

Rebelle 3

Real-Media Painting Software

**Benutzerhandbuch
v. 3.0**



Bilder mit freundlicher Genehmigung von Igor Amazonenco | Havey Bunda | Kamila Stankiewicz

Einführung

Willkommen zu Rebelle 3!

Rebelle ist ein einzigartiges Malprogramm, mit welchem Sie realistische nasse und trockene Mediengrafiken kreieren können mit verblüffenden Echtzeit-Simulationen von Flüssigkeitsverläufen, Farbvermischungen, Feuchtigkeitsstreuungen und Trockeneffekten. Rebelle ahmt überzeugend nach, wie natürliche Medien mit der Leinwand und sich selbst interagieren. Benutzer können malen, verwischen, getrocknete Farben wieder nassen, nasse Farben über das Papier blasen, das Papier neigen, um Wassertropfen und -läufe zu erzeugen und unzählige fantastische Aquarelleffekte erzeugen.

Wir haben Rebelle entwickelt für CG Künstler ebenso wie für traditionelle Maler, die ihr künstlerisches Repertoire ergründen und erweitern möchten mit modernster und bahnbrechender Digital-Maltechnologie.

Rebelle 3 vereint Tradition und Technologie mit einem originellen Ansatz. Ultra-realistische Papiere, die Nachahmungen von echten Papieren und Leinwänden sowohl mit geschnittenen und Büttenränder sind nicht mehr nur ein Ding der materiellen Welt. Von nun an können Künstler sie auch digital nutzen. Das Weiß des Papiers oder die Untermalfarbe auf Ihrem Computer beizubehalten, kann genauso erfolgen, als ob Sie eine Maskierungsflüssigkeit aufgetragen hätten, die jahrhundertlang nur von traditionellen Künstlern verwendet wurde. Rebelle 3 integriert "DropEngine" - ein neues Simulationssystem, das das Nachbilden des Verhaltens von Farbtropfen ermöglicht. Die Tropfen reagieren nun realistisch auf die Papierstruktur, Schablonen und Auswahlen. Ein erfinderisches Konzept von Lineal und Perspektive-Werkzeuge ist eine große Verbesserung nicht nur von Anfängern geschätzt, sondern jeder Künstler, der Präzision in seinen Bildern sucht.

In diesem Handbuch finden Sie umfassende Informationen, die alle notwendigen Details zur problemlosen Nutzung dieser Software umfassen. Wir haben Ihnen hier Features, nützliche Hinweise und einige technische Ausführungen zu Rebelle zusammengefasst.

Danke, dass Sie Rebelle erworben haben. Ich hoffe, dass Sie viel Freude beim Malen und Kreieren haben!

Peter Blaškovič
Entwickler von Rebelle

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Inhaltsverzeichnis	3
Erste Schritte	6
Installation und Registrierung von Rebelle	6
Rebelle Interface / Benutzeroberfläche	8
Tools Panel / Werkzeuge-Fenster	10
Properties Panel / Werkzeugeigenschaften	12
Watercolor Tool Properties / Wasserfarben-Werkzeugeigenschaften	14
Acrylic Tool Properties / Acrylfarben-Werkzeugeigenschaften	15
Pastel Tool Properties / Pastellkreiden-Werkzeugeigenschaften	18
Pencil Tool Properties / Stifte-Werkzeugeigenschaften	18
Ink Pen Tool Properties / Tusche-Werkzeugeigenschaften (Feder)	19
Marker Tool Properties / Filzstifte-Werkzeugeigenschaften	19
Airbrush Tool Properties / Airbrush-Werkzeugeigenschaften	20
Eraser Tool Properties / Radiergummi-Eigenschaften	20
Blend Tool Properties / Vermischen-Eigenschaften	21
Smudge Tool Properties / Verwischen-Eigenschaften	21
Water Tool Properties / Nass machen -Werkzeugeigenschaften	22
Dry Tool Properties / Trocknen-Werkzeugeigenschaften	22
Blow Tool Properties / Blasen-Werkzeugeigenschaften	23
Pick Color Tool Properties / Farbwähler-Eigenschaften	23
Transform Properties / Transformieren - Eigenschaften	24
Selection Tool Properties / Auswahl - Eigenschaften	25
Canvas Size Tool Properties / Leinwandgröße - Eigenschaften	27
Brush Creator Panel / Pinsel-Ersteller	28
Navigator Panel / Navigationsfenster	34
Color Panel / Farben-Fenster	35
Color Set Panel / Farbpalette-Fenster	36

