

Rebelle 2

Logiciel de peinture réaliste

Manuel de l'utilisateur
v.2.0



Photos ©: Kamila Stankiewicz | Jay Hardy | Martin Hanschild

Introduction

Bienvenue dans Rebelle 2 !

Rebelle est un logiciel unique en son genre qui vous permettra de réaliser des créations graphiques avec effets “secs” ou “humides” avec des effets étonnants et réalistes de simulation de mélange de couleurs, de diffusion humide. Rebelle imite de manière convaincante la façon dont les composants interagissent entre eux et avec la toile. Les utilisateurs peuvent peindre, étaler, ré-humidifier des couleurs, donner des coups de pinceau sur la toile, incliner le papier pour créer des coulures et de multiples autres effets d'aquarelle.

Nous avons conçu Rebelle 2 pour les artistes en création numérique et aussi pour les peintres traditionnels qui souhaitent explorer et élargir leurs compétences en utilisant les toutes dernières techniques de la création numérique.

Rebelle 2 apporte de nombreuses améliorations. L'aquarelle et la peinture acrylique bénéficient maintenant d'un tout nouvel aspect réaliste et, utilisés en combinaison avec les masques d'aquarelle, donnent un aspect naturel à la création numérique. Un algorithme totalement nouveau permet de créer ses propres pinceaux - rond, plat, bambou, éponges et de nombreuses autres possibilités.

De nouveaux pochoirs et de nouveaux outils de sélection utilisés en combinaison avec la peinture humide permettent des effets créatifs qu'il n'était jusqu'alors pas possible d'obtenir en numérique. Cette nouvelle version supporte également le multi-touch et les calques au format PSD. Toutes ces fonctions sont regroupées sous une interface simple et agréable permettant d'apprendre rapidement à utiliser le logiciel.

Dans ce manuel, vous trouverez les explications de toutes les fonctions afin de pouvoir utiliser ce logiciel sans problème. Nous avons mis en évidence les possibilités du logiciel, donné des conseils importants et quelques informations techniques sur Rebelle 2.

Merci d'avoir acheté ce logiciel. Nous espérons que vous prendrez plaisir à l'utiliser !

Peter Blaškovič
Concepteur de Rebelle

Table des matières

| | |
|--|----|
| Introduction..... | 2 |
| Comment démarrer..... | 5 |
| Installation et enregistrement de Rebelle 2..... | 5 |
| Interface Rebelle | 7 |
| Fenêtre Outils | 9 |
| Fenêtre Propriétés..... | 11 |
| Outil Aquarelle | 11 |
| Outil Couleurs acryliques | 12 |
| Outil Encre..... | 16 |
| Outil Marqueur | 16 |
| Outil Pulvériser..... | 17 |
| Outil Fusion | 18 |
| Outil Flouter | 18 |
| Outil Eau..... | 19 |
| Outil Sécher..... | 19 |
| Outil Disperser | 20 |
| Outil Pipette | 20 |
| Outil Transformer..... | 20 |
| Outil Sélection..... | 21 |
| Fenêtre Générateur de pinceaux..... | 23 |
| Fenêtre Navigation | 28 |
| Fenêtre Couleur | 29 |
| Fenêtre Palettes..... | 30 |
| Fenêtre Calques..... | 32 |
| Fenêtre Inclinaison | 35 |
| Fenêtre Pochoirs..... | 36 |
| La barre de menus..... | 38 |
| Menu Fichier | 38 |
| Menu Editer | 40 |
| Menu Calques | 40 |
| Menu Affichage | 40 |

| | |
|---|----|
| Menu Fenêtres..... | 41 |
| Menu Aide | 42 |
| Préférences..... | 43 |
| Commencer à peindre..... | 45 |
| Options de flux de travail | 45 |
| Travailler avec l'eau | 45 |
| Option de traçage | 47 |
| Utiliser les sélections | 47 |
| Support Multi-touch | 50 |
| Utilisation des toiles | 50 |
| Création, ouverture et sauvegarde de peintures..... | 52 |
| Création d'une nouvelle peinture..... | 52 |
| Ouverture d'une peinture..... | 52 |
| Sauvegarde d'une peinture | 52 |
| Fermeture de l'application | 53 |
| Publication d'une peinture dans une galerie | 54 |
| Creation d'un compte Galerie | 54 |
| Publication d'une oeuvre dans une galerie | 54 |
| Modification de votre profil et de vos oeuvres dans une galerie | 54 |
| Raccourcis clavier | 55 |
| Copyright & Crédits | 57 |
| Licence d'utilisation de Rebelle (utilisateur final) | 58 |

Comment démarrer

Installation et enregistrement de Rebelle 2

Téléchargement & Installation

Après avoir acheté Rebelle 2 sur notre site Internet, vous recevrez un mail contenant un lien de téléchargement et les informations sur l'enregistrement du logiciel.

Utilisateurs Mac OS X

Téléchargez un fichier .dmg à partir du lien spécifié dans votre mail. Identifiez le fichier d'installation "Rebelle 2.dmg". Double-cliquez sur cet installeur pour terminer l'installation.

Utilisateurs Windows

Téléchargez un fichier .exe, pour les systèmes 32 ou 64 bits, à partir du lien spécifié dans votre mail. Identifiez le fichier d'installation "Rebelle 2.exe". Double-cliquez pour lancer l'installation.

Enregistrement

Remplissez le formulaire d'enregistrement avec les informations données dans le mail. Vérifiez que vous êtes bien connecté à Internet, car une connexion est nécessaire lors de l'activation, pour vérifier ces informations.

*Astuce : Nous vous recommandons de **copier & coller** votre clef d'enregistrement et votre ID pour éviter toute faute de frappe.*

Lancement de l'application

Un tutoriel est affiché lors du premier lancement de l'application, ainsi qu'après chaque mise à jour. Ce tutoriel vous guidera au travers des fonctions les plus importantes de Rebelle 2. Vous pouvez le visualiser à tout moment, en cliquant sur le menu Aide -> Mode d'utilisation.

Ressources système nécessaires

Minimum: Intel i3 ou équivalent AMD, 4GB RAM, 100MB d'espace disque, Carte graphique Open GL avec 1GB de RAM, Windows Vista (64-bit or 32-bit) ou Mac OS X 10.9.

Recommandé : Intel i7 ou équivalent AMD, 16GB RAM, 100MB d'espace disque, Carte graphique Open GL avec 4GB de RAM, Système Windows (64 bits) 7, 8, 10 ou Mac OS X 10.10 et plus récent, tablette Wacom ou Surface ou compatible.

Support de tablette

Lorsque Rebelle 2 est lancé pour la première fois, il vous est demandé de choisir la tablette que vous utilisez - Wacom (ou compatible) ou Microsoft Ink (ou compatible). Vous pouvez modifier cette option à tout moment, en cliquant sur le menu Fichier -> Préférences -> Tablette.

Langues

Rebelle 2 est disponible dans plusieurs langues. Vous pouvez choisir la langue de l'interface utilisateur en cliquant sur le menu Aide -> Langue.

Vous devrez relancer Rebelle 2 pour appliquer cette modification.

Comment obtenir de l'aide pour Rebelle 2

Si vous avez besoin d'aide pour utiliser Rebelle 2, consultez le présent manuel. Nous avons essayé de le rendre simple et d'y mettre toutes les informations dont vous avez besoin.

N'hésitez pas à nous envoyer un mail à support@escapemotions.com si vous avez une question, rencontré un problème ou que vous souhaitez simplement nous dire bonjour.

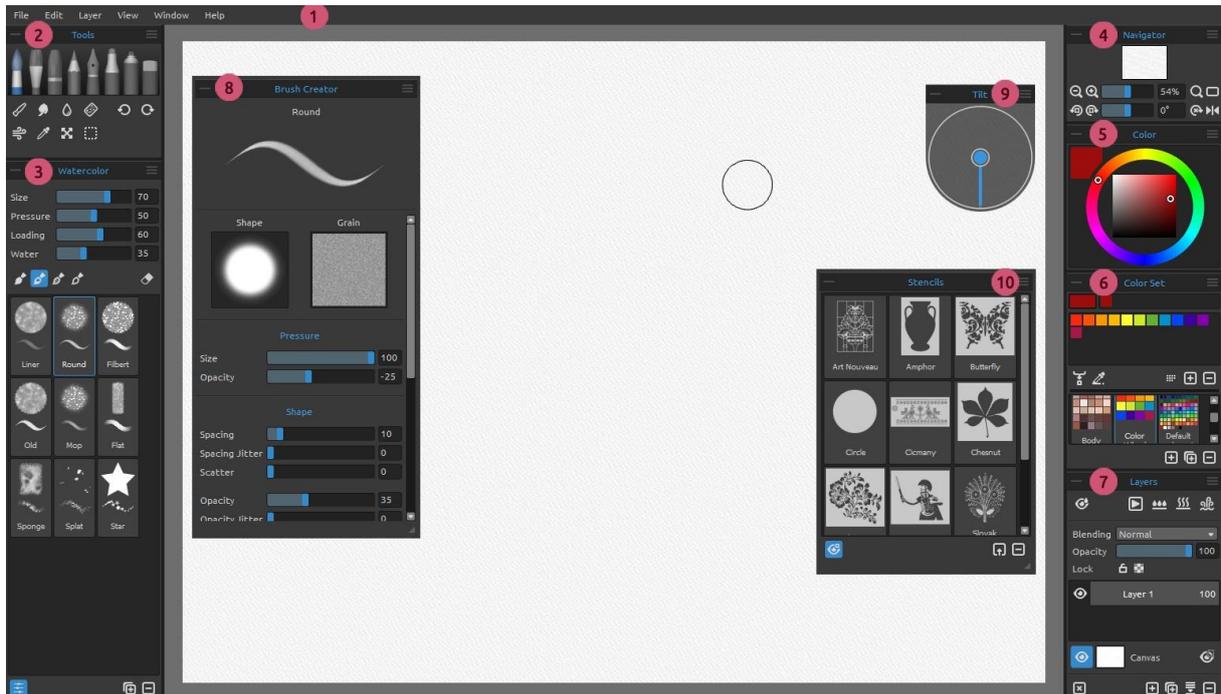
Avant de nous poser une question, n'oubliez pas de consulter la **FAQ (Foire Aux Questions)** dans la partie Support de notre site Internet *rebelle.escapemotions.com*. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, ne manquez pas d'indiquer la configuration de votre ordinateur (Windows / Mac OS, 32 / 64bit OS, processeur, carte graphique, mémoire) dans le mail. Cela nous aidera à vous répondre plus rapidement.

Communauté

Restez en contact grâce aux réseaux sociaux - Cliquez sur n'importe quelle icône et visitez nos pages sur Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt, Behance et Instagram.



Interface Rebelle



- 1 - Barre de menus
- 2 - Fenêtre Outils
- 3 - Fenêtre Propriétés
- 4 - Fenêtre Navigation
- 5 - Fenêtre Couleur
- 6 - Fenêtre Palettes
- 7 - Fenêtre Calques
- 8 - Fenêtre Générateur de pinceaux
- 9 - Fenêtre Inclinaison
- 10 - Fenêtre Pochoirs

Astuce: Toutes les fenêtres sont empilables et personnalisables - vous pouvez les modifier, les combiner, les déplacer et régler leur largeur. Les fenêtres disparaissent lorsque vous dessinez sur la toile derrière elles.

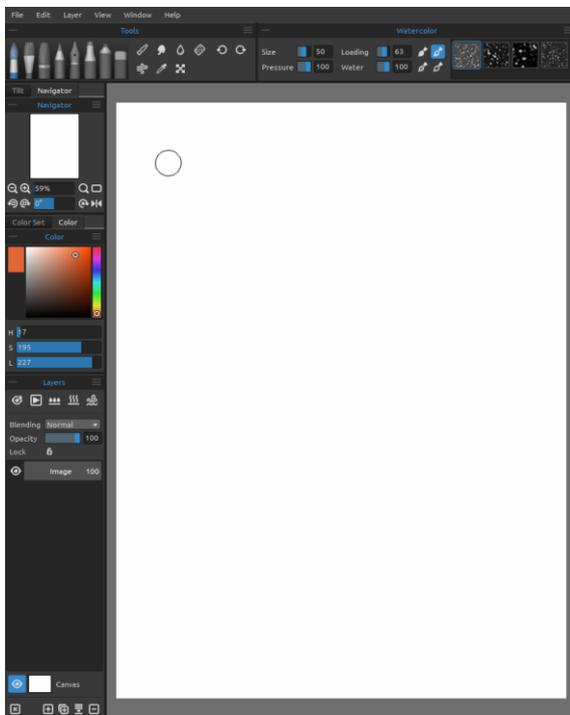
Vous pouvez modifier l'interface de Rebelle selon vos besoins. Voici quelques exemples d'interfaces utilisateur :



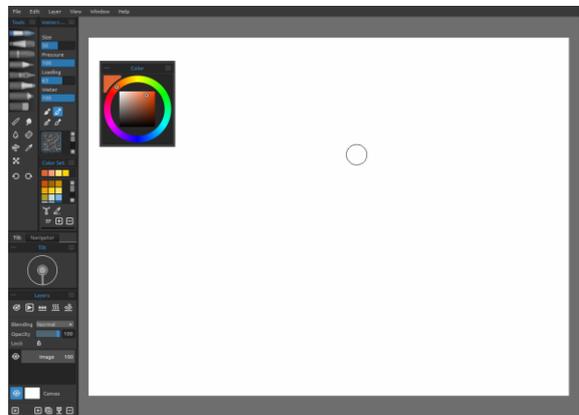
1. Interface par défaut avec la fenêtre Inclinaison indépendante



2. Les fenêtres Outils et Propriétés en mode vertical sur la gauche - Les autres fenêtres Fusionnées sur la droite.

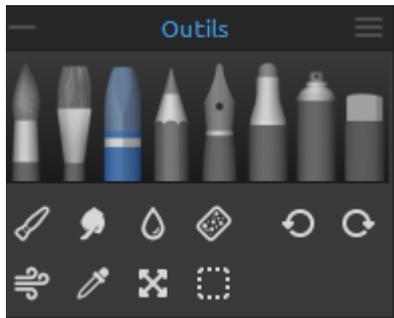


3. La fenêtre des Outils et des Propriétés en mode horizontal en haut, les autres fenêtres fusionnées sur la gauche.



4. Les fenêtres Outils, Propriétés et Palettes en mode vertical - Les autres fenêtres fusionnées sur la gauche - La fenêtre Couleur indépendante.

Fenêtre Outils



- **Pinceaux** : Aquarelle, Couleurs acryliques, Pastel, Crayon, Encre, Marqueur et Pulvériser.

- **Gomme**

- **Outils** : Fusion, Flou, Eau, Sec, Dispersion, Pipette, Transformation et Sélection.

- **Annuler / Rétablir**

— **Fermeture / Ouverture** - Fermeture de la fenêtre. Ce bouton est disponible dans chaque fenêtre de Rebelle 2.

☰ **Menu de la fenêtre Outils** - Fermeture de la fenêtre. Vous pouvez rouvrir la fenêtre depuis le menu Fenêtres.

