14 Panel "Schablonen"
- 15 Panel "Visuelle Voreinstellungen"

Arbeiten mit Panels

Auf die meisten Funktionen und Werkzeuge von Rebelle kann über die **Bedienfelder (Panels)** zugegriffen werden. Jedes kann jederzeit geöffnet, geschlossen und in der Größe verändert werden. Die gesamte Palette finden Sie im *Hauptmenü > Fenster*. Panels können frei schweben oder an beiden Seiten des Rebelle-Anwendungsfensters angedockt werden. Um ein Panel anzudocken, ziehen Sie es auf die gewünschte Seite der Oberfläche und lassen es dort los.

TIPP: Alle Panels sind links und rechts des Oberflächenfensters andockbar - Sie können auch die Positionen ändern und ihre Breite anpassen. Panels werden automatisch ausgeblendet, während Sie auf der Leinwand dahinter malen.

Zwei oder mehr Bedienfelder können innerhalb des Docks verschachtelt werden, indem ein Bedienfeld auf ein anderes gezogen wird. Über der kombinierten Titelleiste werden entsprechende Registerkarten angezeigt. Um ein verschachteltes Bedienfeld zu entfernen, können Sie es entweder schließen oder über das Dock hinaus nach hinten ziehen. Um ein Bedienfeld zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Schließen" oder wählen Sie "Schließen" im Menü des Bedienfelds, das durch das Symbol gekennzeichnet ist.

TIPP: Sie können das Bedienfeld "Werkzeuge", "Eigenschaften", "Pinsel" und "Navigator" auch am oberen oder unteren Rand der Benutzeroberfläche andocken. Wählen Sie diese Option in Voreinstellungen > Allgemein > Oberfläche.

Die Standard-Tastaturkurzbefehle zum Öffnen/Schließen eines Bedienfelds finden Sie im Menü *Bearbeiten > Tastaturkurzbefehle > Fenster*. Sie können diese Tastenkombinationen jederzeit anpassen.

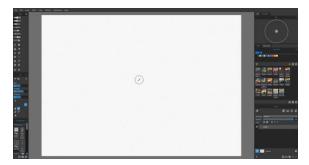
Über die Schaltflächen in der oberen linken und rechten Ecke jedes Bedienfelds können Sie jedes Bedienfeld ausklappen oder das Menü des Bedienfelds öffnen:

- Bedienfeld einklappen Klicken Sie darauf, um das Bedienfeld einzuklappen.
- **Bedienfeldmenü** Klicken Sie darauf, um das Bedienfeldmenü zu öffnen.

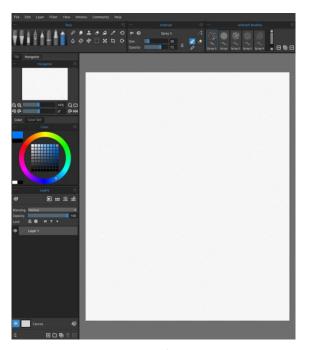
Sie können die Oberfläche von Rebelle nach Ihren Wünschen anpassen. Nachfolgend finden Sie einige Layout-Beispiele:



1. Standard-Schnittstellenanordnung mit schwebendem Panel "Neigen".



2. Werkzeuge, Eigenschaften und Pinsel-Bedienfelder in einem vertikalen Modus auf der linken Seite mit anderen Bedienfeldern verschachtelt auf der rechten Seite.



3. Werkzeuge, Eigenschaften und Pinsel-Bedienfeld im horizontalen Modus oben, andere Bedienfelder auf der linken Seite zusammengeführt.



4. Panele "Werkzeuge", "Eigenschaften" und "Farbe einstellen" im vertikalen Modus mit anderen Paneelen links verschachtelt.

TIPP: Sie können Ihr Bedienfeldlayout speichern, indem Sie Fenster > Layout exportieren wählen. Um ein zuvor gespeichertes Layout zu öffnen, wählen Sie "Fenster" > "Layout importieren".

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Benutzeroberfläche von Rebelle und wie Sie diese anpassen können: <u>User Interface and its Customization</u>

Panel "Werkzeuge"



Über das Bedienfeld "Werkzeuge" haben Sie schnellen Zugriff auf die Malwerkzeuge und andere Funktionen. Schließen und öffnen Sie das Bedienfeld "Werkzeuge" über das *Menü "Fenster"* oder durch Drücken der *Tastenkombination "F3"*.

— **Bedienfeld einklappen** - Klicken Sie, um das Bedienfeld einzuklappen. Diese Option ist bei jedem Bedienfeld vorhanden.

■ Menü des Bedienfelds "Werkzeuge" - Klicken Sie, um das Menü des Bedienfelds "Werkzeuge" zu öffnen. Sie können das Bedienfeld von diesem Menü aus schließen. Sie können dieses und jedes andere Bedienfeld erneut öffnen, indem Sie es im Menü Fenster auswählen.

Malwerkzeuge - Es gibt acht Malwerkzeuge für nasse und trockene Medien in Rebelle: Öl, Acrylfarben, Wasserfarben, Tusche, Stifte, Pastellkreiden, Marker und Airbrush.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Nass- und Trockenmedien von Rebelle: Wet and Dry Media.

Werkzeuge können über das Bedienfeld "Werkzeuge" und auch über ein Tastenkürzel ausgewählt werden. Durch Antippen oder Halten der entsprechenden Taste wird ein Werkzeug zur Verwendung ausgewählt. Wenn Sie eine Taste gedrückt halten, kehrt die Auswahl beim Loslassen der Taste zum zuvor ausgewählten Werkzeug zurück. Wenn Sie die entsprechende Taste antippen, wird das entsprechende Werkzeug ausgewählt, bis Sie es ändern.

TIPP: Alle Tastaturkurzbefehle können über Bearbeiten > Tastaturkurzbefehle geändert werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter Tastaturkurzbefehle dieses Handbuchs.

- Werkzeuge:

- ✓ Verblenden Mischt Farben und Pinselstriche zusammen. (Tastaturkürzel: Tippen oder halten Sie 'N')
- ✓ Verwischen Zieht und verwischt Farben und Pinselstriche, ohne sie zu vermischen (Tastaturkürzel: Tippen oder halten Sie "S").
- Klonen Dupliziert Farben und Pinselstriche an einer neuen Stelle auf derselben Ebene (Tastaturkürzel: Tippen Sie auf "C", um das Werkzeug zu aktivieren, und halten Sie die "Alt"-Taste gedrückt, um die Klonquelle auszuwählen).
- ◆ Radierer Löscht Farbe und Pinselmarkierungen (Tastaturkürzel: Tippen oder halten Sie "E" oder verwenden Sie den Radierer Ihres Stifts).

TIPP: Sie können das Radiergummi-Werkzeug auch auswählen, indem Sie die Taste des Tabletstifts (oder den Tabletstift) antippen oder gedrückt halten. Dies hängt von der Art des Stiftes ab, den Sie verwenden, und von seiner Konfiguration im Betriebssystem.

- Fläche füllen Füllt Bereiche aus, die entweder leer sind oder in denen bereits Markierungen einer ähnlichen Farbe vorhanden sind (Tastaturkürzel: Tippen Sie auf "L").
- **Farbwähler** Wählt eine Farbe aus der Leinwand aus (Tastenkombination: Tippen Sie auf "I" oder halten Sie die Taste "Alt" gedrückt).
- Wasser Wendet Wasser oder Öl auf einen bestimmten Teil der Leinwand an und benetzt alle Pinselstriche darauf (Tastaturkürzel: Tippen oder halten Sie "W").
- Trocknen Entfernt Wasser oder Öl von einem bestimmten Teil der Leinwand und trocknet darauf befindliche Pinselspuren (Tastaturkürzel: Tippen Sie auf oder halten Sie "Y" gedrückt).
- **Blasen** Pustet nasse Farben und Tropfen über die Leinwand (Tastaturkürzel: Tippen oder halten Sie 'O')
- **Auswahl** Wählt Bereiche oder Markierungen auf der Leinwand aus, um auf diesen Bereichen bestimmte Operationen auszuführen (Tastaturkürzel: Tippen Sie auf "M").
- **Transformieren** Verschiebt, skaliert, dreht oder spiegelt ausgewählte Bereiche oder ganze Ebenen (Tastaturkürzel: Tippen Sie auf "T").
- Leinwandgröße / Bildgröße Ändert die Größe oder beschneidet die Leinwand über alle Ebenen hinweg.

Drücken Sie "Strg + Alt + C" (unter Windows) oder "Cmd + Alt + C" (unter macOS), um die Leinwandgröße zu wählen.

Drücken Sie "Strg + Alt + I" (unter Windows) bzw. "Cmd + Alt + I" (unter macOS), um die Bildgröße zu wählen.

- **Undo (Rückgängig)** Macht die zuletzt ausgeführte Operation rückgängig (Tastaturkürzel: 'Strg + Z' unter Windows / 'Cmd + Z' unter macOS).
- Redo (Wiederholen) Wird nach Undo (Rückgängig) verwendet, um eine beliebige Operation zu wiederholen (Tastaturkürzel: 'Strg + Shift + Z' unter Windows / 'Cmd + Shift + Z' unter macOS).

HINWEIS: Rückgängig und Wiederholen wirken sich nicht auf Operationen an der Oberfläche aus (z. B. das Verschieben eines Bedienfelds, das Hinzufügen einer Farbe zu einem Farbset usw.). Sie wirken sich auch nicht auf Voreinstellungsänderungen oder Optionen wie die Auswahl eines Farbprofils aus.

Werkzeuge, Pinsel und ihre Eigenschaften kennenlernen

Bevor wir mit der Beschreibung der einzelnen Werkzeugeigenschaften fortfahren, wollen wir einen Moment über Pinsel sprechen. "Pinsel" bezieht sich in Rebelle auf die definierten Formen und Verhaltensweisen von Werkzeugen - jene Werkzeuge, die Markierungen auf der Leinwand auftragen oder manipulieren.

Einem Werkzeug, egal ob es Ölfarbe, Tinte, Bleistiftlinien oder Wasser aufträgt, können ein oder mehrere Pinsel zugeordnet sein. Sie können diese Pinsel ändern, neue Pinsel erstellen oder von anderen erstellte Pinsel importieren (siehe "So importieren Sie Pinsel" im Abschnitt "Panel "Pinsel").



- [1] **Werkzeuge:** Alle Rebelle-Werkzeuge, die Markierungen auf der Leinwand erzeugen oder verändern, können einen oder mehrere Pinsel haben.
- [2] **Pinsel:** Jeder Pinsel wird durch seine Form, seine Maserung und eine Reihe von Eigenschaften definiert.

Zu den Eigenschaften eines Pinsels gehören:

- *Volumen* (Pinsel-Einstellungen, die in den Einstellungen des Eigenschaftenbedienfelds verfügbar sind);
- *Malmodi* (Modi, die in den Einstellungen des Bedienfelds "Eigenschaften" verfügbar sind);
- *Mechanik* (Pinsel-Einstellungen, die in den Einstellungen des Bedienfelds "Pinsel erstellen" verfügbar sind).
- [3] Volumen: Pinsel können bis zu 4 einstellbare Einstellungen haben. Ein Ölmalpinsel hat

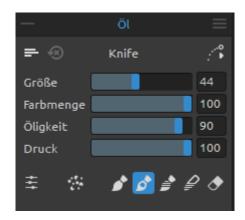
- z. B. die Einstellungen Größe, Belastung, Öligkeit und Druck.
- [4] **Malmodi:** Ein Pinsel kann einen oder mehrere Modi haben. Ein Aquarellpinsel hat beispielsweise die Modi Malen, Malen & Mischen, Malen & Vermischen, Vermischen und Radieren.
- [5] **Mechanik**: Jeder Pinsel kann im Bedienfeld "Pinsel erstellen" angepasst werden. Öffnen Sie dieses Bedienfeld über das *Menü "Fenster"* oder klicken Sie auf die Schaltfläche $\stackrel{*}{=}$ im Bedienfeld "Eigenschaften".

VIDEO-TUTORIAL: In diesem Video erfahren Sie mehr über die Eigenschaften- und Pinselbedienfelder von Rebelle: <u>Properties Panel</u>, <u>Brush Panel</u>, <u>Brush Customization</u>.

VIDEO-TUTORIAL: In diesem Video erfahren Sie mehr über die verschiedenen Pinsel-Einstellungen von Rebelle: <u>Brush Creator - Various Brush Settings in Rebelle</u>.

Panel "Eigenschaften"

Werkzeuge haben verschiedene Eigenschaften (die im Eigenschaften-Fenster angezeigt werden), die angepasst werden können, um verschiedene Methoden oder Effekte zu verwenden. Schließen und öffnen Sie das Bedienfeld "Eigenschaften" über das *Menü "Fenster"* oder durch Drücken der *Tastenkombination "F4"*.



Das Bedienfeld "Eigenschaften" zeigt Einstellungen und Optionen in Bezug auf ein ausgewähltes Werkzeug an. Diese grundlegenden Eigenschaften werden im Folgenden beschrieben.

Alle Änderungen, die Sie an einem Pinsel im Eigenschaftenbedienfeld vornehmen, z. B. eine Änderung der Größe oder des Malmodus, können temporär sein oder gespeichert und bei jeder Verwendung desselben Pinsels angewendet werden.

Verwenden Sie das Menü "Speichere die Parameter und Malmodus in eine Pinsel Vorgabe", um einzustellen, wie die Eigenschaften der einzelnen Pinsel behandelt werden:

- Speichere die Parameter (Größe, Deckkraft, Wasser) in eine Pinsel Vorgabe
- Speichere die Parameter und Malmodus in eine Pinsel Vorgabe
- Nicht speichern der Parameter und des Farbmodus in eine Pinsel Vorgabe
- Pinseländerungen zurücksetzen Setzt die ausgewählte Pinselvorgabe auf den Standardzustand (oder den zuletzt gespeicherten Zustand) zurück (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + H" unter Windows / "Cmd + Shift + H" unter macOS*).



Das Pinsel-Bedienfeld kann so eingestellt werden, dass nur die **Namen** der Pinsel angezeigt werden, oder es können Symbole angezeigt werden, die visuelle Darstellungen der gespeicherten Eigenschaften der einzelnen Pinsel enthalten. Die Symbole können zum Beispiel die **Form** eines Pinsels, seine **Strichstärke** und seine gespeicherten **Werte** anzeigen. Die Werte werden als horizontale Linien unter dem Symbol angezeigt, die die Stärke der Pinselregler darstellen.

Um die Art der Darstellung von Pinselsymbolen zu ändern, wählen Sie die gewünschten Optionen unter *Pinselbedienfeldmenü > Icon* (oben rechts).

Optionen zur Linienglättung - Rebelle kann helfen, Ihren Stift bei der Verwendung zu stabilisieren. Sie können aus verschiedenen Optionen wählen, um die Striche, die Sie machen, und den Druck, den Sie ausüben, zu glätten. Diese Optionen zur Linienglättung gelten für alle Werkzeuge, die Sie verwenden.

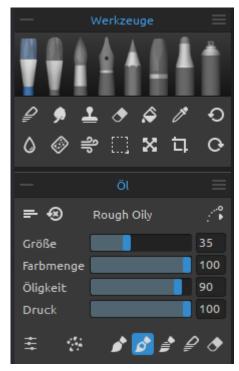
- 1. **Positionsglättung** Es gibt zwei Optionen zum Glätten der mit einem Stift gezeichneten Striche oder Linien: *Gleitender Mittelwert* oder *Gezogener Strich*. Die Stärke von beiden kann zwischen **Minimum** und **Maximum** eingestellt werden.
- Gleitender Mittelwert Berechnet eine glatte Linie durch Mittelung der Positionsänderung des Stiftes, während Sie ihn über die Leinwand bewegen. Mit dieser Option können Sie beim Malen dynamischer Striche mit Kurven und weichen Ecken glattere Linien erzeugen.
- Gezogener Strich Erzeugt einen virtuellen "Strich" zwischen der Position des Stiftes und der Markierung, die er auf der Leinwand zeichnet. Diese Option erzeugt glattere Linien in Ihrer detaillierten Arbeit mit scharfen Ecken, da sie dank der Linie, die den Cursor auf eine kontrollierbarere Weise zieht, präziser ist.
- Keine Positionsglättung Keine Stabilisierung für die Zeichnungen. Der Cursor folgt Ihrer Stift- oder Mausbewegung ohne jegliche Linienglättung.
- Druckglättung Legt zwischen Min und Max den Grad der Glättung fest, der auf Änderungen des beim Zeichnen auf der Leinwand ausgeübten Stiftendrucks angewendet wird.
- 3. **Druckempfindlichkeit** Zwischen **Soft** und **Firm** wird die Empfindlichkeit der Druckänderungen eingestellt. Bei der Einstellung Soft ist weniger Druck für eine größere Änderung erforderlich, bei der Einstellung Firm mehr Druck.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Linienglättungsoptionen von Rebelle: Line Smoothing, Pressure Smoothing and Sensitivity.

= Panel Menü "Eigenschaften":

- **Pinseländerungen zurücksetzen** Setzt die ausgewählte Pinselvoreinstellung auf den Standardzustand (den zuletzt gespeicherten) zurück.
- Änderungen als Standard speichern Speichert alle Änderungen, die an dem ausgewählten Pinsel vorgenommen wurden, als Standard.
- **Als neue Pinselvorgabe speichern** Speichern Sie Ihre Pinsel-Einstellungen als neue Pinselvorgabe.
- **Schieberegler anzeigen** Wählen Sie aus, welche Schieberegler im Bedienfeld "Eigenschaften" angezeigt werden.
- **Voreingestellte Größen verwenden** Wählen Sie aus, welche Größe mit einer Pinselvoreinstellung gespeichert werden soll.
- **Schließen** Schließt das Bedienfeld "Eigenschaften". Sie können das Bedienfeld über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

Eigenschaften des Ölwerkzeugs



Das Werkzeug "Öl" simuliert die Ölmalerei mit einer großen Auswahl an voreingestellten Pinseln. Aktivieren Sie das Öl-Werkzeug, indem Sie es im *Werkzeuge-Bedienfeld* auswählen oder die *Tastenkombination* "Shift + O" drücken.

Die Größe, die Farbmenge und die Öligkeit von Ölpinseln werden im Bedienfeld "Eigenschaften" eingestellt. Die komplexeren Mechanismen, die einen Ölpinsel definieren, werden im Bedienfeld "Pinsel erstellen" eingestellt.

Größe - Bestimmt die Größe eines Ölpinsels als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Größe des Pinsels

(eingestellt im Bedienfeld "Pinsel erstellen").

Farbmenge - Bestimmt die Menge der vom Pinsel aufgetragenen Farbe (z. B. Ölfarbe) als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Deckkraft des Pinsels (eingestellt im Bedienfeld "Pinsel erstellen").

Öligkeit - Bestimmt die Öligkeit der vom Pinsel aufgetragenen Farbe (1 bis 100). Niedrigere Einstellungen definieren einen trockeneren Pinsel, höhere Einstellungen einen öligeren, schmierigeren Pinsel.

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

HINWEIS: Der Schieberegler "Druck" ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Bedienfeldmenü "Eigenschaften > Schieberegler anzeigen" die Option "Druck" auswählen.

Sie können auch die Größe oder die Beladung von Ölpinseln ändern, ohne das Eigenschaften-Panel zu verwenden. Halten Sie dazu die *Strg*- (oder *Cmd*-) Taste auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die Beladung des Pinsels zu verringern
- Ziehen Sie nach oben, um die **Beladung des Pinsels zu erhöhen**

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder seine Beladung, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Farbe des Pinselzeigers kann in den Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

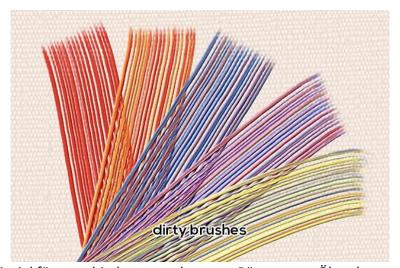
Pinsel-Ersteller - Öffnet den Pinsel-Ersteller mit vielen weiteren Einstellungen zur Pinselanpassung.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über das Öl-Werkzeug von Rebelle: Hyper-realistic Oils.

Modi des Ölwerkzeugs

Öl-Werkzeugpinsel haben mehrere verschiedene Modi, die bestimmen, wie jeder Pinsel die Farbe auf die Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

Verschmutzter Pinsel - stellt einen Ölpinsel so ein, dass er die Spuren einer zuvor gewählten Farbe zusammen mit Spuren aller Farben enthält, auf die er auf der Leinwand trifft. Der verschmutzte Pinsel kann auch durch Drücken der Tastenkombination "Alt + D" aktiviert werden.



Beispiel für verschiedene verschmutzte Bürsten von Ölwerkzeugen..

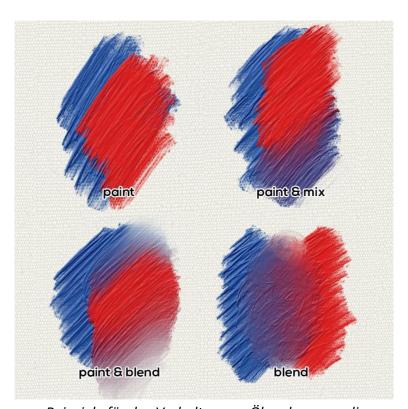
HINWEIS: Die Option "Verschmutzter Pinsel" kann in Kombination mit den Modi Malen, Malen & Mischen und Malen & Überlagern verwendet werden.

Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

Malen & Mixen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und sie mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß er zuvor Normaler Pinsel). Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab. Der Modus "Malen & Mixen" kann auch durch Tippen oder Halten von "2" auf der Tastatur aktiviert werden.

Malen & Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stifts ab. Der Modus "Malen & Verblenden" kann auch durch *Tippen oder Halten von "3" auf der Tastatur* aktiviert werden.

✓ Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.



Beispiele für das Verhalten von Ölwerkzeugmodi.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, löscht. Der Löschmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '5' auf der Tastatur* aktiviert werden.

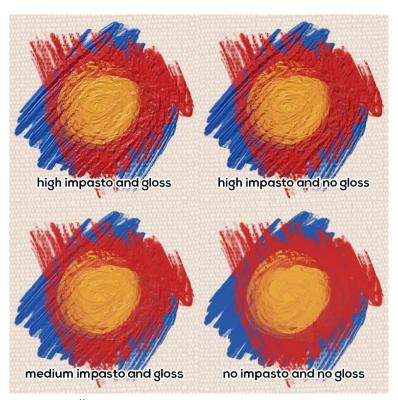
TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Farbmodi von Rebelle: <u>Paint Modes, Watercolor Transparency Modes, Oil and Acrylic Dirty Brush.</u>

Ölwerkzeugpinsel tragen die Farbe mit unterschiedlicher Dicke auf die Leinwand auf. Diese Qualität wird oft als "Impasto" bezeichnet.

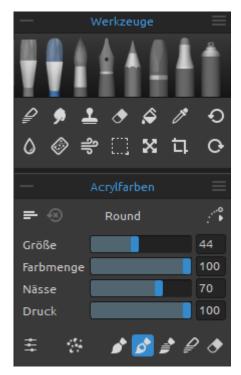
Impasto Tiefe (0-10) - Die gesamte Impasto-Tiefe kann jederzeit über das Bedienfeld "Visuelle Einstellungen" angepasst werden (wählen Sie *"Fenster"* > *"Visuelle Einstellungen"* oder klicken Sie auf die *Schaltfläche "Visuelle Einstellungen"* im Bedienfeld "Ebenen").

Glanz (0-10) - Ölfarben haben auch einen charakteristischen Glanz - das Ergebnis der Lichtreflexion an der Impasto-Oberfläche. Der Farbglanz kann auch über das *Bedienfeld* "Visuelle Einstellungen" eingestellt werden.



Beispiel für Öle mit verschiedenen Impasto- und Glanzwerten.

Eigenschaften von Acrylwerkzeugen



Das Acryl-Werkzeug simuliert ein Gemälde mit einem dicken Medium auf Wasserbasis, das meist mit flachen Pinseln aufgetragen wird. Aktivieren Sie das Acryl-Werkzeug, indem Sie es im Werkzeuge-Bedienfeld auswählen oder die *Tastenkombination "Shift + A"* drücken.

Die Größe, die Fülle und die Nässe eines Acrylpinsels werden im Bedienfeld "Eigenschaften" eingestellt. Die detaillierte Funktionsweise eines Acrylpinsels wird im Bedienfeld "Pinsel erstellen" festgelegt.

Größe - Bestimmt die Größe eines Acrylpinsels als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Größe des Pinsels (eingestellt im Bedienfeld "Pinsel erstellen").

Farbmenge - Bestimmt die Menge der vom Pinsel

aufgetragenen Farbe (z. B. Acrylfarbe) als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Deckkraft des Pinsels (eingestellt im Bedienfeld "Pinsel erstellen").

Nässe - Bestimmt die Nässe der vom Pinsel aufgetragenen Farbe (1 bis 100). Niedrigere Einstellungen definieren einen trockeneren Pinsel, höhere Einstellungen wässrigere und verwischte Farben.

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

HINWEIS: Der Schieberegler "Druck" ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Bedienfeldmenü Eigenschaften > Schieberegler anzeigen die Option "Druck" auswählen.

Sie können auch die Größe oder die Beladung von Acrylpinseln ändern, ohne das Eigenschaftenbedienfeld zu verwenden. Halten Sie dazu die Taste *Strg* (oder *Cmd*) auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die Belastung des Pinsels zu verringern
- Ziehen Sie nach oben, um die Belastung des Pinsels zu erhöhen

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder sein Verhalten, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Pinselgrößenfarbe des Pinselzeigers kann in den Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

Pinsel-Ersteller - Öffnet den Pinsel-Ersteller mit vielen weiteren Einstellungen zur Pinselanpassung.

Acryl-Werkzeugmodi

Acryl-Werkzeugpinsel haben mehrere verschiedene Modi, die bestimmen, wie jeder Pinsel die Farbe auf die Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

Verschmutzter Pinsel - Legt fest, dass ein Acrylpinsel die Spuren einer zuvor gewählten Farbe zusammen mit Spuren aller Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, beibehält. Der verschmutzte Pinsel kann auch durch Drücken der *Tastenkombination "Alt + D"* aktiviert werden.

HINWEIS: Die Option "Verschmutzter Pinsel" kann in Kombination mit den Modi Malen, Malen & Mischen und Malen & Verblenden verwendet werden.

Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

Malen & Mixen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und sie mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß er zuvor Normaler Pinsel). Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab. Der Modus "Malen & Mixen" kann auch durch Tippen oder Halten von "2" auf der Tastatur aktiviert werden.

Malen & Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stifts ab. Der Modus "Malen & Verblenden" kann auch durch Tippen oder Halten von "3" auf der Tastatur aktiviert werden.

Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, löscht. Der Löschmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '5' auf der Tastatur* aktiviert werden.

TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

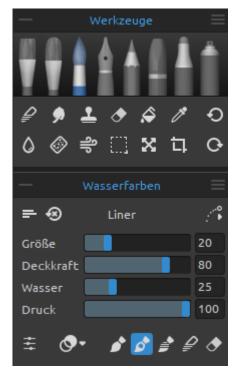
VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Farbmodi von Rebelle: Paint Modes, Watercolor Transparency Modes, Oil and Acrylic Dirty Brush.

Acryl-Werkzeugpinsel tragen Farbe in unterschiedlicher Stärke auf die Leinwand auf. Diese Qualität wird oft als "Impasto" bezeichnet.

Impasto Tiefe (0-10) - Die gesamte Impasto-Tiefe kann jederzeit über das Bedienfeld "Visuelle Einstellungen" angepasst werden (wählen Sie "Fenster" > "Visuelle Einstellungen" oder klicken Sie auf die Schaltfläche "Visuelle Einstellungen" im Bedienfeld "Ebenen").

Glanz (0-10) - Acrylfarben haben auch einen charakteristischen Glanz - das Ergebnis der Lichtreflexion an der Impasto-Oberfläche. Der Farbglanz kann auch über das *Bedienfeld* "Visuelle Einstellungen" eingestellt werden.

Eigenschaften des Aquarellwerkzeugs



Das Werkzeug "Aquarell" simuliert das Malen mit wasserbasierten Pigmenten wie Aquarellfarben oder Tusche. Aktivieren Sie das Aquarell-Werkzeug, indem Sie es im Werkzeuge-Bedienfeld auswählen oder die *Tastenkombination "Shift + W"* drücken.

Die Grundeinstellungen für jeden Aquarellpinsel, wie Größe, Deckkraft und Wasser, werden im Bedienfeld "Eigenschaften" festgelegt, während komplexere Pinselmechanismen im Bedienfeld "Pinsel erstellen" definiert werden.

Größe - Bestimmt die Größe eines Aquarellpinsels als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Größe des Pinsels (eingestellt im Bedienfeld "Pinsel erstellen").

Deckkraft - Bestimmt die Transparenz der vom Pinsel

aufgetragenen Farbe als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Deckkraft des Pinsels (eingestellt im Bedienfeld "Pinsel erstellen")

Wasser - Bestimmt die vom Pinsel aufgetragene Wassermenge. Niedrigere Zahlen definieren einen trockenen Pinsel, während höhere Zahlen einen Farbauftrag simulieren, der sich leicht verteilt und tropft.

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

TIPP: Setzen Sie "Wasser" auf niedrige Werte, um die Ebene leicht zu befeuchten, oder setzen Sie "Wasser" auf höhere Werte, um mehr Wasser auf einen bestimmten Teil der Ebene zu geben.

HINWEIS: Der Schieberegler "Druck" ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Bedienfeldmenü Eigenschaften > Schieberegler anzeigen die Option "Druck" auswählen.

Sie können auch die Größe oder Deckkraft von Aquarellpinseln ändern, ohne das Eigenschaftenbedienfeld zu verwenden. Halten Sie dazu die Taste *Strg* (oder *Cmd*) auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die Deckkraft des Pinsels zu verringern
- Ziehen Sie nach oben, um die **Deckkraft des Pinsels zu erhöhen**

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder sein Verhalten, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Pinselgrößenfarbe des Pinselzeigers kann in den Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

Pinsel-Ersteller - Öffnet den Pinsel-Ersteller mit vielen weiteren Einstellungen zur Pinselanpassung.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über das Aquarell-Werkzeug von Rebelle: <u>Phenomenal Watercolors</u>.

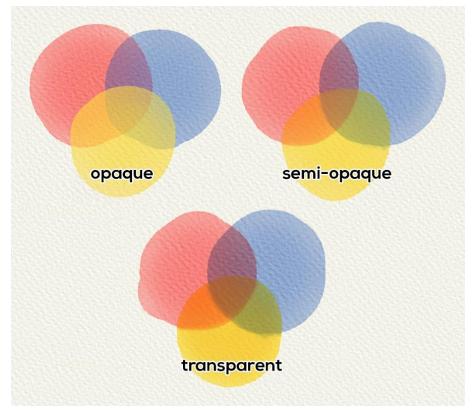
Aquarell-Werkzeugmodi

Wie die anderen Malwerkzeuge von Rebelle können auch Aquarellpinsel auf verschiedene Malmodi eingestellt werden. Darüber hinaus verfügen Aquarellpinsel über Mischfarbmodi, die die Dichte und Transparenz der aufgetragenen Farbe bestimmen. Verwenden Sie das Menü "Mischfarbenmodus", um zu wählen:

Transparent - stellt die Farben auf ihre höchste Durchsichtigkeit ein, so dass zuvor gemalte Bereiche durch nachfolgende Schichten deutlich zu sehen sind. Diese Einstellung ist am besten für Lasurtechniken geeignet.

Halb undurchsichtig - setzt Farben auf einen Mittelwert zwischen transparent und deckend. Das Malen in diesem Modus "Farbe mischen" mit niedrigeren Deckkrafteinstellungen wendet transparente Farbe an, höhere Deckkrafteinstellungen wenden Farben an, die zunehmend fester erscheinen.

Undurchsichtig - setzt dichte Farben wie beim Malen mit Gouache (wie Aquarellfarben in Rebelle 3).



Beispiele für verschiedene Mischmodi des Aquarellwerkzeugs.

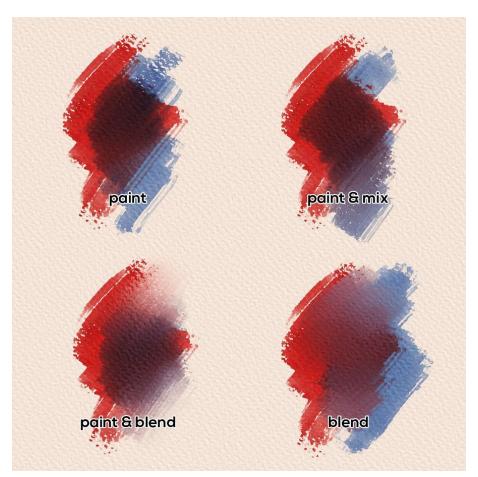
Aquarell-Werkzeugpinsel haben mehrere verschiedene Modi, die bestimmen, wie jeder Pinsel Farbe auf die Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

Malen & Mixen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und sie mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß er zuvor Normaler Pinsel). Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab. Der Modus "Malen & Mixen" kann auch durch Tippen oder Halten von "2" auf der Tastatur aktiviert werden.

Malen & Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stifts ab. Der Modus "Malen & Verblenden" kann auch durch *Tippen oder Halten von "3" auf der Tastatur* aktiviert werden.

Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.



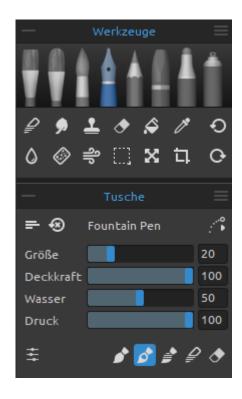
Beispiele für verschiedene Modi des Aquarellwerkzeugs.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, löscht. Der Löschmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '5' auf der Tastatur* aktiviert werden.

TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Farbmodi von Rebelle: Paint Modes, Watercolor Transparency Modes, Oil and Acrylic Dirty Brush.

Eigenschaften des Tintenstift-Werkzeugs



Das Werkzeug "Tinte" simuliert das Zeichnen mit flüssigen Pigmenten oder Farbstoffen. Aktivieren Sie das Tintenstift-Werkzeug, indem Sie es im Werkzeuge-Bedienfeld auswählen oder die *Tastenkombination "Shift + I"* drücken.

Während wir in der realen Welt oft verschiedene Stifte verwenden, um Tinte aufzutragen, werden die gespeicherten Formen und Eigenschaften dieses Werkzeugs als "Pinsel" bezeichnet. Wir verwenden diese Terminologie für alle Rebelle-Werkzeuge, egal ob sie Farbe, Tinte oder Pastell simulieren.

Die grundlegenden Einstellungen für Tintenpinsel, wie Größe, Deckkraft und Wasser, werden im Bedienfeld "Eigenschaften" festgelegt, während die komplexeren Mechanismen für diese Pinsel im Bedienfeld "Pinsel erstellen" definiert werden.

Größe - Bestimmt die Größe eines Farbpinsels als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Größe des Pinsels (eingestellt im Bedienfeld "Pinsel erstellen").

Deckkraft - Bestimmt die Transparenz der vom Pinsel aufgetragenen Farbe als Prozentsatz (1 bis 100) der maximalen Deckkraft des Pinsels (eingestellt im Bedienfeld Pinsel-Erzeuger).

Wasser - Bestimmt die Menge des aufgetragenen Wassers. Niedrigere Werte definieren einen trockenen Pinsel oder kratzenden Stift, während höhere Werte einen Farbauftrag simulieren, der sich leicht verteilt und tropft.

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

HINWEIS: Der Schieberegler Druck ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Menü des Eigenschaftenbedienfelds > Schieberegler anzeigen die Option Druck auswählen.

Sie können auch die Größe oder Deckkraft von Tintenpinseln ändern, ohne das Eigenschaftenbedienfeld zu verwenden. Halten Sie dazu die Taste *Strg* (oder *Cmd*) auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die Deckkraft des Pinsels zu verringern
- Ziehen Sie nach oben, um die Deckkraft des Pinsels zu erhöhen

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten der Volumina angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder sein Verhalten, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Pinselgröße Farbe des Pinselzeigers kann in den Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

Modi des Tintenwerkzeugs

Wie die anderen Werkzeuge von Rebelle können auch die Tintenpinsel auf verschiedene Modi eingestellt werden. Diese bestimmen, wie jeder Pinsel Farbe auf der Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

Malen & Mixen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und sie mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß er zuvor Normaler Pinsel). Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab. Der Modus "Malen & Mixen" kann auch durch Tippen oder Halten von "2" auf der Tastatur aktiviert werden.

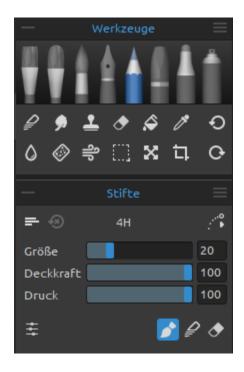
Malen & Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt und mit allen Farben mischt, auf die er auf der Leinwand trifft. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stifts ab. Der Modus "Malen & Verblenden" kann auch durch *Tippen oder Halten von "3" auf der Tastatur* aktiviert werden.

Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, löscht. Der Löschmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '5' auf der Tastatur* aktiviert werden.

TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

Eigenschaften des Stifte-Werkzeugs



Der Farbstift ist ein Kunstmedium, das aus einem schmalen, pigmentierten Kern besteht, der von einem zylindrischen Holzgehäuse umschlossen ist. Aktivieren Sie das Buntstift-Werkzeug, indem Sie es im Werkzeuge-Bedienfeld auswählen oder die *Tastenkombination* "Shift + N" drücken.

Sie können seine Parameter nach Ihren Bedürfnissen einstellen:

Größe - Einstellen der Größe des Stiftes (1-100)

Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft des Stiftes ein (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

HINWEIS: Der Schieberegler "Druck" ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Menü des Eigenschaftenbedienfelds > Schieberegler anzeigen die Option "Druck" auswählen.

Sie können auch die Größe oder Deckkraft von Pinselstrichen ändern, ohne das Eigenschaften-Panel zu verwenden. Halten Sie dazu die *Strg*- (oder *Cmd*-) Taste auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die **Deckkraft des Pinsels zu verringern**
- Ziehen Sie nach oben, um die **Deckkraft des Pinsels zu erhöhen**

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder seine Belastung, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Pinselgrößenfarbe des Pinselzeigers kann im Bedienfeld Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

Stifte-Werkzeugmodi

Wie die anderen Werkzeuge von Rebelle können auch die Stiftpinsel auf verschiedene Modi eingestellt werden. Diese bestimmen, wie jeder Pinsel Farbe auf die Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

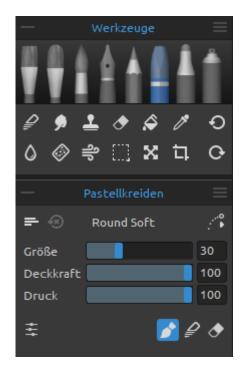
Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch *Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur* aktiviert.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

TIPP: Es ist möglich, den Stift zu neigen, um Schattierungseffekte zu erzielen, genau wie mit einem echten Stift. Wenn Ihr Stift die Neigung unterstützt, stellen Sie den Parameter "Tip Tilt" (0-100) im Bedienfeld "Pinsel-Ersteller" von Rebelle ein.

Eigenschaften des Pastellkreidenwerkzeugs



Pastell ist ein trockenes Kunstmedium in Form eines Stifts, das aus reinem, pulverförmigem Pigment und einem Bindemittel besteht. Aktivieren Sie das Pastellkreiden-Werkzeug, indem Sie es im Werkzeuge-Bedienfeld auswählen oder die *Tastenkombination "Shift + T"* drücken.

Sie können seine Parameter nach Ihren Bedürfnissen einstellen:

Größe - Stellen Sie die Größe des Pastellstiftes ein (1-100)

Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft des Pastellstifes ein (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stylus verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

HINWEIS: Der Schieberegler "Druck" ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Menü des Eigenschaftenbedienfelds > Schieberegler anzeigen die Option "Druck" auswählen.

Sie können auch die Größe oder Deckkraft von Pastellpinseln ändern, ohne das Eigenschaftenbedienfeld zu verwenden. Halten Sie dazu die *Strg*- (oder *Cmd*-) Taste auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die **Deckkraft des Pinsels zu verringern**
- Ziehen Sie nach oben, um die **Deckkraft des Pinsels zu erhöhen**

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder seine Belastung, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Pinselgrößenfarbe des Pinselzeigers kann in den Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

Pastelkreiden-Werkzeugmodi

Wie die anderen Werkzeuge von Rebelle können auch die Pastellpinsel auf verschiedene Modi eingestellt werden. Diese bestimmen, wie jeder Pinsel die Farbe auf die Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

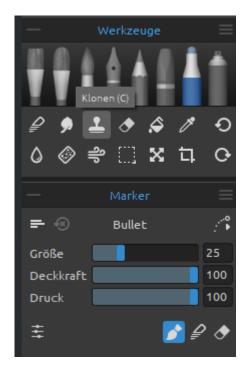
Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

Eigenschaften des Markierungswerkzeugs



Ein Marker ist ein Stift, der eine eigene Tintenquelle und normalerweise eine Spitze aus porösen, gepressten Fasern wie Filz hat. Aktivieren Sie das Marker-Werkzeug, indem Sie es im Werkzeuge-Bedienfeld auswählen oder die *Tastenkombination "Shift + M"* drücken.

Sie können seine Parameter nach Ihren Bedürfnissen einstellen:

Größe - Einstellen der Größe der Markierung (1-100) **Deckkraft** - Stellen Sie die Deckkraft des Markers ein (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

HINWEIS: Der Schieberegler "Druck" ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Menü des Eigenschaftenbedienfelds > Schieberegler anzeigen die Option "Druck" auswählen.

Sie können auch die Größe oder Deckkraft von Markierungspinseln ändern, ohne das Eigenschaftenbedienfeld zu verwenden. Halten Sie dazu die *Strg*- (oder *Cmd*-) Taste auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die **Deckkraft des Pinsels zu verringern**
- Ziehen Sie nach oben, um die **Deckkraft des Pinsels zu erhöhen**

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten der Volumina angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder seine Belastung, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Pinselgrößenfarbe des Pinselzeigers kann in den Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

Marker-Werkzeugmodi

Wie die anderen Werkzeuge von Rebelle können auch die Markerpinsel auf verschiedene Modi eingestellt werden. Diese bestimmen, wie jeder Pinsel die Farbe auf die Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

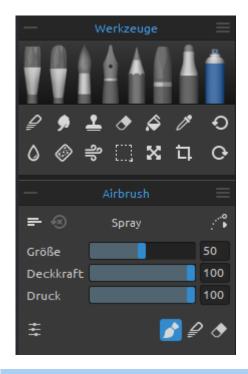
Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

Airbrush-Werkzeugeigenschaften



Airbrush ist ein kleines, luftbetriebenes Werkzeug, das verschiedene Medien wie Tinte und Farbstoff versprüht. Aktivieren Sie das Airbrush-Werkzeug, indem Sie es im Werkzeuge-Bedienfeld auswählen oder die *Tastenkombination "Shift + H"* drücken.

Sie können seine Parameter nach Ihren Bedürfnissen einstellen:

Größe - Stellen Sie die Größe der Airbrush ein (1-100) **Deckkraft** - Stellen Sie die Deckkraft des Airbrushs ein (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

HINWEIS: Der Schieberegler "Druck" ist standardmäßig ausgeblendet. Sie können ihn jederzeit anzeigen, indem Sie im Menü des Eigenschaftenbedienfelds > Schieberegler anzeigen die Option "Druck" auswählen.

Sie können auch die Größe oder Deckkraft von Airbrush-Pinseln ändern, ohne das Eigenschaftenbedienfeld zu verwenden. Halten Sie dazu die *Strg*- (oder *Cmd*-) Taste auf der Tastatur gedrückt, während Sie die Maus oder den Stift ziehen:

- Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verringern
- Ziehen Sie nach rechts, um die Pinselgröße zu erhöhen
- Ziehen Sie nach unten, um die Deckkraft des Pinsels zu verringern
- Ziehen Sie nach oben, um die **Deckkraft des Pinsels zu erhöhen**

Wenn Sie diesen Vorgang aktivieren, wird die Bildschirmdarstellung des Pinsels (der Pinselzeiger) zunächst in seiner Größenänderungsfarbe zusammen mit dem Infofenster mit den aktuellen Werten der Volumina angezeigt. Der Pinselzeiger ändert dann seine Größe oder seine Belastung, je nachdem, in welche Richtung Sie ihn ziehen, und das Infofenster wird entsprechend aktualisiert.

TIPP: Die Pinselgrößenfarbe des Pinselzeigers kann in den Voreinstellungen > Werkzeuge geändert werden.

Airbrush-Werkzeugmodi

Wie die anderen Werkzeuge von Rebelle können auch die Airbrush-Pinsel auf verschiedene Modi eingestellt werden. Diese bestimmen, wie jeder Pinsel Farbe auf die Leinwand aufträgt, mischt oder entfernt.

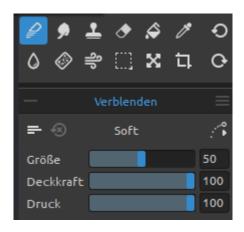
Malen - Stellt den Pinsel so ein, dass er die ausgewählte Farbe aufträgt, ohne sie mit einer anderen Farbe zu vermischen, auf die er auf der Leinwand trifft (in Rebelle 3 hieß das früher "Permanenter Pinsel"). Der Malmodus kann auch durch *Tippen oder Halten von '1' auf der Tastatur* aktiviert werden.

Verblenden - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur aktiviert.

Radieren - Stellt den Pinsel so ein, dass er alle Farben, auf die er auf der Leinwand trifft, mischt und verwischt. In diesem Malmodus trägt der Pinsel keine eigene Farbe auf. Das Mischen nimmt mit dem Druck des Stiftes ab und das Verwischen nimmt zu. Der Mischmodus wird durch *Tippen oder Halten von '4' auf der Tastatur* aktiviert.

TIPP: Jeder Malmodus hat ein Tastenkürzel (wie oben angegeben). Durch Antippen des Tastaturkürzels wird der Malmodus bis zum nächsten Wechsel eingestellt. Wenn Sie das Tastenkürzel gedrückt halten, bleibt der Modus nur so lange aktiviert, bis Sie die Taste loslassen.

Verblenden-Werkzeugeigenschaften



Mit diesem Werkzeug werden die Farben und Pinselstriche miteinander vermischt.

Aktivieren Sie das Werkzeug "Mischen", indem Sie auf die Schaltfläche im *Bedienfeld "Werkzeuge"* klicken oder das *Tastenkürzel "N"* antippen.

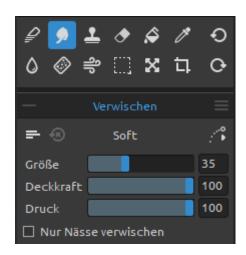
Größe - Wählen Sie die Größe des Mischwerkzeugs (1-100)

Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft des Mischwerkzeugs ein (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

TIPP: Auf Tablets mit Touch-Display können Sie Farben mit einer einzigen Berührung mischen. Stellen Sie die einzelne Berührung für das Werkzeug "Mischen" im Fenster "Voreinstellungen" > "Tastatur" > "Werkzeuge" (halten) ein. Wählen Sie "Mischen" und stellen Sie es unten im Fenster "Voreinstellungen" auf "Einzelberührung" ein.

Verwischen-Werkzeugeigenschaft



Dieses Werkzeug verwischt die nassen und trockenen Teile des Bildes.

Aktivieren Sie das Werkzeug "Verwischen", indem Sie auf die Schaltfläche im *Panel "Werkzeuge"* klicken oder die *Tastenkombination "S"* antippen.

Größe - Wählen Sie die Größe des Verwischungswerkzeugs (1-100)

Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft des Verwischungswerkzeugs ein (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel

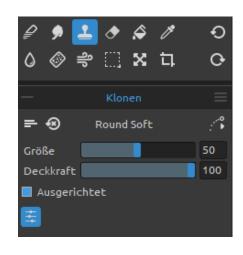
ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

Nur Nässe verwischen - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nur nasse Teile des Bildes verwischen möchten. Wenn diese Option deaktiviert ist, verwischt das Verwischungswerkzeug sowohl nasse als auch trockene Malerei:

Verwischen - nur nass

Verwischen Alles - nass und trocken

Klonen-Werkzeugeigenschaft



Das Klonen-Werkzeug ist nützlich, um Objekte zu duplizieren oder eine Unregelmäßigkeit in der aktuellen Ebene zu entfernen.

Aktivieren Sie das Klonen-Werkzeug, indem Sie auf die Schaltfläche im Werkzeuge-Panel klicken oder die Tastenkombination "C" antippen.

Um zu klonen, halten Sie die Alt- (unter Windows) bzw. Wahltaste (unter macOS) gedrückt und positionieren Sie den Zeiger auf die Quelle, die Sie klonen möchten. Klicken Sie dann, um den Startpunkt festzulegen. Lassen

Sie die Alt-Taste (Wahltaste) los und gehen Sie zu einem anderen Teil der Ebene, um das Klonen zu starten.

Größe - Wählen Sie die Größe des Klonwerkzeugs (1-100)

Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft des Klonwerkzeugs ein (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

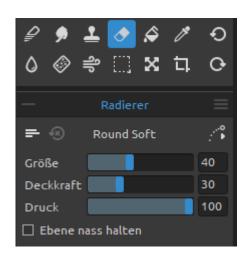
Ausgerichtet - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie immer mit dem aktuellsten Abtastpunkt malen wollen, wenn Sie das Malen anhalten und wieder aufnehmen. Deaktivieren Sie die Option "**Ausgerichtet**", um mit dem ersten Abtastpunkt zu malen, egal wie oft Sie das Malen anhalten und wieder aufnehmen:



"Ausgerichtet" deaktiviert

"Ausgerichtet" aktiviert

Radierer-Werkzeugeigenschaft



Löschen Sie Farb- und Pinselmarkierungen von der aktuellen Ebene.

Aktivieren Sie das Radierer-Werkzeug, indem Sie auf die Schaltfläche im Werkzeuge-Panel klicken oder die Tastenkombination "E" antippen.

TIPP: Sie können die Stift-Radierspitze des Tablets in Rebelle über "Einstellungen" > "Werkzeuge" (halten) auf "Radierer" einstellen. Wählen Sie "Radierer" und stellen Sie es unten im Fenster "Einstellungen" auf "Stift (Radierer)".

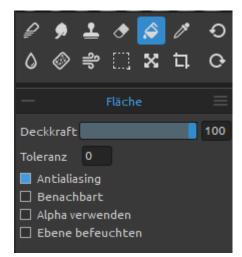
Größe - Wählen Sie die Größe des Radierers (1-100)

Deckkraft - Wählen Sie die Deckkraft des Radierers (1-100)

Druck - Bestimmt den Druck, der auf den Pinsel ausgeübt wird (1 bis 100). Dieser Schieberegler ist für diejenigen vorgesehen, die eine Maus oder einen Stift verwenden, der nicht druckempfindlich ist.

Ebene nass halten - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass der Radierer den gelöschten Bereich zum weiteren Malen feucht hält. Standardmäßig trocknet der Radierer den gelöschten Bereich vollständig.

Fläche-Werkzeugeigenschaft



Füllen Sie eine Auswahl oder Ebene mit Farbe. Das Füllwerkzeug füllt auch benachbarte Pixel, die einen ähnlichen Farbwert haben wie die Pixel, auf die Sie klicken.

Aktivieren Sie das Werkzeug "Fläche", indem Sie auf die *Schaltfläche im Panel "Werkzeuge"* klicken oder die *Tastenkombination "L"* antippen.

Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft der Füllfarbe ein (1-100)

Toleranz - Legt den Farbbereich der gefüllten Pixel fest.

Geben Sie einen Wert in Pixeln ein, der von 0 bis 255 reicht. Der Wert 0 bedeutet, dass nur die Pixel gefüllt werden, die die gleiche Farbe haben wie das bestimmte Pixel, auf das Sie geklickt haben. Ein Wert größer als 0 bedeutet, dass auch die dunkleren und helleren Pixel gefüllt werden.

- **Antialiasing** Wenn aktiviert, erzeugt Antialiasing eine gefüllte Auswahl mit weicherem Rand.
- **Benachbart** Um nur Pixel zu füllen, die an das angeklickte Pixel angrenzen, wählen Sie "Benachbart" aus; lassen Sie "Benachbart" deaktiviert, um alle ähnlichen Pixel im Bild zu füllen.
- Alpha verwenden Bestimmt den Alphakanal der gefüllten Pixel.
- Ebene befeuchten Wenn aktiviert, befeuchtet die Füllung automatisch die gefüllten Pixel.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Werkzeuge von Rebelle: Blend, Smudge, Clone, Fill and Erase Tool.

Farbwähler-Werkzeugeigenschaft



Mit diesem Werkzeug können Sie eine Farbe aus der Ebene und der Leinwand auswählen und sie mit einer anderen Farbe mischen.

Aktivieren Sie das Werkzeug "Farbe auswählen", indem Sie auf die *Schaltfläche im Panel "Werkzeuge"* klicken oder auf den *Shortcut "I"* tippen oder die Taste "*Alt*" gedrückt halten.

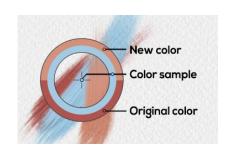
Farbe mischen - Schalten Sie die Schaltfläche "Farben mischen" ein oder halten Sie die Taste "X" gedrückt, um die ausgewählte Farbe mit der vorherigen

Farbe zu mischen. Sie können die 'Empfindlichkeit des Mischmodus' in *Voreinstellungen > Farbe* einstellen.

Farbauswahl:

- Aktuelle Ebene Farbe wird nur von einer aktiven Ebene aufgenommen.
- Alle Ebenen Die Farbe wird aus allen Ebenen mit Ausnahme einer intergrundpapierfarbe ausgewählt.
- **Alle Ebenen und Leinwand** Die Farbe wird aus allen Ebenen einschließlich eines Hintergrundpapiers ausgewählt.

Mustergröße - Durchschnittliche Mustergröße.



Wenn das Farbwähler ausgewählt wurde, ändert sich der Cursor in einen Kreis mit drei verschiedenen Farbbereichen:

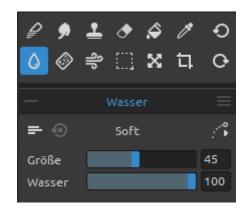
New Color - Die neu gewählte Farbe.

Color Sample - Die Farbe der Leinwand unterhalb des Ziels.

Original Color - Die alte, ursprünglich verwendete Farbe.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Farben von Rebelle: <u>Color Panel, Color Sets, Pick Color Tool, Natural Colors</u>.

Wasser-Werkzeugeigenschaft



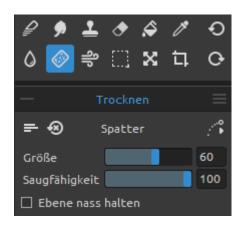
Fügen Sie der aktuellen Ebene Wasserstriche hinzu. Aktivieren Sie das Wasser-Werkzeug, indem Sie auf die Schaltfläche im Werkzeuge-Panel klicken oder den Shortcut "W" antippen.

Größe - Wählen Sie die Größe eines Wasserpinselwerkzeugs (1-100)

Wasser - Wählen Sie die Menge des Wassers (1-100)

Je mehr Wasser ausgewählt wird, desto nasser wird die Leinwand.

Trocknen-Werkzeugeigenschaft



Trocknen Sie das Wasser mit den Trockenpinseln von der Ebene.

Aktivieren Sie das Werkzeug "Trocknen", indem Sie auf die *Schaltfläche im Panel "Werkzeuge"* klicken oder den *Shortcut "Y"* antippen.

Größe - Wählen Sie die Größe des Trocknungswerkzeugs (1-100)

Saugfähigkeit - Wählen Sie die Stärke der Saugfähigkeit des Trocknungswerkzeuges (1-100)

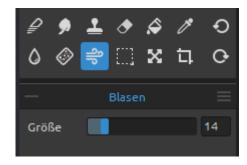
Je höher die gewählte Zahl ist, desto schneller wird das Wasser absorbiert.

Ebene nass halten - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den getrockneten Bereich auf der Leinwand für das weitere Malen feucht halten möchten. Das Trocknungswerkzeug trocknet die Bereiche standardmäßig vollständig.

TIPP: Bei den Werkzeugen "Wasser" und "Trocken" stehen auch Pinsel zur Auswahl, mit denen Sie schöne Nasseffekte erzeugen können.

HINWEIS: Wasser- und Trocknungswerkzeuge schalten automatisch den Modus "Nass anzeigen" ein. Sie können dies über das Menü "Bearbeiten" ändern: Voreinstellungen > Werkzeuge, indem Sie die Option "Nasse Ebene bei Verwendung von Wasser- oder Trockenwerkzeugen anzeigen" deaktivieren.

Blasen-Werkzeugeigenschaft



Dieses Werkzeug bläst eine Farbe, die nass ist, in eine Richtung Ihres Strichs.

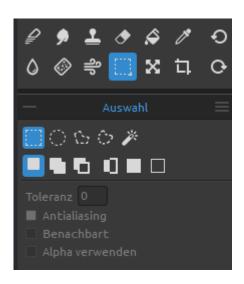
Aktivieren Sie das Werkzeug "Blasen", indem Sie auf die Schaltfläche im Panel "Werkzeuge" klicken oder auf das Tastaturkürzel "O" tippen.

Größe - Wählen Sie die Größe eines Blaswerkzeugs (1-100)

TIPP: Wenn Sie das Blaswerkzeug über das nasse Bild bewegen, werden die nassen Bereiche ausgeblasen. Auf trockenen Bereichen erzeugt es Tropf-Effekte.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über das Blaswerkzeug von Rebelle: <u>Living Digital Canvas</u>.

Auswahl-Werkzeugeigenschaft



Wählen Sie einen bestimmten Bereich der Leinwand aus und führen Sie Operationen an diesem ausgewählten Bereich durch.

Aktivieren Sie das Auswahlwerkzeug, indem Sie auf die Schaltfläche im Panel "Werkzeuge" klicken oder den Tastaturbefehl "M" antippen.

Es sind fünf Typen von Auswahlwerkzeugen verfügbar:

Rechteck - Erstellen Sie rechteckige Auswahlen durch Klicken und Ziehen auf der Leinwand. Aktivieren Sie die rechteckige Auswahl durch Tippen auf "Strg + Alt + R" (unter Windows) / "Cmd + Alt + R" (unter macOS).

Ellipse - Erstellen Sie ellipsenförmige Auswahlen durch Klicken und Ziehen auf der Leinwand.

Aktivieren Sie die elliptische Auswahl durch Tippen auf "Strg + Alt + E" (unter Windows) / "Cmd + Alt + E" (unter macOS).

Verwenden Sie die *Shift*-Taste, um die rechteckige oder elliptische Auswahl proportional zu skalieren.

Verwenden Sie den *Alt*-Kurzbefehl, um die Auswahl relativ zu ihrem Mittelpunkt zu skalieren. Verwenden Sie die *Shift*-Taste, um die Lock-Rotation in einem Winkel von 15 Grad zu aktivieren. Sie können den Standardwinkel unter "*Voreinstellungen > Werkzeuge > Transformation"* ändern.

Polygon - Erstellen Sie polygonale Auswahlen. Klicken Sie, um einen Eckpunkt zu setzen, lassen Sie die Maustaste los und klicken Sie, um den nächsten Punkt zu setzen. Um die Erstellung der polygonalen Auswahl zu beenden, klicken Sie entweder erneut auf den ersten Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste - der letzte Punkt wird automatisch mit dem ersten Punkt verbunden.

Aktivieren Sie die polygonale Auswahl, indem Sie auf "Strg + Alt + P" (unter Windows) / "Cmd + Alt + P" (unter macOS) tippen.

HINWEIS: Bestätigen Sie die rechteckige, elliptische und polygonale Auswahl durch Drücken der Eingabetaste oder durch Klicken auf das Ansichtsfenster außerhalb des ausgewählten Bereichs.

Freihand - Erstellen Sie Freihand-Auswahlen, indem Sie einen Umriss um den auszuwählenden Bereich ziehen. Wenn die Maus losgelassen wird, wird das Ende der Linie automatisch mit ihrem Anfang verbunden.

Aktivieren Sie die Freihandauswahl durch Tippen auf "Strg + Alt + F" (unter Windows) / "Cmd + Alt + F" (unter macOS).

Zauberstab - Erstellen Sie Auswahlen basierend auf dem Ton und der Farbe der Pixel. Aktivieren Sie die Auswahl mit dem Zauberstab, indem Sie auf "*Strg + Alt + W*" (unter Windows) / "*Cmd + Alt + W*" (unter macOS) tippen.

Sie können eine der folgenden Angaben machen:

- **Toleranz** Bestimmt den Farbbereich der ausgewählten Pixel. Geben Sie einen Wert in Pixeln ein, der von 0 bis 255 reicht. Der Wert 0 bedeutet, dass nur die Pixel ausgewählt werden, die die gleiche Farbe haben wie das bestimmte Pixel, auf das Sie geklickt haben. Ein Wert größer als 0 bedeutet, dass auch die dunkleren und helleren Pixel ausgewählt werden.
- **Antialiasing** Wenn diese Option aktiviert ist, erzeugt Antialiasing eine Auswahl mit weicherem Rand.

- **Benachbart** Wählt nur benachbarte Bereiche mit denselben Farben aus. Andernfalls werden alle Pixel im gesamten Bild ausgewählt, die die gleichen Farben verwenden.
- Alpha verwenden Legt den Alphakanal der ausgewählten Pixel fest.