L'image suivante donne un aperçu du rendu de chaque technique :



 **Fusion** - Outil permettant de fusionner des couleurs ou des effets de pinceau.

 **Flou** - Outil permettant de rendre flou des couleurs ou des effets de pinceau.

 **Eau** - Utiliser l'outil Eau pour humidifier une partie de la toile.

 **Sec** - Permet de sécher une partie humide de la toile.

 **Dispersion** - Utiliser cet outil pour "éclater" les couleurs humides.

-  **Pipette** - Permet de choisir une couleur sur la surface de la toile.
-  **Transformation** - Déplace, redimensionne, effectue une rotation ou un effet miroir sur le calque sélectionné.
-  **Sélection** - Sélectionne des parties de la toile afin d'y effectuer des opérations.
-  **Annuler** - Annule la dernière opération effectuée.
-  **Rétablir** - Réapplique la dernière opération que vous avez annulée.

Fenêtre Propriétés

Cette fenêtre contient les réglages des outils et des pinceaux.

Tous les pinceaux, la gomme et les outils Fusion, Flou, Eau et Sec possèdent des préréglages.

Vous pouvez également créer vos propres préréglages en utilisant la fenêtre **Générateur de pinceaux**. Affichez ou masquez le Générateur de pinceaux avec le bouton  dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Propriétés.

Cliquez sur le bouton  pour dupliquer le préréglage ou sur  pour le supprimer.

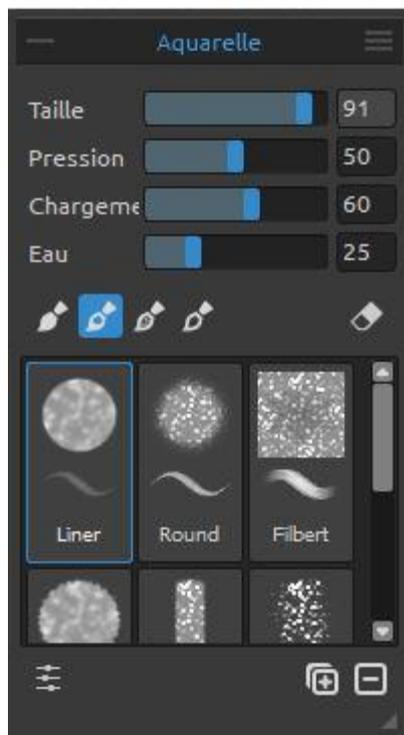
Vous pouvez **changer l'ordre** des pinceaux avec le "drag & drop" ou **renommer** le pinceau sélectionné en cliquant deux fois sur son icône, entrer un nouveau nom et presser sur la touche Entrée.

Vous trouverez plus d'information sur la création de pinceaux personnalisés dans le chapitre Fenêtre Générateur de pinceaux.

 **Pinceau gomme** - Utilise le pinceau comme une gomme.

 **Menu de la fenêtre Propriétés** - Réinitialiser les valeurs, Importer ou Exporter un préréglage de pinceau ou Fermer la fenêtre. Vous pouvez la rouvrir depuis le menu Fenêtres.

Fenêtre Générateur de pinceaux



Outil Aquarelle

Les paramètres par défaut permettent de simuler le rendu de l'aquarelle. Pour obtenir d'autres effets, vous pouvez les modifier :

Taille - Taille du pinceau (1-100).

Pression - Pression du pinceau (1-100). Si la pression de la tablette est utilisée, vous pouvez modifier sa sensibilité.

Charge - Quantité de couleur sur le pinceau (1-100). Détermine l'épaisseur de la peinture.

Eau - Quantité d'eau (1-100). Plus cette valeur sera élevée, plus l'effet d'aquarelle sera réaliste.

Astuce 1: Vous pouvez modifier la taille du pinceau directement sur la toile, en utilisant les touches Ctrl ou Cmd + bouton gauche de la souris tout en déplaçant la souris. Tirez vers la gauche pour diminuer la taille, vers la droite pour l'augmenter.

Astuce 2: Vous pouvez modifier la sensibilité de la pression dans Préférences -> Tablette. Vous pouvez changer la pression pour chaque outil avec le curseur Pression dans les Propriétés de l'outil.

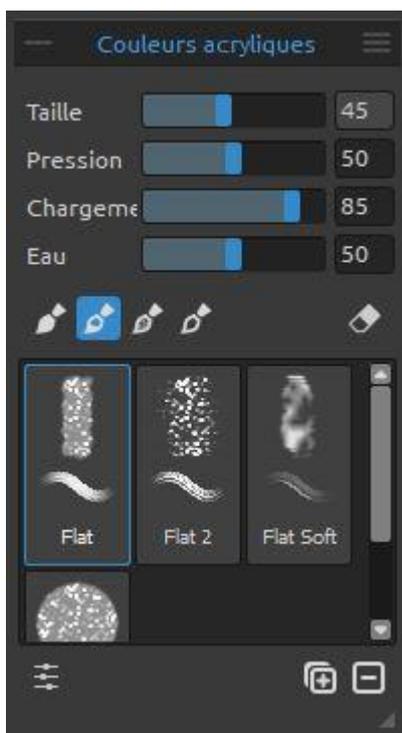
Astuce 3: Donnez la valeur 1 à "Eau" pour humidifier très légèrement le calque ou donnez une valeur supérieure pour mettre plus d'eau à différents endroits de la toile. Il n'est pas nécessaire d'utiliser des valeurs élevées pour obtenir des effets intéressants.

 **Pinceau permanent** - Quand cette fonction est active, le pinceau conserve sa charge tout le temps. Avec le curseur "Charge", vous pouvez définir quelle quantité de peinture mettre sur le pinceau.

 **Pinceau normal** - Mode de fonctionnement normal du pinceau. La quantité de couleur sur le pinceau dépend de la valeur du curseur "Charge".

 **Pinceau sale** - Le pinceau sale ne se nettoie pas et conserve la dernière couleur.

 **Pinceau propre** - Le pinceau propre n'est pas chargé avec une couleur. Quand cette fonction est activée, le pinceau prend la dernière couleur se trouvant là où il a été passé sur la toile.



Outils Couleurs acryliques

Les couleurs acryliques sont généralement utilisées avec un pinceau plat. Vous pouvez modifier les paramètres:

Taille - Taille du pinceau (1-100).

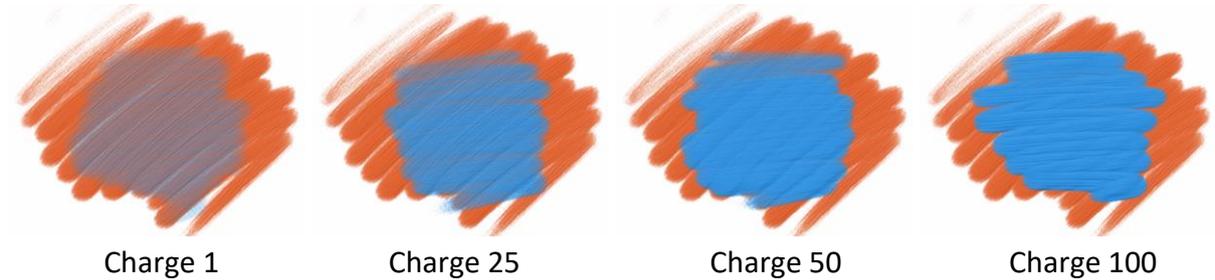
Pression - Pression du pinceau (1-100) - influe sur l'épaisseur du pinceau.

Charge - Quantité de couleur sur le pinceau (1-100). Détermine l'épaisseur de la peinture.

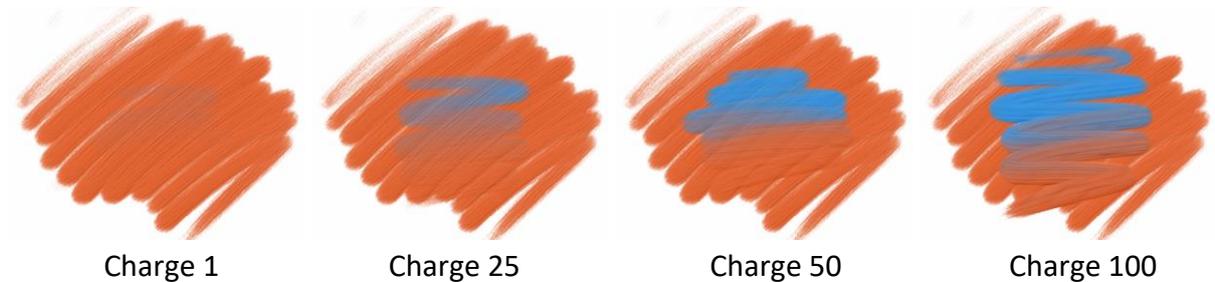
Eau - Quantité d'eau (1-100).

Astuce : Donnez à "Charge" une valeur faible et vous obtiendrez un pinceau fin. Si vous augmentez cette valeur, vous aurez un pinceau plus dense.

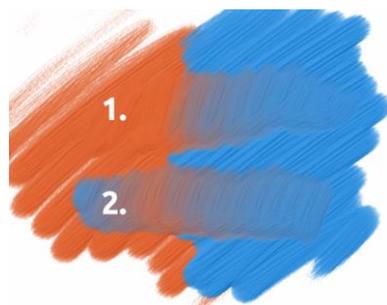
 **Pinceau permanent** - Quand cette fonction est active, le pinceau conserve sa charge tout le temps. Avec le curseur "Charge", vous pouvez définir quelle quantité de peinture mettre sur le pinceau:



 **Pinceau normal** - Mode de fonctionnement normal du pinceau. La quantité de couleur sur le pinceau dépend de la valeur du curseur "Charge":

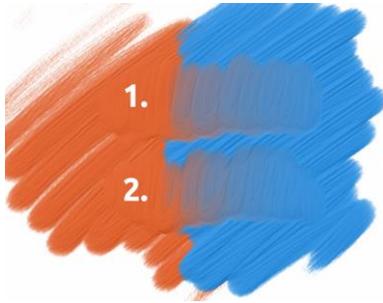


 **Pinceau sale** - Le pinceau sale ne se nettoie pas et conserve la dernière couleur:



- 1. passage:** le pinceau passe d'orange à bleu.
- 2. passage:** le pinceau conserve la dernière couleur avec laquelle il a été chargé (dans notre cas, bleu).

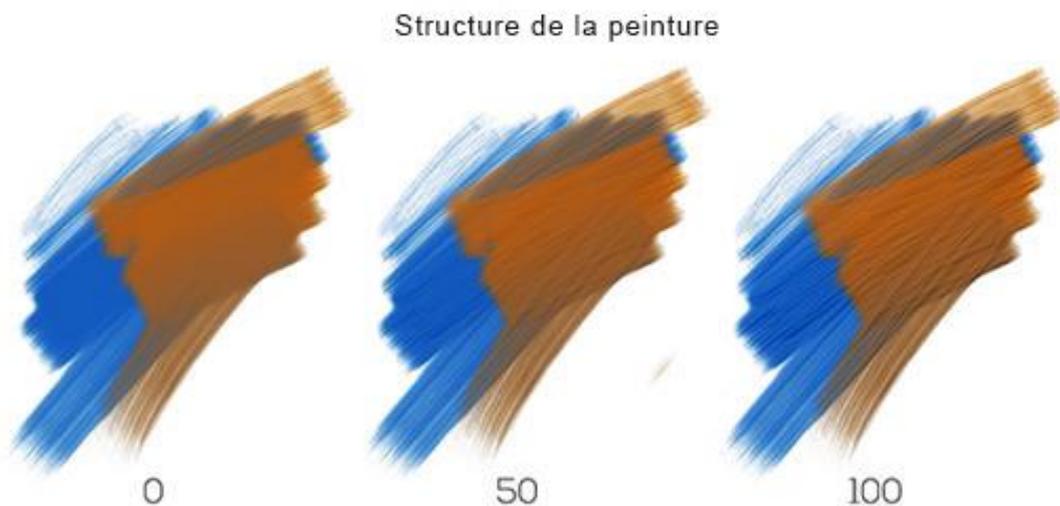
 **Pinceau propre** - Le pinceau propre n'est pas chargé avec une couleur. Quand cette fonction est activée, le pinceau prend la dernière couleur se trouvant là où il a été passé sur la toile:

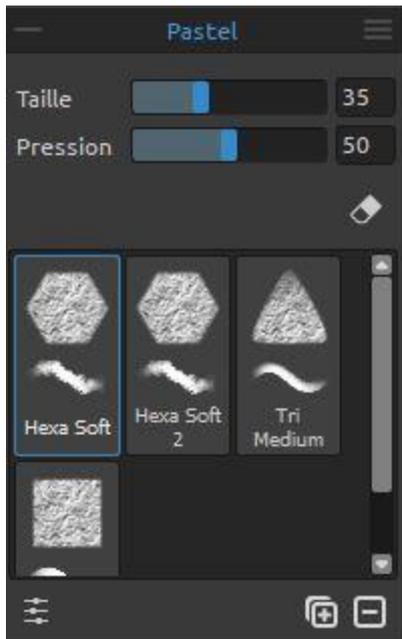


- 1. passage:** le pinceau passe d'orange à bleu. Lorsqu'il est relâché, il se nettoie de lui-même.
- 2. passage:** le pinceau propre passe à nouveau d'orange à bleu.

Astuce : Définissez des raccourcis clavier pour les pinceaux Permanent, Normal, Sale et Propre dans la fenêtre Préférences. S'il est défini dans "Outils", le raccourci basculera dans le mode spécifique du pinceau. S'il est défini dans "Outils +" il ne sera actif qu'en mode "maintenu".

Définissez la visibilité de la structure de la peinture avec le curseur **Structure de la peinture** (0-100) dans la fenêtre "Sélectionner la toile" (à partir de la fenêtre Calques). Voici quelques exemples :



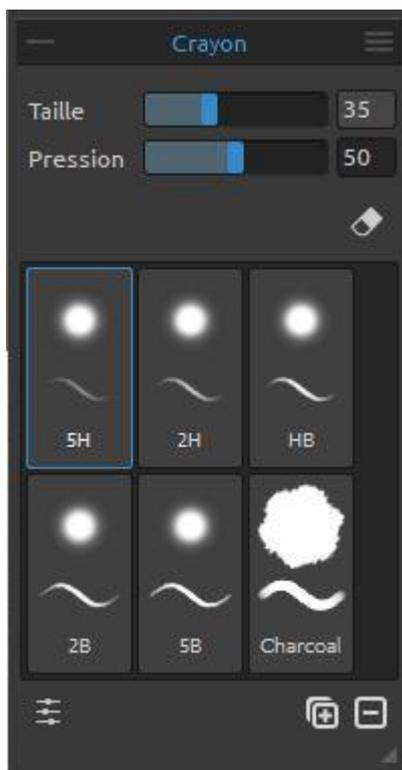


Outil Pastel

Le pastel est une technique sèche utilisant des bâtonnets constitués de pigment pur en poudre, aggloméré avec un liant. Vous pouvez ajuster les paramètres :

Taille - Définit la taille du pastel (1-100).

Pression - Définit la pression appliquée (1 -100) - Influence sur l'épaisseur du trait.