Es gibt **drei Modi**, wie eine neue Auswahl zu einer aktuellen Auswahl auf der Leinwand hinzugefügt werden kann:

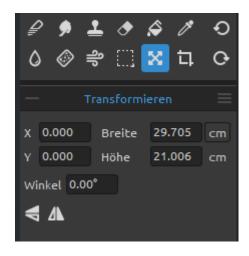
Neue Auswahl - Ersetzt die aktuelle Auswahl durch die neue Auswahl.

- Zur Auswahl hinzufügen Fügt eine neue Auswahl zur aktuellen Auswahl hinzu, um ein neues Ergebnis zu erstellen. (*Tastaturkürzel: Shift*)
- Von Auswahl abziehen Subtrahiert den Bereich der neuen Auswahl von der aktuellen Auswahl, um ein neues Ergebnis zu erzeugen. (*Tastaturkürzel: Alt*)
- Auswahl umkehren Kehrt die aktuelle Auswahl um. Sie können die Auswahl auch mit "Strg + Umschalt + I" (unter Windows) / "Cmd + Umschalt + I" (unter macOS) oder über Menü "Bearbeiten > Auswahl umkehren" umkehren.
- Alles auswählen Wählt den Inhalt der Ebene aus. Sie können "Alles auswählen" auch mit dem Tastaturkürzel "Strg + A" (unter Windows) / "Cmd + A" (unter macOS) oder über das Menü "Bearbeiten > Alles auswählen".
- Alles abwählen Deselektiert die aktuelle Auswahl auf der Leinwand. Sie können "Alles abwählen" auch mit dem Tastaturkürzel "Strg + D" (unter Windows) / "Cmd + D" (unter macOS) oder über das Menü "Bearbeiten > Alles abwählen".

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über das Auswahlwerkzeug von Rebelle: Selection Tool. Transform Tool.

Weitere Informationen über die Verwendung von Selektionen in Rebelle finden Sie im Abschnitt "Arbeiten mit Auswahlen".

Transformieren-Werkzeugeigenschaft



Transformieren Sie die aktuelle Ebene oder die ausgewählten Ebenen und deren Position.

Aktivieren Sie das Werkzeug "Transformieren", indem Sie auf die Schaltfläche im Panel "Werkzeuge" klicken oder den Tastaturbefehl "T" antippen.

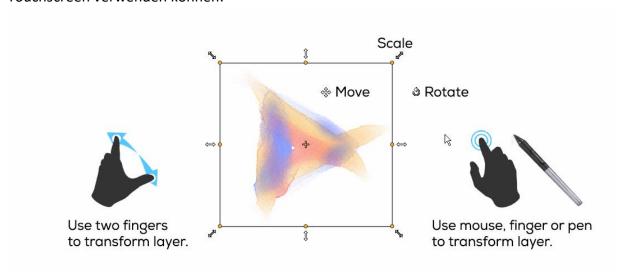
X - Legen Sie die Position X der Ebene oder Ebenen fest **Y** - Legen Sie die Position Y der Ebene oder Ebenen fest Wenn beide Positionen auf O gesetzt sind, wird die Ebene auf die linke und obere Leinwandseite transformiert.

Breite - Einstellen der Breite der Ebene(n) Höhe - Einstellen der Höhe der Ebene(n) Winkel - Einstellen des Drehwinkels

◀ Vertikal spiegeln - Spiegelt die Ebene oder ausgewählte Ebenen vertikal.

Horizontal spiegeln - Spiegelt die Ebene oder ausgewählte Ebenen horizontal.

Das folgende Bild zeigt, wie Sie das Transformieren-Werkzeug mit Maus, Tabletstift und Touchscreen verwenden können:



Verschieben - Verschiebt eine transformierte Ebene oder ausgewählte Ebenen.

Skalieren - Skalieren vergrößert oder verkleinert transformierte oder ausgewählte Ebenen relativ zu ihrer oberen linken Ecke. Sie können eine Ebene horizontal, vertikal oder beides skalieren. Verwenden Sie die Tastenkombination Shift, um sie proportional zu skalieren. Verwenden Sie die Tastenkombination Alt, um ausgewählte Ebenen relativ zu ihrer Mitte zu skalieren.

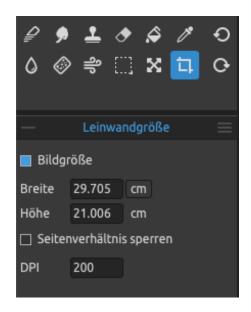
Drehen - Durch Drehen werden die transformierten ausgewählten Ebenen um den Mittelpunkt gedreht. Verwenden Sie die *Shift*-Taste, um die Drehung in einem 15-Grad-Winkel zu fixieren. Sie können den Standardwinkel unter "*Voreinstellungen > Werkzeuge > Transformation"* ändern.

Verschieben, skalieren und drehen Sie mit der Maus, dem Tabletstift oder per Touchscreen. Verwenden Sie zwei Finger, um die Ebene oder ausgewählte Ebenen gleichzeitig zu bewegen, zu drehen und zu skalieren. Weitere Informationen zur Touch-Unterstützung in Rebelle finden Sie im Abschnitt "Multi-Touch-Unterstützung".

TIPP: Sie können die Funktion "Zwei Finger für Leinwanddrehung verwenden" in "Voreinstellungen > Tablet > Tablet-Optionen" deaktivieren. Sie können danach immer noch mit zwei Fingern verschieben oder skalieren.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über das Transformieren-Werkzeug von Rebelle: <u>Selection Tool</u>. Transform Tool.

Leinwandgröße-Werkzeugeigenschaft



Ändern Sie die Größe des Bildes, ändern Sie die DPI, vergrößern oder verkleinern Sie die Leinwand.

Aktivieren Sie die **Leinwandgröße** durch Klicken auf die *Schaltfläche im Panel "Werkzeuge"* oder durch Tippen auf "*Strg + Alt + C*" (unter Windows) / "*Cmd + Alt + C*" (unter macOS).

Aktivieren Sie die **Bildgröße**, indem Sie auf die *Schaltfläche im Bedienfeld "Werkzeuge"* klicken und die Option "Bildgröße" aktivieren oder direkt mit "*Strg + Alt + I*" (unter Windows) / "*Cmd + Alt + I*" (unter macOS)

Um die **Größe des Bildes zu ändern**, stellen Sie die Breite, Höhe und DPI des neuen Bildes ein, indem Sie

die Werte in die Eingabefelder eingeben. Bestätigen Sie, indem Sie auf die Schaltfläche "OK" am unteren Rand der Leinwand klicken.

Sie können die Größe des Bildes auch interaktiv ändern, indem Sie auf einen der Kontrollpunkte klicken und das Bild auf die gewünschte Größe ziehen.

Aktivieren Sie 'Verhältnis sperren' oder verwenden Sie die Tastenkombination Shift, um das Bild proportional zu skalieren.

Um die Leinwand zu **vergrößern** oder zu **verkleinern**, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen "Bildgröße" und klicken und ziehen Sie dann einen der Kontrollpunkte. Bestätigen Sie, indem Sie auf die Schaltfläche "OK" am unteren Rand der Leinwand klicken.

HINWEIS: Papiere mit Büttenrand werden an die neue Leinwandgröße angepasst. Sie können den Büttenrand im Fenster "Leinwand auswählen" ein- oder ausblenden.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über Rebelle's Leinwand- & Bildgröße: Canvas Size, Image Size, Crop Tool, Papers & Deckled Edges.

-

Panel "Pinsel"



Dieses Bedienfeld enthält Pinselvoreinstellungen und Pinselgruppen des ausgewählten Werkzeugs. Schließen und öffnen Sie das Panel "Pinsel" über das *Menü "Fenster"* oder durch Drücken der *Tastenkombination "F8"*

Für jeden Pinsel, jedes Radier-, Misch-, Verwisch-, Klon-, Wasser- und Trockenwerkzeug sind verschiedene Pinselvoreinstellungen verfügbar. Sie können Ihre eigenen Pinselvorgaben mit dem Panel "Pinsel erstellen" erstellen. Blenden Sie das Bedienfeld "Pinsel erstellen" über die Schaltfläche in der linken unteren Ecke des Bedienfelds "Eigenschaften" oder über das Menü "Fenster" ein oder aus.

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die Pinsel und Pinselgruppen für die Online-Pinselbibliothek freizugeben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um die ausgewählte Pinselvorgabe zu **duplizieren**, oder auf die Schaltfläche , um die ausgewählte Pinselvorgabe zu **entfernen**.

Sie können die **Reihenfolge** der Pinsel ändern und Pinsel per Drag & Drop zwischen Pinselgruppen **verschieben**. Sie können den ausgewählten Pinsel oder die Pinselgruppe umbenennen, indem Sie darauf doppelklicken, einen **neuen Namen eingeben** und die Eingabetaste drücken.

Weitere Informationen über das Erstellen von benutzerdefinierten Pinseln finden Sie im Abschnitt "Panel "Pinsel-Ersteller".

Pinselgruppen - Sie können neue Pinselgruppen für das ausgewählte Werkzeug über das Menü des "*Pinselpanels > Gruppe hinzufügen*" **erzeugen** oder über einen Klick mit der rechten Maustaste erstellen.

Benennen Sie die Pinselgruppe um, indem Sie auf ihren Namen doppelklicken, den neuen Namen der Pinselgruppe eingeben und die Eingabetaste drücken.

Blenden Sie die Pinselgruppe mit einem Klick der linken Maustaste auf die Titelleiste der Pinselgruppe aus.

Sie können die ausgewählte Pinselgruppe über das Menü im "Pinselpanels > Gruppe entfernen" **entfernen** oder über einen Klick mit der rechten Maustaste entfernen.

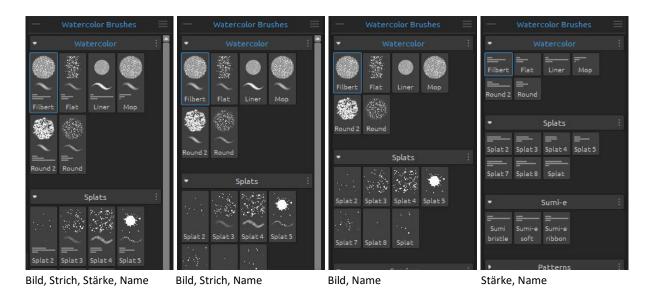
HINWEIS: Gruppen können sowohl für Pinsel als auch für Ebenen, Schablonen und Leinwandtexturen erstellt werden.

TIPP: Sie können die ausgewählte Pinselvorgabe per Drag&Drop von einer Pinselgruppe in eine andere verschieben.

■ Menüpanel "Pinsel":

- Icon - Wählen Sie, welche Parameter in der Pinselsymbolvorschau angezeigt werden sollen: Bild, Pinselstrich, Stärke oder Namen.

Siehe unten die Beispiele für verschiedene Pinselsymbole:



- **Pinselvorgabe duplizieren** Duplizieren Sie die ausgewählte Pinselvorgabe. (*Tastaturkürzel* "Strg + Shift + P" unter Windows / "Cmd + Shift + P" unter macOS)
- Pinselvorgabe entfernen Entfernt die ausgewählte Pinselvorgabe.
- **Pinselvorgabe kopieren** Kopiert die ausgewählte Pinselvorgabe in die Zwischenablage. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + C" unter Windows / "Cmd + Shift + C" unter macOS*)
- **Pinselvorgabe einfügen** Fügt die Pinselvorgabe aus der Zwischenablage ein. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + V" unter Windows / "Cmd + Shift + V" unter macOS*)
- Pinselvorgabe importieren... Importiert die Pinselvorgabe aus der Bilddatei.
- **Pinselvorgabe exportieren...** Exportieren Sie eine Pinselvorgabe aus Rebelle in ein anderes Werkzeug oder speichern Sie sie auf Ihrem Computer.
- Gruppe hinzufügen Fügt eine neue Pinselgruppe zum aktuellen Werkzeug hinzu.
- Gruppe entfernen Entfernt die ausgewählte Pinselgruppe aus dem aktuellen Werkzeug.
- **Pinsel teilen...** Teilen Sie Ihre benutzerdefinierten Pinsel oder Pinselgruppen mit anderen. Mit dieser Option wird ein neues Fenster geöffnet, in dem Sie die Details für die Pinsel eingeben, die Sie freigeben möchten.

- **Weitere Pinsel...** Besuchen Sie die Online-Pinselbibliothek von Rebelle <u>online brush</u> <u>library</u>, von der Sie weitere Pinsel herunterladen können.
- **Schließen** Schließt das Pinselbedienfeld. Sie können das Bedienfeld über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

TIPP: Sie können die Pinselvorgabe ganz einfach duplizieren oder entfernen, die Pinselvorgabe kopieren und einfügen oder Gruppen für das aktuelle Werkzeug hinzufügen und entfernen, auch über einen Klick mit der rechten Maustaste direkt im Pinselbedienfeld.

Wie Sie Pinsel freigeben

Teilen Sie Ihre Pinsel mit anderen in der Online-Pinselbibliothek:

escapemotions.com/products/rebelle/brushes

... wo Sie Ihre benutzerdefinierten Pinsel oder die ganzen Pinselgruppen mit anderen Rebelle-Nutzern teilen können.

Um den ausgewählten Pinsel oder die Pinselgruppe freizugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche "Pinsel freigeben" , die sich unten im Pinselbedienfeld befindet. Diese Option ist auch über das *Menü des Pinselbedienfelds > Pinsel freigeben...* verfügbar.

Ein Dialogfenster wird geöffnet:



Hier können Sie entscheiden, ob Sie die Pinsel als **einzelne Vorein-stellungen** oder als **Pinselgruppe** freigeben möchten.

Der Name Ihrer Pinselgruppe im Panel "Pinsel" wird der Name der freigegebenen Pinselgruppe sein.

Sie können auswählen, welche Pinsel der Pinselgruppe Sie freigeben möchten, indem Sie die **Kontrollkästchen** aktivieren.

Sie können maximal 10 Pinsel innerhalb einer Pinselgruppe freigeben. Wenn Sie mehr Pinsel freigeben möchten, teilen Sie diese bitte als neue Gruppe.

Fügen Sie Ihre **Beschreibung** für Ihre freigegebenen Pinsel hinzu. Dies gibt anderen Benutzern eine Vorstellung von der Verwendbarkeit Ihrer Pinsel.

Akzeptieren Sie die **Nutzungsbedingungen** und die **Datenschutzrichtlinie** am unteren Rand des Fensters.

Bestätigen Sie, indem Sie auf die Schaltfläche "**Teilen**" klicken. Die ausgewählten Pinsel oder eine Pinselgruppe werden automatisch in die Online-Pinselbibliothek hochgeladen, damit andere Rebelle-Künstler sie verwenden können.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr darüber, wie Sie Pinsel in Rebelle freigeben können: <u>Brush Creator</u> - <u>Grain and Canvas Settings</u>, <u>Brush Sharing</u>.

So importieren Sie Pinsel

Importieren von Standard- oder benutzerdefinierten Rebelle-Pinseln oder Gruppen aus der Online-Pinselbibliothek: escapemotions.com/products/rebelle/brushes

So importieren Sie einzelne Pinsel:

- Klicken Sie auf den Pinsel, den Sie herunterladen möchten. Ziehen Sie den Pinselausschnitt per Drag & Drop von dieser Webseite in Rebelle 4; oder
- Klicken Sie auf das Download-Symbol unter dem Pinselbild und importieren Sie den heruntergeladenen Pinsel über das Menü "Datei > Assets importieren ...". Sie können die heruntergeladene Pinseldatei auch per Drag & Drop in das Fenster von Rebelle 4 ziehen; oder
- Klicken Sie auf das Download-Symbol unter dem Pinselbild und speichern Sie die Datei unter:

unter Windows:

C:\Users\you\AppData\Local\Escape Motions\Rebelle 4\Brushes\(entsprechendes Tool) unter macOS:

Benutzer/Library/Application Support/Escape Motions/Rebelle 4/Brushes/(entsprechendes Werkzeug)

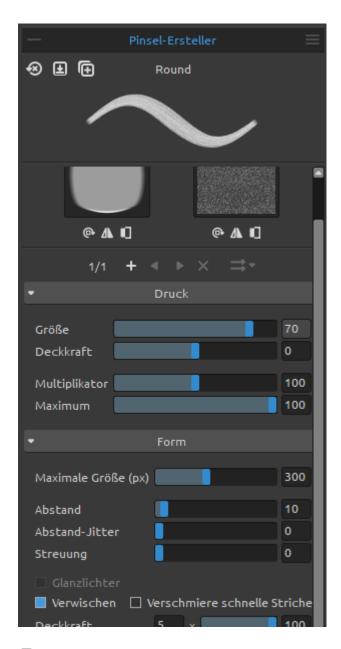
So importieren Sie Pinselgruppen:

- Laden Sie die Pinselgruppe als .zip-Datei herunter. Klicken Sie auf das Download-Symbol unter der Pinselgruppenvorschau und importieren Sie die Gruppe dann über das *Menü "Datei > Assets importieren ..."*. Sie können die heruntergeladene .zip-Datei auch per Drag & Drop in das Fenster von Rebelle 4 ziehen.

Panel "Pinsel-Ersteller"

Jeder Pinsel wird durch seine *Form*, seine *Maserung* und eine Reihe von *Eigenschaften* definiert. Zu den Eigenschaften eines Pinsels gehören:

- Stärke (Pinsel-Einstellungen, die im Eigenschaftenbedienfeld Einstellungen verfügbar sind);
- *Malmodi* (Modi, die in den Einstellungen des Bedienfelds "Eigenschaften" verfügbar sind); und
- *Mechanik* (Pinsel-Einstellungen, die in den Einstellungen des Panels "Pinsel-Erzeuger" verfügbar sind).



Die Mechanik sind zusätzliche Einstellungen, die Sie zum Erstellen einer benutzerdefinierten Pinselvorgabe festlegen können. Um diese Einstellungen zu bearbeiten, öffnen Sie das Bedienfeld "Pinsel erstellen" über die Schaltfläche

im *Bedienfeld "Eigenschaften"*, über das *Menü "Fenster"* oder durch Antippen des *Tastaturkürzels "F5"*.

Oben links im Bedienfeld "Pinsel-Ersteller" finden Sie **drei Schaltflächen**, die für die aktuell gewählte Pinselvoreinstellung funktionieren:

Pinseländerungen zurücksetzen - Setzt die Pinsel-Einstellungen auf die Standard-werte zurück.

(Tastenkombination "Strg + Shift + H" unter Windows / "Cmd + Shift + H" unter macOS)

Änderungen als Standard speichern - Speichern Sie die Änderungen, die Sie am Pinsel vorgenommen haben, als Standardeinstellungen.

(Tastaturkürzel "Strg + Shift + B" unter Windows / "Cmd + Shift + B" unter macOS)

Speichern als neue Pinselvoreinstellung - Speichern Sie den Pinsel als neue Pinselvorgabe.

(Tastaturkürzel "Strg + Shift + P" unter Windows / "Cmd + Shift + P" unter macOS)

Pinselname - Der Name des Pinsels wird oben im Pinsel-Ersteller angezeigt. Um den Namen des Pinsels zu ändern, doppelklicken Sie im Panel "Pinsel" auf ihn.

Pinselstrichvorschau - Die Pinselstrichvorschau wird unterhalb des Pinselnamens angezeigt und zeigt, wie der Pinselstrich mit den aktuellen Pinsel-Einstellungen aussehen wird. Beachten Sie, dass nicht jeder Parameter in der Pinselstrichvorschau angezeigt wird.

Ein Rebelle-Pinsel besteht aus einer Kombination aus einer Form und einer Körnung:

Pinselform - Wählen Sie die Form Ihres benutzerdefinierten Pinsels. Klicken Sie auf die Miniaturansicht der Form, um die Bildbibliothek der Formen zu öffnen.

Pinselmaserung - Wählen Sie die Körnung Ihres Pinsels. Klicken Sie auf die Korn-Miniaturansicht, um die Bildbibliothek der Maserungen aufzurufen.

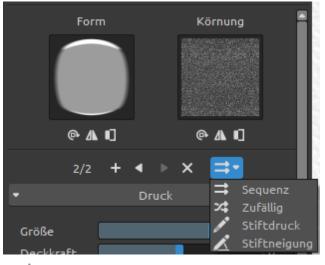
Drehen - Dreht die Form/Körnung im Uhrzeigersinn.

⚠ Horizontal spiegeln - Spiegelt die Form/Körnung horizontal.

Umkehren - Invertiert die Form/Körnung.

HINWEIS: Auf Formen und Körnung können Sie über das Menü "Hilfe > Bibliotheksordner anzeigen" zugreifen, wo Sie jede benutzerdefinierte Form oder Maserung im PNG-, JPG- oder BMP-Format in den jeweiligen Ordner einfügen können.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie mehr über Rebelle's Pinselersteller in diesem Intro-Video: <u>Brush Creator - Introduction</u>.



Mit Rebelle können Sie bis zu vier (4) Formen und bis zu vier (4) Körnungen in eine Pinselvoreinstellung einfügen.

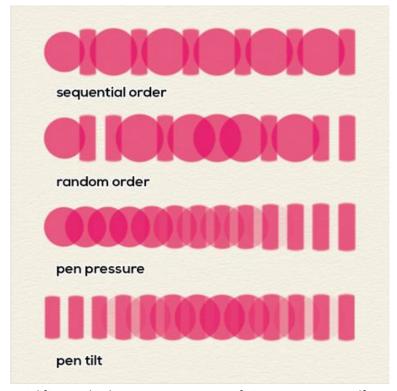
(1/4) Anzahl der Formen / Körnungen - Die erste Zahl zeigt die aktuell angezeigte Form- & Kornkombination an. Die zweite Zahl zeigt die gesamten Form- & Kornkombinationen in der Pinsel-voreinstellung an.

- + Bild hinzufügen Fügt dem Pinsel eine neue Form / Körnung hinzu.
- Vorheriges Bild Wechselt zur vorherigen Form / Körnung.
- Nächstes Bild Wechselt zur nächsten Form / Körnung.
- X Bild entfernen Entfernt die aktuell angezeigte Form / Körnung aus dem Pinsel.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Formen, Körnung und Rotationseinstellungen von Rebelle: <u>Four Shapes and Grains, Rotation Settings</u>.

Texturreihenfolge - Legen Sie die Reihenfolge der Pinselformen und Körnungen im Strich fest. Die Texturreihenfolge hat vier verschiedene Modi:

- **Sequenz** The images alternate regularly in the stroke.
- **Zufällig** The images alternate randomly in the stroke.
- Basierend auf dem **Stiftdruck** Die Bilder wechseln sich je nach Druck des Stiftes ab.
- Basierend auf die **Stiftneigung** Die Bilder wechseln sich je nach Neigung des Stiftes ab.



Beispiel für verschiedene Arten von Texturaufträgen mit zwei Pinselformen.

Druck-Parameter

Stellen Sie ein, wie die **Größe** und **Deckkraft** des Pinsels durch den Druck des Tabletstifts beeinflusst werden soll (-100 - 100). Negative Werte kehren die Druckergebnisse um:



Größe 100



Größe -100





Deckkraft 100

Deckkraft -100

Multiplikator - Multipliziert die Druckempfindlichkeit für die Bürste (0-200). **Maximum** - Stellen Sie den maximalen Druckschwellenwert für die Pinsel ein (0-100).

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Druckparameter von Rebelle: Brush Creator - Pressure Settings.

Form-Parameter

Einstellen verschiedener Optionen für die Form des benutzerdefinierten Pinsels:

Maximale Größe (px) - Legen Sie die maximale Größe pro Pinsel in Pixeln fest (10-700).

Abstand - Steuern Sie den Abstand zwischen den Pinselmarkierungen (1-200). Jede Pinselmarkierung wird entlang des Strichs um einen eingestellten Wert beabstandet. Der Wert 100 entspricht der tatsächlichen vollen Größe der Pinselmarkierung:







Abstand 1

Abstand 50

Abstand 100

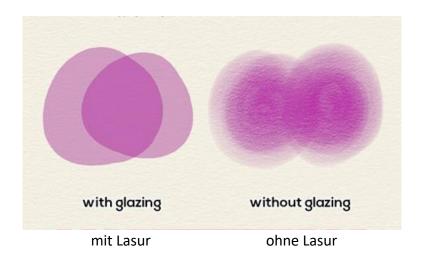
Zufallsabstand - Zufällige Abstände (0-100):



Streuung - Mit der Pinselstreuung wird die Platzierung der Pinselmarkierungen in einem Strich nach oben oder unten relativ zur Grundlinie des Strichs (0-100) zufällig festgelegt:

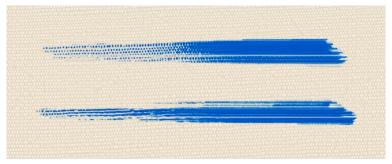


Lasur - Schalten Sie die Lasur ein, um die transparenten Pigmentschichten auf der Leinwand aufzubauen. Lasuren werden übereinander verwendet, um Tiefe aufzubauen und Farben in einem Gemälde zu verändern:



Verwischen - Wählen Sie aus, ob die Pinselmarkierung des nassen Mediums (Öl, Acryl, Aquarell, Tintenstift) verwischt werden soll oder nicht. Wenn das Verwischen-Werkzeug aktiv ist, werden die Pinselmarkierungen zusammen verwischt, um das Erscheinungsbild der einzelnen Markierungen zu reduzieren.

Schnelle Striche verwischen - Aktivieren Sie diese Option, um beim schnellen Malen die Linien im Strich zu verwischen:



Schnelles Wischen aus (oben) vs. schnelles Wischen an (unten)

Deckkraft - Stellen Sie das Vielfache für die Deckkraft ein (1-10x). Stellen Sie die Deckkraft für den benutzerdefinierten Pinsel ein (1-100). Überlappende Teile der Pinselmarkierungen bauen zusätzliche Deckkraft auf.



Deckkraft 25

Schwankung der Deckkraft - Legen Sie fest, wie die Deckkraft der Farbe in einem Pinselstrich variiert, bis zu (aber nicht über) dem am Schieberegler Deckkraft (0-100) angegebenen Wert:



Schwanken der Größe - Legen Sie fest, wie die Größe der Pinselmarkierungen in einem Strich bis zu dem im Bedienfeld "Eigenschaften" angegebenen Größenwert (0-100) variiert (diesen aber nicht überschreitet):



Winkel - Stellen Sie den Winkel der Pinselform ein (0-100):



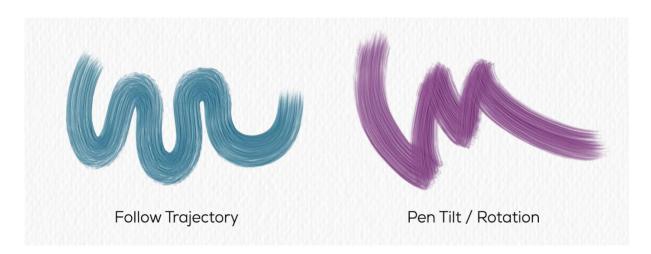
Winkel 25

Schwankungen der Winkel - Jede Pinselmarkierung im Strich wird nach dem Zufallsprinzip entsprechend dem aktuellen Winkel (0-100) gedreht:



Rotation - Wählen Sie den Rotationsmodus für die Pinselform aus:

- Keine Die Pinselform wird nicht gedreht.
- Folgt dem Verlauf Die Pinselform folgt der Rotation des Strichs auf der Spur.
- Stiftneigung Die Pinselform folgt der Stiftneigung.
- Stiftrotation Die Pinselform folgt der Stiftrotation.



TIPP: Bei Pinseln, die einer Spur, Stiftneigung und Stiftdrehung folgen, wird ein Cursor als Kreis mit Richtung angezeigt. Sie können andere Cursor-Typen unter "Voreinstellungen > Werkzeuge > Malcursor" auswählen.

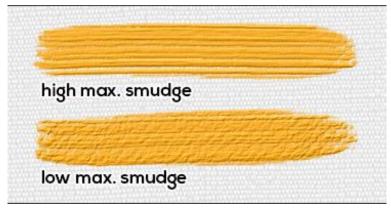
HINWEIS: Sie können die Option "Immer Stiftneigung / -drehung verwenden statt Spur folgen" im "Pinsel-Erzeuger" in "Voreinstellungen > Werkzeuge" auswählen. Wenn diese Option ausgewählt ist, folgt die Pinselform der Stiftneigung oder -drehung, wenn der Stift diese unterstützt, auch wenn "Spur folgen" für die Pinselrotation ausgewählt ist.

Rotationsmodus erzwingen - Sperrt die aktuell ausgewählte Rotationseinstellung für den jeweiligen Pinsel, so dass keine anderen Einstellungen den Rotationsmodus außer Kraft setzen.

Spitzenneigung - Stellen Sie die Neigungsempfindlichkeit des Pinsels ein (0-100). Die Neigung ermöglicht eine Schattierung wie bei einem echten Stift, wenn der Stift in einem Winkel geneigt wird.

Max. Beladung - Stellen Sie die maximale Beladung der Farbe auf den Öl- und Acrylpinseln ein (0-200).

Max. Verwischen - Legen Sie die maximale Verwischung für die Öl- und Acrylpinsel fest (0-200):



Bildreihenfolge - Legen Sie fest, wie oft sich der Pinsel (bestehend aus einer Form und einer Körnung) in einem Pinselstrich wiederholt (1-100). Die Funktionalität des Schiebereglers "Bildsequenz" ändert sich je nach dem ausgewählten Modus "Texturreihenfolge":

- Sequentielle Texturreihenfolge - Der Schieberegler "Bildsequenz" ist deaktiviert. Die Pinselformen und Körnungen werden in einer Reihenfolge verwendet (der erste Pinselstrich, der zweite Pinselstrich verwendet die zweite Form und Körnung, usw.).

Nach der Verwendung der letzten Form und der letzten Körnung wird wieder zum Anfang zurückgeschaltet.

- *Zufällige Texturreihenfolge* - Der Schieberegler "Bildreihenfolge" ist aktiviert und bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der eine bestimmte Form- & Kornkombination im Pinselstrich erscheint.

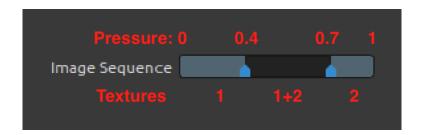
Die Einstellung des Schiebereglers auf "1" führt dazu, dass alle Form- & Kornpaare die gleiche Chance haben, im Pinselstrich zu erscheinen (aber immer noch in zufälliger Reihenfolge).

Wenn Sie höhere Werte auf dem Schieberegler "Bildfolge" einstellen, ändert sich die Verteilung - das erste Form- & Körnerpaar wird mit größerer Wahrscheinlichkeit erscheinen als das zweite Form- & Körnerpaar.

Jeder folgende Satz hat eine geringere Chance, im Pinselstrich zu erscheinen.

Wenn der Schieberegler auf "100" eingestellt ist, sollten Sie etwa 100 Spritzer sehen, die die erste Form und das erste Korn für jeden Spritzer verwenden, der die letzte Form und das letzte Korn verwendet.

- Texturreihenfolge basierend auf Stiftdruck - Der Schieberegler "Bildreihenfolge" ändert sich von einem normalen Schieberegler zu einem Bereichsschieberegler. Siehe unten ein Beispiel mit 2 Texturen (zwei Formen und zwei Körnungen in einer Pinselvorgabe):



Der Schieberegler "Bildfolge" kann je nach Anzahl der Formen & Körnungen im Pinsel in mehrere Teile unterteilt werden.

In diesem Modus werden die Form- und Kornkombinationen basierend auf dem Druck des Stifts ausgewählt. Die hellen Teile in diesem Schieberegler sind Bereiche, in denen nur ein Satz von Formen und Körnungen verwendet wird. In diesem Beispiel wird von 0 Druck bis 0,4 des maximalen Stiftdrucks die erste Form & Körnung zum Malen verwendet.

Ab Druck 0,7 bis zum vollen Druck wird der zweite Satz verwendet. In der Mitte befindet sich ein dunklerer Bereich zwischen den Druckstärken 0,4 und 0,7 - hier werden die benachbarten Sets von Form & Korn verwendet, in diesem Fall das erste und zweite. Sie werden miteinander vermischt, am Anfang des Bereichs (in der Nähe von 0,4 des maximalen Stiftdrucks) wird das erste Form & Korn mehr sichtbar sein und mit zunehmendem Druck wird das zweite Set dominanter. Dies ermöglicht die Erstellung von Pinseln, die unterschiedliche Texturen verwenden, basierend auf dem Druckniveau.

- Texturreihenfolge basierend auf Stiftneigung - Ähnlich wie bei Stiftdruck, aber diesmal wird die Kombination aus Form und Körnung basierend auf der Stiftneigung ausgewählt. Wenn der Stift nicht geneigt ist (der Stift steht senkrecht zur Oberfläche des Zeichentablets), werden Form(en) und Körnung(en) aus der Mitte des Schiebereglers ausgewählt, was im obigen Beispiel zu einer Mischung aus dem ersten Paar Formen und Körnungen mit den zweiten führen würde.

Wenn Sie den Stift weiter nach "links" neigen, wirkt es so, als ob Sie den Stiftdruck erhöht hätten und Sie erhalten schließlich Spritzer, die nur den zweiten Satz von Formen & Körnungen verwenden.

Ähnlich funktioniert es, wenn Sie den Stift nach "rechts" neigen, als ob Sie den Stiftdruck verringert hätten.

"Links" und "rechts" bezieht sich hier auf die Richtung in Bezug auf die Strichrichtung.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Form-Parameter von Rebelle: <u>Brush Creator - Shape Settings</u>.

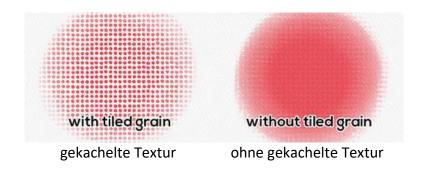
Körnungsparameter

Stellen Sie verschiedene Optionen für die Körnung des benutzerdefinierten Pinsels ein:

Skala - Geben Sie die Skala der Körnung an (10-800). Geben Sie eine Zahl ein, oder verwenden Sie den Schieberegler, um einen Wert einzugeben, der einen Prozentsatz der Körnung darstellt.

DPI - Wählen Sie aus, ob die Skalierung der Körnung die Leinwand-DPI verwenden soll. Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Größe des Pinselkorns automatisch angepasst, wenn die DPI der Leinwand geändert wird.

Gekachelte Textur - Aktivieren Sie diese Option, um einen Pinsel mit gekachelter Struktur und Halbtontextur zu erstellen:



Texturglättung - Aktivieren Sie diese Option, um die Textur im Pinsel zu glätten.

Zufälliger Versatz - Die Position der Körnung im nächsten Strich wird zufällig bestimmt. **Zufälliger Abstand** - Zufällige Position der Körnung relativ zur Pinselmarkierung für jede Markierung, so dass sich jede Pinselmarkierung von der vorherigen unterscheidet.

Folgt der Formgröße - Wählen Sie aus, ob die Körnung der Formgröße folgen soll oder nicht. Wenn diese Option aktiviert ist, passt sich die Körnung an die Größe der Pinselform an. **Formdrehung folgen** - Wählen Sie aus, ob die Körnung der Formdrehung folgen soll oder nicht. Wenn aktiv, dreht sich die Körnung mit der Form innerhalb der Pinselmarkierung.

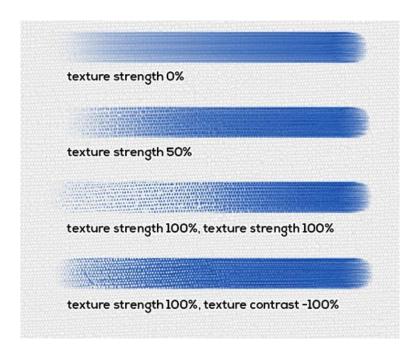
Zufälliger Winkel - Der Winkel der Körnung in der Kontur wird zufällig gedreht, wenn "Gekachelte Textur" aktiviert ist.

Winkelschwankungen - Die Körnung in der Kontur wird zufällig gedreht, wenn "Gekachelte Textur" aktiviert ist.

Leinwand-Parameter

Texturstärke - Stellen Sie ein, wie stark die Leinwandtextur den Pinselstrich beeinflussen soll (0-100).

Texturkontrast - Stellen Sie ein, wie stark der Texturkontrast auf der Pinselkörnung abhängig vom Druck des Stifts sichtbar sein soll (-100 - 100):



VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Parameter "Körnung" und "Leinwand" von Rebelle: Brush Creator - Grain and Canvas Settings, Brush Sharing.

Menü Panel "Pinsel-Ersteller" - Pinseländerungen zurücksetzen, Änderungen als Standard speichern, als neue Pinselvoreinstellung speichern oder das Panel schließen. Sie können das Bedienfeld über das Menü "Fenster" erneut öffnen.

So erstellen Sie eine benutzerdefinierte Pinselvoreinstellung

Wählen Sie im Panel "Pinsel" die Pinselvorgabe aus, die Sie anpassen möchten.

Stellen Sie die benutzerdefinierten Parameter "**Größe**", "**Deckkraft/Ladung**" und "**Wasser**" für die Pinselvorgabe im Panel "Eigenschaften" nach Ihren Wünschen ein. Um diese Parameter zu speichern, klicken Sie im Panel "Eigenschaften" auf die Schaltfläche "Werte speichern".

Um visuell anzuzeigen, welche Parameter in der Pinselvorgabe gespeichert wurden, gehen Sie zum *Menü des Panels "Pinsel > Symbol"* und aktivieren Sie "Volumen".

Wenn Sie weitere Einstellungen für den ausgewählten Pinsel anpassen möchten, öffnen Sie das Bedienfeld "Pinsel erstellen", indem Sie auf die Schaltfläche unten im Menü des Bedienfelds "Eigenschaften" klicken oder über das *Menü "Fenster > Pinsel erstellen"*. Im Bedienfeld "Pinsel erstellen" können Sie die Form und die Maserung des Pinsels ändern sowie Druck, Form, Maserung und Leinwandeinstellungen modifizieren.

Die Änderungen, die Sie im Pinsel-Ersteller vornehmen, werden automatisch auf die ausgewählte Pinselvorgabe angewendet. Wenn Sie sich entscheiden, die Änderungen als neue Pinselvorgabe zu speichern, klicken Sie im Pinsel-Ersteller auf die Schaltfläche "Als neue Pinselvorgabe speichern". Eine neue Pinselvorgabe wird zum Pinselbedienfeld hinzugefügt.

Die Schaltfläche "Als neue Pinselvorgabe speichern" ist auch im *Menü des Paneels* "Eigenschaften" und im *Menü des Pinsel-Erstellers* verfügbar.

Um die Änderungen, die Sie an der Pinselvorgabe vorgenommen haben, als Standard zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche "Änderungen als Standard speichern" im Panel "Pinsel-Ersteller". Sie finden diese Option auch im Menü des Panels "Eigenschaften" und im Menü des Panels "Pinsel erstellen".

Um alle Pinseländerungen auf die Standardwerte zurückzusetzen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Pinseländerungen zurücksetzen" im Panel "Eigenschaften" oder im Panel "Pinsel erstellen". Sie finden diese Option auch im Menü des Panels "Eigenschaften" und im Menü des Panels "Pinsel erstellen".

So importieren Sie Pinselvorgaben

Um dem ausgewählten Werkzeug eine neue Pinselvorgabe hinzuzufügen, wählen Sie die Option "Pinselvorgabe importieren" im Panelmenü "Pinsel" oder über das Panelmenü "Pinsel erstellen". Ein Dialogfenster mit Rebelle-Pinseln wird geöffnet. Wählen Sie den Ordner des Werkzeugs, in dem sich die Pinselvoreinstellung befindet, wählen Sie die Pinselvoreinstellung und klicken Sie auf "Öffnen". Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie wählen können, wohin diese Pinselvorgabe importiert werden soll: entweder in das "Aktuelle Werkzeug" oder in das "Preset-Werkzeug".

Wählen Sie das "Aktuelle Werkzeug", um diese Pinselvorgabe in das Werkzeug zu importieren, das im Werkzeugbedienfeld ausgewählt ist.

TIPP: Sie können das ausgewählte Preset ganz einfach kopieren, entweder über das Menü des Eigenschaftenbedienfelds > Pinsel-Preset in die Zwischenablage kopieren oder mit dem Tastaturkürzel "Strg + Shift + C" (unter Windows) / "Cmd + Shift + C" (unter macOS).

Um die Voreinstellung in das ausgewählte Werkzeug einzufügen, gehen Sie auf das Menü des Eigenschaftenbedienfelds > Pinselvoreinstellung aus Zwischenablage einfügen oder mit dem Tastaturkürzel "Strg + Shift + V" (unter Windows) / "Cmd + Shift + V" (unter macOS).

So exportieren Sie Pinselvorgaben

Um die Pinselvoreinstellungen zu exportieren, gehen Sie zum Menü des Panels "Eigenschaften" oder zum Menü des Panels "Pinsel-Ersteller" und wählen Sie "Pinselvoreinstellung exportieren". Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie auswählen können, wohin die Pinselvoreinstellung exportiert werden soll.

Alle Rebelle-Pinsel sind über das Menü "Hilfe > Bibliotheksordner anzeigen" zugänglich.

Panel "Navigation"



Verwenden Sie das Panel "Navigation", um die Ansicht Ihres Bildmaterials mithilfe einer Miniaturansicht schnell zu ändern. Der schwarze Kasten im Navigator entspricht dem aktuell sichtbaren Bereich im Fenster. Schließen und öffnen Sie das Navigator-Panel über das Menü "Fenster" oder durch Tippen auf "Strg + K" (unter Windows) / "Cmd + K" (unter macOS).

- Herauszoomen Verkleinern Sie Ihr Bild (mit einer Mindestgröße von 1 %). (Tastaturkürzel "-", "Strg + -" unter Windows / "Cmd + -" unter macOS)
- **Einzoomen** Vergrößern Sie Ihr Bild (mit einer maximalen Größe von 2000 %). (*Tastenkombination* "+" oder "=" oder "Strg + +" oder "Strg + =" unter Windows / "Cmd + +" oder "Cmd + =" unter macOS)

Zoom-Schieberegler - Stellen Sie den Zoom mit dem Zoom-Schieberegler ein (1 - 2000%).

- **Zoom zurücksetzen** Prüfen Sie hier den Zoomwert. Drücken Sie die Taste, um den Zoom auf 100 % zurückzusetzen. (*Tastenkürzel "0"*)
- An Bildschirm anpassen Legt die Leinwand so fest, dass sie auf den Bildschirm passt. (Shortcut "." oder "Strq + 0" unter Windows / "Cmd + 0" unter macOS)

TIPP: Sie können die Leinwand auch vergrößern und verkleinern, indem Sie "Z" auf der Tastatur gedrückt halten + linke Maustaste klicken (oder Stift berühren) und ziehen. Bewegen Sie mit der Maus oder dem Stift nach rechts oder oben, um hineinzuzoomen, und nach links oder unten, um herauszuzoomen.

- Gegen den Uhrzeigersinn drehen Dreht das Ansichtsfenster gegen den Uhrzeigersinn. (Tastenkombination "Strg + Alt + Linker Pfeil" unter Windows / "Cmd + Alt + Linker Pfeil" unter macOS)
- Im Uhrzeigersinn drehen Dreht das Ansichtsfenster im Uhrzeigersinn.

 (Tastaturkürzel "Strg + Alt + Pfeil rechts" unter Windows / "Cmd + Alt + Pfeil rechts" unter macOS)

Drehregler - Stellen Sie den Drehwert mit dem Drehregler ein (-180° ~ 180°).

TIPP: Sie können das Ansichtsfenster drehen, indem Sie das Tastaturkürzel "R" + linke Maustaste klicken und ziehen.

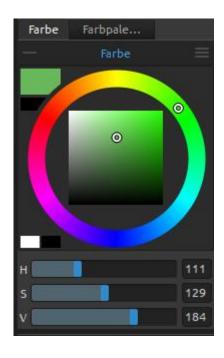
Drehung zurücksetzen - Drücken Sie die Taste, um den Drehwert auf 0° zurückzusetzen. (*Tastaturkürzel "Strg + Alt + 0" unter Windows / "Cmd + Alt + 0" unter macOS*)

Spiegeln - Spiegeln des Ansichtsfensters. Das Werkzeug "Spiegeln" im Navigator spiegelt das Ansichtsfenster nicht-destruktiv und transformiert das Bild nicht. Die Schaltfläche ist hervorgehoben, wenn das Ansichtsfenster gespiegelt ist. (*Tastaturkürzel "Umschalt + F"*)

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über das Navigator-Panel von Rebelle: Navigator Panel and Navigation Shortcuts.

Navigator-Panel-Menü - Schalten Sie die Graustufenansicht ein (Tastenkürzel "G") oder schließen Sie das Panel. Sie können das Panel über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

Panel "Farbe"



Sie können Ihre Pinselfarbe im Farbenbedienfeld auswählen.

Schließen und öffnen Sie das Panel "Farbe" über das *Menü* "Fenster" oder durch Drücken der Tastenkombination "F6".

Aktuelle (primäre) Farbe - Stellen Sie die Farbe ein, mit der Sie malen möchten.

Sekundärfarbe - Legen Sie die Sekundärfarbe fest. Sie können zwischen der Primär- und der Sekundärfarbe umschalten, indem Sie auf die Sekundärfarbe klicken oder auf "Strg + \" unter Windows oder "Cmd + \" unter macOS tippen.

Farbpalette - Wählen Sie eine Pinselfarbe aus der Farbpalette oder geben Sie genaue numerische Parameter ein, um die gewünschte Farbe einzustellen.

Sie können zwischen HSV-, HSL-, HSLuv- und RGB-Farbmodell umschalten:

- **H** Pinsel Farbton (0 359)
- **S** Sättigung des Pinsels (0 255)

L/V - Pinsel Luminanz/Wert (0 - 255)

oder

- **R** Rot (0-255)
- **G** Grün (0-255)
- **B** Blau (0-255)

HINWEIS: RGB ist ein geräteabhängiges Farbmodell - verschiedene Geräte/Monitore können einen bestimmten RGB-Wert unterschiedlich wiedergeben.

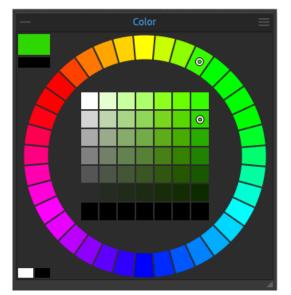
HSLuv - Mit HSLuv können Sie eine Farbe auf der Basis von drei Dimensionen definieren - Farbton, Sättigung und Helligkeit - aber im Gegensatz zu einem HSL-Farbmodell, das auf RGB basiert, basiert dieses Farbmodell auf dem CIELUV-Farbraum, so dass zwei Farben mit einem identischen Helligkeitswert gleich hell aussehen und eine bessere Sättigung und Farbtongleichheit aufweisen.

Verwenden Sie die Tastaturkürzel, um Farbton, Sättigung und Helligkeit schnell zu erhöhen/verringern oder wärmere oder kühlere Farben einzustellen:

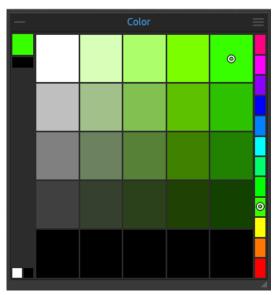
- zum Erhöhen von **Farbton/Rot** verwenden Sie "*Alt + H*". Zum Verringern verwenden Sie "*Alt + Shift + H*".
- Um **Sättigung/Grün** zu erhöhen, verwenden Sie "*Alt + S*". Zum Verringern verwenden Sie "*Alt + Shift + S*".
- Um die **Helligkeit/Blau** zu erhöhen, verwenden Sie "*Alt + L*". Zum Verringern verwenden Sie "*Alt + Shift + L*".
- Um eine **wärmere Farbe** einzustellen, verwenden Sie "*Alt + W*".
- Um eine **kühlere Farbe** einzustellen, verwenden Sie "Alt + C".

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Farben von Rebelle: Color Panel, Color Sets, Pick Color Tool, Natural Colors.

Raster - Unterteilen Sie die Farbpalette in Raster für eine präzisere Farbauswahl. Aktivieren Sie das Raster, indem Sie die *Strg*- (oder *Cmd*-) Taste gedrückt halten und auf die Palette klicken oder über das *Farbpanel-Menü* > *Raster*:



Kreisfarbpalette mit 7x7 und 36 Raster.



Quadratische Farbpalette mit 5x5- und 12-Raster.

Menü "Farbpanel" - Umschalten zwischen kreisförmiger (Farbrad) und quadratischer Farbpalette, Einblenden, Ausblenden oder Sperren von Rastern, Ein- und Ausblenden von Schiebereglern, Umschalten zwischen HSV-, HSL-, HSLuv- und RGB-Farbpalette oder Schließen des Farbpanels. Sie können das Bedienfeld über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

Panel "Farbpalette"



Sie können Ihre Pinselfarbe auch im Panel "Farbpalette" auswählen - entweder aus den Standard- oder Ihren eigenen Farbsätzen. Schließen und öffnen Sie das Panel "Farbpalette" über das *Menü "Fenster"* oder durch Drücken der *Tastenkombination "F9*".

Aktuelle (primäre) Farbe - Legen Sie die Farbe fest, mit der Sie malen werden.

Satz der zuletzt verwendeten Farben - Die Liste der Farben, die Sie während der Malsitzung verwendet haben. Sie können Ihre eigenen Farben erstellen, indem Sie die Farbe in der Farbpalette auswählen und anklicken. Die zuletzt verwendeten Farben werden am Anfang der Liste aufgeführt.

Farbpalette - Eine Palette mit dem ausgewählten Farbsatz. Sie können benutzerdefinierte Farben hinzufügen - sie werden für ein weiteres Malprojekt gespeichert, auch wenn eine Anwendung geschlossen wird.

Farbe mischen - Schalten Sie die Schaltfläche "Farbe mischen" ein oder halten Sie 'X' auf Ihrer Tastatur gedrückt, um die ausgewählte Farbe mit der vorherigen Farbe zu mischen. Sie können Farben aus dem Farbset, der Palette oder der Leinwand mischen.

Beispiel: Wenn Sie möchten, dass Ihre rote Farbe einen stärkeren Orangeton hat, klicken Sie auf das orangefarbene Farbfeld oder das orangefarbene Pixel auf der Leinwand - das Spektrum wird sich in Richtung des rot-orangenen Farbtons bewegen. Je mehr Sie auf die orange Farbe klicken, desto mehr Orangeton erhält sie.

TIPP: Stellen Sie die Mix-Farbempfindlichkeit ein, indem Sie zu den Voreinstellungen > Farbe gehen.

	Nach Farbton sortieren	- Sortiert Farben	nach ihrem	Farbtonwert.	Wenn	deaktiviert,
wei	den die zuletzt verwende	ten Farben am Anf	fang der Liste	e hinzugefügt.		
+	/ E Hinzufügen und Ent	fernen von Farben	aus dem Far	bsatz.		

Benutzerdefinierte Farbsätze - Erstellen Sie Ihre eigenen Farbsätze. Klicken Sie auf die Schaltfläche . um ein neues Farbset hinzuzufügen, auf die Schaltfläche . um das ausgewählte Farbset zu duplizieren oder auf die Schaltfläche . um das ausgewählte Farbset zu entfernen.

Sie können die Reihenfolge der Farbsätze durch Ziehen und ändern oder den ausgewählten Farbsatz durch einen Doppelklick umbenennen.

HINWEIS: Die Farben, die Sie während einer Sitzung verwenden, werden beim Speichern einer Datei nicht automatisch gespeichert. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihre benutzerdefinierten Farben immer speichern, bevor Sie Rebelle schließen.

= Panel-Menü "Farbepalette":

- Große Symbole Aktivieren Sie große Miniaturansichten von Farbfeldern.
- **Farbnamen anzeigen** Zeigt die Namen der Farben an. Sie können die ausgewählte Farbe umbenennen, indem Sie auf sie doppelklicken.
- **Farbpalette aus Bilddatei erstellen** Erstellen Sie einen Farbsatz aus einem Bild. Es wird ein neuer Farbsatz mit 4, 9, 16 oder 25 Farben erstellt.
- **Farbpalette aus den zuletzt verwendeten Farben erstellen** Erzeugt ein Farbset aus Farben, die Sie zuletzt zum Malen verwendet haben.
- Farbpalette aus Textdatei ertsellen Erzeugt ein Farbset aus einer Textdatei im Format .txt oder .colors. Das Format einer Textdatei sollte aus zwei Spalten bestehen, die durch eine Tabulatortaste getrennt sind:

Die erste Spalte besteht aus dem Hexa-Format der Farbe - RGB-Kanal (z. B. Schwarz: #000000).

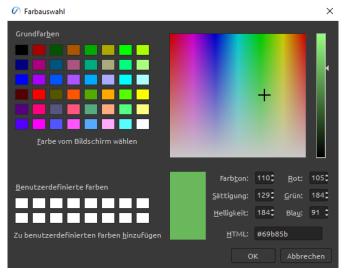
Die zweite Spalte besteht aus den Namen der Farben. Wenn diese Spalte leer ist, zeigt Rebelle den Namen der Farbe im Hexa-Format aus der ersten Spalte an.

- **Schließen** - Schließt das Bedienfeld "Farbsatz". Sie können das Bedienfeld über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

System Farbpalette

Nach einem Klick auf eine aktuelle (primäre) Farbe in der oberen linken Ecke des Farb- oder Farbsatzbedienfelds erscheint ein neues Fenster "Farbe auswählen" mit einer Systemfarbpalette. Diese Palette sieht unter Mac OS und Windows unterschiedlich aus und verhält sich unterschiedlich:

Sie können die Systemfarbpalette auch über die Tastenkombination 'Alt + \' öffnen.





Links: Windows

Rechts: Mac

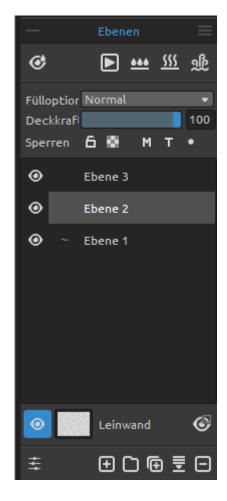
Für Windows-Anwender:

Sie können eine beliebige Farbe Ihres Bildschirms auswählen, indem Sie auf eine Schaltfläche "Bildschirmfarbe auswählen" klicken. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über Ihren Bildschirm fahren, sehen Sie die HSV-, RGB- und HTML-Parameter der Farbe.

Die Verwendung der Option "Benutzerdefinierte Farben" im Fenster "Farbpalette" zum Speichern von Farben ist nicht erforderlich. Wenn Sie Ihre benutzerdefinierte Farbe speichern möchten, empfehlen wir Ihnen, die Schaltfläche "Hinzufügen" direkt im Fenster "Farbpalette" zu verwenden.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Farben von Rebelle: Color Panel, Color Sets, Pick Color Tool, Natural Colors.

Panel "Ebenen"



Im Panel "Ebenen" werden alle Ebenen, Ebenengruppen und Ebenenoptionen in Ihrem Bildmaterial aufgelistet. Schließen und öffnen Sie das Panel "Ebenen" über das Menü "Fenster" oder durch Drücken der Tastenkombination "F7".

Nässe zeigen - Zeigt die nassen Teile der aktuellen Ebene an. (*Tastenkürzel "H"*)

Diffusion anhalten - Pausieren Sie die Farbverteilung. Wenn die Diffusion angehalten ist, wird die Schaltfläche hervorgehoben.

(Tastenkürzel "D")

Ebene befeuchten - Befeuchten Sie die aktuelle Ebene. (*Tastaturkürzel "Shift + L"*)

Ebene trocknen - Trocknen Sie die aktuelle Ebene, die Leinwand ist nicht nass. (*Tastaturkürzel "Shift+ D"*)

Schnelltrocknen - Trocknen Sie die aktuelle Schicht, wird das Wasser aus dem Gemälde entfernt, aber die Leinwand bleibt nass. (Tastaturkürzel "F")

HINWEIS: Wenn Sie die Ebene wechseln, wird die aktuelle Ebene "schnell getrocknet" (das Wasser ist getrocknet, aber die Leinwand bleibt nass) und danach ist die neue Ebene ausgewählt.

Vermischen - Wählen Sie aus 23 Vermischungsmodi: Normal, Abdunkeln, Multiplizieren, Farbverfärbung, Lineare Verfärbung, Aufhellen, Raster, Farbabwedeln, Lineares Abwedeln, Überlagern, Weiches Licht, Hartes Licht, Lebendiges Licht, Lineares Licht, Punktuelles Licht, Hartes Mischen, Differenz, Ausschluss, Subtraktion, Farbton, Sättigung, Farbe und Leuchtkraft.

Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft der Ebene ein (0-100).

Ebene sperren - Sperrt die ausgewählte(n) Ebene(n), um sie vor unerwünschten Änderungen zu schützen.

Standardmäßig werden sowohl die Ebene "Transparent" als auch die Ebene "Maskierungsflüssigkeit" gesperrt. (*Tastenkombination "Strg + /" unter Windows oder "Cmd + /" unter macOS*)

Transparenz sperren - Sperrt transparente Pixel auf der ausgewählten Ebene. Wenn Sie einen Strich auf eine Ebene malen und transparente Pixel auf dieser Ebene sperren, wird jede Aktion ausschließlich auf diesen Strich angewendet, nicht auf transparente Pixel der Ebene. (Tastaturkürzel " / ")

M Flüssigkeitsebene maskieren - Sperrt undurchsichtige Pixel auf der ausgewählten Ebene. Diese Ebene dient als Maske und wird mit dem Buchstaben 'M' gekennzeichnet. Beim Malen auf der bearbeiteten Ebene werden alle Pixel von der "Maskierungsfluid"-Ebene maskiert. Dies ist eine schnelle und einfache Möglichkeit, Skizzen und Bilder einzufärben. (Tastenkürzel 'Alt + Shift + M')

Sie können andere Ebenen aktivieren, um die Maskierungsebene zu berücksichtigen, indem Sie auf den Punkt • auf der rechten Seite der Ebene klicken.

Mehr über die Verwendung von Maskierungswerkzeugen in Rebelle finden Sie im Abschnitt "Arbeiten mit Maskierungswerkzeugen".

T Musterebene - Legen Sie die Bildebene als Musterebene fest, um das Bild und seine Farben auf eine separate Ebene zu übertragen. Die Musterebene wird mit dem Buchstaben "T" gekennzeichnet. Diese Ebene dient als Orientierungshilfe für Formen und Farben, während Sie malen - es kann ein Bild oder ein Foto sein. (Tastenkombination "Tastenkombination" (Tastenkombination "Tastenkombination" (Tastenkombination "Tastenkombination")

■ Beeinflusste Ebene - Legen Sie eine Ebene fest, die von der Ebene "Transparent" oder "Maskierung" beeinflusst werden soll. Sie können das "Durchzeichnen" und "Maskieren" für ausgewählte Ebenen einfach ein- und ausschalten.

(Tastaturkürzel "Alt + Shift + I")

Augensymbol - Zeigt oder versteckt die Ebene oder die Ebenengruppe.
(Tastaturkürzel "Strg + ." unter Windows / "Cmd + ." unter macOS)

Leinwand - Wählen Sie aus den Standard-Leinwandtexturen und -farben. Wenn Sie auf die Leinwand-Miniaturansicht klicken, wird ein Fenster "Leinwand auswählen" geöffnet, in dem Sie Folgendes tun können:

- **Skalieren Sie die Textur** mit dem Schieberegler Textur-Skalierung (25-400 %) im Fenster "Leinwand" auswählen.
- Wählen Sie abgerundete Kanten verwenden wählen Sie, ob Sie abgerundete Kanten auf das ausgewählte Papier anwenden möchten (Papiere mit abgerundeten Kanten sind mit dem ! bol gekennzeichnet).

- **weitere Papiersorten ...** klicken Sie, um zu unserer Website weitergeleitet zu werden, wo Sie weitere Papiersorten erhalten können.
- Importiert oder entfernt die ausgewählte Leinwandtextur aus der Liste.
- **Leinwandfarbe auswählen** Wählen Sie eine benutzerdefinierte Leinwandfarbe über die Standard-Systempalette aus.
- Wählen Sie aus der Liste der Leinwandfarben Wählen Sie die Leinwandfarbe aus der Liste der Farben aus. Jedes Papier hat seine Standardfarbe. Die Standardfarbe des ausgewählten Papiers steht an erster Stelle in der Liste und ist als "Standardfarbe" gekennzeichnet.
- Hinzufügen und Entfernen von Farben in der Liste.

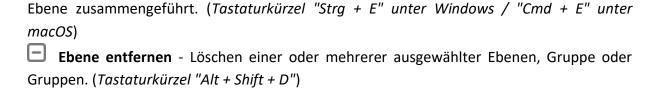
Klicken Sie auf "OK", um die Änderungen zu übernehmen, oder auf "Abbrechen", wenn Sie dies nicht tun möchten.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Ebenen und Gruppen von Rebelle: Layers and Layers Group.

TIPP: Klicken Sie auf das Augensymbol neben einem Symbol für die Leinwandvorschau, um die Leinwandtextur ein- oder auszublenden. Wenn die Leinwandtextur ausgeblendet ist, können Sie Ihr Kunstwerk mit einem transparenten Hintergrund speichern.

Weitere Informationen über Leinwandtexturen finden Sie im Abschnitt "Kunstleinwände".