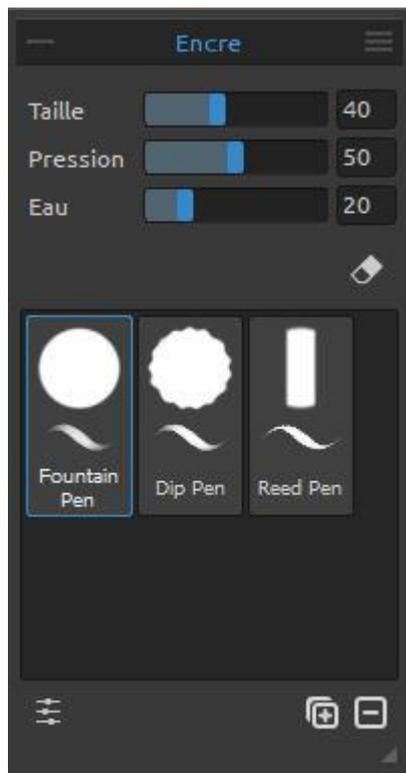


Outil Crayon

Les crayons de couleur sont constitués de pigments inclus dans des fins cylindres de bois. Vous pouvez ajuster les paramètres :

Taille - Définit la taille du crayon (1-100).

Pression - Définit la pression appliquée (1-100) - Influence sur l'épaisseur du trait.



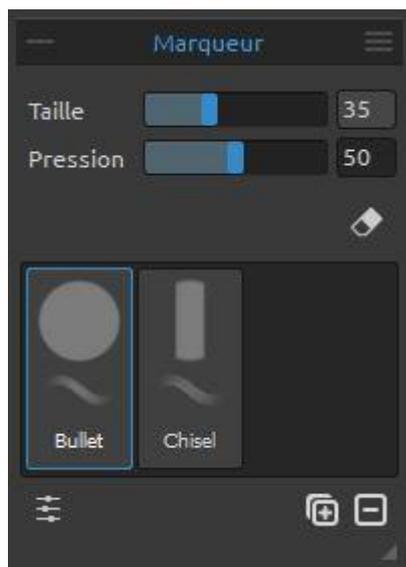
Outil Encre

L'encre est un liquide contenant des pigments ou des colorants. Vous pouvez ajuster les paramètres :

Taille - Définit la taille de la plume (1-100).

Pression - Définit la pression appliquée sur la plume (1 - 100) (épaisseur du trait).

Eau - Indique la quantité d'eau présente dans l'encre (1-100).

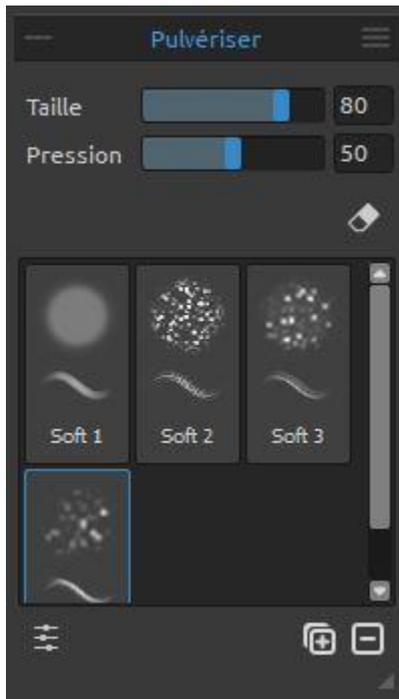


Outil Marqueur

Le marqueur est un support qui dispose de sa propre réserve d'encre et possède généralement un embout poreux en fibre (feutre par exemple). Vous pouvez ajuster ses paramètres :

Taille - Définit la taille du marqueur (1-100).

Pression - Définit l'épaisseur du trait (1-100).

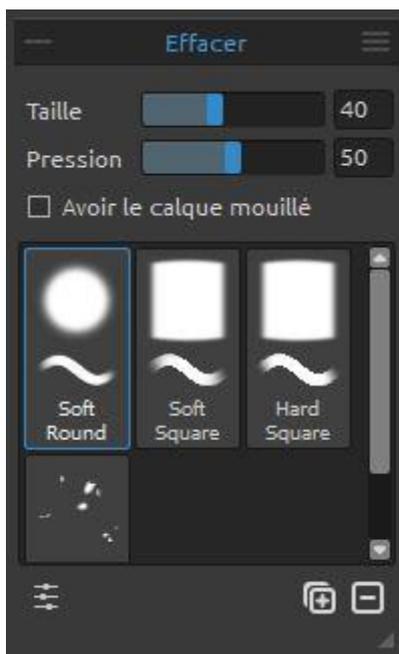


Outil Pulvériser

Le outil Pulvériser est un outil utilisant de l'air sous pression pour pulvériser différents matériaux, tels que de l'encre ou des pigments colorés. Vous pouvez régler ses paramètres :

Taille - Définit la taille de l'aérographe (1-100).

Pression - Définit la pression de l'aérographe (1-100) - Il influe sur la densité de la pulvérisation.



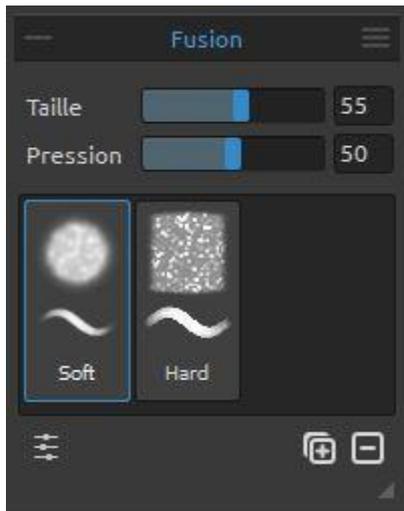
Outil Effacer

Taille - Définit la taille de la gomme.

Pression - Définit la pression appliquée sur la gomme.

Conserver le calque humide - Activez cette option si vous souhaitez conserver le calque humide pour des futures peintures. Par défaut la gomme sèche complètement les parties gommées.

Astuce : Vous pouvez définir la gomme du stylet comme une gomme dans Préférences -> Outils +. Sélectionnez 'Gomme' et définissez-le comme Stylet (Gomme).



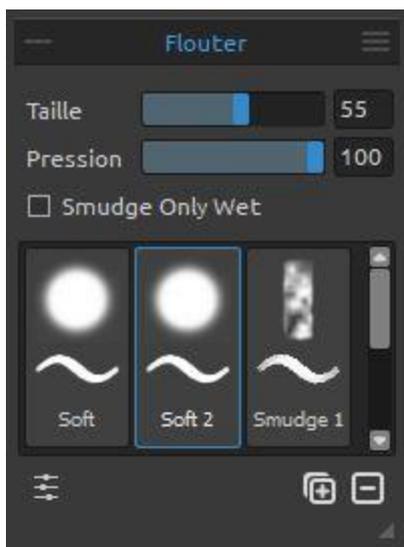
Outil Fusion

Cet outil permet de mélanger les couleurs et les coups de pinceau.

Taille - Définit la taille de l'outil Fusion.

Pression - Définit la pression de l'outil Fusion.

Astuce : Avec une tablette tactile, vous pouvez mélanger des couleurs avec le doigt. Vous pouvez modifier cette possibilité à tout instant dans la fenêtre Préférences.



Outil Flouter

Cet outil permet de rendre flou les parties humides et/ou sèches de votre dessin.

Taille - Définit la taille de l'outil.

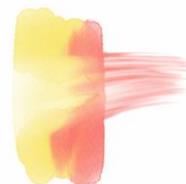
Pression - Définit la pression appliquée à l'outil.

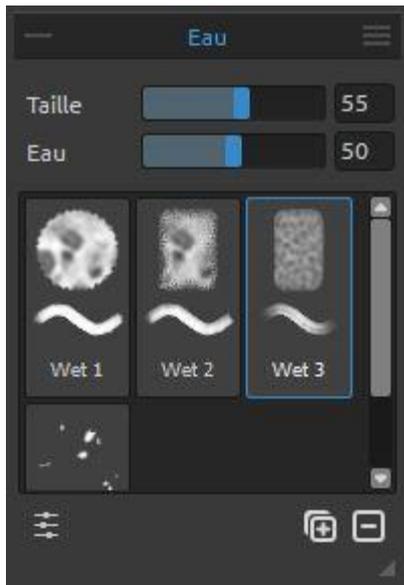
Ne flouter que zones humides - Activez cette option si vous ne voulez rendre floues que les parties humides du dessin. Si elle est désactivée toutes les parties (sèches et humides) seront rendues floues.

Que les zones humides



Zones humides et sèches



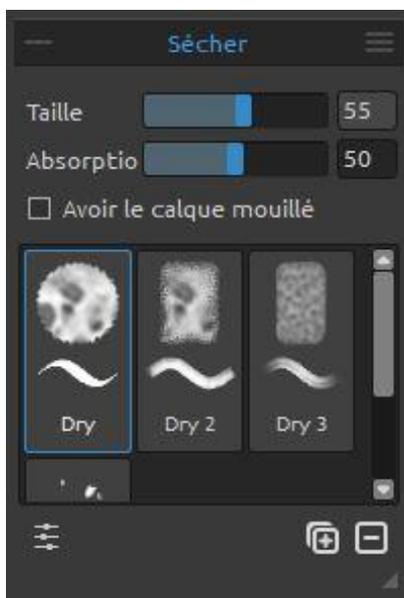


Outil Eau

Taille - Définit la taille de l'outil.

Eau - Définit la quantité d'eau.

Plus la valeur Eau est élevée, plus la toile sera humidifiée.



Outil Sécher

Taille - Définit la taille de l'outil.

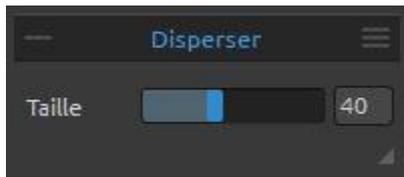
Absorption - Définit le pouvoir d'absorption de la toile.

Plus sa valeur est élevée, plus l'eau sera absorbée rapidement.

Conserver le calque humide - Activez cette option si vous souhaitez conserver les parties de la toiles humides pour un usage ultérieur. Par défaut, l'outil Sec sèche les parties sur lesquelles il est utilisé.

Astuce : A partir de Rebelle 2 les outils Eau et Sec disposent de pinceaux - Vous pouvez maintenant créer des effets humides et d'étalement très intéressants.

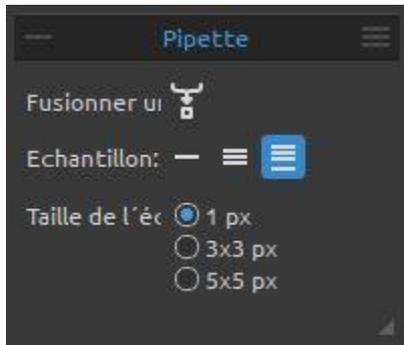
NOTE: Les outils Eau et Sec basculent automatiquement dans le mode "Affichage de parties humides". Vous pouvez modifier cette option dans le menu Fichier -> Préférences -> Outils en désactivant l'option 'Afficher les zones humides avec Eau ou Sec'.



Outil Disperser

Cet outil disperse une couleur humide dans la direction de votre coup de pinceau.

Taille - Définit la taille de l'outil (1-100).



Outil Pipette

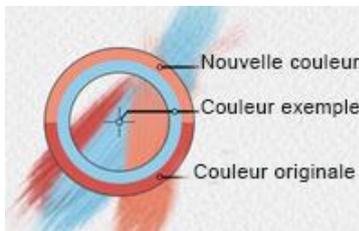
Cet outil permet de sélectionner une couleur dans un calque ou sur la toile et de la mélanger avec une autre.

 **Mélanger** - Basculer le bouton Mélanger "en fonction" ou maintenir la touche X enfoncée pour mélanger la couleur sélectionnée avec la couleur

précédente. Vous pouvez définir la sensibilité de ce mode dans la fenêtre Préférences :

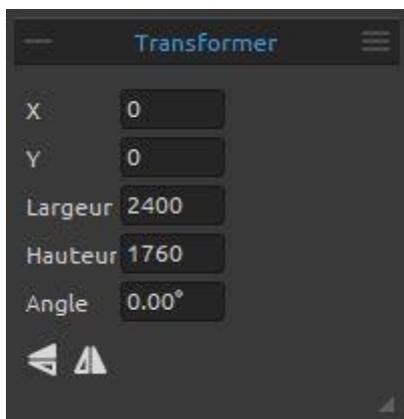
- Calque en cours** - La couleur est sélectionnée dans le calque actif.
- Tous les calques** - La couleur est sélectionnée dans tous les calques, sauf l'arrière-plan.
- Tous les calques et la toile** - La couleur est sélectionnée dans tous les calques, y compris le papier d'arrière-plan.

Taille - Taille de l'échantillon.



Quand l'outil Pipette est sélectionné le curseur se transforme en un cercle avec trois zones de couleurs différentes :

- Nouvelle couleur** - La nouvelle couleur sélectionnée.
- Couleur exemple** - Couleur de la toile sous la cible.
- Couleur originale** - La couleur d'origine.



Outil Transformer

Transforme le calque actif et sa position.

X - Définit l'abscisse du calque.

Y - Définit l'ordonnée du calque.

Si ces deux valeurs sont à 0, le calque est ancré dans le coin supérieur gauche de la toile.

Largeur - Largeur du calque.

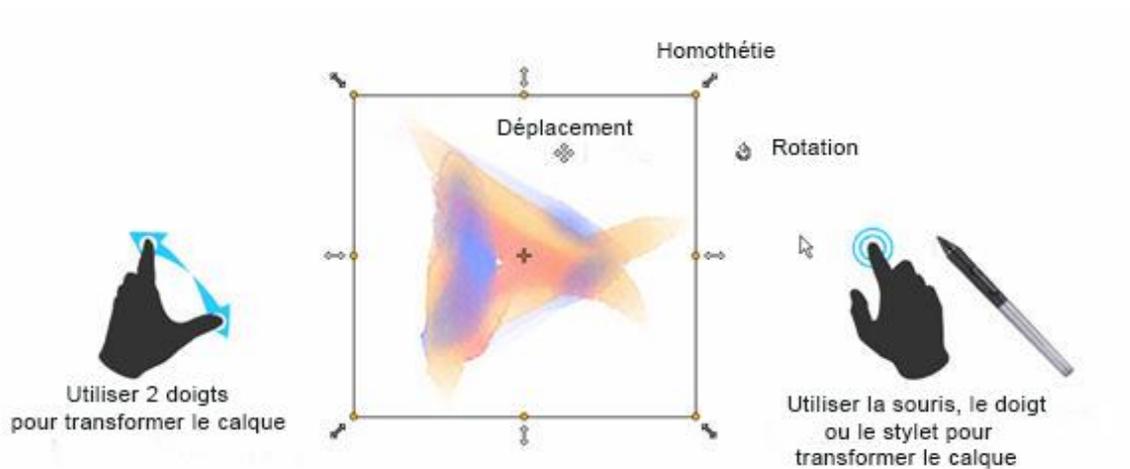
Hauteur - Hauteur du calque.

Angle - Angle de rotation.

🏠 **Miroir vertical** - Bascule le calque verticalement.

🏠 **Miroir horizontal** - Bascule le calque horizontalement.