- Auswahl anzeigen / ausblenden Zeigt den aktuell ausgewählten Bereich auf der Leinwand an, in dem weitere Operationen durchgeführt werden. Der inaktive Bereich außerhalb der Auswahl wird farbig dargestellt. (*Tastaturkürzel "Q"*)
- Visuelle Voreinstellungen anzeigen Öffnen oder schließen Sie das Panel "Visuelle Einstellungen".
- **Neue Ebene** Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift+ N" unter Windows / "Cmd + Shift+ N" unter macOS*)
- Neue Gruppe Erstellen Sie eine neue Ebenengruppe. Sie können eine Gruppe auch über das Menü "Ebene > Neue Gruppe" erstellen. (*Tastaturkürzel "Strg + Alt + G" unter Windows / "Cmd + Alt + G" unter macOS*)
- **Ebene duplizieren** Duplizieren einer oder mehrerer ausgewählter Ebenen, Gruppe oder Gruppen. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + D" unter Windows / "Cmd + Shift + D" unter macOS*)
- **Ebenen zusammenlegen** Mehrere Ebenen zu einer einzigen Ebene zusammenführen. Wenn nur eine Ebene ausgewählt ist, wird diese automatisch mit der darunter liegenden



TIPP: Ziehen Sie die ausgewählte Ebene über eine dieser Schaltflächen, um ihre Funktionen auf dieser Ebene auszuführen.

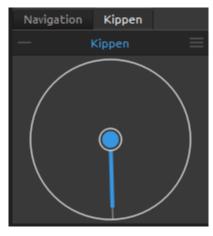
Sie können eine ausgewählte Ebene oder Ebenengruppe **umbenennen**, indem Sie in der Ebenenliste darauf doppelklicken oder die Tastenkombination "*Alt + N*" drücken. Sie können die Ebenen und Gruppen per Drag & Drop **verschieben**, um sie in die gewünschte Reihenfolge zu bringen.

HINWEIS: Um die aktuell ausgewählte Ebene zu löschen, verwenden Sie die Tastenkombination "Entf" auf Ihrer Tastatur oder wählen Sie im Menü "Ebene > Ebene löschen".

Sie können die Schaltfläche "Ebene löschen" im Ebenenpanel anzeigen lassen, indem Sie in den "Voreinstellungen > Allgemein > Panels die Option "Schaltfläche Ebene löschen zum Ebenenpanel hinzufügen" auswählen.

Panel-Menü "Ebenen" - Schließen Sie das Panel. Sie können das Panel über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

Panel "Kippen"



Die Kipp-Funktion beeinflusst die Bewegung der nassen Farbe und stellt einen Kreis mit einem Zeiger dar, den Sie bewegen und drehen können. Schließen und öffnen Sie das Panel "Kippen" über das *Menü "Fenster"* oder durch Tippen auf "*Strg + L*" (unter Windows) / "*Cmd + L*" (unter macOS).

Schalten Sie "Kippen" ein und aus, indem Sie auf den mittleren Kreis klicken. Legen Sie die Richtung und den Winkel einer Leinwandneigung fest, indem Sie auf den Zeiger klicken. Je länger die Neigungslinie ist, desto größer

ist der Winkel. Sie können das Kippen auch durch Drücken der Tastenkombination "Alt + T" aktivieren oder deaktivieren.

HINWEIS: Die Geschwindigkeit des Farbabflusses hängt von der Neigung der Leinwand, der Wassermenge und der Farbe auf dem Gemälde ab.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über das Kipp-Panel von Rebelle: <u>Living Digital Canvas</u>.

= Panel-Menü Kippen:

- **Leinwanddrehung schließen** Verriegeln Sie das Kippen, damit sie beim Drehen der Leinwand ihre Richtung beibehält.
- **Beschleunigung** Verwenden Sie den Beschleunigungssensor des Tablets und beeinflussen Sie die Leinwandneigung und den Farbverlauf durch die Tablet-Neigung. Wenn der Beschleunigungssensor verwendet wird, ändert sich die Farbe der Neigungsmitte und des Zeigers auf gelb. Sie können die Empfindlichkeit des Beschleunigungssensors in "Voreinstellungen > Werkzeuge" einstellen.
- Konstante Beschleunigung Beschleunigungssensor zentrieren, um einen Nullgrad zu setzen.
- **90 Grad Drehung** Drehen Sie die Neigung in Rebelle um 90 Grad. Verwenden Sie diese Option, falls Rebelle die Leinwand falsch kippt. Dies kann bei einigen Arten von Tablets mit entgegengesetzter Neigungsrichtung passieren.
- **Schließen** Schließen Sie das Panel "Kippen". Sie können das Panel über das Menü "Fenster" erneut öffnen.

Panel "Schablonen"



Schablonen sind Werkzeuge, die verwendet werden, um ein bestimmtes Muster, Formen oder Linien auf der Leinwand zu platzieren. Die Schablone funktioniert wie ein dünnes Blatt Karton oder Kunststoff, aus dem ein Muster oder Buchstaben ausgeschnitten wurden, um das ausgeschnittene Design auf der darunter liegenden Fläche zu erzeugen, indem Farbe durch die Schnitte aufgetragen wird.

Schließen und öffnen Sie das Bedienfeld "Schablonen" über das *Menü "Fenster"* oder durch Drücken der *Tastenkombination "F10"*.

Schablonengruppe - Sie können neue Schablonengruppen über das *Menü des* "Schablonenpanels > Gruppe" hinzufügen oder über einen Klick mit der rechten Maustaste im "Schablonenpanel > Gruppe hinzufügen" erstellen. Benennen Sie die Gruppe um, indem Sie auf ihren Namen doppelklicken, den neuen Namen der Schablonengruppe eingeben und die Eingabetaste drücken.

Blenden Sie die Schablonengruppe mit einem Klick der linken Maustaste aus.

Sie können die ausgewählte Schablonengruppe über das *Menü im "Schablonenpanel > Gruppe entfernen"* entfernen.

Schablonenliste - Liste der verfügbaren Standardschablonen in Rebelle. Sie können die Liste neu anordnen, indem Sie eine ausgewählte Schablone an die gewünschte Position ziehen. Doppelklicken Sie auf die Schablone, um sie umzubenennen.

- Schablonen anzeigen / ausblenden Alle aktiven Schablonen auf/von der Leinwand einoder ausblenden. (*Tastaturkürzel "Alt + Shift + N"*)
- Schablone aus Bilddatei erstellen Erstellen Sie eine Schablone aus einer Bilddatei. Nachdem Sie die Datei ausgewählt haben, wird die Schablone automatisch erstellt und dem Schablonenpanel hinzugefügt.
- Schablone aus der Bibliothek entfernen Ausgewählte Schablone aus der Bibliothek entfernen.

- Panel-Menü "Schablonen":
- Große Icons Große Miniaturansichten von Schablonen in der Schablonenliste einschalten.
- **Schablone aus Bilddatei erstellen** Erstellen Sie eine Schablone aus einer Bilddatei. Nachdem Sie die Datei ausgewählt haben, wird die Schablone automatisch erstellt und dem Schablonenpanel hinzugefügt.
- Schablone aus der Ebene erstellen (Alpha) Erzeugt eine Schablone aus den Alpha-Pixeln der aktuellen Ebene.
- Schablone aus der Ebene erstellen (Bild) Erstellen einer Schablone aus dem Bild der aktuellen Ebene.
- Schablone aus Auswahl erstellen Erstellen einer Schablone aus der aktuellen Auswahl.
- Gruppe hinzufügen Eine neue Gruppe von Schablonen hinzufügen.
- Gruppe entfernen Die aktuelle Gruppe von Schablonen entfernen.
- Schablonen aktiv halten, wenn sie unsichtbar werden Zur Leinwand hinzugefügte Schablonen sind auch dann aktiv, wenn sie ausgeblendet sind.
- Alle Schablonen aus Leinwand entfernen Alle aktiven Schablonen von der Leinwand entfernen.
- **Schließen** Schließen Sie das Panel. Sie können das Panel über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

TIPP: Sie können Schablonen per Drag&Drop in das Schablonenpanel ziehen, entweder von der Festplatte oder direkt aus dem Webbrowser.

So arbeiten Sie mit Schablonen

Um eine Schablone zur Leinwand hinzuzufügen, wählen Sie diese in der Liste der Schablonen aus, indem Sie daraufklicken.



Wenn eine Schablone auf der Leinwand platziert wird, erscheint in der oberen rechten Ecke ein **Schablonenmenü**:

- Schablone verschieben Verschieben Sie die Schablone durch Klicken auf die Schaltfläche "Verschieben" und Ziehen auf der Leinwand. Sie können die Schablone auch mit der rechten Maustaste oder bei gedrückter "Leertaste + LMB" auswählen und verschieben. Auf Tablets mit Touch-screen können Sie die Schablone mit Berührung von einem Finger auswählen und verschieben.
- Schablone drehen Drehen Sie die Schablone, indem Sie auf die Schaltfläche "Drehen" klicken und auf der Leinwand ziehen. Auf Tablets mit einem Touch-Display drehen Sie die Schablone mit zwei Fingern.
- **Schablone skalieren** Skalieren Sie die Schablone, indem Sie auf die Schaltfläche "Skalieren" klicken und auf der Leinwand ziehen. Auf Tablets

mit Touch-Display skalieren Sie die Schablone mit zwei Fingern.

Menü "Schablone":

- **Invertieren** Drehen Sie die Schablone um, um den aktiven Bereich, auf den Farbe aufgetragen werden kann, umzukehren.
- Horizontal spiegeln Kippen Sie die Schablone waagerecht.
- Vertikal spiegeln Kippen Sie die Schablone senkrecht.
- Rand Erstellen Sie einen Rand um die Schablone, um zu verhindern, dass die äußere Leinwand übermalt wird.
- **Kachel** Kacheln Sie die Schablone auf die Leinwand und erstellen Sie eine unendliche Schablone.
- **Größenverhältnis sperren** Aktivieren Sie diese Option, um die Schablone proportional zu skalieren.
- **Sperren** Sperrt die aktuelle Schablone, um zu verhindern, dass sie verschoben, skaliert oder gedreht werden kann.
- **Entfernen** Entfernen der aktuellen Schablone von der Leinwand (*Tastaturkürzel "Backspace"*).

TIPP: Nicht nur die Farbe wird an der Stelle verhindert, an der die Schablone platziert ist, sondern auch Wasser und Nasslackierung nehmen Rücksicht auf Schablonen. Wenn Sie z. B. eine Schicht nass machen, auf der die Schablone platziert ist, wird die gesamte Schicht nass, mit Ausnahme des Bereichs, der von der Schablone bedeckt ist. Dies funktioniert auch umgekehrt - wenn eine Schablone auf der nassen Ebene platziert ist und Sie die Schaltfläche "Ebene trocknen" drücken, wird alles außer dem Schablonenbereich trocken.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie mehr über Rebelle's Schablonen in diesem Video: Stencils.

Panel "Vorschau"

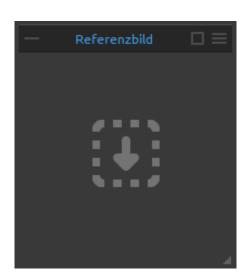


Die Vorschau der aktuellen Leinwand wird in einem separaten Fenster angezeigt.

Öffnen Sie das Vorschaufenster über das *Menü* "Fenster" oder über die Tastenkombination "Strg + Shift+ R".

Ändern Sie die Größe des Bedienfelds und platzieren Sie es auf dem Bildschirm. Sie können das Panel auf Vollbild einstellen und es auf einen zweiten Monitor legen, um eine große Vorschau Ihrer Arbeit zu erhalten.

Panel "Referenzbild"



Laden Sie ein Referenzbild, das als Vorlage für das Malen dienen soll.

Öffnen Sie das Panel "Referenzbild" über das *Menü* "Fenster" oder über die Tastenkombination "Strg + R".

Ändern Sie die Größe des Panels und platzieren Sie es auf dem Bildschirm. Sie können das Panel auf Vollbild einstellen und auf einen zweiten Monitor legen, um eine große Vorschau des Referenzbildes zu erhalten.

Zoomen Sie das Referenzbild mit "Z + LMB" oder "Strg + Leertaste + LMB" (unter Windows) oder "Cmd + Leertaste + LMB" unter macOS.

Verschieben Sie das Referenzbild mit der "rechten Maustaste (RMB)" oder der Tastenkombination "Leertaste + LMB".

Panel-Menü "Referenzbild":

- Öffnen ... Öffnen Sie ein Referenzbild im Dateiformat .jpg, .png, .bmp oder .tif.
- Entfernen Entfernen Sie das Referenzbild aus dem Panel.
- Graustufen Anzeigen des Referenzbildes im Graustufenmodus.
- **Schließen** Schließen Sie das Bedienfeld. Sie können das Panel über das Menü "Fenster" wieder öffnen.

TIPP: Sie können Bilder per Drag&Drop von der Festplatte oder direkt aus dem Webbrowser in das Referenzbildfenster ziehen.

Panel "Optische Einstellungen"

Passen Sie die Einstellungen für das Verhalten von Aquarell, Öl & Acryl und die Sichtbarkeit der Leinwand an.

Öffnen Sie das Panel "Visuelle Einstellungen" über das *Menü "Fenster"* oder klicken Sie auf die Schaltfläche $\stackrel{*}{=}$ im Ebenen-Panel oder tippen Sie auf *"F12"* auf Ihrer Tastatur.

Aquarell-Verhaltensweisen

Voreinstellungen - Wählen Sie aus den Voreinstellungen "Standard", "Heißgepresst", "Kaltgepresst", "Rauh" und "Japanisches Papier", um das Verhalten von Aquarellfarben auf verschiedenen Papiertypen zu simulieren.

Heißgepresstes Papier hat eine glatte, harte Oberfläche und eine gleichmäßige Textur. Es bietet ein glattes Finish und eignet sich hervorragend für Mixed-Media-Arbeiten. Eine Stufe höher ist kaltgepresstes Papier - es ist die vielseitigste und beliebteste Textur, seine halbraue Oberfläche eignet sich sowohl für detaillierte Arbeiten als auch für glatte Verwaschungen. Wenn Sie mit dem Pinsel darüber gleiten, setzt sich ein Teil der Farbe darauf ab, während die Vertiefungen der körnigen Textur übersprungen werden, so dass sie leer bleiben. So entstehen schön strukturierte Pinselstriche.

Rauhes Papier hat eine ausgeprägte Textur, die sich gut für Verwaschungen eignet und ausdrucksstarke Pinselstriche erzeugt, die einem Gemälde viel Charakter und Emotionen verleihen können. Sie können auch Japanpapier, Leinwände und andere Materialien verwenden. Keine Papiersorte ist von Natur aus besser als die andere. Es hängt alles von Ihren Bedürfnissen, Ihren bevorzugten Techniken und dem gewünschten Aussehen Ihres Bildes ab.

TIPP: Holen Sie sich weitere Papiere auf unserer Website: www.escapemotions.com/products/rebelle/papers

Saugfähigkeit - Stellen Sie die Saugfähigkeit des Papiers ein (0-10). Sie stellt dar, wie schnell das Papier die Waschsubstanzen aufnimmt. Bei einer Einstellung von 0 verteilen sich die Waschsubstanzen für eine längere Zeit.

Nachnässen - Stellen Sie ein, wie die Primärwäsche auf die neu verlegten Striche reagiert (1-10). Wenn das Nachnässen niedrig eingestellt ist, wird die neue Farbe weicher und vermischt sich schön mit der Farbe darunter. Wenn er hoch eingestellt ist, benetzt die neue Farbe die darunter liegende Farbe schneller wieder und erzeugt starke Aquarellkanten.

Textureinfluss - Stellen Sie ein, wie stark die Leinwandtextur die Verwischungen beeinflussen soll (0-10). Bei maximaler Einstellung erhalten die Verwischungen eine starke Textur von der darunter liegenden Leinwand.

Kantenverdunkelung - Legen Sie fest, wie dunkel die Kanten von Aquarellstrichen nach dem Trocknen werden sollen (0-10). Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden die Kanten während der Verteilung nicht abgedunkelt.

Tropfen erzeugen - Legen Sie fest, ob sich aus den Waschungen Tropfen bilden sollen oder nicht.

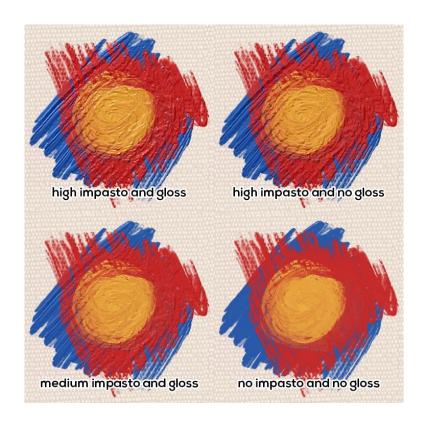
Tropfgröße - Stellen Sie die Größe der Tropfen ein (1-10).

Tropf-Länge - Legen Sie die Länge der Tropfen fest (1-10).

Menü "Voreinstellungen" - Zurücksetzen der Parameter der ausgewählten Papiervoreinstellung oder Speichern in der Voreinstellung "Benutzerdefiniert".

Öle & Acrylfarben

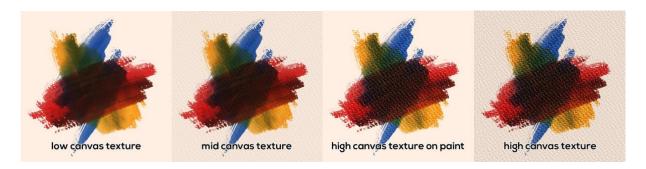
Impasto-Tiefe - Stellen Sie die Sichtbarkeit der Struktur von Öl- und Acrylstrichen ein (0-10). Glanz - Stellen Sie die Aufhellung der Farbstruktur ein (0-10).



Darstellung der Leinwand

Papiertextur - Steuern Sie die Sichtbarkeit der Leinwandtextur (0-10).

Maltextur - Steuern Sie die Sichtbarkeit der Leinwandtextur auf den gemalten Strichen (0-10).



TIPP: Mit diesen Einstellungen können Sie die Stärke der Leinwandtextur auf der Leinwand und auf der Farbe separat beeinflussen. Dies eröffnet eine große Bandbreite an Möglichkeiten für Ihre Arbeiten, da Sie sowohl stark strukturierte Striche auf einer einfarbigen Leinwand als auch saubere, saubere Striche auf einer stark strukturierten Leinwand erzeugen können.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die visuellen Einstellungen von Rebelle: Living Digital Canvas.

Die Menüleiste



Datei - Enthält Elemente, die sich auf das Laden, Speichern und Exportieren Ihrer Bilder beziehen.

Bearbeiten - Enthält Elemente, die sich auf die Bearbeitung des Malvorgangs und der Leinwand beziehen.

Ebene - Enthält Elemente, die sich auf die Ebenen und Ebenengruppen beziehen.

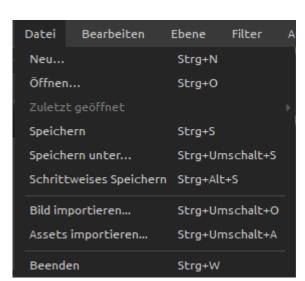
Filter - Enthält Elemente, die sich auf Farbeinstellungen beziehen.

Ansicht - Enthält Elemente, die sich auf das Ansichtsfenster beziehen.

Fenster - Enthält Elemente, die sich auf die Benutzeroberfläche beziehen.

Community - Enthält Links zum Community-Forum, zur Galerie, zu Ihrem Konto und zur Veröffentlichungsoption.

Hilfe - Enthält Elemente, über die Sie Hilfe zur Anwendung erhalten oder auf der Website nach Aktualisierungen suchen können.



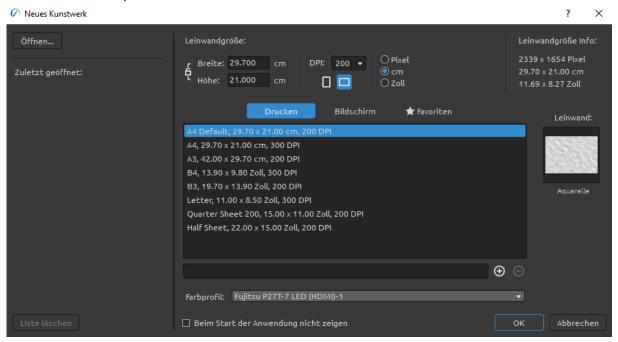
Menü "Datei"

Das Menü "Datei" enthält Elemente, die sich auf Ihr Bild beziehen. Sie funktionieren wie folgt:

Neu ... - Öffnet einen Dialog, in dem Sie ein neues Bild mit neuen Einstellungen erstellen, die letzten Bilder öffnen oder Bilder öffnen können. (*Tastenkombination "Strg + N" unter Windows / "Cmd + N" unter macOS*)

Sie können die Breite und Höhe des neuen Bildes und eine Bild-DPI einstellen; wählen, ob das Seitenverhältnis gesperrt werden soll; zwischen Hoch- und Querformat umschalten; die

Leinwandtextur, -farbe und -skalierung einstellen (mehr über Leinwände im Abschnitt "Kunstleinwände"):



Sie können jedes Bild in den Dateiformaten .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif von Ihrem Computer öffnen.

Ihre letzten Arbeiten werden auf der linken Seite des Dialogs "Neues Kunstwerk" aufgelistet. Klicken Sie auf den Namen des Werks, um es zu öffnen. Um die Liste der letzten Dateien zu löschen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Liste löschen".

Um **eine neue Leinwand** zu erstellen, können Sie benutzerdefinierte Abmessungen in Pixeln, Zentimetern und Zoll zusammen mit DPI einstellen. Entsprechend der eingestellten DPI werden die Bildgrößeninformationen automatisch in Zentimetern und Zoll berechnet.

Sie können auch aus einer Vielzahl von Voreinstellungen für die Druck- und Bildschirmgröße wählen oder mit den Schaltflächen / Voreinstellungen hinzufügen ⊕ / ⊖ entfernen.

Speichern Sie Ihre Lieblings-Presets unter "Favoriten", indem Sie diese mit einem Stern markieren ★.

ር	Seitenverhältnis sperren - Klicken Sie darauf, um das Seitenverhältnis zu sperren. Wenn diese Option markiert ist, ist das Seitenverhältnis gesperrt.
Q	diese Option markiert ist, ist das Seitenverhältnis gesperrt.
	Umschalten auf Hochformat
	Umschalten auf Querformat

HINWEIS: Bitte beachten Sie, dass die Einstellung einer größeren Auflösung für Ihr Kunstwerk Ihren Computer verlangsamen kann, insbesondere wenn Sie beim Malen viel Wasser verwenden.

Nach dem Klicken auf eine Leinwandtextur-Vorschau erscheint ein neues Fenster mit einer Auswahl an voreingestellten Kunstleinwänden.

Wählen Sie das **Farbprofil** für Ihr neues Bildmaterial über das Dropdown-Menü aus. Weitere Informationen zu den Farbprofilen finden Sie im Abschnitt "Farbmanagement".

Öffnen ... - Öffnet einen Dateidialog, mit dem Sie ein Bild im Format .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif von der Festplatte laden können. (*Tastaturkürzel "Strg + O" unter Windows / "Cmd + O" unter macOS*)

Zuletzt geöffnet - Öffnen Sie eines der zuletzt gespeicherten Kunstwerke. Sie können die Liste mit der Funktion "Liste löschen" löschen.

Speichern - Speichern Sie Ihr Bild. Wenn Sie es noch nicht gespeichert haben, werden Sie aufgefordert, einen Namen einzugeben. (*Tastenkombination "Strg + S" unter Windows / "Cmd + S" unter macOS*)

Speichern unter ... - Speichern Sie eine Kopie Ihres aktuellen Bildes als neues Bild in den Dateiformaten .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp oder .tif. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift+ S" unter Windows / "Cmd + Shift+ S" unter macOS*)

Schrittweises speichern - Speichern Sie fortlaufend nummerierte Versionen eines Bildes. Bei der ersten Verwendung von fortlaufendem Speichern wird "_1" an den Dateinamen angehängt. Bei jedem weiteren Mal wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue, fortlaufend nummerierte Datei erstellt. (Tastaturkürzel "Strg + Alt + S" unter Windows / "Cmd + Alt + S" unter macOS)

Bild importieren ... - Importieren Sie eine beliebige Bilddatei im Format .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif als neue Ebene. (*Tastaturkürzel "Strg + String + O" unter Windows / "Cmd + Shift+ O" unter macOS*)

Assets importieren ... - Importieren Sie Pinsel, Papiere und andere auf der Website verfügbare Assets. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift+ A" unter Windows / "Cmd + Shift+ A" unter macOS*)

Beenden - Schließen Sie die Anwendung. (Nur unter Windows). (Tastenk"urzel "Strg + W", "Strg + Q", "Strg + F4", "Alt + F4" unter Windows / "Cmd + W", "Cmd + Q", "Cmd + F4" unter MacOS)

TIPP: Rebelle speichert die Arbeit während des Malens automatisch. Wenn dies geschieht, sehen Sie das Symbol , das in der oberen linken Ecke der Leinwand und neben dem Malcursor angezeigt wird. Sie können den Autosave-Timer einstellen oder die Autosave-Funktion über "Voreinstellungen > Allgemein > Autosave" deaktivieren.

TIPP: Sie können ein Bild auch per **Drag & Drop** aus einer beliebigen Anwendung, einem Dateimanager oder Internetbrowser direkt auf Rebelle ziehen, wenn die Anwendung dies zulässt.

Weitere Informationen zum Erstellen, Laden und Speichern Ihrer Gemälde finden Sie im Abschnitt "Erstellen, Öffnen und Speichern von Gemälden" weiter unten in diesem Handbuch.

Menü "Bearbeiten"

Bearbeiten	Ebene	Filter	Ansicht			
Rückgängig		Strg+2	<u>.</u>			
Wiederholer	1	Strg+l	Jmschalt+Z			
Ausschneide	en	Strg+)	(
Kopieren		Strg+(2			
Einfügen		Strg+\				
Bildgröße		Strg+/	Strg+Alt+I			
Leinwandgrö	iße	Strg+A	Alt+C			
Alles auswäh	ilen	Strg+A	4			
Auswahl auf	heben	Strg+[)			
Auswahl um	kehren	Strg+l	Jmschalt+I			
Auswahl a	nzeigen	Q				
✓ Zeige Aus	Zeige Auswahl Linien		Alt+Q			
Lineal-We	rkzeug	Umsch	halt+R			
Perspekti	ve-Werkzeu	g Umsch	halt+P			
✓ Natürlich	e Farben					
✓ Gamma K	orrektur					
Farbmanage	ment	Strg+l	Jmschalt+K			
Registriere Profil						
Konvertiere	zu Profil					
Voreinstellu	ngen	Strg+,				

Rückgängig - Machen Sie den zuletzt durchgeführten Malvorgang rückgängig. (*Tastenkürzel: "Strg + Z" unter Windows /* "Cmd + Z" unter macOS)

Die Anzahl der Rückgängig-Schritte hängt von Ihrem Computerspeicher ab. Die maximale Anzahl der Rückgängig-Schritte ist auf 30 eingestellt.

Wiederholen - Wiederholen Sie den zuletzt rückgängig gemachten Vorgang. (*Tastenkürzel: "Strg + Shift+ Z" unter Windows* / "Cmd + Shift+ Z" unter macOS)

Ausschneiden - Schneiden Sie die aktuelle Auswahl oder eine ausgewählte Ebene in die Zwischenablage aus. (*Tastenkombination "Strg + X" unter Windows / "Cmd + X" unter macOS*)

Kopieren - Kopieren Sie die aktuelle Auswahl oder eine ausgewählte Ebene in die Zwischenablage. (*Tastenkombination "Strg + C" unter Windows / "Cmd + C" unter macOS*)

Einfügen - Fügen Sie die aktuelle Auswahl oder eine ausgewählte Ebene in eine neue Ebene ein. (*Tastaturkürzel "Strg + V" unter Windows / "Cmd + V" unter macOS*)

Bildgröße ... - Ändern Sie die Größe der Leinwand und des Bildes. (*Tastaturkürzel "Strg + Alt + I" unter Windows / "Cmd + Alt + I" unter macOS*)

Leinwandgröße ... - Vergrößert oder beschneidet die Leinwand. (*Tastaturkürzel "Strg + Alt + C" unter Windows / "Cmd + Alt + C" unter macOS*)

Alles auswählen - Die gesamte Ebene auswählen. (*Tastaturkürzel "Strg + A" unter Windows / "Cmd + A" unter macOS*)

Alles aufheben - Deselektiert die aktuelle Auswahl auf der Leinwand. (*Tastaturkürzel "Strg + D" unter Windows / "Cmd + D" unter macOS*)

Auswahl umkehren - Invertiert die aktuelle Auswahl. (*Tastaturkürzel "Strg + String+ I" unter Windows / "Cmd + String+ I" unter macOS*)

Auswahl anzeigen - Die aktive Auswahl ein- oder ausblenden. (*Tastaturkürzel "Q"*)

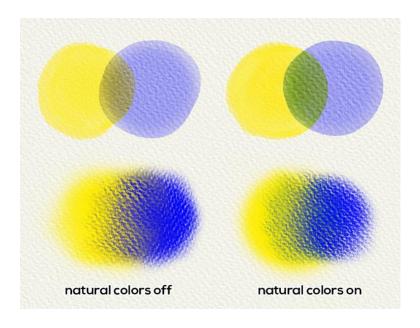
Zeige Auswahl Linien - Zeigt oder versteckt die "marschierenden Ameisen" der Auswahl. ($Tastaturk \ddot{u}rzel$ "Alt + Q")

Lineal-Werkzeug - Aktivieren Sie das Lineal-Werkzeug auf der Leinwand. (Tastaturkürzel "Shift+ R")

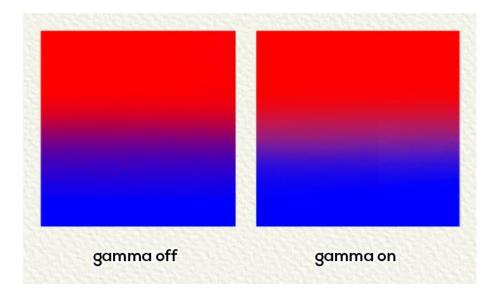
Perspektive-Werkzeug - Aktivieren Sie das Perspektive-Werkzeug auf der Leinwand. (Tastaturkürzel "Shift+ P")

Mehr über Lineal und Perspektive finden Sie im Abschnitt "Arbeiten mit Lineal und Perspektivwerkzeugen".

Natürliche Farben - Verwenden Sie die Farbmischung Rot-Gelb-Blau (RYB). Schalten Sie diese Option aus, um den Standard-RGB-Mischmodus zu verwenden:



Gamma Korrektur - Hellen Sie die dunklen Ränder der Farbüberlagerung auf:



HINWEIS: Im Moment funktionieren die "Natürliche Farben" und "Gamma-Korrektur" für alle Malwerkzeuge außer Öl und Acryl.

Farbmanagement ... - Öffnen Sie die Einstellungen für das Farbmanagement im Bedienfeld "Voreinstellungen". (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + K" unter Windows / "Cmd + Shift+ K"unter macOS*)

Registriertes Pofil ... - Weisen Sie Ihrem aktuellen Bildmaterial ein Farbprofil zu. **Konvertiere zu Profil ...** - Konvertiert Ihr aktuelles Bildmaterial in ein Farbprofil.