L'image suivante montre comment transformer un calque avec la souris, le stylet ou les doigts :

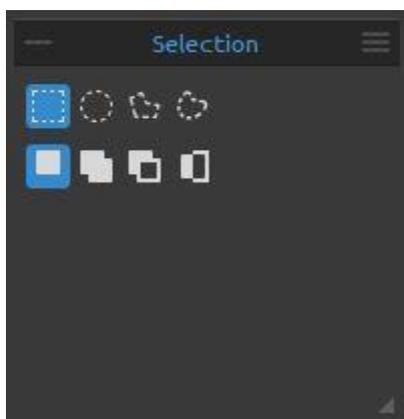


Déplacement - Déplace le calque.

Homothétie - Permet d'agrandir ou de réduire un calque par rapport à son coin supérieur gauche. Vous pouvez modifier le calque, soit horizontalement, soit verticalement, soit dans les deux directions. Utiliser la touche *Maj* pour conserver les proportions. Utilisez la touche *Alt* pour redimensionner le calque par rapport à son centre.

Rotation - Fait tourner le calque autour de son centre. En utilisant la touche *Maj*, vous effectuez une rotation de 45 degrés.

Vous pouvez utiliser la souris, le stylet ou vos doigts pour effectuer ces opérations; Utilisez deux doigts pour effectuer simultanément ces opérations. Vous trouverez plus d'information sur le Support Multi-touch dans le chapitre consacré à ce sujet.



Outil Sélection

Sélectionne une partie spécifique de la toile pour y effectuer des opérations.

Il existe **quatre types** d'outils de sélection :

📏 **Rectangle** - Crée une zone rectangulaire en cliquant et déplaçant le pointeur sur la toile.

📄 **Ellipse** - Crée des sélections en forme d'ellipse en cliquant et déplaçant le pointeur sur la toile.

Utilisez la touche *Maj* pour conserver les proportions (carré ou cercle).

Utilisez *Alt* pour créer la zone par rapport à son centre.

Utilisez *Maj* pour permettre des rotations de 15 degrés. Vous pouvez modifier cette valeur dans la fenêtre Préférences -> Outils avec le paramètre 'Transformation'.

 **Polygone** - Crée des sélections polygonales. Cliquez sur la toile pour placer le point de départ, relâchez le bouton de la souris puis cliquez à l'endroit du second point. Continuez à tracer le polygone. Pour le fermer, vous pouvez soit cliquer sur le point de départ, ou utiliser la touche *Entrée*. Le dernier point créé sera automatiquement relié au point de départ.

 **A main levée** - Crée une sélection lorsque vous en dessinez le contour. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le contour est automatiquement fermé.

NOTE: Confirmez la sélection (rectangle, ellipse ou polygone) en pressant la touche Entrée en dehors de la zone sélectionnée.

Vous pouvez créer des sélections de **trois façons** :

 **Nouvelle sélection** - Remplace la sélection en cours.

 **Ajouter à la sélection** - Ajoute la nouvelle sélection à la sélection en cours pour donner une nouvelle sélection. (*Raccourci : Maj*)

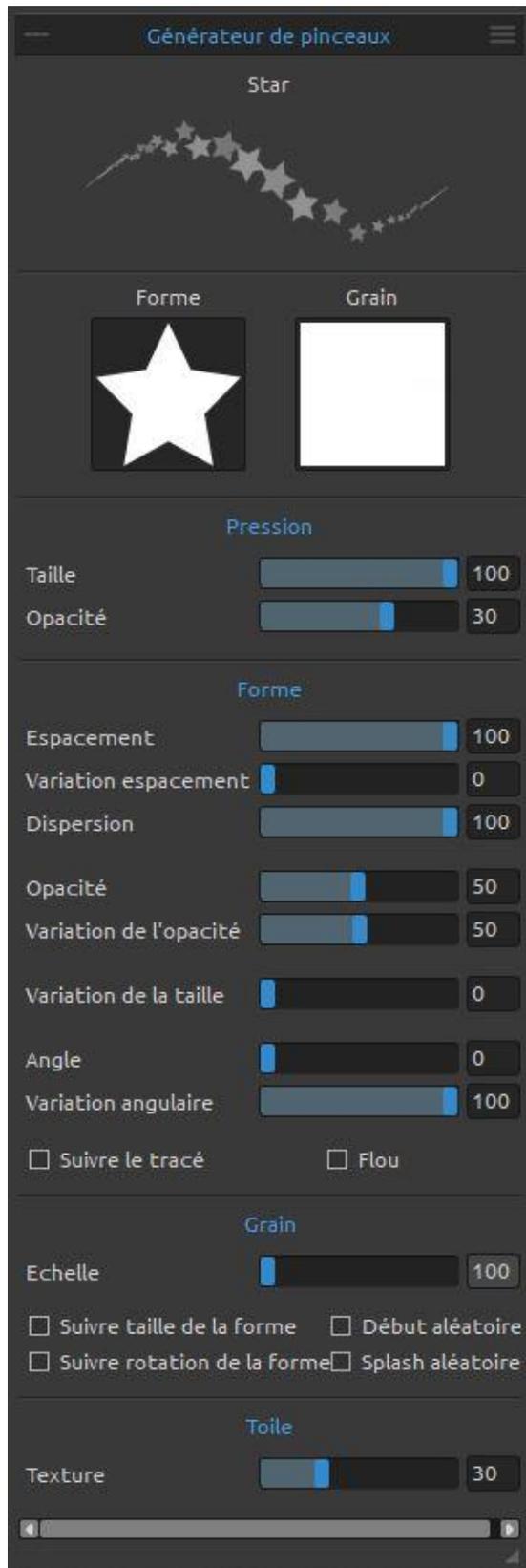
 **Retirer de la sélection** - Retire la nouvelle sélection de la sélection en cours. (*Raccourci : Alt*)

 **Inverser la sélection** - Inverse la sélection en cours. (*Raccourci: Ctrl +Maj + I / Cmd +Maj + I*)

NOTE : Sélectionnez le contenu du calque actif avec Ctrl / Cmd + A ou par le menu Editer -> Tout sélectionner. Désélectionnez avec Ctrl / Cmd + D ou par le menu Editer -> Tout désélectionner.

Plus d'information dans le chapitre Utiliser les sélections.

Fenêtre Générateur de pinceaux



Vous pouvez définir les paramètres de vos pinceaux avec le Générateur de pinceaux. Ouvrez la fenêtre en cliquant sur le bouton  dans la fenêtre Propriétés ou dans le menu Fenêtres.

Nom du pinceau - Le nom du pinceau est affiché en haut de la fenêtre. Vous pouvez le changer en double cliquant sur le nom dans la liste des pinceaux (dans la fenêtre Propriétés)

Aperçu - Un aperçu est affiché sous le nom du pinceau et montre l'effet produit. (Tous les paramètres ne sont pas affichés).

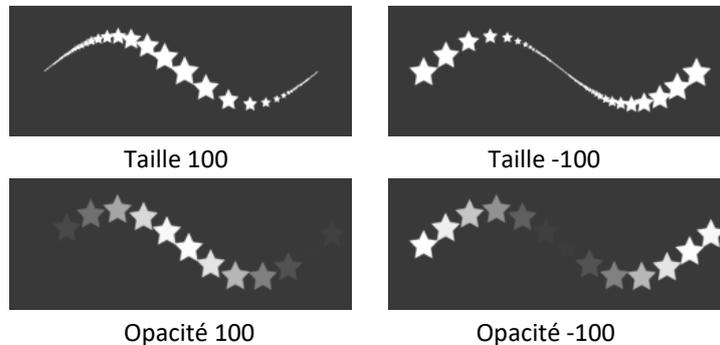
Forme du pinceau - Choisissez la forme de votre pinceau. Cliquez sur la miniature représentant la forme et choisissez parmi une liste de formes prédéfinies.

Grain du pinceau - Choisissez le grain de votre pinceau. Cliquez sur la miniature représentant le grain et sélectionnez dans une liste prédéfinie.

NOTE: Les formes et les grains sont accessibles par le menu "Aide" -> "Afficher bibliothèque fichiers", où vous pourrez ajouter vos propres formes et grains dans les répertoires appropriés (dans les formats PNG, JPG ou BMP).

Paramètres de pression

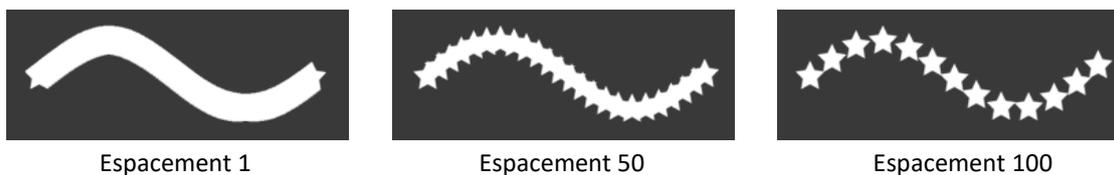
Vous pouvez définir comment la **taille** et l'**opacité** de votre pinceau seront influencées par la pression du stylet sur la tablette (-100 - 100). Des valeurs négatives inverseront les résultats de la pression :



Paramètres de forme

Ces paramètres vous permettent de définir différentes options pour la forme du pinceau :

Espacement - Contrôle la distance entre les espacements de la forme sur la toile (1-100). Chaque marque de pinceau est séparée de la précédente en fonction de la valeur. Une valeur 100 correspond à la valeur actuelle de la marquée de pinceau :



Variation espacement - Espacement aléatoire (0-100):



Dispersion - Ce paramètre influe sur le placement vertical des formes par rapport à la ligne de base du déplacement du pinceau (0-100):



Opacité - Définit l'opacité du trait (1-100). La superposition de traits ou de coups de pinceau augmentera l'opacité:



Opacité 25

Variation de l'opacité - Indique (1 - 100) comment l'opacité de la peinture variera dans un coup de pinceau pour atteindre, mais sans la dépasser la valeur indiquée avec le curseur Opacité:



Variation de la taille - Indique (1 - 100) comment la taille de la forme variera dans un même coup de pinceau, pour atteindre, mais sans la dépasser la valeur indiquée dans la fenêtre Propriétés:



Angle - Définit l'angle de la forme (0-100):



Angle 25

Variation angulaire - E Chaque application de la forme subit une rotation aléatoire en fonction de l'angle actuel (0-100):



Suivre le tracé - Indique si le pinceau doit suivre la rotation du tracé du coup de pinceau.

Flou - Indique, pour un outil "humide" (aquarelle, couleurs acryliques, encre) si la marque du pinceau doit être rendue floue ou non. Quand cette case est cochée, les marques du pinceau sont fusionnées pour réduire l'effet de touches individuelles.

Paramètres de grain

Définit les paramètres du grain pour un pinceau personnalisé :

Echelle - Indique l'échelle du grain (100-800). Entrez une valeur ou utilisez le curseur pour définir le pourcentage de la taille du grain.

Suivre taille de la forme - Indique si le grain doit suivre ou non la taille de la forme. Lorsque cette option est sélectionnée, le grain s'adapte à la taille de la forme.

Suivre rotation de la forme - Indique si le grain doit suivre ou non la rotation de la forme. Si cette option est sélectionnée le grain tourne avec l'orientation du pinceau.

Début aléatoire - Pour chaque coup de pinceau, rend aléatoire la position du grain par rapport au pinceau. Les touches de peinture sont alors différentes.

Splash aléatoire - Pour chaque coup de pinceau, rend aléatoire la position du grain par rapport à la marque du pinceau; de cette façon, chaque marque de pinceau est différente de la précédente.

Paramètres de toile

Texture - Définit comment la texture de la toile influencera les coups de pinceau (0-100).

☰ **Menu du Générateur de pinceau : Sauvegarder comme nouveau préréglage de pinceau, Importer un préréglage de pinceau, Exporter le préréglage de pinceau ou Fermer.**
Vous pouvez rouvrir la fenêtre Générateur de pinceaux depuis le menu Fenêtres.

Comment créer un préréglage de pinceau personnalisé

Cliquez sur un préréglage de pinceau (dans la Fenêtre Propriétés), puis sur le bouton 
La fenêtre Générateur de pinceaux s'ouvrira. Si vous souhaitez modifier le pinceau, changez les paramètres de Forme et de Grain, de la pression et de la toile - ils sont automatiquement

appliqués au pinceau en cours d'utilisation. Lorsque les modifications sont prises en compte, la mention "Modifié" est affichée à la droite du nom du pinceau.

Vous pouvez à tout instant **Réinitialiser les modifications du pinceau** ou **Sauvegarder comme nouveau préréglage de pinceau** dans le menu du Générateur de pinceaux

Si vous souhaitez créer un nouveau préréglage dupliquez les paramètres du pinceau actuel avec le bouton  et appliquez les nouveaux réglages à cette nouvelle version de pinceau.

Comment importer un préréglage de pinceau

Isin vous souhaitez ajouter les préréglages du pinceau à l'outil en cours, importez le pinceau par la commande "Importer un préréglage de pinceau" dans le menu des Propriétés ou dans le menu du Générateur de pinceaux.

Comment exporter un préréglage de pinceau

Pour exporter un préréglage de pinceau, rendez-vous dans le menu de la fenêtre Propriétés ou dans le menu de la fenêtre Générateur de pinceaux et sélectionnez "Exporter le préréglage de pinceau". Les pinceaux de Rebelle 2 sont accessibles via le menu Aide -> Afficher bibliothèque fichiers".

Fenêtre Navigation



Utilisez la Fenêtre Navigation pour changer rapidement la présentation de votre travail sous forme de miniature. Le cadre noir de la fenêtre Navigation correspond à la partie visible de la fenêtre principale.

 **Zoom arrière** - Réduit l'affichage de votre travail (minimum 1%).

 **Zoom avant** - Z Agrandit l'affichage de votre travail maximum 2000%).

Curseur Zoom - Définition du zoom par curseur (1 - 2000%)

 **Réinitialisation du zoom** - Vérifiez la valeur actuelle du zoom. Cliquez sur ce bouton pour un affichage à 100%.

 **Ajuster à l'écran** - Affiche la totalité de la toile à l'écran.

 **Rotation antihoraire** - Rotation de la fenêtre de travail dans le sens opposé des aiguilles d'une montre.

 **Rotation horaire** - Rotation de la fenêtre de travail dans le sens des aiguilles d'une montre.

Curseur de rotation - Définit l'angle de rotation (-180° ~ 180°).

 **Réinitialiser la rotation** - Réinitialise la rotation à 0°.

 **Miroir horizontal** - Bascule la fenêtre de travail. Cette opération est non destructive et ne modifie pas l'image. Ce bouton est en surbrillance quand l'image est inversée.

 **Menu de Fenêtre Navigation** - Permet de basculer en **Nuances de gris** ou de **Fermer** la fenêtre. Vous pouvez rouvrir la fenêtre depuis le menu Fenêtres.

Fenêtre Couleur



Vous pouvez choisir la couleur de votre pinceau dans la fenêtre Couleur.

Couleur actuelle - Définit la couleur à utiliser.

Palette de couleurs - Sélectionnez la couleur dans une palette ou entrez les valeurs des composants pour définir une couleur précise.

Vous pouvez choisir entre les modèles HSL (Teinte, Saturation, Luminosité) ou RGB (Rouge, Vert, Bleu) :

H - Teinte (Hue) (0 - 359)

S - Saturation (0 - 255)

L - Luminosité (0 - 255)

ou

R - Rouge (0-255)

G - Vert (Green) (0-255)

B - Bleu (0-255)

NOTE: Le mode RGB est un modèle dépendant de l'unité sur laquelle il est utilisé - différentes unités (imprimantes, écrans) peuvent donner des résultats différents.

☰ **Menu de la Fenêtre Couleur** - Permet de basculer entre un **cercle** (roue de couleurs) ou un **carré**, d'afficher ou de cacher les **curseurs**, de basculer entre le mode **TSL** et le mode **RVB** ou de **Fermer** la fenêtre. Vous pourrez la rouvrir avec le menu Fenêtres.

Astuce : Vous pouvez définir des raccourcis claviers personnalisés pour modifier les valeurs de teinte, saturation et luminosité dans le menu Préférences. Il est également possible de définir la précision du réglage.

Fenêtre Palettes



Vous pouvez également choisir la couleur du pinceau dans une palette de couleurs.

Couleur actuelle - Définit la couleur en cours.

Dernières couleurs utilisées - Vous pouvez sélectionner parmi vos propres couleurs en cliquant sur une couleur dans une palette. La dernière couleur utilisée apparaîtra en tête.

Palette - Jeu de couleurs. Vous pouvez y ajouter des couleurs personnalisées - elles seront conservées pour vos futurs projets, même après fermeture de l'application.

 **Mélanger** - Basculer le bouton Mélanger "en fonction" ou maintenir la touche X enfoncée pour mélanger la couleur sélectionnée avec la couleur précédente. Vous pouvez mélanger des couleurs à partir d'un jeu de couleurs, d'une palette ou de la toile.

Exemple: Si vous souhaitez que votre couleur rouge soit un peu plus orange, cliquez sur une couleur orange, soit dans les palettes, soit sur une zone orange de la toile - la couleur en cours se rapprochera de l'orange. Plus vous cliquerez sur la couleur orange, plus la couleur actuelle s'en rapprochera.

 **Utiliser le calque de traçage** - Lorsque cette option est sélectionnée, une couleur est automatiquement sélectionnée dans le calque de traçage. Définissez un Calque de traçage depuis le menu Calques -> Calque de traçage (une petite lettre T apparaît dans la miniature représentant le calque). Ce calque vous servira de guide pour dessiner et choisir vos couleurs.

 **Trier par teinte** - Organise et affiche les couleurs par teinte. Si cette fonction est désactivée, la dernière couleur ajoutée apparaîtra en tête.

 /  - Ajoute ou retire une couleur de la palette.

Palettes personnalisées - Vous pouvez créer vos propres palettes. Cliquez sur le bouton  pour créer une nouvelle palette, sur le bouton  pour dupliquer une palette ou sur le bouton  pour supprimer une palette.

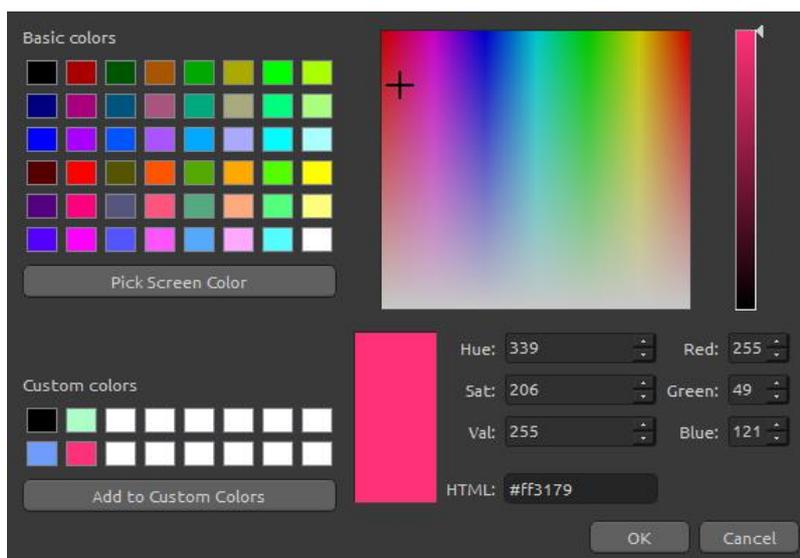
Vous pouvez **changer l'ordre d'affichage** des palettes en les déplaçant avec la souris. Vous pouvez également **renommer** une palette en la double cliquant.

☰ Menu de la fenêtre Palettes

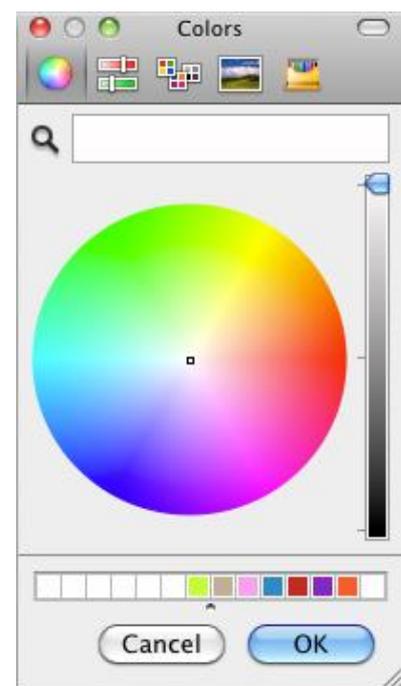
- **Grandes icônes** - Affichage des palettes agrandies.
- **Afficher le nom des couleurs** - Affiche le nom des couleurs. Vous pouvez les renommer en double cliquant sur le nom.
- **Créer une palette à partir d'une image** - Crée une palette à partir d'une image. Une nouvelle palette avec un maximum de 16 couleurs sera créée.
- **Créer une palette avec les couleurs précédentes** - Créer une palette à partir des couleurs que vous avez utilisées précédemment.
- **Fermer** - Fermeture de la fenêtre Palettes. Vous pouvez la rouvrir depuis le menu Fenêtres.

Palette des couleurs du système

Lorsque vous cliquez sur la couleur en cours dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Couleur ou de la fenêtre Palettes, une nouvelle fenêtre "Select color" est affichée. Cette palette est différente entre les systèmes Windows et les systèmes Mac OS :



Palette couleurs pour système Windows



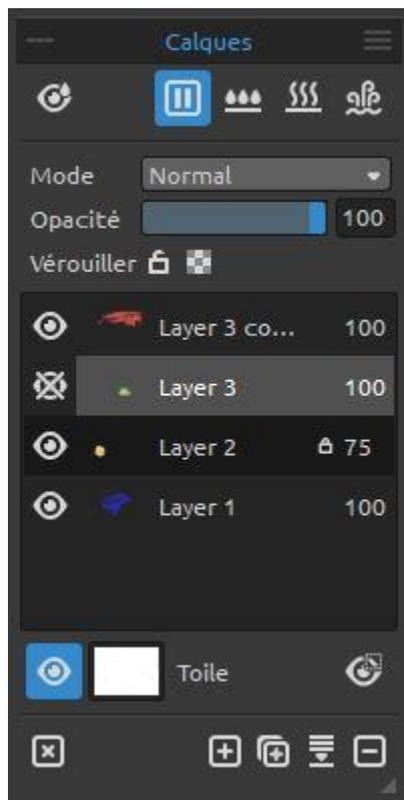
Palette couleurs pour système Mac OS

Pour les utilisateurs Windows :

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle couleur en cliquant sur le bouton "Pick Screen Color". En déplaçant la souris, vous verrez apparaître les composants HSV, RGB and HTML de chaque couleur.

L'utilisation de l'option "Couleurs personnalisées" pour la sauvegarde des couleurs n'est pas nécessaire. Si vous souhaitez sauvegarder votre couleur, utilisez le bouton "Ajouter" de la fenêtre Palettes.

Fenêtre Calques



 **Afficher les zones humides** - Montre les zones humides du calque sélectionné.

 **Pause de la diffusion de couleur** - Arrête la diffusion de la peinture. Quand la diffusion est arrêtée, ce bouton est mis en surbrillance.

 **Humidifier le calque** - Humidifie le calque sélectionné

 **Sécher tout** - Sèche le calque sélectionné, la toile n'est plus humide.

 **Séchage du calque** - Sèche le calque sélectionné, l'eau est supprimée du dessin mais la toile reste humide.

NOTE: Quand vous permutez des calques, le calque en cours sera "séché rapidement" (l'eau sera retirée mais la toile restera humide) puis le nouveau calque deviendra actif.

Mode - 23 modes de fusion : Normal, Obscurcir, Produit, Densité couleur, Densité linéaire, Eclaircir, Superposition, Densité couleur, Densité linéaire, Incrustation, Lumière tamisée, Lumière crue, Lumière vive, Lumière linéaire, Lumière ponctuelle, Mélange maximal, Différence, Exclusion, Soustraction, Teinte, Saturation, Couleur et Luminosité.

Opacité - Définit l'opacité du calque (0-100).

 **Verrouiller** - Verrouille le(s) calque(s) sélectionné(s) pour les protéger contre des modifications intempestives.

Le calque de traçage est verrouillé par défaut.

 **Verrouiller la transparence** - Verrouille les pixels transparents du calque sélectionné. Lorsque vous peignez sur un calque puis verrouillez les pixels transparents, chaque action ultérieure ne s'appliquera qu'à ce tracé et non aux pixels en dessous de lui.

 **Œil** - Affiche ou cache le calque.

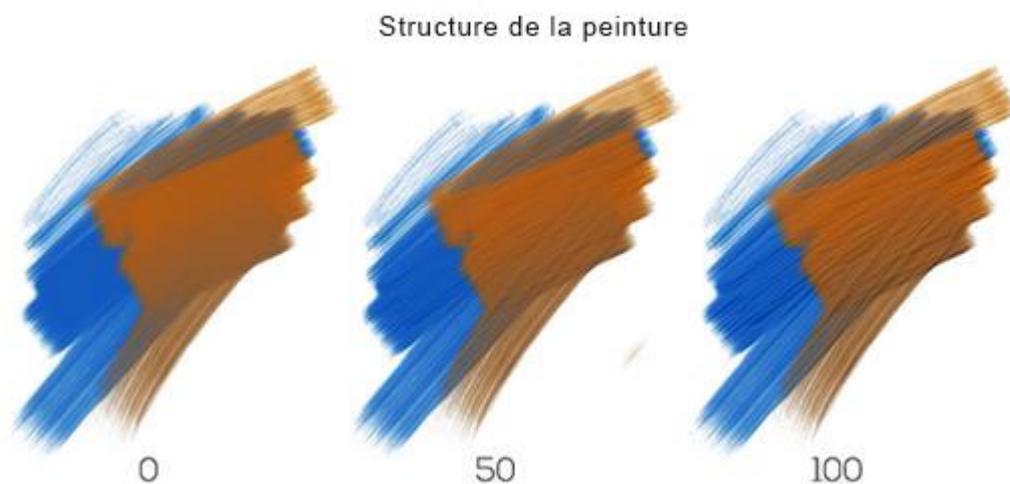
Lettre T associée à un calque - Cette lettre indique qu'il s'agit d'un calque de traçage. Choisissez un calque dans la pile de calques, puis définissez ce calque comme référence de traçage en cliquant sur le menu Calques -> Calque de traçage. Ce calque devient un guide pour les formes et les couleurs - ce peut être une image ou une photo.

Toile - Vous permet de choisir la texture et la couleur de la toile.

Vous pouvez contrôler la visibilité de la texture avec le curseur **Visibilité de la texture** (0-100) dans la fenêtre "Sélectionner la toile".

Vous pouvez également définir l'échelle de la texture avec le curseur **Taille de la texture** (50-400%) dans la fenêtre "Sélectionner la toile".

Définissez la visibilité des traces en mode Aquarelle, Couleurs acryliques et Pastel avec le curseur **Structure de la peinture** (0-100) dans la fenêtre "Sélectionner la toile". Voici quelques exemples :



Astuce : Cliquez sur l'œil  proche de la miniature de la toile pour afficher ou cacher la texture de la toile. Quand celle-ci est cachée, vous pouvez sauvegarder votre travail avec un fond transparent.

Vous trouverez plus d'information, sur les textures de toile dans le chapitre Utilisation des toiles.

 **Afficher / Cacher la sélection** - Affiche une zone du calque où il est possible d'effectuer des opérations. La partie (inactive) en dehors de cette zone sera colorée.

 **Effacer le calque** - Supprime le contenu du calque (raccourci *Suppr*).

 **Ajouter un calque** - Ajoute un nouveau calque.



Dupliquer le calque - Duplique le(s) calque(s) sélectionné(s).



Fusionner les calques - Fusionne plusieurs calques en un seul. Si un seul calque est sélectionné, il sera fusionné avec le calque inférieur.



Supprimer le calque - Supprime un ou plusieurs calques.

Astuce : Déplacez le calque sur l'un de ces boutons pour exécuter la fonction correspondante sur le calque.

Vous pouvez **renommer** un calque en le double cliquant.

Vous pouvez **déplacer** un calque avec la souris pour réorganiser l'ordre des calques.



Menu de la Fenêtre Calques - Définir un **Calque de traçage** ou **Fermer** la fenêtre. Vous pourrez la rouvrir depuis, le menu Fenêtres.

Fenêtre Inclinaison



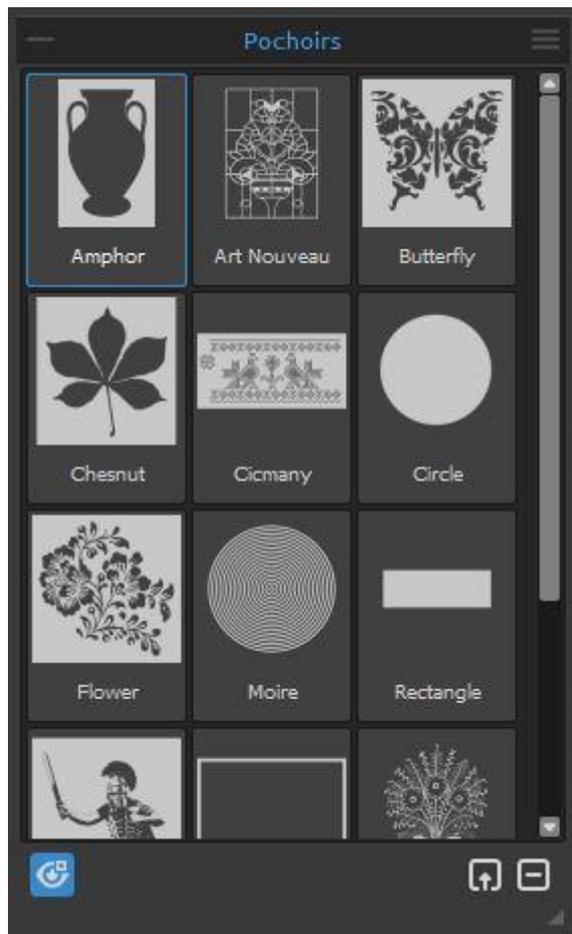
L'inclinaison affecte le mouvement de la peinture humide. Elle est représentée par un cercle avec un pointeur que vous pouvez déplacer et faire tourner. Activez ou désactivez la fonction en cliquant sur le cercle se trouvant au centre. Définissez la direction et l'angle de la toile en manipulant le pointeur. Plus la ligne représentant le pointeur sera longue, plus la toile sera inclinée.