Mehr über die Farbprofile und das Farbmanagement finden Sie im Abschnitt "Farbmanagement".

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Farben von Rebelle: Color Panel, Color Sets, Pick Color Tool, Natural Colors.

Voreinstellungen ... - Stellen Sie Allgemein, Werkzeuge, Farbe, Farbmanagement, Tablet und Tastaturvorgaben ein. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Voreinstellungen" weiter unten im Handbuch. (*Tastaturkürzel "Strg + ," unter Windows / "Cmd + ," unter macOS*)

Tastaturkürzel ... - Tastaturkürzel öffnen und bearbeiten. (*Tastaturkürzel "Alt + Shift + K"*)

Menü "Ebene"



Neue Ebene - Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift+ N"* unter Windows / "Cmd + Shift+ N" unter macOS)

Neue Gruppe - Fügt eine neue Ebenengruppe hinzu. (*Tastaturkürzel* "Strg + Alt + G" unter Windows / "Cmd + Alt + G" unter macOS)

Ebene duplizieren - Duplizieren Sie eine oder mehrere ausgewählte Ebenen, Gruppe oder Gruppen. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + D" unter Windows / "Cmd + Shift + D" unter macOS*)

Ebenen zusammenfügen - Zwei oder mehr Ebenen zu einer Ebene zusammenfügen. (*Tastenkürzel "Strg + E" unter Windows / "Cmd + E" unter macOS*)

Ebene löschen - Eine oder mehrere ausgewählte Ebenen, Gruppe oder Gruppen entfernen. (*Tastaturkürzel "Alt + Shift + D"*)

Ebenen gruppieren - Erstellen Sie eine neue Ebenengruppe aus der ausgewählten Ebene oder den ausgewählten Ebenen. (Tastenkürzel "Strg + G" unter Windows / "Cmd + G" unter macOS)

Ebenen Gruppierung lösen - Trennen Sie die Ebenen der ausgewählten Ebenengruppe(n). (Tastaturkürzel "Strg + Shift + G" unter Windows / "Cmd + Shift + G" unter macOS)

Verschmelze sichtbare Ebenen - Alle sichtbaren Ebenen oder Gruppen zu einer Ebene zusammenführen. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + E" unter Windows / "Cmd + Shift + E" unter macOS*)

Wählt alle Ebenen - Wählt alle vorhandenen Ebenen und Gruppen im Ebenenpanel aus. (*Tastaturkürzel "Strg + Alt + A" unter Windows / "Cmd + Alt + A" unter macOS*)

Ebene anzeigen - Ausgewählte Ebene(n) und Gruppe(n) ein- oder ausblenden. (*Tastaturkürzel "Strg + ." unter Windows / "Cmd + ." unter macOS*)

Maskierung Flüssigkeitsebene - Legen Sie eine aktive Ebene als Maskierungsfluid-Ebene fest



(Tastaturkürzel "Alt + Shift + M")

(in dieser Ebene erscheint der Buchstabe "M"). Die Farbe auf dieser Ebene wird auf jeder beeinflussten Ebene einen maskierten Bereich erzeugen.

Mustervorlage - Legen Sie eine aktive Ebene als Referenz-Tracing-Ebene fest (in dieser Ebene wird ein Buchstabe "T" angezeigt). Diese Ebene dient als Orientierungshilfe für Formen und Farben, während Sie malen - es kann ein Bild oder ein Foto sein. ($Tastenk \ddot{u}rzel$ "Alt + Shift + T")

Beeinflusste Ebene - Legen Sie eine Ebene als 'beeinflusst' durch eine Maskierungs- oder Durchzeichnungsebene fest. Sie können die Maskierungs- und Nachzeichnungsfunktionen für ausgewählte Ebenen ein- und ausschalten. (*Tastenkürzel "Alt + Shift + I"*)

Ebene transformieren - Ausgewählte Ebene(n) verschieben und in der Größe verändern (*Tastaturkürzel "Strg + T" unter Windows / "Cmd + T" unter macOS*).

Ebene leeren - Ebene löschen (*Tastaturkürzel "Entf"*).

Menü "Filter"



Helligkeit / Kontrast ... - Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast von Farben auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl an. (*Tastaturkürzel "Strg + M" unter Windows / "Cmd + M" unter macOS*)

Farbton / Sättigung ... - Passen Sie den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit von Farben auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl an. (Tastaturkürzel "Strg + U" unter Windows / "Cmd + U" unter macOS)

Farbbalance ... - Passen Sie die Gesamtmischung der Farben auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl für eine allgemeine Farbkorrektur an. (*Tastaturkürzel "Strg + B" unter Windows / "Cmd + B" unter macOS*)

Ziehen Sie einen Schieberegler in Richtung einer Farbe, die Sie im Bild erhöhen möchten; ziehen Sie einen Schieberegler weg von einer Farbe, die Sie im Bild verringern möchten. Die Werte können von 100 bis +100 reichen.

Wählen Sie zwischen "Schatten", "Mitteltöne" oder "Lichter", um den Tonwertbereich auszuwählen, in dem Sie die Änderungen konzentrieren möchten.

Wählen Sie "Luminanz beibehalten", um zu verhindern, dass die Luminanzwerte in der Ebene beim Ändern der Farbe verändert werden. Mit dieser Option bleibt die tonale Balance im Bild erhalten.

Klicken Sie auf "Zurücksetzen", um die Werte zurückzusetzen, auf "Anwenden", um die Änderungen zu übernehmen, oder auf "Abbrechen", wenn Sie dies nicht wünschen.

Farbfilter ... - Wenden Sie den Farbfilter auf eine aktuelle Ebene oder in einer Auswahl an. Wählen Sie die Farbe aus der Systemfarbpalette. Um die Menge der auf das Bild angewendeten Farbe anzupassen, verwenden Sie den Schieberegler "Stärke" - eine höhere Stärke führt zu einer stärkeren Farbanpassung.

Wählen Sie "*Helligkeit beibehalten*", um zu verhindern, dass die Helligkeitswerte in der Ebene beim Ändern der Farbe verändert werden. Mit dieser Option bleibt die Tonwertbalance im Bild erhalten.

(Tastaturkürzel "Strg + Shift+ F" unter Windows / "Cmd + Shift + F" unter macOS)

Färben ... - Färben Sie die Ebene mit den Reglern "Farbton", "Sättigung" und "Stärke" ein. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift+ J" unter Windows / "Cmd + Shift + J" unter macOS*)

Sättigung verringern ... - Wandelt alle Farben auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl in entsprechende Grautöne um. Die Farben auf der Ebene sind weiterhin RGB-Werte mit drei Komponenten. Wählen Sie Graustufen basierend auf der "Leuchtkraft" oder der "durchschnittlichen" Helligkeit. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Vorschau", um die Farbänderungen in Echtzeit zu überprüfen.

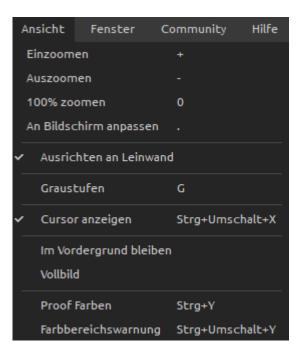
(Tastaturkürzel "Strg + Shift+ U" unter Windows / "Cmd + Shift+ U" unter macOS)

Invertieren - Invertiert alle Pixelfarben und Helligkeitswerte auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl. (*Tastaturkürzel "Strg + I" unter Windows / "Cmd + I" unter macOS*)

HINWEIS: Beim Einstellen der Filter wird die Verteilung auf der aktuellen Ebene pausiert.

Weiß zu Transparenz - Weiße Farbe einer aktuellen Ebene in den Alphakanal konvertieren. Schwarz zu Transparenz - Wandelt die schwarze Farbe der aktuellen Ebene in den Alphakanal um. TIPP: Importieren Sie eine Linienbearbeitung mit weißem Hintergrund in Rebelle. Wenden Sie den Filter "Weiß auf Alpha" an. Der weiße Hintergrund wird transparent, während das Linienwerk erhalten bleibt. Sie können dann einfach eine Maske aus diesem Linienwerk erstellen und es auf einer separaten Ebene einfärben.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Filter von Rebelle: Filters.



Menü "Ansicht"

Einzoomen - Vergrößern Sie Ihr Bildmaterial (mit einer maximalen Größe von 2000 %). (*Tastenkombination "+" oder "=" oder "Strg + +" oder "Strg + =" unter Windows / "Cmd + +" oder "Cmd + =" unter macOS*)

Auszoomen - Verkleinern des Bildes (bei einer Mindestgröße von 1%). (*Tastenkürzel "-", "Strg + -" unter Windows / "Cmd + -" unter macOS*)

100% zoomen - Überprüfen Sie einen Zoomwert. Drücken Sie die Taste, um den Zoom auf 100 % zurückzusetzen. (*Tastenkürzel "0"*)

An Bildschirm anpassen - Stellen Sie die Leinwand so ein, dass sie auf den Bildschirm passt. (Tastenkürzel "." oder "Strg + 0" unter Windows / "Cmd + 0" unter macOS)

Ausrichten an Leinwand - Aktivieren Sie diese Option, um Transformationen an den Rändern der Leinwand einrasten zu lassen.

Graustufen - Zeigt die Leinwand im Graustufenmodus an. (*Tastaturkürzel "G"*) **Cursor anzeigen** - Blendet den Cursor ein oder aus. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + X" unter Windows / "Cmd + Shift + X" unter macOS*)

Im Vordergrund bleiben - Die Anwendung bleibt immer im Vordergrund anderer Anwendungen.

Vollbild - Schaltet das Anwendungsfenster in den Vollbildmodus. (*Drücken Sie "Esc" zum Verlassen*).

Proof Farben - Mit dem Softproof können Sie sehen, wie ein Bild bei der Wiedergabe auf einem anderen Ausgabegerät aussehen würde - zum Beispiel auf einem anderen Monitor oder beim Druck. (*Tastaturkürzel "Strg + Y" unter Windows / "Cmd + Y" unter macOS*)

Farbbereichswarnung - Der Farbumfang beschreibt den gesamten Bereich der Farben, die der Drucker wiedergeben kann. Wenn eine Schmuckfarbe nicht innerhalb der vom Benutzer angegebenen Toleranz reproduziert werden kann, zeigt Rebelle die Farbbereichswarnung an. (*Tastenkürzel "Strg + Shift + Y" unter Windows / "Cmd + Shift + Y" unter macOS*)

Menü "Fenster"

Fe	enster	Community	Hilfe		
~	Werkzeuge		F3		
~	Eigenschaften		F4		
~	Pinsel		F8		
~	Farbe		F6		
~	/ Farbpalette		F9		
~	Kippen		Strg+L		
~	Navigat	ion	Strg+K		
~	Ebenen		F7		
	Schablonen		F10		
	Vorschau		Strg+Umschalt+R		
~	Referenzbild		Strg+R		
	Pinsel-Ersteller		F5		
	Visuelle Voreinstellungen		en F12		
~	✓ Werkzeugfenster anzeigen		gen Tab		
	Werkze	ugfenster sperr	ren		
L	ayout im	portieren	Strg+Umschalt+L		
L	ayout ex	portieren	Strg+Umschalt+T		
Standardlayout wiederherstellen					

Werkzeuge - Das Panel "Werkzeuge" einoder ausblenden. (*Tastaturkürzel "F3"*)

Eigenschaften - Zeigt oder verbirgt das Panel "Eigenschaften". (*Tastenkürzel "F4"*)

Pinsel - Ein- oder Ausblenden des Pinselfensters. (*Tastaturkürzel "F8"*)

Farbe - Ein- oder Ausblenden des Panels "Farbe". (*Tastaturkürzel "F6"*)

Farbpalette - Ein- oder Ausblenden des Panels "Farbsatz". (*Tastaturkürzel "F9"*)

Kippen - Ein- oder Ausblenden des Kippen-Panels. (*Tastaturkürzel "Strg + L" unter Windows / "Cmd + L" unter macOS*)

Navigation - Ein- oder Ausblenden des Navigator-Panels. (*Tastaturkürzel "Strg + K" unter Windows / "Cmd + K" unter macOS*)

Ebenen - Ein- oder Ausblenden des Ebenen-Panels. (*Tastaturkürzel "F7"*)

Schablonen - Blendet das Schablonen-Panel ein oder aus. (*Tastaturkürzel "F10"*)

Vorschau - Blendet das Panel "Vorschau" ein oder aus. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + R" unter Windows / "Cmd + Shift + R" unter macOS*)

Referenzbild - Zeigt oder versteckt das Referenzbild-Panel. (*Tastaturkürzel "Strg + R" unter Windows / "Cmd + R" unter macOS*)

Pinsel-Ersteller - Zeigt oder versteckt das Panel Pinsel-Ersteller. (Tastaturkürzel "F5")

Visuelle Voreinstellungen - Blendet das Panel "Visuelle Einstellungen" ein oder aus. (*Tastaturkürzel "F12"*)

Werkzeugfenster anzeigen - Panels ein- oder ausblenden, um mehr Platz zum Malen zu erhalten (*Tastenkürzel "Tab"*).

Werkzeugfenster sperren - Sperren Sie die Einrichtung der Panels, um sie vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Wenn die Benutzeroberfläche gesperrt ist, ist es nicht möglich, Panels abzudocken, schwebende Panels anzudocken oder Panels zusammenzuführen.

Layout importieren - Importieren Sie das zuvor gespeicherte Layout der Rebelle-Benutzeroberfläche. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + L" unter Windows / "Cmd + Shift + L" unter macOS*) **Layout exportieren** - Speichern Sie ein benutzerdefiniertes Rebelle-Benutzeroberflächenlayout. (*Tastaturkürzel "Strg + Shift + T" unter Windows / "Cmd + Shift + T" unter macOS*) **Standardlayout wiederherstellen** - Benutzeroberfläche auf Standard zurücksetzen.

Menü "Community"

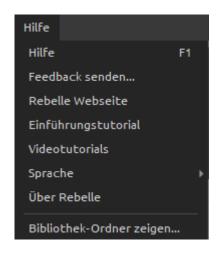
Forum - Besuchen Sie das Escape Motions Community-Forum, um die FAQs zu durchsuchen, nützliche Informationen zu finden, an der Diskussion über die Software teilzunehmen, Tipps und Tricks zu erhalten, Ihr Feedback zu teilen und vieles mehr.

Galerie - Stöbern Sie in der Community-Galerie und stellen Sie Ihre Bilder ein.

Mein Konto - Besuchen Sie Ihr Community-Konto, wo Sie Ihr Gemälde in die Galerie hochladen, Ihr Profil bearbeiten und Ihr Passwort ändern oder Ihre gekaufte Software und Assets herunterladen können.

Veröffentlichen ... - Veröffentlichen Sie Ihr Gemälde in der Community-Galerie oder in Ihren sozialen Kanälen. Geben Sie den Namen des Gemäldes ein; schreiben Sie optional eine Beschreibung und Tags.

Menü "Hilfe"



Hilfe - Öffnen Sie dieses Benutzerhandbuch-Dokument. (*Tastenkombination 'F1' unter Windows*)

Feedback senden ... - Senden Sie uns ein Feedback, falls Sie ein Problem feststellen, Ideen für die zukünftige Entwicklung haben oder uns sagen, dass Sie Rebelle mögen. Sie können aus 3 Feedback-Typen wählen:

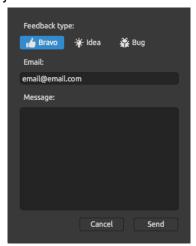
Bravo - Möchten Sie ausdrücken, wie cool Rebelle ist? Dann ...

Idee - Haben Sie eine Funktion im Kopf, die eine tolle

Ergänzung für Rebelle wäre? Dann ...

Fehler - Haben Sie ein seltsames Verhalten bei der Benutzung von Rebelle festgestellt? Dann

... geben Sie einfach Ihre E-Mail-Adresse ein und schreiben Sie uns eine Nachricht - wir lesen jede einzelne. ©



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

Einführungstutorial - Das Intro-Tutorial anzeigen. Dieses Tutorial führt Sie durch die wichtigsten Rebelle-Werkzeuge.

Videotutorials - Besuchen Sie den Youtube-Kanal von Escape Motions, um sich Rebelle-Tutorials anzusehen.

Sprache - Wählen Sie die Sprache der Benutzeroberfläche von Rebelle. Starten Sie Rebelle neu, um die Änderungen zu übernehmen.

Über Rebelle - Erhalten Sie einige grundlegende Informationen über Rebelle, Copyright und Credits.

Bibliothek-Ordner zeigen ... - Zeigt den Ordner an, in dem Pinsel, Daten, Dokumente und Leinwände gespeichert sind.

Auf Updates prüfen ... - Diese Schaltfläche ist sichtbar, wenn neue Updates verfügbar sind.

Voreinstellungen

Legen Sie in Rebelle die Einstellungen für Allgemein, Werkzeuge, Farbe, Farbmanagement, Tablet und Tastatur fest.

In Rebelle können Sie viele Einstellungen und Tastenkombinationen im Fenster "Einstellungen" anpassen. Öffnen Sie das Fenster "Einstellungen" über das *Menü "Bearbeiten > Einstellungen"* (unter Windows) oder über *"Rebelle 4 > Einstellungen"* (unter macOS).

Um das Fenster "Einstellungen" zu öffnen, können Sie auch die Tastenkombination "Strg + ," unter Windows oder "Cmd + ," unter macOS verwenden.

Allgemeine Voreinstellungen

- Startbildschirm Dialog "Neues Kunstwerk" beim Start der Anwendung nicht anzeigen
 - Aktivieren Sie diese Option, wenn der Dialog "Neues Bild" nicht bei jedem Start der Anwendung geöffnet werden soll.
- **Benutzeroberfläche** Legen Sie die Skalierung der Benutzeroberfläche fest (50-200%). Der Standardmaßstab ist 100 %.
 - Andocken von Panels oben und unten zulassen (Werkzeuge, Eigenschaften, Pinsel und Navigator). Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie diese Panels am oberen oder unteren Rand der Benutzeroberfläche andocken möchten. Standardmäßig können diese Panels nur an der linken oder rechten Seite der

Oberfläche angedockt werden.

- Zoom am Cursor

- Wählen Sie diese Option, wenn Sie am Cursor und nicht in der Mitte der Leinwand zoomen möchten.
- **Jpeg-Optionen** Stellen Sie die Qualität der jpeg-Datei ein (0-100). Je niedriger die Einstellung ist, desto schlechter ist die Qualität der gespeicherten .jpeg-Datei.
- **PSD Optionen** Deaktivieren Sie die PSD-Komprimierung.
 - Deaktivieren Sie die Komprimierung der von Rebelle gespeicherten PSD-Dateien, um sie in einigen Drittanbieterprogrammen korrekt öffnen zu können.
- **Empfindlichkeit des Bearbeitungsfelds** Stellen Sie die Empfindlichkeit des Bearbeitungsfelds für Maus oder Tablet ein (1-100)
 - Stellen Sie einen höheren Wert ein, um die Bearbeitungsfelder in Rebelle empfindlicher für das Ziehen mit Stift/Maus zu machen.
- **Speicher** Erhalten Sie Informationen über den gesamten und verfügbaren Speicher.
 - Warnung bei geringem Speicher nie anzeigen Wählen Sie diese Option, wenn Sie nicht durch eine Warnmeldung über die begrenzte Anzahl von

Rückgängig-Schritten aufgrund von geringem Speicher informiert werden möchten.

Sprache

- Wählen Sie die Sprache der Benutzeroberfläche. Wählen Sie, ob die Sprachen automatisch aktualisiert werden sollen oder nicht.

Automatische Sicherung - Aktivieren Sie die Autosave-Funktion, die die aktuelle Arbeit von Rebelle automatisch speichert. Stellen Sie die Zeit (in Minuten) ein, die Rebelle automatisch speichern soll. Sie können Ihre automatisch gespeicherten Arbeiten über das Menü "Hilfe > Bibliotheksordner anzeigen > Automatische Sicherung" finden.

Tooltips

- Tooltips anzeigen
- Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass die Tooltips beim Überfahren von Werkzeugen mit der Maus oder dem Stift angezeigt werden.

Panels

- Keine Warnung beim Schließen aller Panels
- Wenn Sie das letzte sichtbare Panel in Rebelle schließen, wird eine Warnung angezeigt, die Sie darüber informiert, dass alle Panels ausgeblendet sind. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass diese Warnung nach dem Schließen aller Panels angezeigt wird.
- Füge "Ebene leeren" Schaltfläche zu Ebenen-Fenster dazu Aktivieren Sie diese Option, um die Schaltfläche "Ebene leeren" in die Benutzeroberfläche zu bringen (an den unteren Rand des Ebenen-Panels).
- Nach dem Erstellen der "Neuen Ebene" den Namen der neuen Ebene bearbeiten

Aktivieren Sie diese Option, um den Namen einer neuen Ebene direkt nach dem Erstellen editierbar zu machen.

Werkzeuge Voreinstellungen

Malcursor - Cursor anzeigen

Aktivieren Sie diese Option, um den Malcursor anzuzeigen.

- Wählen Sie das Aussehen des Cursors für das Malen aus. Wählen Sie zwischen einem Kreis, einem Kreis mit Richtung, einem Kreis mit Fadenkreuz und einem Fadenkreuz-Cursor.

- Fadenkreuz während des Malens anzeigen

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass der Fadenkreuz-Cursor beim Malen in Rebelle standard-mäßig angezeigt wird.

- Zeige Mal / Verblenden Modus in Cursor Form

Das Aussehen des Cursors ändert sich mit dem gewählten Mal-/Mischmodus.

Deaktivieren Sie diese Option, um das sich ändernde Aussehen des Cursors zu deaktivieren, wenn der Modus Malen / Malen&Mischen / Malen&Überlagern / Überlagern / Löschen in den Voreinstellungen aktiviert ist.

- Farbe der Pinselgröße

Legen Sie die benutzerdefinierte Farbe des Pinselcursors im Größenänderungsmodus fest.

Pinsel - Wähle den letzten Pinsel, wenn eine Farbe aus der Palette ausgewählt wird.

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass der zuletzt verwendete Pinsel automatisch ausgewählt wird, nachdem Sie eine Farbe aus der Farbpalette ausgewählt haben.

- Nasse Ebene anzeigen, wenn Sie das Wasser- oder Trockenwerkzeug verwenden. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass die Wasser- und Trockenwerkzeuge automatisch den Modus "Nass anzeigen" aktivieren.
- Immer "Stiftneigung / -drehung" statt "Bewegungsrichtung folgen" im Pinselgenerator verwenden

Aktivieren Sie diese Option, damit die Pinselform der Stiftneigung oder -drehung folgt, auch wenn "Bewegungsrichtung folgen" für die Pinselrotation ausgewählt ist.

Pinselvoreinstellungen - Inaktive Werte für Mengenparameter verwenden

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie zuvor eingestellte Werte für Mengenparameter verwenden möchten, die inaktiv sind (aus der Benutzeroberfläche ausgeblendet).

- Warnung "Änderungen als Standard speichern" anzeigen

Wenn Sie die im Pinsel vorgenommenen Änderungen als Standardeinstellungen speichern, gibt Rebelle eine Warnung aus, dass die vorherigen Einstellungen überschrieben werden. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass diese Warnung jedes Mal erscheint, wenn Sie Änderungen als Standard speichern.

Beschleunigungsmesser - Stellen Sie die Empfindlichkeit des Beschleunigungsmessers ein (1-10)

Je höher die Zahl, desto empfindlicher wird die Neigung des Tablets, was zu einem schnelleren Aquarellfluss führt.

Passen Sie die Tastaturkürzel für Deckkraft / Wasser / Druck an

Stellen Sie die Empfindlichkeit der Einstellung dieser Parameter mit dem in den Tastaturvoreinstellungen festgelegten Tastaturkürzel ein.

Transformation - Legen Sie einen benutzerdefinierten Einrastwinkel fest, wenn Sie einen transformierten Bereich mit dem Tastaturkürzel Shift drehen.

Cursorposition glätten - Stellen Sie die Glättung für eine Stift- oder Mausposition ein.

Farbe Voreinstellungen

Größe des Farbe-Nach-zeichnen-Tools

Wählen Sie die durchschnittliche Stich-probengröße der Farb-verfolgung (1 Pixel, 3x3 Pixel, 5x5 Pixel).

Farbe mischen

- Empfindlichkeit von Mischen der Farbe ein-stellen (1-100).

Die Empfindlichkeit beein-flusst die Anzahl der Schritte zwischen zwei gemischten Farben. Wenn die Empfindlichkeit niedrig ist, werden weniger Schritte (Klicks) benötigt, um die zweite Mischfarbe zu erreichen. Wenn die Empfindlichkeit hoch ist, sind mehr Klicks erforderlich, um die zweite Mischfarbe zu erreichen.

- Farbe auch bei Mausbewegung auswählen und mischen

Schalten Sie diese Option aus, um das Auswählen und Mischen von Farben bei Mausbewegungen zu deaktivieren. Die Farben werden nur durch Klicken mit einer Maustaste oder einem Stift ausgewählt und gemischt.

Farbe mit Tastenkombination einstellen - Stellen Sie die Empfindlichkeit für eine Farbeinstellung ein (1-10). Die Empfindlichkeit beeinflusst den Abstand zwischen zwei Farben. Wenn die Empfindlichkeit hoch ist, wird der Abstand zwischen den beiden Farben auf der Farbpalette kleiner.

Nässe zeigen - Stellen Sie die Farbe der Nassvorschau im Modus "Nass zeigen" ein. Schablonen - Stellen Sie die benutzerdefinierte Farbe der Schablonen und ihre Deckkraft ein (1-100).

Auswahl - Stellen Sie die benutzerdefinierte Farbe der Auswahl und ihre Deckkraft ein (1-100).

Farbmanagement Voreinstellungen

Standard Farbprofil für neues Kunstwerk

Wählen Sie das Standard-Farbprofil, das für ein neues Bildmaterial gelten soll. Das Dropdown-Menü bietet alle in Ihrem System installierten RGB-Farb-profile an. Wenn Sie nicht möchten, dass das Bildmaterial ein Farbprofil hat, lassen Sie die Option "Kein Farbmanagement" ausgewählt.

Generell - Zeigt das aktuell ausgewählte Profil an.

- Wählen Sie die Wieder-gabeabsicht:

Wahrnehmungsorientiert / Relativ farbmetrisch / Sättigung / Absolut farbmetrisch.

- Schwarzpunktkompensation - Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Schwarzpunktkompensation verwenden möchten.

Richtlinien - Dateihandhabung

Wählen Sie aus, wie das Farbmanagement beim Öffnen der Datei erfolgen soll.

- Bilder ohne Profil einfügen/importieren

Wählen Sie, wie das Farbmanagement bei eingefügten und importierten Dateien ohne Farbprofil erfolgen soll.

Bildschirm - Monitorprofil

Wählen Sie das Farbprofil für Ihren Monitor.

Wiedergabeabsicht: Wahrnehmungsorientiert / Relativ farbmetrisch / Sättigung / Absolut farbmetrisch.

Proof Farben - Soft-Proofing-Profil

Wählen Sie das Farbprofil für das Soft-Proofing.

Wiedergabeabsicht: Wahrnehmungsorientiert / Relativ farbmetrisch / Sättigung / Absolut farbmetrisch für Soft-Proofing-Farben.

- Schwarzpunktkompensation

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Schwarzpunktkompensation beim Softproofing von Farben verwenden möchten.

- Gamut-Warnung - Wählen Sie die Farbe der Gamut-Warnung.

Tablet Voreinstellungen

Tablet-Optionen - Wählen Sie aus, ob Ihr Tablet eine Maus- oder Stiftposition und ein Wacom-Gerät (WinTab), ein Microsoft Ink-Gerät oder Windows 8+ Zeigereingabe verwenden soll.

Wählen Sie "Windows 8+ Pointer Input", wenn Sie sowohl mit Stift als auch mit Touch arbeiten und eine Software eines Drittanbieters wie Tablet Pro verwenden.

Nachdem Sie diese Einstellungen geändert haben, ist ein Neustart der Software erforderlich.

- Stiftneigung umkehren Wählen Sie diese Option, um die Neigung des Stifts umzukehren. Verwenden Sie diese Option, wenn die Neigung Ihres Stiftes nicht mit der Neigung in Rebelle übereinstimmt. Stellen Sie unter "Neigung Drehung Offset" den Winkel der Neigungsverschiebung ein.
- Touch-Gesten aktivieren

Aktivieren oder deaktivieren Sie die Touch-Unterstützung in Rebelle. Es ist möglich, nur die Einzelberührung zu aktivieren, oder die Multi-Touch-Unterstützung zu aktivieren.

- Verwendung von Leinwanddrehung
- Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie die Leinwand nicht mit Multi-Touch drehen möchten. Multi-Touch funktioniert trotzdem zum Skalieren und Verschieben.
- Empfindlichkeit des Touchpads Legen Sie die Empfindlichkeit für Touchpads und Trackpads fest (1-100%) - bei höheren Werten ist die Empfindlichkeit der Aktion "Bewegen" bei Berührung auf Trackpads größer.
- Glättung des Stiftdrucks Stellen Sie die Druckglättung für Ihre Linien ein. Bei der Einstellung "Min" gibt es eine minimale Glättung, wenn ein anderer Druck zum Zeichnen der Linie verwendet wird. Bei der Einstellung "Max" ist der Übergang zwischen verschiedenen Drücken in der Linie glatter.
- **Stiftdruckempfindlichkeit** Stellen Sie die Empfindlichkeit des Druckstiftes ein. Bei der Einstellung "Soft" wird weniger Druck benötigt. Bei der Einstellung "Fest" ist mehr Druck erforderlich.

Tastatur Voreinstellungen

Legen Sie benutzerdefinierte Tastenkombinationen in den Tastaturvorgaben fest. Öffnen Sie die Tastaturvoreinstellungen über das Menü: "Bearbeiten > Tastaturkurzbefehle" oder über die Tastenkombination "Alt + Shift + K".

Klicken Sie auf **Standard setzen**, um den ausgewählten Tastaturbefehl zurückzusetzen, klicken Sie auf **[x]**, um den ausgewählten Tastaturbefehl zu löschen.

Um mehrere Tastenkombinationen für eine Aktion hinzuzufügen, klicken Sie auf [+].

- Menü "Tastenkombinationen":
- Tastenkombinationen importieren Öffnen Sie zuvor gespeicherte Tastenkombinationen.
- **Tastenkombinationen exportieren** Aktuelle Tastenkombinationen als eine benutzerdefinierte .xml-Datei speichern.
- **Alle zurücksetzen** Klicken Sie auf "Alle zurücksetzen", um alle Tastenkombinationen auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Klicken Sie auf "**OK**", um die in den Voreinstellungen vorgenommenen Änderungen zu bestätigen, oder auf "**Abbrechen**", wenn Sie dies nicht wünschen.