NOTE: La vitesse à laquelle la peinture se répand dépend de l'angle d'inclinaison de la toile, de la quantité d'eau et de couleur sur la peinture.

☰ Menu de la Fenêtre Inclinaison

- **Verrouiller l'inclinaison de la toile** - Verrouiller l'inclinaison pour conserver sa direction lorsqu'on fait pivoter la toile.
- **Utiliser l'accéléromètre** - Utilise l'accéléromètre de la tablette et influe sur l'inclinaison de la toile et de la couleur en fonction de l'inclinaison de la tablette. Vous pouvez régler la sensibilité de l'accéléromètre dans le menu Préférences -> Outils.
- **Centrer l'accéléromètre** - Centrer l'accéléromètre pour définir une inclinaison nulle.
- **Fermer** - Ferme la Fenêtre. Vous pouvez la rouvrir dans le menu Fenêtres.

Fenêtre Pochoirs



Les pochoirs/stencils sont utilisés pour placer des formes, des motifs ou des lignes particulières sur la toile. Un pochoir agit comme une fine feuille de plastique avec un motif ou des lettres prédécoupés permettant d'appliquer de la peinture à travers les zones vides.

Liste des pochoirs - Liste des pochoirs disponibles. Vous pouvez réarranger cette liste en déplaçant les pochoirs avec la souris. Double cliquez sur un pochoir pour le renommer.

 **Afficher | Cacher les pochoirs** - Affiche ou cache les pochoirs utilisés sur la toile.

 **Créer un pochoir à partir d'une image** - Crée un pochoir à partir d'une image. Après avoir sélectionné le fichier, le pochoir est automatiquement créé et ajouté à la liste des pochoirs.

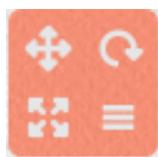
 **Supprimer le pochoir** - Retire le pochoir de la liste.

Menu de la Fenêtre Pochoirs :

- **Grandes icônes** - Affiche les pochoirs sous forme de grandes vignettes.
- **Créer un pochoir à partir d'une image** - Crée un pochoir à partir d'une image. Après avoir sélectionné le fichier, le pochoir est automatiquement créé et ajouté à la liste des pochoirs.
- **Créer un pochoir à partir du calque** - Crée un pochoir à partir du calque actif.
- **Créer un pochoir à partir de la sélection** - Crée un pochoir à partir de la sélection en cours.
- **Garder les Pochoirs actifs s'ils sont cachés** - Les pochoirs placés sur la toile restent actifs même s'ils sont cachés.
- **Supprimer tous les pochoirs** - Supprime tous les pochoirs actifs de la toile.
- **Fermer** - Fermeture de la Fenêtre. Vous pouvez la rouvrir depuis le menu Fenêtres.

Comment utiliser les pochoirs

Pour placer un pochoir sur la toile, choisissez-le dans la liste des pochoirs et cliquez-le.



Quand un pochoir est placé sur la toile, un **Menu pochoir** lui est associé dans le coin supérieur droit :

✚ Déplacement - Cliquez sur le bouton Déplacement, maintenez-le enfoncé et déplacez le pochoir sur la toile. Vous pouvez également utiliser le bouton droit de la souris ou encore utiliser simultanément la barre d'espace et le bouton gauche de la souris. Avec une tablette tactile, vous pouvez le déplacer avec le doigt.

↻ Rotation - Cliquez sur le bouton Rotation et déplacez le pochoir sur la toile. Avec les tablettes tactiles, faites pivoter le pochoir en utilisant *deux doigts*.

📐 Homothétie - Pour redimensionner le pochoir, cliquez sur le bouton Dimension et déplacez-le sur la toile. Avec les tablettes tactiles, utilisez *deux doigts*.

☰ Menu Pochoirs - Sélectionner pour **inverser**, effectuer un **miroir horizontal** ou **vertical**, **verrouiller** ou **supprimer** le pochoir :

- **Inverser** le pochoir pour permuter les zones où la couleur peut être appliquée.
- **Miroir horizontal** - Bascule le pochoir horizontalement.
- **Miroir vertical** - Bascule le pochoir verticalement.
- **Verrouiller** - Verrouille le pochoir pour empêcher toute modification (déplacement, rotation ou homothétie).
- **Supprimer** - Supprime le pochoir de la toile (*Raccourci : Retour arrière*).

Astuce : Non seulement il n'est pas possible de peindre là où le pochoir recouvre la toile, mais l'eau et les 'peintures humides' tiennent compte de la présence des pochoirs. Par exemple, si vous humidifiez un calque sur lequel est placé un pochoir, tout le calque sera humidifié, sauf la partie couverte par le pochoir. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens : si un pochoir est placé sur un calque humide et que vous cliquez sur le bouton 'Sécher le calque', tout sera séché, sauf la partie du calque recouverte par le pochoir.

La barre de menus

Fichier - Actions permettant le chargement, la sauvegarde, l'exportation, l'importation et la publication de vos travaux.

Editer - Opérations sur le dessin en cours et la toile.

Calques - Opérations concernant les calques

Affichage - Aspect de la fenêtre de travail.

Fenêtres - Affichage des différentes fenêtres.

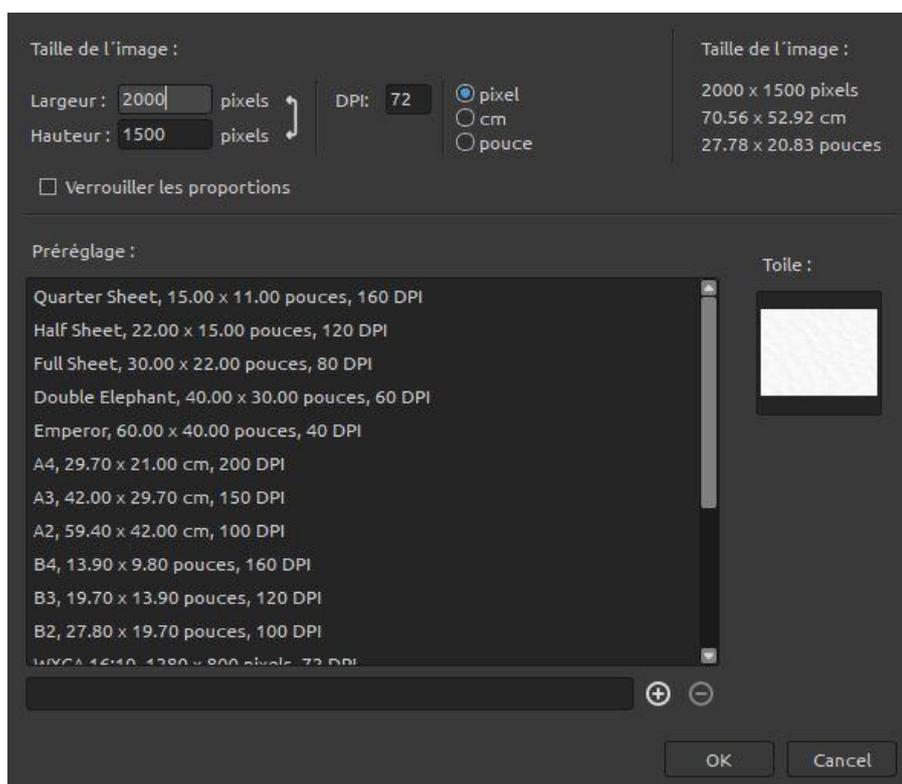
Aide - Accès à l'aide sur le logiciel, au support, au site Internet de Rebelle 2 et aux mises à jour.

Menu Fichier

Le menu Fichier vous permet de gérer votre travail.

Nouveau - Ouverture d'une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier les caractéristiques d'un nouveau dessin.

Vous pouvez définir la largeur et la hauteur de la nouvelle toile, soit en pixels, soit en centimètres, soit en pouces et vous pouvez indiquer sa résolution (DPI). Vous pouvez également choisir de verrouiller ses proportions, définir la texture et la couleur de la toile, ainsi que la visibilité de la texture et son échelle (plus d'informations dans le chapitre Utilisation des toiles)



Vous pouvez également choisir une toile de taille prédéfinie et ajouter ou supprimer des préréglages avec les boutons  / .

Après avoir cliqué sur l'icône de la texture de la toile, une autre fenêtre (« Sélectionner la toile ») s'ouvre et vous présente un choix de textures et de couleurs.

En fonction de la résolution (DPI) que vous avez choisie, les informations relatives à la taille de l'image seront automatiquement mises à jour, en centimètres et en pouces.

NOTE: Une résolution importante peut ralentir le traitement, en particulier si vous utilisez beaucoup d'eau pour votre peinture.

Ouvrir - Ouverture d'une boîte de dialogue qui vous permet de sélectionner un fichier sur disque dur (au format .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp ou .tif) et de l'ouvrir dans votre espace de travail.

Ouvrir récent - Ouvre le dernier travail que vous avez sauvegardé. Vous pouvez vider la liste en utilisant la commande 'Vider la liste'.

Enregistrer - Sauvegarde de votre travail. Si c'est la première fois que vous le sauvegardez, un nom vous sera demandé.

Enregistrer sous... - Sauvegarde une copie de votre travail sous un nouveau nom. Vous pouvez choisir l'un des formats suivants pour la sauvegarde: .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp ou .tif.

Enreg. indexé - Sauvegarde des versions séquentielles de votre travail. La première fois, le suffixe "_1" est ajouté au nom de fichier. A chaque sauvegarde successive, le suffixe est incrémenté de 1 et un nouveau nom de fichier est généré.

Importer - Importe une image au format .png, .jpg, .bmp ou .tif, comme un nouveau calque.

Publier - Publie votre travail dans la galerie Rebelle. Entrez le nom de votre dessin et ajoutez éventuellement une description et des mots clefs.

Pref. publication - Sous-menu permettant de définir les préférences pour la galerie.

Préférences - Définit les préférences générales et pour les outils, les couleurs, la tablette et le clavier. Vous trouverez plus d'informations dans le chapitre Préférences du présent manuel.

Fermer - Ferme l'application (*Uniquement sous Windows*).

Astuce : Si l'application le permet, vous pouvez également faire glisser une image dans Rebelle 2 depuis une application, le gestionnaire de fichiers ou le navigateur Internet.

Pour plus d'informations sur la création, le chargement ou la sauvegarde de vos travaux, consultez le chapitre **Création, ouverture et sauvegarde de peintures** plus loin dans le présent manuel.

Menu Editer

Annuler - Annule la dernière opération que vous avez effectuée sur la peinture. Le nombre de retours en arrière que vous pouvez effectuer dépend de la mémoire de votre ordinateur. Le maximum est de 30.

Rétablir - Rétablit la dernière opération que vous avez annulée.

Couper - Place la sélection en cours dans le presse-papiers et la supprime de la toile.

Copier - Place la sélection en cours dans le presse-papiers mais la laisse sur la toile.

Coller - Place le contenu du presse-papiers sur un nouveau calque.

Tout sélectionner - Sélectionne tout le contenu du calque.

Tout désélectionner - Désélectionne la sélection en cours sur la toile.

Inverser la sélection - Inverse la sélection en cours.

Menu Calques

Nouveau calque - Ajout d'un nouveau calque.

Dupliquer les calques - Duplique un ou plusieurs calques.

Fusionner les calques - Fusionne tous les calques en un seul.

Supprimer les calques - Supprime un ou plusieurs calques.

Afficher le calque - Affiche ou cache un calque.



Calque de traçage - Définit un calque comme calque de référence de traçage (une lettre T est ajoutée dans la zone représentant le calque). Ce calque servira de référence lorsque vous peindrez - ce peut être une image ou une photo.

Coul. depuis calque de traçage - Quand cette option est cochée le choix de la couleur se fait dans le calque de traçage.

Transformer le calque - Pour déplacer et redimensionner le calque sélectionné.

Effacer le calque - Supprime tout ce qui a été dessiné sur le calque.

Menu Affichage

Zoom avant - Agrandit l'image (maximum 2000%).

Zoom arrière - Rétrécit l'image (minimum 1%).

100% - Réinitialise l'affichage à 100%.

Ajuster à l'écran - La toile remplit la totalité de l'écran.

Ajuster à la toile - Activer cette option pour forcer les transformations à s'ajuster aux bords de la toile.

Niveaux de gris - Affichage en mode niveaux de gris.

Afficher le curseur - Affiche ou cache le curseur.

Maintenir au premier plan - L'application Rebelle 2 sera toujours visible à l'écran (au dessus des autres applications actives).

Plein écran - Bascule l'affichage de l'application en mode plein écran. (*Esc* pour revenir à un affichage normal).

Menu Fenêtres

Outils - Affiche ou cache le menu Outils.

Propriétés - Affiche ou cache le menu Propriétés.

Couleur - Affiche ou cache le menu Couleur.

Palettes - Affiche ou cache le menu Palettes.

Inclinaison - Affiche ou cache le menu Inclinaison.

Navigation - Affiche ou cache le menu Navigation.

Calques - Affiche ou cache le menu Calques.

Générateur de pinceaux - Affiche ou cache le menu Générateur de pinceaux.

Pochoirs - Affiche ou cache le menu Pochoirs.

Afficher les fenêtres - Affiche ou cache les fenêtres pour donner plus de place à la fenêtre de travail.

Verrouiller les fenêtres - Verrouille les paramètres des fenêtres pour les protéger contre toute modification intempestive. Lorsqu'elles sont verrouillées, il n'est plus possible de les réorganiser ou de les grouper.

Réinitialiser - Replaces l'interface utilisateur dans son état initial.

Menu Aide

Aide - Ouverture du présent manuel.

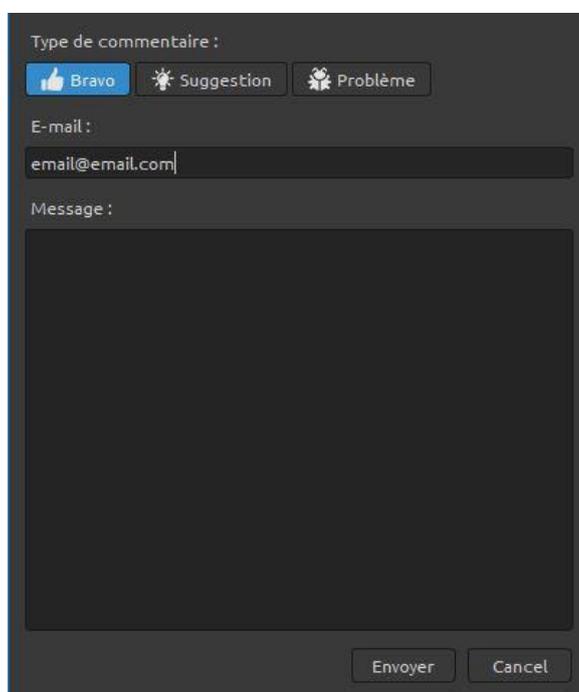
Envoyer des commentaires - Vous pouvez nous envoyer des commentaires si vous rencontrez un problème, si vous avez une idée pour améliorer le logiciel ou nous dire que vous l'aimez. Vous pouvez choisir entre trois types de commentaires :

Bravo - Pour nous dire que vous appréciez Rebelle 2...

Suggestion - Si vous avez une idée d'amélioration de Rebelle 2...

Problème - Si vous avez rencontré un problème de fonctionnement de Rebelle 2...

... alors, il suffira d'indiquer votre adresse e-mail et de nous envoyer un message. Nous lirons chacun d'entre eux. 😊



Type de commentaire :

Bravo Suggestion Problème

E-mail :

email@email.com

Message :

Envoyer Cancel

Site Web Rebelle - Pour accéder au site : rebelle.escapemotions.com

Présentation rapide - Affichage du tutoriel présentant les fonctions importantes de Rebelle .

A propos de Rebelle 2 - Quelques informations sur Rebelle (copyright et crédits).

Langue - Choisissez la langue de l'interface utilisateur, puis redémarrez Rebelle 2 pour la prendre en compte.

Afficher bibliothèque fichiers- Affiche le répertoire de sauvegarde des pinceaux, des toiles, des couleurs, des pochoirs et des autres éléments de Rebelle 2.

Mises à jour... - Cette entrée est visible si des mises à jour sont disponibles.

Préférences

Rebelle 2 vous permet de personnaliser de nombreux paramètres et de raccourcis clavier dans la fenêtre Préférences accessible depuis le menu Fichier. Vous pourrez définir vos préférences pour les outils, la couleur, la tablette et le clavier.

Préférences générales

- Ecran de démarrage** - Affichage de la boîte de dialogue "Nouvelle image" au démarrage - Cochez cette option si vous voulez qu'elle apparaisse à chaque lancement de Rebelle 2.
- Interface** - Définit le rapport d'agrandissement de l'interface utilisateur (70-200%).
- Toile** - Zoom sur le curseur - Cochez cette option si vous voulez zoomer sur le curseur plutôt que sur le centre de la toile.
- Options Jpeg** - Définit la qualité des images Jpeg (0-100). Plus cette valeur est élevée, meilleure sera la qualité, mais plus la taille du fichier sera importante.
- Réglage de la sensibilité** - Définit la sensibilité pour la souris ou la tablette (1-100) - Plus cette valeur sera élevée, plus Rebelle 2 sera sensible à la pression lors des déplacements.
- Générateur de pinceaux** - Choix du moteur de pinceaux entre CPU et GPU (expérimental). Si vous disposez d'une carte graphique avec son propre processeur, vous pouvez utiliser GPU - ce moteur est encore instable et peut s'arrêter de manière intempestive, car il est encore en phase de test.
- Mémoire** - Définit la taille mémoire maximale que Rebelle 2 peut utiliser.
- Langue** - Définit la langue utilisée pour l'interface utilisateur. Choisissez si les langues peuvent être mises à jour automatiquement.

Préférences Outils

- Pinceaux** - Sélectionner le dernier pinceau après choix de la couleur - Activez cette option si vous souhaitez utiliser le dernier pinceau après le choix d'une couleur.
- Afficher les zones humides avec les outils Eau et Sec** - Activez cette option si vous souhaitez que les outils Eau et Sec activent automatiquement le mode "Montrer les zones humides".
- Mouvement linéaire de la souris** - Définit la puissance de la souris 'passive' (0-10). Plus cette valeur est élevée, plus les lignes que vous dessinerez seront adoucies.
- Accéléromètre** - Définit la sensibilité de l'accéléromètre (1-10) - Plus cette valeur sera élevée, plus la tablette sera sensible à l'inclinaison et plus l'eau s'écoulera rapidement.

Redimensionnement du pinceau - Définit la couleur du curseur représentant le pinceau en cas de modification de taille.

Transformation - Définit la valeur automatique de l'angle de rotation lorsque la rotation est effectuée conjointement avec la touche *Maj*.

Préférences Couleur

Taille - Choisit la taille moyenne de l'échantillon (1 pixel, 3x3 pixels, 5x5 pixels).

Mélanger une couleur - Définit la sensibilité du mélange de couleurs (1-100). Cette valeur influe sur le nombre de transitions entre deux couleurs. Si elle est basse, moins d'étapes (clics de souris ou de stylet) seront nécessaires pour passer d'une couleur à l'autre. Si elle est plus importante, le passage nécessitera plus d'étapes.

Ajuster la couleur avec un raccourci clavier - Définit la sensibilité pour un ajustement de couleur (1-10). La sensibilité influe sur la séparation entre deux couleurs. Si elle est élevée, la distance séparant deux couleurs sera plus faible.

Afficher les zones humides - Définit la couleur qui représentera l'eau en mode "Afficher les zones humides"

Pochoirs - Définit la couleur des pochoirs et leur opacité (1-100).

Préférences Tablette

Options de la tablette - Choisissez si votre tablette (Wacom WinTab ou Microsoft Ink) utilisera la position de la souris ou du stylet. Vous devrez redémarrer Rebelle 2 pour prendre en charge ce choix.

- Autoriser le "multi-touch" Autoriser les mouvements sur la tablette tactile. Lorsque cette fonction est désactivée, vous ne pourrez pas utiliser les doigts pour déplacer, redimensionner ou faire tourner votre travail sur la toile.

- Sensibilité du Touchpad - Définit la sensibilité du pavé tactile (1-100%) - Plus la valeur est élevée, plus la sensibilité à une action avec les doigts sera forte.

- Sensibilité du stylet - Définit la sensibilité à la pression avec le stylet. Quand la valeur est "Légère" moins de pression est nécessaire, alors que si elle est "Forte" cela nécessitera une pression plus importante.

Préférences Clavier

Vous permet de définir des raccourcis personnalisés.

Cliquez sur **Réinitialiser** pour réinitialiser le raccourci sélectionné ou sur **Supprimer** pour le supprimer. Cliquez sur **Réinitialiser tout** pour restaurer tous les raccourcis à leur valeur d'origine.

Cliquez sur **OK** pour confirmer les modifications ou sur **Annuler** pour les ignorer.

Commencer à peindre

Options de flux de travail

Commencer une nouvelle peinture avec une toile vierge

1. Cliquez sur Fichier -> Nouveau et une nouvelle fenêtre de travail est affichée.
2. Définissez la largeur, la hauteur de la toile, sa texture, sa couleur et la résolution (DPI)
3. Choisissez la couleur soit dans la fenêtre Couleur, soit dans la fenêtre Palettes.
4. Choisissez l'outil à utiliser, définissez la taille du pinceau et les autres paramètres dans la fenêtre Propriétés et commencez à peindre.

Commencer avec une photo ou une image utilisée comme référence

1. Cliquez sur Fichier -> Ouvrir et choisissez l'image de référence.
2. Cliquez sur Nouveau calque dans la Fenêtre Calques pour créer un calque vide au dessus de l'image de référence.
3. Choisissez la couleur soit dans la fenêtre Couleur, soit dans la fenêtre Palettes.
4. Choisissez l'outil à utiliser, définissez la taille du pinceau et les autres paramètres dans la fenêtre Propriétés et commencez à peindre.

Vous pouvez importer un dessin préalablement digitalisé ou créé dans un autre logiciel de dessin, si son format est .png, .jpg, .bmp ou .tif. Il vous suffit de cliquer sur le menu Fichier -> Importer. Vous pouvez aussi déplacer une image d'une autre application ou de votre navigateur Internet en l'amenant dans Rebelle 2 comme un nouveau calque.

Travailler avec l'eau

Lorsque vous travaillez avec un medium humide (aquarelle, couleurs acryliques, encre) vous pouvez définir la quantité d'eau à utiliser. Plus vous utiliserez d'eau, plus la couleur s'étendra et mieux les couleurs se mélangeront.

Non seulement les couleurs appliquées peuvent être humides, mais avec le bouton

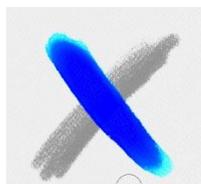
'Humidifier le calque'  (dans la fenêtre Calques) vous pouvez humidifier l'ensemble du calque. La manière dont la peinture est mélangée et séchée dépend de l'eau et de l'humidité de la toile.

Pour voir si une peinture est "humide", cliquez sur le bouton **'Afficher les zones humides'**

. Une couleur bleue claire (par défaut) est affichée pour matérialiser l'humidité de la toile et de la peinture - plus il y aura d'eau, plus cette couleur sera foncée.



Couleur sur calque



Affiche zones humides



Séchage rapide



Humidifier le calque



Sécher le calque

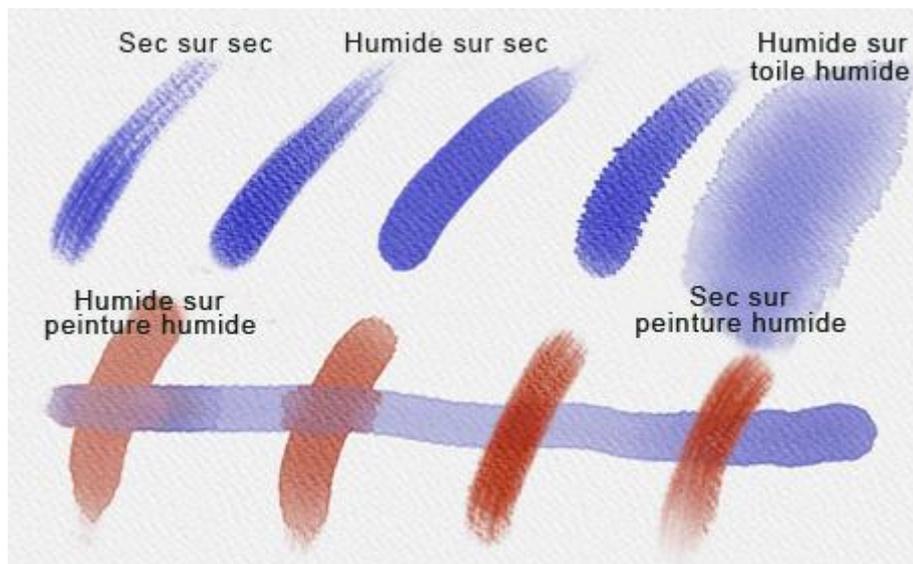
Pour accélérer le processus de peinture, nous avons défini deux fonctions :

'**Sécher tout**'  qui sèche complètement le calque actif et son contenu : peinture, toile et eau appliquée.

Vous pouvez utiliser '**Séchage du calque**'  si vous souhaitez retirer l'eau du calque actif mais en la laissant sur la toile.

Astuce : A tout moment, arrêtez la simulation de fluidité en cliquant sur le bouton Pause Diffusion de la fenêtre Calques :  / . Quand la diffusion est arrêtée, ce bouton est en surbrillance.

Vous pouvez utiliser différentes techniques pour obtenir différents effets. L'illustration suivante vous montre comment différentes combinaisons interagissent. Plus la toile et la peinture sont humides, plus la couleur se répand. Mais les outils "secs" (pastel, crayon, marqueur et Pulvériser) ne diffusent pas avec une couleur plus sèche; ils diffusent en fonction de l'humidité de la peinture.



Si vous souhaitez en apprendre davantage sur les différentes techniques de couleur à l'eau, nous vous conseillons de regarder nos tutoriels sur [YouTube](#).

Option de traçage

Rebelle 2 vous permet de créer des peintures en dessinant à partir d'une image. Vous pouvez utiliser une image depuis n'importe quelle source - répertoire, navigateur, site internet et l'ouvrir comme un nouveau calque. Cette option vous permet de recréer des images existantes à votre manière.

Lorsque vous utilisez l'option de traçage, la couleur est appliquée à chaque coup de pinceau. Cela signifie que chaque coup de pinceau prend la couleur lors du premier "clic" et l'utilise jusqu'au "clic" suivant.

Rebelle 2 n'applique pas toutes les couleurs à partir d'un calque de référence pendant un seul coup de pinceau.

Comment tracer à partir d'une image existante ou importée :

1. Cliquer sur le menu Fichier -> Importer pour ouvrir la boîte de dialogue Importer. Une image est importée comme un nouveau calque. Vous pouvez également la déplacer à partir d'un répertoire ou d'un navigateur.
2. Sélectionnez ce calque et cliquez sur le menu Calques -> Calque de traçage. Le calque devient calque de référence et un petit T apparaît dans l'icône représentant le calque. Ce calque devient un guide pour les formes et les couleurs lorsque vous dessinez. Vous pouvez également définir un calque de traçage depuis la fenêtre Calques.
3. Ajoutez un nouveau calque et cliquez sur le menu Calques -> Utiliser traçage de couleur ou cliquez sur le bouton "Utiliser le traçage de couleur" dans la fenêtre Palettes.
4. Maintenant, vous pouvez tracer sur le calque actif, des couleurs sélectionnées dans votre calque de traçage.

Si le traçage de couleurs n'est pas sélectionné, vous pouvez utiliser d'autres couleurs.

Désélectionnez l'option 'Calque de traçage' dans le menu Calques.

Le calque de traçage est verrouillé par défaut pour le protéger contre des modifications intempestives. Vous pouvez le déverrouiller en cliquant sur le bouton "Verrouiller" dans la fenêtre Calques.

Utiliser les sélections

Dans Rebelle 2, vous pouvez très facilement sélectionner une portion de la toile et y appliqué des opérations particulières. Les sélections peuvent être utilisées comme des masques qui protègent les parties de la toile que vous ne souhaitez pas modifier.

Les opérations autorisées sur une sélection sont : peinture, transformation, copie, extraction et collage. Il est également possible de créer un pochoir à partir d'une sélection.

Quand une sélection est active, elle est matérialisée sur la toile par des traits pointillés. Tout ce qui est à l'intérieur de la sélection est sélectionné, tout ce qui est à l'extérieur ne l'est pas.

Peindre dans une sélection

Créez un simple masque sur la toile, en utilisant l'outil Sélection. Choisissez entre rectangle, ellipse, polygone ou à main levée et dessinez votre sélection sur la toile. Vous pourrez peindre à l'intérieur de cette sélection, mais ne pourrez rien faire à l'extérieur. Pour peindre à l'extérieur, cliquez sur le bouton 'Inverser la sélection'  dans la fenêtre Propriétés de la sélection

NOTE: Vous pouvez visualiser très rapidement la sélection en cours avec le bouton 'Afficher la sélection'  dans la fenêtre Calques. La zone non active sera colorée en rouge.

Transformer une sélection

Sélectionnez des parties de votre peinture avec les outils de sélection. Pour transformer cette sélection, cliquez sur l'outil Transformation dans la fenêtre Outils ou utilisez le raccourci clavier Ctrl+T / Cmd+T. Vous pouvez déplacer, redimensionner, faire tourner ou obtenir une symétrie de la sélection.

Vous trouverez plus d'information dans le chapitre consacré aux transformations dans la partie Outil Transformer.

*NOTE: Quand une partie de la peinture est sélectionnée et transformée, la confirmation de la transformation placera la partie transformée sur un nouveau calque.
Quand toute la peinture d'un calque est transformée, elle restera sur le même calque.*

Couper, Copier et Coller une sélection

Vous pouvez couper, copier et / ou coller une sélection, soit avec le menu Editer, soit avec un raccourci clavier.