Sehen Sie sich die Tastenkombinationen von Rebelle am Ende dieses Handbuchs im Abschnitt "Tastaturbefehle" an.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Einstellungen von Rebelle: <u>Preferences</u>.

Mit dem Malen beginnen

Optionen für den Arbeitsablauf

Beginnen Sie ein neues Bild mit einer leeren Leinwand

- 1. Klicken Sie auf "Datei > Neu ..." und ein Fenster "Neues Bild" wird angezeigt.
- 2. Legen Sie die Breite und Höhe des Bildes, die Leinwandtextur, die Farbe und die DPI des Bildes fest.
- 3. Wählen Sie die Pinselfarbe aus dem Panel Farbe oder Farbsatz.
- 4. Wählen Sie das Werkzeug, stellen Sie die Pinselgröße und andere Parameter im Panel "Eigenschaften" ein und beginnen Sie mit dem Malen.

Beginnen Sie mit einem Foto oder einem Referenzbild

- 1. Klicken Sie auf "Datei > Öffnen ..." und wählen Sie Ihr Referenzbild.
- 2. Klicken Sie im Ebenen-Panel auf "Ebene hinzufügen", um eine neue Ebene über der Referenzebene zu erstellen.
- 3. Wählen Sie die Pinselfarbe im Panel "Farbe" oder "Farbsatz" aus.
- 4. Wählen Sie das Werkzeug, stellen Sie die Pinselgröße und andere Parameter im Panel "Eigenschaften" ein und beginnen Sie mit dem Malen.

Sie können eine zuvor gescannte oder in einer Fremdsoftware gezeichnete Skizze im Format .png, .jpg, .bmp, .tif und .psd importieren, indem Sie auf "*Menü > Datei > Importieren ...*" klicken.

Sie können auch ein Bild aus einer beliebigen Anwendung oder einem Internetbrowser per **Drag & Drop** direkt in Rebelle als neue Ebene einfügen.

Arbeiten mit Wasser

Beim Malen mit einem nassen Medium (Aquarell-, Acryl- und Tuschestift) können Sie die Menge des zu verwendenden Wassers einstellen. Mit mehr Wasser verteilt sich die Farbe schneller auf der Ebene und nasse Farben werden gemischt.

Nicht nur Farben können nass gemacht werden, mit der Schaltfläche "Ebene nass machen" (im Ebenen-Panel) können Sie die gesamte Ebene nass machen. Wie das Bild gemischt und getrocknet wird, hängt von dem Wasser und der Nässe der darunter liegenden Leinwand ab.

Um zu sehen, ob oder wo ein Bild nass ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **Wass** anzeigen". Eine hellblaue Farbe zeigt die Nässe der Leinwand und der Farbe an - je mehr Wasser aufgetragen wird, desto dunkler wird die blaue Farbe angezeigt.











Trocknen der Schicht

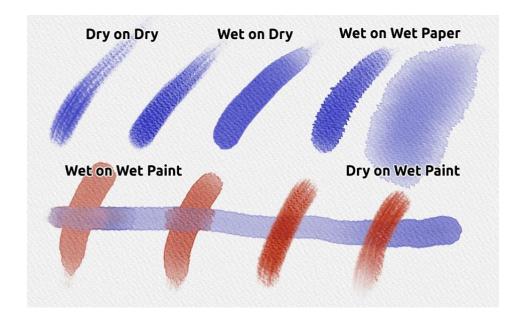
Um Ihren Malprozess zu beschleunigen, haben wir 2 Funktionen implementiert:

Die Schaltfläche **SSS** "**Ebene trocknen**" trocknet die aktive Ebene vollständig mit ihrem gesamten Inhalt - Malerei, Leinwand und aufgetragenes Wasser.

Sie können die Schaltfläche **Schnelles Trocknen** verwenden, wenn das Wasser aus der aktiven Ebene entfernt werden soll, die Leinwand aber nass bleiben soll.

TIPP: Sie können die Flüssigkeitssimulation während des Malens jederzeit anhalten, indem Sie im Ebenen-Panel auf die Schaltfläche "Ausbreitung anhalten" klicken: [D]/ [II] . Wenn die Ausbreitung pausiert ist, wird die Schaltfläche hervorgehoben.

Sie können verschiedene Maltechniken verwenden, um verschiedene Effekte zu erzielen. Auf dem folgenden Bild sehen Sie, wie verschiedene Kombinationen miteinander interagieren. Je feuchter die Leinwand und die Farbe sind, desto mehr Farbe verläuft. Trockene Werkzeuge (Pastell, Bleistift, Marker und Airbrush) diffundieren jedoch nicht auf weniger nasser Farbe; sie diffundieren je nachdem, wie nass Ihr Bild ist.



Wenn Sie mehr über die richtige Aquarelltechnik erfahren möchten, empfehlen wir Ihnen, sich unsere Tutorials auf <u>YouTube</u> anzusehen.

Optionen für "Nachverfolgung"

Mit Rebelle können Sie Gemälde erstellen, indem Sie Farben aus einem ausgewählten Bild nachzeichnen. Sie können Bilder direkt aus einer beliebigen Quelle - Ordner, Browser oder Webseite - per Drag-and-Drop ziehen und sie werden als neue Ebene geöffnet. Mit einer Nachverfolgungsoption können Sie vorhandene Bilder auf Ihre Weise neu erstellen.

Bei der Farbabtastung wird die Farbe für jeden Strich aufgetragen. Das bedeutet, dass jeder Pinselstrich das Farbpigment des ersten "Klicks" aufnimmt und verwendet, bis Sie einen weiteren Klick ausführen.

Rebelle zeichnet nicht alle Farben aus einer Referenzabtastungsebene während eines einzelnen Strichs nach.

So können Sie ein vorhandenes oder importiertes Bild nachzeichnen:

- 1. Klicken Sie auf "*Menü > Datei > Importieren ...*", um das Dialogfeld "Importieren" zu öffnen. Ein Bild wird als neue Ebene importiert. Sie können ein Bild auch direkt per Drag & Drop aus einem beliebigen Ordner oder einem Browser ziehen.
- 2. Wählen Sie diese Ebene aus und klicken Sie auf "Menü > Ebene > Bezugsebene". Eine Ebene wird als Referenz-Tracing-Ebene festgelegt (ein Buchstabe "T" erscheint auf der Ebene). Diese Ebene dient als Orientierungshilfe für Formen und Farben, während Sie malen. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Um die Farben des nachgezeichneten Bildes auf diese Ebene zu übertragen, aktivieren Sie sie als "Beeinflusste Ebene" entweder über "Menü > Ebene > Beeinflusste Ebene" oder durch Klicken auf im Ebenen-Panel.
- 3. Jetzt können Sie die Farben aus Ihrem Referenzbild in eine aktive Ebene nachzeichnen.

Wenn die Farbabtastung nicht ausgewählt ist, können Sie mit anderen Farben malen. Heben Sie die Auswahl der Abtastungsebene über "*Menü > Ebene > Abtastungsebene*" auf.

Die Abtastungsebene ist standardmäßig gesperrt, um sie vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Sie können die Sperrung der Ebene aufheben, indem Sie auf die Schaltfläche "Sperren" klicken.

Arbeiten mit Auswahlen

In Rebelle können Sie einfach einen Bereich auf der Leinwand auswählen, um bestimmte Operationen nur innerhalb dieses ausgewählten Bereichs durchzuführen. Auswahlen dienen als Maskierungswerkzeug, das die Bereiche der Leinwand, die Sie nicht verändern möchten, abblockt.

Zu den Operationen, die mit der Auswahl in Rebelle durchgeführt werden können, gehören Malen, Transformieren, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen. Es ist auch möglich, eine Schablone aus einer Auswahl zu erstellen.

Wenn eine Auswahl aktiv ist, wird sie auf der Leinwand durch Striche umrandet. Alles innerhalb des umrandeten Bereichs ist ausgewählt, alles außerhalb ist nicht ausgewählt.

Malen innerhalb der Auswahl

Erstellen Sie mit dem Auswahlwerkzeug eine einfache Maske auf der Leinwand. Wählen Sie zwischen rechteckiger, elliptischer, polygonaler, Freihand- oder Zauberstabauswahl und erstellen Sie eine Auswahl auf der Leinwand. Sie malen innerhalb der Auswahl, während der äußere Bereich unberührt bleibt. Um auf den Bereichen außerhalb der Auswahl zu malen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Auswahl umkehren" im Bedienfeld "Eigenschaften der Auswahl".

HINWEIS: Sie können Ihre aktuelle Auswahl schnell über die Schaltfläche ("Auswahl anzeigen" im Ebenen-Panel oder durch Antippen der Tastenkombination "Q" anzeigen. Der nicht aktive Bereich auf der Leinwand ist rot gefärbt.

Auswahl umwandeln

Wählen Sie bestimmte Teile Ihres Bildes mit dem Auswahlwerkzeug aus. Um diese Auswahl zu transformieren, klicken Sie auf das Transformieren-Werkzeug im Werkzeuge-Panel oder die Tastenkombination "Strg + T" unter Windows oder "Cmd + T" unter macOS. Sie können die Auswahl horizontal oder vertikal verschieben, skalieren, rotieren oder spiegeln.

Mehr zum Thema "Umwandlung" finden Sie im Abschnitt "Eigenschaften des Transformationswerkzeugs".

HINWEIS: Wenn ein Teil des Bildes auf der Ebene ausgewählt und transformiert wird, wird der transformierte Bereich beim Bestätigen der Transformation auf einer neuen Ebene platziert. Wenn das gesamte Bild auf der Ebene ausgewählt und transformiert wird, bleibt es in derselben Ebene.

Auswahl ausschneiden, kopieren und einfügen

Sie können einfache Ausschneide-, Kopier- und Einfügefunktionen auf dem ausgewählten Bereich der Leinwand ausführen, entweder über das Menü "Bearbeiten" oder über Tastaturkürzel.

Verwenden Sie "Strg + X" / "Cmd + X" zum **Ausschneiden** der Auswahl und "Strg + V" / "Cmd + V" zum **Einfügen** der Auswahl. Sie können auch über das Menü "Bearbeiten" ausschneiden und einfügen. Ihre Auswahl wird in eine separate Ebene eingefügt.

Verwenden Sie "Strg + C" / "Cmd + C", um die Auswahl zu **kopieren** und "Strg + V" / "Cmd + V", um die Auswahl **einzufügen**. Sie können auch über das Menü "Bearbeiten" kopieren und einfügen. Ihre Auswahl wird in eine separate Ebene eingefügt.

Alle auswählen / Alle abwählen

Wählen Sie den Inhalt der aktuellen Ebene mit der Tastenkombination "*Strg + A*" / "*Cmd + A*", über das Eigenschaftsfenster "Auswahl" oder über das *Menü "Bearbeiten > Alles auswählen"* aus.

Deselektieren Sie die aktuelle Auswahl mit dem Tastaturkürzel "*Strg + D*" / "*Cmd + D*", über das Eigenschaftsfenster "Auswahl" oder über das *Menü "Bearbeiten > Alles deselektieren"*. Sie können diese Tastenkombinationen jederzeit über das *Bedienfeld "Voreinstellungen > Tastatur > Bearbeiten"* ändern.

Auswahl umkehren

Invertiert die aktuelle Auswahl. Der ausgewählte Bereich wird inaktiv. Invertieren Sie die Auswahl mit dem Tastaturkürzel "Strg + Shift + I" / "Cmd + Shift + I" oder über das Menü "Bearbeiten > Auswahl invertieren".

Sie können den Tastaturbefehl jederzeit über das "Einstellungsfeld > Tastatur > Bearbeiten" ändern.

Schablone aus Auswahl erstellen

In Rebelle können Sie über das Panel-Menü "Schablonen" eine Schablone aus Ihrer Auswahl erstellen. Zeichnen Sie Ihre Auswahl auf der Leinwand und bestätigen Sie die Auswahl, gehen Sie dann zum Menü des Schablonen-Panels und klicken Sie auf "Schablone aus Auswahl erstellen". Die neue Schablone wird automatisch erstellt und zum Schablonen-Panel hinzugefügt. Auf diese Weise können Sie einen bestimmten Bereich der Leinwand ausblenden (ähnlich wie bei der Verwendung von Maskierflüssigkeit).

Arbeiten mit Lineal und Perspektivwerkzeugen

Gerade Linie mit Shift-Taste

Der einfachste Weg, in Rebelle eine gerade Linie zu zeichnen, ist das Drücken der "Shift"-Taste, während Sie ein beliebiges Zeichenwerkzeug verwenden. Das Drücken der *Shift*-Taste legt ein Ende des Lineals fest. Legen Sie das andere Ende manuell fest, drücken Sie die Maustaste oder einen Stift und zeichnen Sie natürlich die Linie zwischen diesen beiden Punkten.

Das Werkzeug rastet an der vertikalen und horizontalen Position ein, wenn es sich in der Nähe des rechten Winkels befindet - um dies zu deaktivieren, halten Sie die Tasten "Shift + Strg" gedrückt.

Lineal-Werkzeug



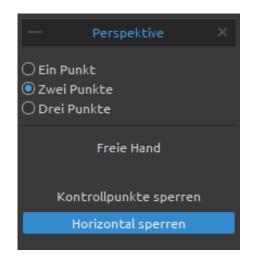
Aktivieren Sie das Werkzeug "Lineal" im Menü "Bearbeiten" oder durch Drücken von "*Shift + R*".

Das Lineal-Werkzeug besteht aus drei Kontrollpunkten. Positionieren Sie das Lineal auf der Leinwand, indem Sie auf den mittleren Kontrollpunkt klicken und ihn ziehen, ohne den Winkel zu ändern.

Freie Hand - Aktivieren Sie Freihand, um die geraden Linien wie von Hand gezeichnet aussehen zu lassen.

Kontrollpunkte sperren - Sperren Sie die Steuerpunkte des Lineals, um ein versehentliches Verschieben der Punkte zu verhindern.

Perspektiv-Werkzeug



Aktivieren Sie das Werkzeug "Perspektive" im Menü "Bearbeiten" oder durch Drücken von "*Shift + P*".

Wählen Sie zwischen **Ein-, Zwei- oder Dreipunkt- perspektive**.

Freie Hand - Aktivieren Sie Freihand, um den geraden Linien einen handgezeichneten Charakter zu verleihen.

Steuerpunkte sperren - Sperrt die Steuerpunkte des Perspektivwerkzeugs, um ein versehentliches Verschieben der Punkte zu verhindern.

Horizontal sperren - Sperrt die Perspektive in der Horizontalen.

Arbeiten mit Maskierungswerkzeugen

Rebelle bietet mehrere Möglichkeiten, eine Maske auf der Ebene zu erstellen: Schablonen, Auswahlen und Maskierungsflüssigkeitsebene:

Schablonen - Schablonen sind Werkzeuge, die verwendet werden, um ein bestimmtes Muster, Formen oder Linien auf der Leinwand zu platzieren. Eine Schablone funktioniert wie ein dünnes Blatt Papier oder Plastik, aus dem ein Muster oder Buchstaben ausgeschnitten werden, um das ausgeschnittene Design auf der darunter liegenden Fläche zu erzeugen, indem Farbe durch die Schnitte aufgetragen wird. Rebelle wird mit Standardschablonen geliefert, die Sie unter dem Panel "Schablonen" finden. Sie können benutzerdefinierte Schablonen aus einer Bilddatei, aus einer Ebene oder aus einer Auswahl über das Menü des Schablonen-Panels erstellen.

Auswahlen - Auswahlen sind einfache Maskierungswerkzeuge, mit denen Sie Bereiche der Leinwand, die Sie nicht verändern möchten, ausblenden können. Sobald ein Bereich ausgewählt ist, sind die Operationen, die Sie ausführen, auf diesen speziellen Bereich beschränkt. Wenn Sie z. B. einen Bereich auswählen und malen, wird die Farbe nur innerhalb des ausgewählten Bereichs aufgetragen. Sie können auch mit der Freihandauswahl eine Auswahl malen und daraus über das *Panel-Menü "Schablonen > Schablone aus Auswahl erstellen*" eine Schablone erstellen. Die neue Schablone wird automatisch erstellt und zu Ihrer "Schablonen"-Liste hinzugefügt.

Maskierungsfluidebene im Ebenen-Panel - Verwenden Sie die Maskierungsfluidebene, um deckende Pixel auf der ausgewählten Ebene zu fixieren. Diese Ebene dient als Maskierungsebene und wird mit dem Buchstaben "M" gekennzeichnet. Wenn Sie auf der "Beeinflussten Ebene" (.) malen, werden alle Pixel von der "Maskierungsfluidebene" maskiert. Auf diese Weise lassen sich Skizzen und Bilder schnell und einfach einfärben. Sie können andere Ebenen aktivieren, um die Maskierungsebene zu berücksichtigen, indem Sie auf den Punkt im rechten Teil der Ebene klicken.

TIPP: Die Maskierungsfluidebene ist nützlich, um Bilder einzufärben. Beispiel: Malen oder importieren Sie ein beliebiges Schwarz-Weiß-Bild (Clipart) in Ebene 1. Sie können den Filter "Weiß nach Alpha" aus dem Menü "Filter" verwenden, wenn das Bild keinen Alphakanal hat. Fügen Sie eine neue Ebene 2 hinzu. Legen Sie Ebene 1 als "Maskierungsflüssigkeitsebene" und Ebene 2 als "Beeinflusste Ebene" fest.

Verwenden Sie "Ebene befeuchten" aus dem Bedienfeld "Ebenen" auf Ebene 2, so dass die Ebene komplett nass ist.

Dann malen Sie mit Wasserfarben auf Ebene 2, die Wasserfarbe wird im Wasser verteilt, und Ebene 1 verhält sich wie eine Maskierungsflüssigkeit. Sie können auch auf Ebene 1 malen (entsperren Sie die Ebene) und die Maskierungsränder neu malen.

Multi-Touch-Unterstützung

Die Multi-Touch-Unterstützung ist sowohl für Windows als auch für Mac OS verfügbar und bietet erweiterte Unterstützung für Tablets mit Touch- und Multi-Touch-Displays. Sie können das Ansichtsfenster, einzelne Ebenen oder Schablonen schwenken, drehen und zoomen. Dies bietet eine nahtlose und reaktionsschnelle Art der Positionierung und Navigation auf der Leinwand.



Verwenden Sie zwei Finger, um die Leinwand gleichzeitig **zu drehen und zu verschieben**, indem Sie sie in einer kreisförmigen Bewegung bewegen und gleichzeitig über das Tablet streichen. Gleichzeitig können Sie das Ansichtsfenster **zoomen**, indem Sie die Finger zusammenziehen oder auseinanderziehen.



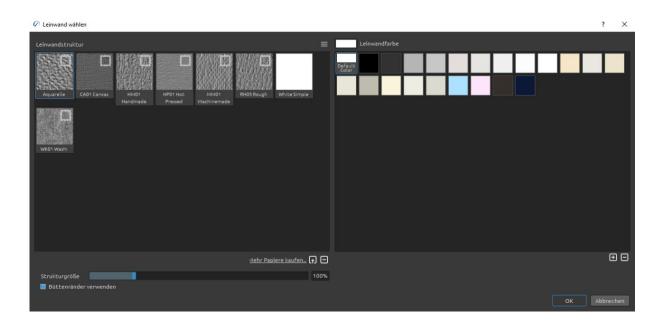
Um einen Finger für eine beliebige Aktion zu verwenden, aktivieren Sie zunächst die "Einzelberührung", indem Sie zu *"Bearbeiten > Voreinstellungen > Tablet"* gehen.

Sie können dann standardmäßig einen Finger als **Verschiebewerkzeug** verwenden.

Sie können es auf ein beliebiges anderes Werkzeug (z. B. Mischen) einstellen, indem Sie in das "Voreinstellungsfenster > Tastatur > Werkzeuge (halten)" gehen und es auf "Berühren" einstellen.

Kunstleinwände

Es gibt verschiedene Standard-Leinwandtexturen und Leinwandfarben, die Sie im Fenster "Leinwand auswählen" auswählen können:



/ Importieren oder entfernen Sie die Leinwandtextur in / aus dem Fenster "Leinwandtextur".

Mehr Papiere kaufen ... - Klicken Sie, um zu unserer Webseite weitergeleitet zu werden, wo Sie weitere Papiere erhalten können.

Sie können die Textur mit dem Schieberegler **Texturskalierung** skalieren.

Büttenränder verwenden - Wählen Sie aus, ob Sie abgerundete Ränder auf das ausgewählte Papier anwenden möchten (Papiere mit abgerundeten Rändern sind mit dem Symbol gekennzeichnet).

Leinwandtexturgruppen - Sie können neue Leinwandtexturgruppen über das *Menü* "Leinwandtextur > Gruppe hinzufügen" oder über die "rechte Maustaste > Gruppe hinzufügen" erstellen. Benennen Sie die Gruppe um, indem Sie auf ihren Namen doppelklicken, den neuen Namen der Gruppe eingeben und auf <Enter> klicken. Um die Gruppe auszublenden, klicken Sie auf den Pfeil auf der linken Seite der Leinwandtextur-Gruppe.

Sie können die ausgewählte Gruppe über das *Menü "Leinwandtextur > Gruppe entfernen"* entfernen.

Leinwandfarbe - Wählen Sie die Leinwandfarbe aus der Systemfarbpalette. **Standardfarbe** - Wählen Sie die Standardfarbe für das ausgewählte Papier.

Hinzufügen oder Entfernen von Leinwandfarbe zum/vom Fenster "Leinw	/andfarbe".
--	-------------

■ Menü "Leinwandtextur" - Fügen Sie eine neue Texturgruppe hinzu oder entfernen Sie die ausgewählte Texturgruppe.

HINWEIS 1: Die Textur der Leinwand wirkt sich darauf aus, wie sich Pinsel und Werkzeuge beim Malen, Mischen, Radieren oder bei der Verwendung aller verfügbaren Werkzeuge verhalten.

HINWEIS 2: Leinwandtexturen sind über das Menü "Hilfe" > "Bibliotheksordner anzeigen" zugänglich, wo Sie jede nahtlose Textur in den Ordner "Papers" einfügen können. Neustart einer Anwendung, um neue Leinwände neu zu laden.

Klicken Sie abschließend auf "**OK**", um zu bestätigen, oder auf "**Abbrechen**", wenn Sie sich dagegen entscheiden.

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie mehr über Rebelle's Papiere & Dekorkanten in diesem Video: <u>Canvas Size, Image Size, Crop Tool, Papers & Deckled Edges</u>.

Farbmanagement

Das Farbmanagement ist das gesamte System auf Ihrem Computer, das für die genaue Farbkommunikation zwischen Hardware und Software verwendet wird. Jedes Gerät, mit dem Sie einen Entwurf oder ein Foto bearbeiten (z. B. eine Digitalkamera, ein Scanner, Monitore, Drucker usw.), hat seine eigenen Farbeinstellungen. Wenn Sie diese Vorgaben beim Öffnen, Bearbeiten oder Speichern ignorieren, können die Farben des Bildes beschädigt werden.

Das Farbmanagement beschreibt die Eigenschaften der Eingänge Ihrer Digitalkamera, um die Darstellung eines Bildes auf dem Monitor zu steuern oder um den exakten Ausdruck dessen einzustellen, was Sie auf dem Monitor sehen. Es ist auch notwendig, um Bilder von einer Software zu einer anderen zu übertragen, ohne dass es zu Problemen mit Farbabweichungen kommt. Mit Rebelle können Sie die Farben über die ICC-Profile verwalten.

Einrichten des ICC-Profils über New Artwork Window

Beim Erstellen eines neuen Bildes über "Datei > Neu" können Sie aus einer Liste von RGB-Farbprofilen auswählen. Diese Profile werden von Rebelle automatisch von Ihrem System erkannt. Wenn Sie ein anderes ICC-Profil verwenden möchten, müssen Sie dieses zunächst auf Ihrem System installieren.

Wenn Sie das Farbmanagement nicht nutzen und Ihren Rebelle-Grafiken kein Profil zuweisen möchten, wählen Sie "Kein Farbmanagement". Diese Option verwendet Ihr Monitorprofil als Arbeitsraum. Sie entfernt alle eingebetteten Profile beim Öffnen von Bildern und kennzeichnet diese beim Speichern nicht.

Profil zuweisen ...

Weisen Sie Ihrem aktuellen Dokument über das *Menü "Bearbeiten > Profil zuweisen ..."* ein Profil zu.

Mit "Profil zuweisen ..." können Sie ein Bild mit einem bestimmten Profil kennzeichnen oder die Kennzeichnung eines Bildes aufheben, indem Sie sein Profil entfernen. Es werden keine Konvertierungen vorgenommen, sondern es wird lediglich eine Beschreibung an die Zahlen im Bild angehängt bzw. entfernt.

Verwenden Sie "*Profil zuweisen ...*", um zu entscheiden, welches RGB-Farbprofil Ihrem aktuellen Dokument zugewiesen werden soll. Sie können die Ergebnisse der Anwendung verschiedener Profile in der **Vorschau** sehen.

Das Dialogfeld "Profil zuweisen ..." bietet diese Optionen:

- **Profil verwerfen (kein Farbmanagement)** Wenn Sie ein getaggtes Dokument haben, können Sie wählen, das aktuelle Profil zu verwerfen.
- **Bevorzugtes Profil** Wählen Sie das bevorzugte RGB-Profil, das Sie zuvor im Fenster "Neues Bild" oder über die Farbmanagement-Voreinstellungen ausgewählt haben.
- **Profil** Wählen Sie aus den Listen der verfügbaren RGB-Farbprofile. Die Zahlen im Bild werden beibehalten, aber sie werden entsprechend dem von Ihnen zugewiesenen Profil interpretiert.

In Profil konvertieren ...

Konvertieren des aktuellen Dokuments in ein Profil über das *Menü "Bearbeiten > In Profil konvertieren ..."*.

Mit "In Profil konvertieren ..." können Sie ein Dokument aus seinem Profilbereich (oder, im Falle eines nicht markierten Dokuments, aus dem aktuellen Arbeitsbereich) in einen beliebigen anderen Profilbereich konvertieren, wobei Sie die volle Kontrolle darüber haben, wie die Konvertierung durchgeführt wird.

Das Dialogfeld "In Profil konvertieren ..." zeigt das Quellprofil an und lässt Sie ein Zielprofil und andere Optionen angeben. Es ermöglicht Ihnen eine **Vorschau** der Ergebnisse, so dass Sie die Auswirkungen der Konvertierung vor dem Bestätigen sehen können.

Das Dialogfeld "In Profil konvertieren ..." bietet diese Optionen:

- Ziel Wählen Sie das Zielfarbprofil.
- **Wiedergabeabsicht** Der Farbraum (Gamut) ist der Farbraum, den ein Gerät wiedergeben kann. Der Zweck für das Rendern entscheidet, was mit den Farben außerhalb des Gamuts geschehen soll:
 - **Wahrnehmend** Bei "Wahrnehmend" werden Farben in der Regel entsättigt, um ihr wahrgenommenes Verhältnis zu erhalten. Dies kann für sehr weiche Übergänge zwischen Farben sorgen.
 - **Relativ farbmetrisch** "Relativ farbmetrisch" versucht, Farben mit so wenig Entsättigung wie möglich zu reproduzieren. Farben, die außerhalb des Gamuts liegen, werden auf den nächstgelegenen Punkt innerhalb des Gamuts verschoben.
 - **Sättigung** "Sättigung" ist ähnlich wie "Wahrnehmungsorientiert", mit dem Unterschied, dass mehr Sättigung auf Kosten der Farbtongenauigkeit erhalten wird.

- Absolut farbmetrisch "Absolut farbmetrisch" versucht, Farben skaliert auf den Weißpunkt des Quellfarbraums zu reproduzieren. Dies wird hauptsächlich beim Proofen von Farben verwendet.
- **Schwarzpunktkompensation verwenden** Die Schwarzpunktkompensation (BPC) hilft, Schattendetails bei der Konvertierung zwischen Quell- und Zielfarbraum zu erhalten.

Farbmanagement in den Voreinstellungen einrichten

Öffnen Sie die Farbmanagement-Voreinstellungen über das *Menü "Bearbeiten > Farbmanagement"* oder über den Tastaturbefehl "*Strg + Shift + K*" unter Windows / "*Cmd + Shift + K*" unter macOS:

Standard-Farbprofil für neue Kunstwerke

Standardprofil - Wählen Sie eine Standard-RGB-Profileinstellung für Ihre nächsten neuen Kunstwerke.

Allgemein

Aktuelles Profil - Zeigt das aktuelle Profil des Bildmaterials an.

Wiedergabeabsicht - Wählen Sie zwischen Wahrnehmungsorientiert, Relativ farbmetrisch, Sättigung und Absolut farbmetrisch.

Wählen Sie die Verwendung der Schwarzpunktkompensation für den Rendering-Zweck.

Richtlinien

Datei-Öffnungsverhalten - Wählen Sie, was Rebelle beim Öffnen einer neuen Datei mit einem Farbprofil tun soll:

- Eingebettetes Profil beibehalten Rebelle behält automatisch das ursprüngliche eingebettete Profil der Datei bei.
- In bevorzugtes RGB-Farbprofil konvertieren Rebelle konvertiert das Farbprofil automatisch in das bevorzugte RGB-Farbprofil, das in der Software eingerichtet ist.
- Fragen, was zu tun ist Rebelle fragt, was mit dem Farbprofil der Datei geschehen soll.

Bilder ohne Profil einfügen/importieren - Wählen Sie, was Rebelle tun soll, wenn Sie Bilder ohne Farbprofil in die Software einfügen oder importieren:

- sRGB annehmen Rebelle nimmt an, dass das Bild ein sRGB-Farbprofil hat.
- Monitorprofil annehmen Rebelle nimmt an, dass das Bild ein Farbprofil des Monitors hat.
- Arbeitsbereichsprofil annehmen Rebelle nimmt an, dass das Bild ein Farbprofil des Arbeitsbereichs hat.
- Jedes Mal fragen Rebelle fragt jedes Mal, welches Farbprofil den eingefügten und importierten Bildern zugewiesen werden soll.

Anzeige

Monitorprofil - Richten Sie das Profil Ihres Monitors ein.

Wiedergabeabsicht - Wählen Sie zwischen Wahrnehmungsorientiert, Relativ farbmetrisch, Sättigung und Absolut farbmetrisch.

Proof Farben

Soft-Proofing-Profil - Richten Sie das Farbprofil für Soft-Proofing-Farben ein.

Wiedergabeabsicht - Wählen Sie zwischen Perzeptiv, Relativ farbmetrisch, Sättigung und Absolut farbmetrisch.

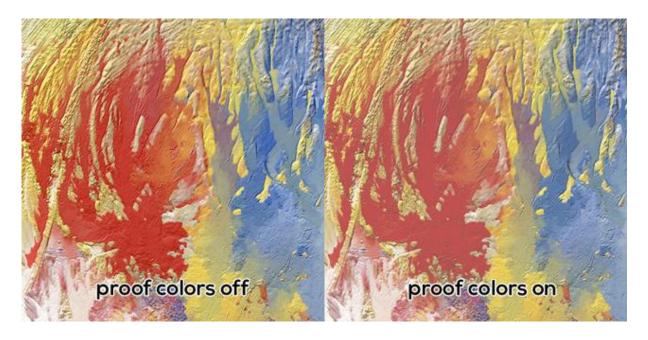
Wählen Sie die Verwendung der **Schwarzpunktkompensation** für die Wiedergabeabsicht.