Utilisez *Ctrl + X / Cmd + X* pour **couper la sélection** et *Ctrl + V / Cmd + V* pour la **coller**. Vous pouvez également réaliser cette opération à partir du menu *Editer*. Votre sélection sera placée sur un nouveau calque.

Utilisez *Ctrl + C / Cmd + C* pour **copier la sélection** et *Ctrl + V / Cmd + V* pour la **coller**. Vous pouvez également réaliser cette opération à partir du menu *Editer*. Votre sélection sera placée sur un nouveau calque.

Tout sélectionner / Tout désélectionner

Sélectionnez la totalité du contenu du calque avec le raccourci *Ctrl / Cmd + A* ou par le menu *Editer* -> Tout sélectionner.

Désélectionnez la sélection en cours avec *Ctrl / Cmd + D* ou par le menu *Editer* -> Tout désélectionner.

Vous pouvez modifier ces raccourcis dans la Fenêtre Préférences -> Clavier -> Editer.

Inverser une sélection

Inverser la sélection. La sélection en cours deviendra inactive. Vous pouvez utiliser le Raccourci *Ctrl / Cmd + Shift + I* ou par le menu *Editer* -> Inverser la sélection.

Vous pouvez modifier ces raccourcis dans la Fenêtre Préférences -> Clavier -> Editer.

Créer un pochoir à partir d'une sélection

Avec Rebelle 2, vous pouvez créer un pochoir à partir de votre sélection, à partir du menu de la fenêtre Pochoirs. Faites votre sélection sur la toile, confirmez la puis allez dans la fenêtre Pochoirs. Accédez au menu et cliquez sur "Créer un pochoir à partir de la sélection". Un nouveau pochoir sera automatiquement créé et ajouté dans la fenêtre.

Support Multi-touch

Le support Multi-touch est disponible sous Windows et Mac OS et fournit un support étendu des tablettes tactiles. Vous pouvez déplacer, agrandir et faire tourner les calques ou les pochoirs. Cela donne une très grande souplesse pour positionner et se déplacer sur la toile.



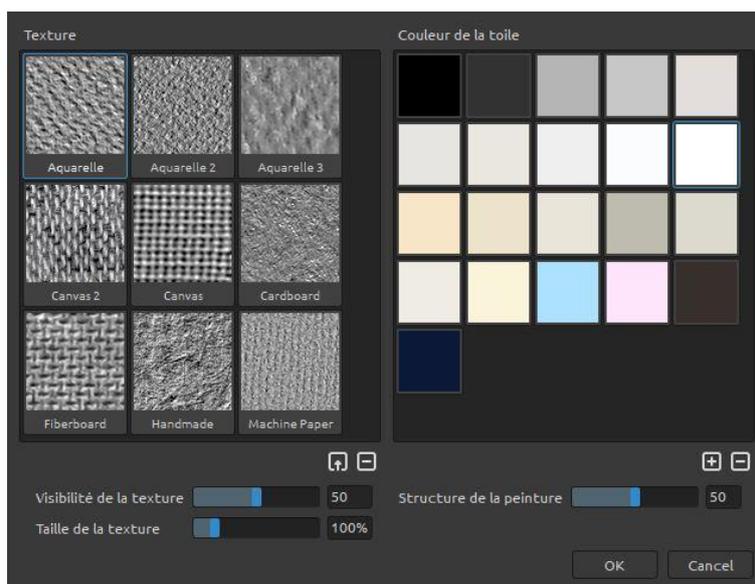
Utilisez *deux doigts* pour **déplacer** et **faire tourner** en leur faisant effectuer un mouvement circulaire tout en les déplaçant sur la tablette. Vous pouvez également agrandir ou réduire l'affichage en les écartant ou en les rapprochant.



Utilisez *un doigt* pour utiliser l'outil **Mélanger** par défaut. Vous pouvez également associer ce geste à un autre outil (ou pour déplacer la toile) dans la fenêtre Préférences -> Clavier -> Outils + et lui assigner la valeur 'Touch'.

Utilisation des toiles

De nombreuses textures et couleurs de toile sont disponibles dans la fenêtre "Sélectionner la toile" :



 /  - Importer ou supprimer une texture de toile.

 /  - Ajouter ou supprimer une couleur de toile.

Vous pouvez contrôler la visibilité de la texture de la toile en utilisant le curseur **Visibilité de la texture**.

Vous pouvez modifier l'échelle de la texture de la toile avec le curseur **Taille de la texture**.

Vous pouvez également contrôler la texture de la peinture avec le curseur **Structure de la peinture**.

Veillez noter que la texture de la toile influe sur la manière dont se comportent les pinceaux et les outils lorsque vous peignez, mélangez une couleur, effacez ou effectuez toute autre opération.

Pour terminer, cliquez sur **OK** pour confirmer ou **Annuler**.

NOTE: Les textures de toile sont accessibles par le menu Aide -> Afficher bibliothèques fichiers, où pouvez sauvegarder des images de texture homogènes dans le répertoire "Papers". Il vous faudra redémarrer l'application pour les prendre en compte.

Création, ouverture et sauvegarde de peintures

Création d'une nouvelle peinture

Pour créer une nouvelle peinture, sélectionnez Fichier -> Nouveau. La boîte de dialogue "Nouvelle image" est affichée. Vous pourrez y définir la taille de votre peinture, et les caractéristiques de la toile à utiliser. Dans la zone "Taille de l'image" vous pouvez définir la largeur, la hauteur et la résolution (DPI).

En cliquant sur l'icône **Toile**, vous pouvez choisir la texture de la toile, sa couleur, sa visibilité et son échelle.

Pour terminer, cliquez sur **OK** pour créer une nouvelle peinture ou sur **Annuler**.

Ouverture d'une peinture

Pour ouvrir une peinture existante, cliquez sur Fichier -> **Ouvrir**. Vous pourrez choisir une peinture déjà créée et sauvegardée dans l'un des formats : .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp ou .tif.

Pour terminer, cliquez sur **OK** pour ouvrir la peinture ou sur **Annuler**.

Pour ouvrir une peinture sur laquelle vous avez travaillé récemment, cliquez sur Fichier -> **Ouvrir récent**. Cette option vous permet d'ouvrir l'une des peintures récentes au format .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp ou .tif.

Sauvegarde d'une peinture

Pour sauvegarder une peinture, utilisez la commande Fichier -> **Sauvegarder**. La peinture sera sauvegardée dans un fichier au format **.REB file**, qui contient toutes les informations sur votre travail et les calques. Nous vous conseillons d'utiliser ce format si vous devez reprendre votre travail par la suite. Effectuez régulièrement des sauvegardes de votre travail pendant la période d'apprentissage de votre nouveau logiciel.

Si vous souhaitez utiliser votre travail dans d'autres applications, utilisez la commande Fichier -> Sauvegarder sous... Elle vous permet de sauvegarder votre peinture dans le format PSD, PNG, TIF, BMP ou JPG. Vous n'avez pas besoin de fusionner les calques si vous désirez imprimer votre peinture ou l'afficher sur Web. Avec les formats REB ou PSD, les calques sont conservés.

NOTE: Veuillez noter que seul un fichier au format REB contient toutes les informations sur votre travail. Les fichiers au format PSD, PNG, TIF ou BMP ne conservent que les informations sur la couleur et la transparence. La transparence n'est pas conservée avec le format JPG.

Pour terminer, cliquez sur **OK** pour sauvegarder la peinture ou sur **Annuler**.

Enreg. indexé - Sauvegarde des versions numérotées de votre travail. Lors de la première sauvegarde, le suffixe "_1" est ajouté au nom du fichier. Chaque sauvegarde successive incrémentera cette valeur de 1 et un nouveau fichier sera sauvegardé.

Fermeture de l'application

Si vous souhaitez fermer l'application, vous pouvez choisir entre différentes options selon votre système :

Windows

- Cliquer sur le menu Fichier -> Fermer ou
- Cliquer sur le bouton Fermer dans le coin supérieur droit de l'application ou
- Utiliser un raccourci Ctrl+W ou Alt+F4

Mac OS

- Cliquer sur le menu Rebelle -> Fermer ou
- Cliquer sur le bouton Fermer dans le coin supérieur gauche de l'application ou
- Utiliser un raccourci Cmd-Q

NOTE: N'oubliez pas de sauvegarder votre travail avant de quitter l'application.

Publication d'une peinture dans une galerie

Creation d'un compte Galerie

Pour publier vos travaux, vous devez tout d'abord créer un compte. Pour cela, vous avez deux possibilités :

Depuis l'application :

Créez votre compte depuis le menu **Fichier -> Préf. publication**. Indiquez *Votre nom*, *votre adresse mail (Votre ID)* et *le mot de passe*. Vous pouvez également fournir un lien vers votre *site Web*.

Depuis le site Internet :

Sur le site Internet de la galerie, cliquez sur **login -> Create Account** et entrez " *votre ID*" (adresse mail d'enregistrement). Nous vous enverrons un *mot de passe* que vous pourrez modifier ultérieurement.

NOTE: Vous pouvez trouver "*Votre ID*" dans le menu **Aide -> A propos de Rebelle**. Si "*Votre ID*" n'existe pas, entrez votre adresse mail.

Publication d'une oeuvre dans une galerie

Pour publier une oeuvre, utilisez le menu Fichier -> Publier. Entrez le *nom de l'oeuvre*, une *description* de votre travail et des *mots-clés*. Cliquez sur le bouton **Publier**. Votre travail sera publié dans la galerie du site Internet (www.escapemotions.com/gallery). Vous pourrez toujours accéder à vos oeuvres et les modifier.

Modification de votre profil et de vos oeuvres dans une galerie

Si vous avez déjà créé un compte utilisateur, rendez-vous sur la galerie en ligne, cliquez sur **login** et entrez " *votre ID*" et votre *mot de passe*.

Dans **Edit Pictures** vous pouvez modifier le nom, la description, les mots-clés et d'autres informations.

Dans **My Profile** vous pouvez modifier votre *mot de passe*.

Raccourcis clavier

| | Windows | Mac OS |
|--------------------------|--------------|-------------|
| Nouveau | Ctrl+N | Cmd+N |
| Ouvrir | Ctrl+O | Cmd+O |
| Sauvegarder | Ctrl+S | Cmd+S |
| Sauvegarder sous... | Ctrl+Shift+S | Cmd+Shift+S |
| Enreg. indexé | Ctrl+Alt+S | Cmd+Alt+S |
| Importer | Ctrl+Shift+O | Cmd+Shift+O |
| Préférences | Ctrl+, | Cmd+, |
| Fermer | Ctrl+W | Cmd+Q |
| Annuler | Ctrl+Z | Cmd+Z |
| Rétablir | Ctrl+Shift+Z | Cmd+Shift+Z |
| Couper | Ctrl+X | Cmd+X |
| Copier | Ctrl+C | Cmd+C |
| Coller | Ctrl+V | Cmd+V |
| Tout sélectionner | Ctrl+A | Cmd+A |
| Tout désélectionner | Ctrl+D | Cmd+D |
| Inverser la sélection | Ctrl+Shift+I | Cmd+Shift+I |
| Pinceaux | B | B |
| Gomme | E | E |
| Fusion | N | N |
| Flou | S | S |
| Eau | W | W |
| Sec | D | D |
| Dispersion | Shift ou O | Shift ou O |
| Pipette | Alt ou I | Alt ou I |
| Transformation | T ou Ctrl+T | T ou Cmd+T |
| Sélection | M | M |
| Verrouillage proportions | Shift | Shift |
| Echelle sur le centre | Alt | Alt |
| Verr. rotation à 45 deg. | Shift | Shift |
| Mélanger | X | X |
| Affichage humide | H | H |
| Séchage rapide | F | F |
| Peindre | B | B |
| Augm. Taille pinceau |] |] |
| Dimin. Taille pinceau | [| [|
| Redimensionner pinceau | Ctrl | Cmd |

| | | |
|----------------------------|--|--|
| Remonter le calque | Ctrl + [| Cmd + [|
| Descendre le calque | Ctrl +] | Cmd +] |
| Sélect. calque précédent | Alt + [| Alt + [|
| Sélect. Calque suivant | Alt +] | Alt +] |
| Vider le calque | Del | Del |
| Augmenter de 1 | Up | Up |
| Diminuer de 1 | Down | Down |
| Augmenter de 10 | Pg Up | Pg Up |
| Diminuer de 10 | Pg Down | Pg Down |
| Rotation de la toile | R | R |
| Déplacer la toile | Bouton droit souris ou Espace + Bouton gauche souris | Bouton gauche souris |
| Sélection pochoir | Bouton droit souris ou Espace + Bouton gauche souris | Bouton gauche souris |
| Supprimer pochoir | Retour arrière | Retour arrière |
| Afficher / Cacher fenêtres | Tab | Tab |
| Zoom avant | + / Ctrl ++ | + / Cmd ++ |
| Zoom arrière | - / Ctrl + - | - / Cmd + - |
| 100% | 0 / Ctrl + 0 | 0 / Cmd + 0 |
| Ajuster à la toile | . | . |
| Niveaux de gris | G | G |
| Zoom avant / arrière | | Roulette souris ou Alt + Roulette souris |
| Aide | F1 | F1 |

NOTE: Vous pouvez définir des raccourcis personnalisés et d'autres fonctions depuis le menu Fichier -> Préférences -> Clavier.

Copyright & Crédits

Rebelle © 2015 - 2017 Escape Motions, s.r.o.

Equipe Escape Motions :

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

Remerciements à :

Celles et ceux qui ont apporté leurs idées, leurs suggestions ou ont aidé à mener à bien ce projet, et tout particulièrement Jay Hardy, Jason Maranto, Carlos Ferreira, Predrag Kalajdzijevic, Spencer Jarvis, Tim Shelbourne, Axel Cardeneo, Rana Dias, Matúš Fedorko, Daniel Innes, Tomáš Lancz, Michelle Parsley, Rastislav Piovarči, Ľubomír Zabadal, Daniel Murray, Kamila Stankiewicz, Martin Haschild, Will von Dehl, Matthew Cox, Alexander Miroshnikoff et Whitney Pollet.

Traductions par : Tanya Hayman, Tony Lloyd, Daniel Streidt, Higashiuchi Takuri, Kenjiro Nagano, Marta Fernandez, Irene Briz, Elke Schnabel, Pat McDonald, Sergey Krotov, Maciej Dobrenko, Tatjana Prelog, Kouki Aikawa, Davi Goldberg, Massimo Corinaldesi, Anna Aroui, Burak Erdogan, Roni Kantola, Umin Kang, Deo.R, Andy Chen, Serge Fleury, Andrea Hornáková, Veronika Klimeková.

Pochoirs et toiles créés par Ľubomír Zabadal.

Icônes originales de l'interface utilisateur par Adam Whitcroft.

Librairies utilisées :

Cette application a été développée en utilisant les bibliothèques suivantes :

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>

MB WebSockets, LGPL license - <https://qt.gitorious.org/qtplayground/mbwebsockets>

Licence d'utilisation de Rebelle (utilisateur final)

Copyright 2015-2017 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Rebelle software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

Users of the Rebelle may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

- a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.
- b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.
- c, Grant rights to any other person.
- d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.
- e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice.

Escape Motions may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, ESCAPE MOTIONS DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.