Gamut-Warnung - Wählen Sie die Farbe für die Gamut-Warnung.

Proof Farben

Mit dem Soft-Proofing können Sie sehen, wie ein Bild aussehen würde, wenn es auf einem anderen Ausgabegerät wiedergegeben würde, z. B. auf einem anderen Monitor oder beim Drucken.

Richten Sie das Softproofing-Farbprofil über die Farbmanagement-Voreinstellungen ein. Aktivieren Sie die Farbproofing-Option über das $Men\ddot{u}$ "Ansicht > Proof-Farben" oder durch Drücken des Shortcuts "Strg + Y" unter Windows / "Cmd + Y" unter macOS.

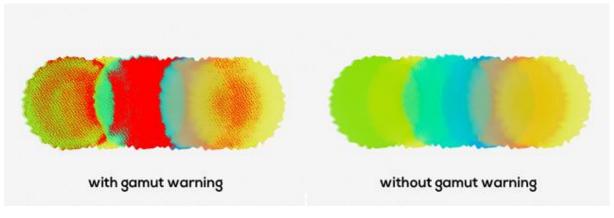


Proof-Farben ausgeschaltet

Proof-Farben eingeschaltet

Gamut-Warnung

Der Farbumfang beschreibt den gesamten Bereich der Farben, die der Drucker reproduzieren kann. Wenn eine Schmuckfarbe nicht innerhalb der vom Benutzer angegebenen Toleranz reproduziert werden kann, zeigt Rebelle die Gamut-Warnung an:



mit Gamut-Warnung

ohne Gamut-Warnung

Aktivieren Sie die Gamut-Warnung über das *Menü "Ansicht > Gamut-Warnung"* oder durch Drücken der Tastenkombination "*Strg + Shift+ Y*" unter Windows / "*Cmd + Shift + Y*" unter macOS.

Erstellen, Öffnen und Speichern von Gemälden

Erstellen eines neuen Gemäldes

Um ein neues Bild zu erstellen, wählen Sie im Menü "Datei" die Option "**Neu ...**". Wenn Sie dies tun, wird das Fenster "Neues Bild" angezeigt. In diesem Fenster können Sie die Größe Ihres neuen Gemäldes festlegen und die Einstellungen der Leinwand wählen, auf der Sie malen möchten. Im Bereich "Bildgrößeninfo" können Sie die Druckinformationen des Bildes, wie Breite, Höhe und DPI, überprüfen.

Wenn Sie auf das **Symbol "Leinwand"** klicken, können Sie die Leinwandtextur, die Farbe und den Texturmaßstab auswählen.

Klicken Sie abschließend auf "**OK**", um ein neues Bild zu erstellen, oder auf "**Abbrechen**", wenn Sie dies nicht tun möchten.

Öffnen eines Gemäldes

Um ein Bild zu öffnen, wählen Sie im Menü "Datei" die Option "**Öffnen** ...". Mit diesem Panel können Sie ein Bild oder ein zuvor gespeichertes Kunstwerk in den Dateiformaten .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif als neues Projekt öffnen.

Klicken Sie abschließend auf "**OK**", um das Bild zu öffnen, oder auf "**Abbrechen**", wenn Sie es nicht öffnen möchten.

Um ein kürzlich gespeichertes Bild zu öffnen, wählen Sie im Menü "Datei" die Option "Zuletzt geöffnet". Mit dieser Option können Sie eines der zuletzt gespeicherten Kunstwerke in den Dateiformaten .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif auswählen.

Speichern eines Gemäldes

Um Ihr Bild zu speichern, verwenden Sie die Option "Speichern ..." im Menü "Datei". Das native Format ist das REB-Dateiformat, das alle Informationen über das Kunstwerk und die Ebenen enthält. Verwenden Sie dieses Format, wenn Sie später mit dem Gemälde weitermachen wollen. Wir empfehlen Ihnen, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern, um Probleme bei der Eingewöhnung in eine neue Software zu vermeiden.

Wenn Sie Ihr Bild mit bestimmten Einstellungen oder in einer Form speichern möchten, die von anderen Anwendungen gelesen werden kann, verwenden Sie die Option

"Speichern unter ..." im Menü "Datei". Sie ermöglicht es Ihnen, Ihr Bild als PSD-, PNG-, TIF-, BMP- oder JPG-Datei zu speichern. Sie müssen die Ebenen nicht zusammenführen, um eine Kopie Ihres Gemäldes für den Druck oder die Darstellung im Internet zu erstellen. Die einzelnen Ebenen werden in den Dateiformaten REB und PSD gespeichert.

HINWEIS: Bitte beachten Sie, dass nur die REB-Datei alle Artwork-Informationen enthält. PSD-, PNG-, TIF- und BMP-Dateien speichern nur Farb- und Transparenzinformationen. Die Transparenz wird nicht im JPG-Format gespeichert.

Klicken Sie abschließend auf "**OK**", um das Bild zu speichern, oder auf "**Abbrechen**", wenn Sie es nicht speichern möchten.

Wiederholtes Speichern - Speichert fortlaufend nummerierte Versionen eines Bildes. Wenn die Funktion "Wiederholtes Speichern" zum ersten Mal verwendet wird, wird "_1" an den Dateinamen angehängt. Bei jedem weiteren Mal wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue fortlaufend nummerierte Datei wird erstellt.

Speichern mit Transparenz

Sie können Ihre Arbeit mit einem transparenten Hintergrund von Rebelle speichern, indem Sie die Ebene "Leinwand" ausblenden, die als Hintergrund für alle Ebenen dient. Um die Leinwand auszublenden, klicken Sie im Ebenen-Panel auf das "Auge" neben der Ebene "Leinwand". Eine solche Arbeit kann in einem PNG-Dateiformat mit Transparenz gespeichert werden.

Schließen der Anwendung

Wenn Sie eine Anwendung schließen möchten, können Sie je nach Betriebssystem aus den folgenden Optionen wählen:

Windows-Anwender

- klicken Sie auf Datei-Menü > Beenden, oder
- drücken Sie die Schließen-Schaltfläche in der oberen rechten Ecke einer Anwendung, oder
- verwenden Sie eine TastenkombinationStrg + W, Strg + Q, Strg + F4 oder Alt + F4

Mac OS-Anwender

- klicken Sie auf Rebelle-Menü > Beenden, oder
- drücken Sie die Beenden-Schaltfläche in der oberen linken Ecke einer Anwendung, oder
- verwenden Sie einen Shortcut Cmd + W,
 Cmd + Q oder Cmd + F4

HINWEIS: Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Kunstwerk zu speichern, bevor Sie eine Anwendung schließen.

Veröffentlichung eines Gemäldes

Sie können ein Bild direkt aus der Rebelle-Anwendung oder über die Escape Motions Community-Webseite in der Online-Galerie veröffentlichen <u>escapemotions.com/community</u>. Sie können Ihr Bild auch direkt aus Rebelle heraus in den sozialen Netzwerken veröffentlichen - Facebook, Twitter oder Pinterest.

Veröffentlichung aus der Anwendung heraus

Gehen Sie in Rebelle's **Menü "Community > Veröffentlichen"**. Legen Sie Bildnamen, Beschreibungen und Tags fest und klicken Sie auf die Schaltfläche "**Veröffentlichen**". Ihr Bild wird in der Galerie von Ihrem Community-Konto aus veröffentlicht.

Klicken Sie auf das Facebook-, Twitter- oder Pinterest-Symbol, um das Gemälde von Ihrem Konto aus in diesen sozialen Netzwerken zu teilen.

Veröffentlichung von der Community Webseite aus

Um Ihr Bild über Ihr Community-Konto zu veröffentlichen, gehen Sie zu <u>escapemotions.com/community</u>, klicken Sie auf **Login**, geben Sie *Ihre E-Mail-Adresse* oder *Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort* ein.

HINWEIS: Sie finden Ihre registrierte E-Mail-Adresse oder Ihren Benutzernamen in Rebelle's Menü Hilfe > Über Rebelle.

Um Ihr Bild zu veröffentlichen, gehen Sie zu "Mein Profil" und klicken Sie auf das Symbol "Hochladen". Sie können Ihre Dateien ziehen und ablegen oder Dateien von Ihrem Computer hochladen (Durchsuchen). Wählen Sie die Datei aus, die Sie hochladen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Hochladen". Wenn das Hochladen abgeschlossen ist, geben Sie den *Bildnamen*, *Tags* und die *Beschreibung* ein und wählen die *Software* aus, mit der das Bild erstellt wurde. Klicken Sie zum Abschluss auf "Speichern".

Bearbeiten Sie Ihr Community-Profil und Ihre Kunstwerke in der Galerie

Klicken Sie in Ihrem Profil auf die Schaltfläche "**Profil bearbeiten**" - Sie können Ihren Benutzernamen, Vor- und Nachnamen bearbeiten, das Passwort ändern, eine kurze Biografie schreiben und Ihre sozialen Konten hinzufügen.

Wenn Sie Ihr Konto löschen möchten, klicken Sie auf "*Mein Konto löschen*" - Sie erhalten dann eine Bestätigungs-E-Mail. Nachdem Sie diese bestätigt haben, wird Ihr Community-Konto gelöscht.

Um Ihre Kunstwerke hochzuladen oder zu bearbeiten, klicken Sie auf die Registerkarte "Portfolio".

Um auf Download-Links für Ihre gekaufte Escape Motions-Software zuzugreifen, gehen Sie zur Registerkarte "Käufe".

Tastaturbefehle

	Windows	Mac OS
Panels		
Werkzeug	F3	F3
Einstellungen	F4	F4
Pinsel	F8	F8
Farben	F6	F6
Farbsatz	F9	F9
Kippen	Ctrl+L	Cmd+L
Navigator	Ctrl+K	Cmd+K
Ebenen	F7	F7
Schablonen	F10	F10
Vorschau	Ctrl+Shift+R	Cmd+Shift+R
Referenzbild	Ctrl+R	Cmd+R
Pinsel-Ersteller	F5	F5
Optische Einstellungen	F12	F12
Zeige Verberge alle Panels	Tab	Tab
Layout importieren	Ctrl+Shift+L	Cmd+Shift+L
Layout exportieren	Ctrl+Shift+T	Cmd+Shift+T

Dateien

Neu	Ctrl+N	Cmd+N
Öffnen	Ctrl+O	Cmd+O
Speichern	Ctrl+S	Cmd+S
Speichern als	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
Wiederholtes Speichern	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S
Bild importieren	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
Assets importieren	Ctrl+Shift+A	Cmd+Shift+A
Voreinstellungen öffnen	Ctrl+,	Cmd+,
Tastaturkürzel öffnen	Alt+Shift+K	Alt+Shift+K
Rebelle beenden	Ctrl+W, Ctrl+Q,	Cmd+W, Cmd+Q or
	Ctrl+F4 or Alt+F4	Cmd+F4

Bearbeiten

Rückgängig machenCtrl+ZCmd+ZWiederherstellenCtrl+Shift+ZCmd+Shift+ZAusschneidenCtrl+XCmd+XKopierenCtrl+CCmd+CEinfügenCtrl+VCmd+V

Werkzeuge

Aquarell Shift+W Shift+W Shift+A Acryl Shift+A ÖΙ Shift+O Shift+O Pastell Shift+T Shift+T Stift Shift+N Shift+N Tintenstift Shift+I Shift+I Marker Shift+M Shift+M Airbrush Shift+H Shift+H

Radierer E oder Stiftradierer E oder Stiftradierer

Gehe zum letzten Pinsel B B

Gehe zu letzten Löschpinsel Shift+E Shift+E

Abmischen N N Verschmieren S S S Klonen C C

Klonquelle setzen Hold Alt+click Hold Alt+click

Füllen L L Farbe auswählen Alt or I Alt or I

Mischmodus X X

Wasser W W

Trocknen Y Y
Blasen O O
Auswahl M M

Transformieren T oder Ctrl+T T oder Cmd+T Bildgröße Ctrl+Alt+I Cmd+Alt+I Leinwandgröße Ctrl+Alt+C Cmd+Alt+C

Lineal-Werkzeug Shift+R Shift+R

Perspektiv-Werkzeug Shift+P Shift+P Gerade Linie zeichnen Shift Shift

Gerade Linie (keine Verriegelung)

Shift+Ctrl Shift+Cmd

Arbeiten mit Pinselvoreinstellungen

Pinselvoreinstellung kopieren

Ctrl+Shift+C Cmd+Shift+C

Pinselvoreinstellung einfügen

Ctrl+Shift+V Cmd+Shift+V

Pinselvoreinstellung duplizieren

Ctrl+Shift+P Cmd+Shift+P

Pinseländerungen zurücksetzen

Ctrl+Shift+H Cmd+Shift+H

Als neue Pinselvoreinstellung speichern

Ctrl+Shift+P Cmd+Shift+P

Änderungen als Standard speichern

Ctrl+Shift+B Cmd+Shift+B

Pinsel & Malen

Größe des Pinsels auf der Leinwand ändern

Ctrl+Drag nach links/rechts Cmd+Drag nach links/rechts

Pinseldeckkraft ändern Ctrl+Drag auf/ab Cmd+Drag auf/ab

Pinselgröße erhöhen]]
Pinselgröße verkleinern [[

Pinseldeckkraft erhöhenCtrl+]Cmd+]Pinseldeckkraft vermindernCtrl+[Cmd+[Pinselwasser erhöhenCtrl+'Cmd+'Pinselwasser verringernCtrl+;Cmd+;

Pinseldruck erhöhen Ctrl+Shift+] Cmd+Shift+]
Pinseldruck verringern Ctrl+Shift+[Cmd+Shift+[

Mal-Modus1 oder Hold: 11 oder Hold: 1Malen & Mischen2 oder Hold: 22 oder Hold: 2Malen & Vermischen3 oder Hold: 33 oder Hold: 3Vermischen4 oder Hold: 44 oder Hold: 4Löschen5 oder Hold: 55 oder Hold: 5

Verschmutzter Pinsel Alt+D Alt+D

Arbeiten mit Wasser

Nässe anzeigenHHPause DiffusionDD

Ebene befeuchtenShift+LShift+LEbene trocknenShift+DShift+DSchnell trockenFF

Kippen aktivieren/deaktivieren

Alt+T Alt+T

Schablonen

Schablone auswählen rechte Maustaste (RMB) oder Leertaste + LMB

Schablone anzeigen | ausblenden

Alt+Shift+N Alt+Shift+N

Schablone entfernen Rücktaste Rücktaste

Auswahl

Auswahlwerkzeug aktivieren M M

Rechteckige Auswahl Ctrl+Alt+R Cmd+Alt+R
Ellipsen-Auswahl Ctrl+Alt+E Cmd+Alt+E
Polygon-Auswahl Ctrl+Alt+P Cmd+Alt+P
Freihand-Auswahl Ctrl+Alt+F Cmd+Alt+F
Zauberstab-Auswahl Ctrl+Alt+W Cmd+Alt+W

Auswahl anzeigen | ausblenden

QQ

Auswahllinien ein-/ausblenden

Zur Auswahl hinzufügen

Alt+Q Alt+Q Shift Shift

Von Auswahl abziehen Alt Alt

Auswahl umkehren Ctrl+Shift+I Cmd+Shift+I

Alles auswählen Ctrl+A Cmd+A
Alles abwählen Ctrl+D Cmd+D
Auswahl bestätigen Enter Enter
Auswahl abbrechen Esc Esc

Nach oben um 1px verschieben

auf auf

Nach unten um 1px verschieben

ab ab

Nach links um 1px verschieben

links links

Nach rechts um 1px verschieben

rechts rechts

Nach oben um 10px verschieben

Shift+auf Shift+auf

Nach unten um 10px verschieben

Shift+ab Shift+ab

Nach links um 10px verschieben

Shift+links Shift+links

Nach rechts um 10px verschieben

Shift+rechts Shift+rechts

Bild- und Auswahl-Transformation

Proportionen im Maßstab sperren

Shift Shift

Skalierung um den Mittelpunkt

Alt Alt

Drehung bei 45 Grad sperren

Shift Shift

Umwandlung bestätigenEnterEnterUmwandlung abbrechenEscEsc

Ebenen & Gruppen

Neue Ebene hinzufügen Ctrl+Shift+N Cmd+Shift+N
Neue Gruppe hinzufügen Ctrl+Alt+G Cmd+Alt+G
Ebene duplizieren Ctrl+Shift+D Cmd+Shift+D

Ebenen zusammenführenCtrl+ECmd+EEbene entfernenAlt+Shift+DAlt+Shift+DEbenen gruppierenCtrl+GCmd+G

Gruppierung von Ebenen aufheben

Ctrl+Shift+G Cmd+Shift+G

Sichtbare Ebenen zusammenführen

Ctrl+Shift+E Cmd+Shift+E

Sichtbare Ebenen zusammenführen

Ctrl+Alt+A Cmd+Alt+A

Ebene / Gruppe anzeigen | ausblenden

Ctrl+. Cmd+.

Ebene löschen Del Del
Ebene sperren Ctrl+/ Cmd+/
Ebenen-Transparenz sperren / /

Ebenen nach oben verschieben

Alt+- Alt+-

Ebenen nach unten verschieben

Alt+= Alt+=

Vorherige Ebene auswählen Alt+[
Nächste Ebene wählen Alt+]
Ebene umbenennen Alt+N

Alt+N

Ebene der Maskierungsflüssigkeit

Alt+Shift+M Alt+Shift+M

Ebene nachverfolgen Alt+Shift+T Alt+Shift+T

Beeinflusste Ebene Alt+Shift+I Alt+Shift+I

Schieberegler

Wert erhöhen +1 auf auf
Wert vermindern -1 ab ab
Wert erhöhen +10 Pg auf Pg auf
Wert vermindern -10 Pg ab Pg ab

Farbfilter

Helligkeit/KontrastCtrl+MCmd+MFarbton/SättigungCtrl+UCmd+UFarbabgleichCtrl+BCmd+B

Farbfilter Ctrl+Shift+F Cmd+Shift+F Entsättigen Ctrl+Shift+U Cmd+Shift+U

Umkehren Ctrl+I Cmd+I

Farbe

Dialog Systemfarbe öffnen Alt+\ Alt+\

Umschalten zwischen Primär- & Sekundärfarbe

Ctrl+\ Cmd+\

Palettenraster verändern Ctrl+LMB on palette Cmd+LMB on palette

Ansicht Graustufen G G
Farbton/Rot erhöhen Alt+H Alt+H

Farbton/Rot vermindern Alt+Shift+H Alt+Shift+H

Sättigung/Grün erhöhen Alt+S Alt+S

Sättigung/Grün vermindern Alt+Shift+S Alt+Shift+S

Helligkeit/Blau erhöhen Alt+L Alt+L

Helligkeit/Blau vermindern Alt+Shift+L Alt+Shift+L Wärmere Farbe Alt+W Alt+W Kühlere Farbe Alt+C Alt+C

Farbmanagement

Farbmanagement öffnen Ctrl+Shift+K Cmd+Shift+K

Proof Farben Ctrl+Y Cmd+Y

Gamut Warnung Ctrl+Shift+Y Cmd+Shift+Y

Ansicht

Heranzoomen + / Ctrl + + oder + / Cmd + + oder

Z + LMB-Klick + ziehen (rechts) Z + LMB-Klick + ziehen (re.) oder Ctrl + Space Bar + LMB oder Cmd + Space + LMB

Herauszoomen - / Ctrl + - - / Cmd + -

Z + LMB-Kclick + ziehen (links) Z + LMB-Klick + ziehen (links)

Ctrl + Space Bar + LMB Cmd + Space + LMB

Zoom 100% 0 0

An Bildschirm anpassen . oder Ctrl + 0 . oder Ctrl + 0

Zoom hinein | hinaus Maus scrollen oder Alt + Maus scrollen Leinwand drehen R R

Leinwand verschieben rechte Maustaste (RMB) oder Leertaste + LMB

Cursor einblenden Ctrl+Shift+X Cmd+Shift+X

Drehen gegen den Uhrzeigersinn

Ctrl+Alt+Left Cmd+Alt+Left

Drehen im UhrzeigersinnCtrl+Alt+RightCmd+Alt+RightDrehung zurücksetzenCtrl+Alt+0Cmd+Alt+0Ansichtsfenster spiegelnShift+FShift+F

Sonstiges

Hilfe (Benutzerhandbuch öffnen) F1

HINWEIS: Sie können benutzerdefinierte Tastenkombinationen für diese und andere Funktionen über das Menü "Bearbeiten" festlegen: "Voreinstellungen > Tastatur".

VIDEO-TUTORIAL: Erfahren Sie in diesem Video mehr über die Tastaturkürzel in Rebelle: Keyboard Shortcuts.

Copyright & Impressum

Rebelle © 2015 - 2021 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Team:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Ľuboš Tóth, Miroslav Sedlák, Anton Poživenec, Pavol Obuch, Martin Surovček, Kristína Knapová, Veronika Babáčová, Andrea Hornáková, Alžbeta Trúsiková, Pavol Valovič, Jaroslav Kaša.

Besonderer Dank an:

Allen, die mit Ideen und Vorschlägen beigetragen oder geholfen haben, Rebelle fertigzustellen,

insbesondere an Craig Mullins, Tim Shelbourne, Iwona Gradzka-Kurzaj, Kamila Stankiewicz, Marián Suran, Martin Hanschild, Rana Dias, Sam Nassour, Simon Lovell, Austin Pickering, , Zoltan Korcsok, Victor Bunn, Denis Cozmeci, Jukka Nuotio, Wolfgang Schweizer, Bob Kruschwitz, Matthew Stern, Jacek Pasternak, Apollo Maldonado, Agostino De Marco, Martyn Woods, Graham Purvis, Brett Tadlock, Marina Dutra, Ron Longtin, David Barltrop, Daniele Fabbri, Xavier Ferré, Ronny Khalil, Spencer Jarvis, Thilo Hadamovsky and Ľubomír Zabadal.

Übersetzungen von: Ingo Heidelberg, Sergey Krotov, Maciej Dobrenko, Tatjana Prelog, Massimo Corinaldesi, Burak Erdogan, Roni Kantola, Andy Chen, LiuXianSheng, MFM Awdeh, Serge Fleury, Eduardo Gheller, Thilo Hadamovsky, Iculator Zaloom, Taku Furuyama, Veronika Babáčová, Alžbeta Trúsiková.

Übersetzung des Handbuchs zu Rebelle 4.1 vom Englischen ins Deutsche von Ingo Heidelberg.

Video-Tutorials von Justice Frangipane, Tom Gallovich and Jason Maranto.

Titelbild des Benutzerhandbuchs von Iwona Gradzka-Kurzaj.

Ausgewählte Schablonen, Pinsel und Leinwände erstellt von Lubomír Zabadal.

Original-Interfacesymbole "Batch" von Adam Whitcroft, neu gestaltet von Peter Blaškovič.

Benutzte Libraries:

Diese Anwendung wurde mit den folgenden Libraries entwickelt:

Qt, 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, LGPL license - http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html Boost 1.66, Boost Software License 1.0 - https://www.boost.org Catch2, Boost Software License 1.0 - https://github.com/catchorg/Catch2 GCC OpenMP Library, GPL License with GCC Runtime Library Exception https://gcc.gnu.org/projects/gomp/ Vector Class Library 2, Apache-2.0 License - https://github.com/vectorclass/version2 LibXML2, MIT License - http://www.xmlsoft.org/ Svg++, Boost Software License 1.0 - https://github.com/svgpp/svgpp Composable futures C++ library, MIT License - https://github.com/rpz80/cf micro-ecc, BSD 2-Clause Simplified License - https://github.com/kmackay/micro-ecc mbedtls, Apache 2.0 License -https://github.com/ARMmbed/mbedtls better-enums, BSD 2-clause license -https://github.com/aantron/better-enums lcms2, MIT License - https://www.littlecms.com

Herzlichen Dank für alle kreativen Ideen!

Rebelle-Software-Lizenzvertrag für Endbenutzer

Copyright 2015-2021 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Diese Lizenz ist eine rechtliche Vereinbarung zwischen Ihnen und Escape Motions für die Nutzung der Rebelle-Software (die "Software"). Durch das Herunterladen, Installieren, Kopieren oder anderweitige Verwenden der Software bestätigen Sie, dass Sie die Bedingungen dieser Lizenz gelesen und verstanden haben und damit einverstanden sind. Wenn Sie mit diesen Bedingungen nicht einverstanden sind, ist Escape Motions nicht bereit, Ihnen die Software zu lizenzieren, und Sie sind nicht berechtigt und dürfen die Software nicht verwenden.

Zulässige Nutzung

Sie sind berechtigt, die Software so zu nutzen, wie es in dieser Lizenz ausdrücklich festgelegt ist, von Ihrer ersten Nutzung der Software bis zur Beendigung dieser Lizenz.

Die Ihnen gewährte Lizenz ist beschränkt, nicht übertragbar und nicht-exklusiv.

Außer in dem Umfang, in dem Rechte gesetzlich nicht ausgeschlossen werden können, ist es Ihnen gestattet:

Demo-Modus

herunterzuladen; installieren Sie nur die Anzahl von Kopien der Demo-Software, die für die Beurteilung erforderlich sind. Benutzer, die die Software im Demo-Modus ausprobieren, dürfen die Software ("Demo-Software") nur für den persönlichen, nicht-kommerziellen internen Gebrauch verwenden.

Die Software im Demo-Modus ist eine kostenlose Prüfversion der Software.

Sie wird Ihnen ausschließlich zu Demonstrationszwecken der Programmfunktionen der Software zur Verfügung gestellt. Sie enthält möglicherweise nicht den vollen Funktionsumfang der Vollversion.

Vollständige Lizenz

- (i) wenn Sie eine Privatperson sind, zum Herunterladen, Installieren von drei (3) Kopien der Software direkt auf einem Computer mit Microsoft Windows ("Windows Computer") oder macOS ("Mac Computer"), den Sie persönlich besitzen oder kontrollieren, vorausgesetzt, dass nicht mehr als einer dieser Computer gleichzeitig in Gebrauch ist.
- (ii) wenn Sie ein gewerbliches Unternehmen sind, zum Herunterladen, Installieren, Verwenden und Ausführen einer (1) Kopie der Software zur Verwendung durch eine Einzelperson oder mehrere Einzelpersonen auf einem einzigen gemeinsam genutzten Windows- oder Mac-Computer, den Sie besitzen oder kontrollieren. Zum Beispiel dürfen

mehrere Mitarbeiter die Software auf einem einzigen Computer verwenden, der als gemeinsam genutzte Ressource verwendet wird.

Benutzer der Rebelle-Volllizenz dürfen die Software sowohl für kommerzielle oder gewinnorientierte Aktivitäten als auch für persönliche, nicht-kommerzielle oder gemeinnützige Aktivitäten verwenden.

Sie dürfen die Urheberrechtsvermerke nicht von der Software entfernen. Sie dürfen eine (1) Kopie der Software zu Sicherungs- oder Archivierungszwecken erstellen.

Einschränkungen

Dies ist eine SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. Die Software ist urheberrechtlich und durch Gesetze und internationale Verträge geschützt. Dies ist eine Lizenz, keine Eigentums- übertragung, und ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Escape Motions dürfen Sie nicht:

- a, die Software oder Teile davon zu vervielfältigen, zu vertreiben oder an Dritte zu übertragen.
- b, die Software oder Teile davon zu verkaufen, zu vermieten, zu verleasen, abzutreten oder weiterzuverleihen.
- c, Rechte an eine andere Person gewähren.
- d, die Software oder die Dokumentation ganz oder teilweise zu modifizieren, zu dekompilieren, nachzubauen, zu disassemblieren oder davon abgeleitete Werke zu erstellen.
- e, die Software unter Verletzung von internationalen Gesetzen oder Vorschriften zu verwenden.

Sie dürfen die Software weder absichtlich noch unabsichtlich auf einem Webserver, FTP-Server, File-Sharing-Netzwerk, freigegebenen Verzeichnis oder an einem anderen Ort zur Verfügung stellen, an dem eine andere Person eine Kopie der Software erwerben kann. Sie sind dafür verantwortlich, die Software vor dem Kopieren durch andere zu schützen.

Anzeige von Copyright-Hinweisen

Alle Urheberrechts- und Eigentumsvermerke sowie Logos in den Softwaredateien müssen intakt bleiben.

Schadensersatz

Sie erklären sich damit einverstanden, Escape Motions für alle Ansprüche, Klagen oder Prozesse Dritter sowie für alle damit verbundenen Ausgaben, Verbindlichkeiten, Schäden, Abfindungen oder Gebühren, die sich aus der Verwendung oder dem Missbrauch der Software durch Sie oder aus einer Verletzung der Bedingungen dieser Lizenz ergeben, zu entschädigen und schadlos zu halten.

Die Software kann technische Ungenauigkeiten oder typografische Fehler enthalten, so dass Änderungen und/oder Aktualisierungen ohne Vorankündigung erfolgen können.

Escape Motions kann auch jederzeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen und/oder andere Änderungen an der Software vornehmen.

Haftungsausschluss

DIE SOFTWARE WIRD "WIE BESEHEN" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GARANTIE FÜR DIE SOFTWARE ODER IHREN BETRIEB, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF GARANTIEN FÜR QUALITÄT, LEISTUNG, NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN, MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. WEITERHIN GARANTIERT ESCAPE MOTIONS NICHT, DASS DIE SOFTWARE ODER EIN DAMIT VERBUNDENER DIENST IMMER VERFÜGBAR SEIN WIRD.

Haftungsbeschränkungen

SIE ÜBERNEHMEN DAS GESAMTE RISIKO IM ZUSAMMENHANG MIT DER INSTALLATION UND VERWENDUNG DER SOFTWARE. IN KEINEM FALL HAFTEN DIE AUTOREN ODER URHEBER-RECHTSINHABER DER SOFTWARE FÜR ANSPRÜCHE, SCHÄDEN ODER ANDERE HAFTUNGEN, DIE SICH AUS DER SOFTWARE ERGEBEN ODER MIT IHR ZUSAMMENHÄNGEN. DIE LIZENZNEHMER SIND ALLEIN FÜR DIE BESTIMMUNG DER ANGEMESSENHEIT DER VERWENDUNG VERANTWORTLICH UND ÜBERNEHMEN ALLE RISIKEN, DIE MIT DER VERWENDUNG VERBUNDEN SIND, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE RISIKEN VON PROGRAMMFEHLERN, SCHÄDEN AN GERÄTEN, ENTGANGENEM GEWINN, GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON DATEN ODER SOFTWAREPROGRAMMEN ODER NICHTVERFÜGBARKEIT ODER UNTERBRECHUNG DES BETRIEBS.