Layers Panel / Ebenen-Fenster	39
Tilt Panel / Kippen-Fenster	42
Stencils Panel / Schablonen-Fenster	43
Preview Panel / Vorschau-Fenster	46
Reference Image Panel / Referenzbild-Fenster.....	46
Visual Settings Panel / Visuelle Voreinstellungen-Fenster.....	47
Watercolor Behavior/ Aquarellverhalten	47
Acrylic / Acrylfarbe.....	48
Canvas/ Leinwand	48
The Menu Bar / Menüleiste	49
File Menu / Datei-Menü	49
Edit Menu / Bearbeiten-Menü	51
Layer Menu / Ebenen-Menü	52
Filter Menu / Filter-Menü.....	53
View Menu / Ansichtsmenü	54
Window Menu / Fenster-Menü.....	54
Help Menu / Hilfe	55
Preferences / Voreinstellungen	57
Starting Painting / Der Malbeginn.....	60
Workflow Options / Optionen	60
Working with Water / Verwendung von Wasser	60
Tracing Option / Nachzeichnen-Option.....	62
Working with Selections / Verwendung von Auswahlen	62
Working with Ruler & Perspective Tools / Verwendung von Lineal- und Perspektive- Werkzeuge	64
Straight line with <i>Umschalt</i> key / Gerade mit <i>Umschalttaste</i>	64
Ruler tool / Lineal-Werkzeug	65
Perspective tool / Perspektive-Werkzeug.....	65
Working with Masking Tools / Verwenden von Maskierungswerkzeugen.....	65
Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung	66
Art Canvases / Kunstleinwände	67
Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern	69

Creating a New Painting / Neues Bild erstellen.....	69
Opening a Painting / Bild öffnen	69
Saving a Painting / Bild speichern.....	69
Saving with Transparency / Mit Transparenz speichern	70
Closing Application / Programm schließen	71
Veröffentlichen eigener Werke in der Galerie.....	72
Veröffentlichen eigener Werke	72
Galerieprofil und Bilder bearbeiten.....	72
Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel	73
Copyright & Danksagungen.....	76
Rebelle End-User Software License Agreement.....	78

Erste Schritte

Installation und Registrierung von Rebelle

Download & Installieren

Nach Erwerb von Rebelle werden Sie auf eine Seite weitergeleitet, auf der Sie Ihr individuelles Passwort für Rebelle-Software eingeben. Dieses Passwort dient zur Registrierung Ihrer Rebelle-Lizenz und ersetzt einen Registrierungsschlüssel. Sie erhalten auch eine E-Mail mit dem Download-Link.

Mac OS X User

Downloaden Sie die .dmg Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Lokalisieren Sie die Rebelle Installationsdatei "Rebelle 3.dmg". Doppelklicken Sie auf den Installer, um die Installation auszuführen.

Windows User

Downloaden Sie die .zip Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Suchen Sie die Rebelle Installationsdatei "Rebelle 3.zip". Extrahieren Sie den .zip-Ordner und doppelklicken Sie auf den .exe-Installer, um die Installation auszuführen.

Registrieren

Füllen Sie Ihre E-Mail-Adresse (Your ID) und Ihr eindeutiges Passwort aus.

Bitte überprüfen Sie, dass Sie mit dem Internet verbunden sind. Die Internetverbindung ist für die Aktivierung erforderlich, um Ihre Registrierungsdetails zu prüfen.

Der erste Programmstart

Beim ersten Start oder Programmupdates auf eine neuere Version sehen Sie ein Einführungstutorial. Dieses Benutzerhandbuch wird Sie durch die wichtigsten Rebelle Funktionen leiten. Sie können das Einführungstutorial auch jederzeit vom Menü -> Help / Hilfe -> Intro Tutorial / Einführung starten.

Systemanforderungen

Minimum: Intel i5 oder äquivalent AMD, 4GB RAM, 200MB Festplattenspeicher, Open GL Grafikkarte mit 1GB RAM, Windows 7 (64-bit oder 32-bit), oder Mac OS X 10.11 - mit dieser Konfiguration kann die Aquarell-Wasserfarben-Simulation langsamer funktionieren, ein schnellerer Prozessor und größerer Speicher sind besser.

Empfohlen: Intel i7 oder äquivalent AMD, 8GB RAM, 200MB Festplattenspeicher, Open GL Grafikkarte mit 2GB RAM, 64-bit Windows 7, 8, 10 oder OS X 10.12 und neuer, Wacom oder Surface kompatibel Tablett.

Tablett Unterstützung

Wenn Rebelle zum ersten Mal gestartet wird, werden Sie aufgefordert, das bevorzugte Tablett-Gerät auszuwählen - Wacom-kompatibel oder Microsoft Ink-kompatibel. Sie können die Tablett-Optionen in Preferences / Voreinstellungen -> Tablet / Tablett ändern.

Sprachen

Rebelle ist in verschiedenen Sprachen verfügbar. Sie können die Sprache der Rebelle-Benutzeroberfläche über das Menü Help / Hilfe -> Language / Sprache auswählen. Sie müssen Rebelle neu starten, um diese Änderungen zu übernehmen.

Support für Rebelle

Wenn Sie Hilfe bei der Verwendung von Rebelle benötigen, ziehen Sie bitte dieses enthaltene Hilfemanual zu Rate. Wir haben versucht, es einfach zu halten und alle erforderlichen Informationen zu umfassen.

Gerne können Sie uns eine E-Mail senden an support@escapemotions.com bei Fragen, technischen Problemen oder wenn Sie uns grüßen möchten.

Bevor Sie eine Frage stellen, besuchen Sie bitte zuerst das Forum auf Escape Motions Community <https://www.escapemotions.com/community/>. Finden Sie dort keine Antwort, fügen Sie bitte Ihre Computerkonfiguration zu Ihrer E-Mail hinzu (Windows / Mac OS, 32/64bit OS, Prozessor, Grafikkarte, Speicher). Dies hilft uns, Antworten schneller zu finden.

Community

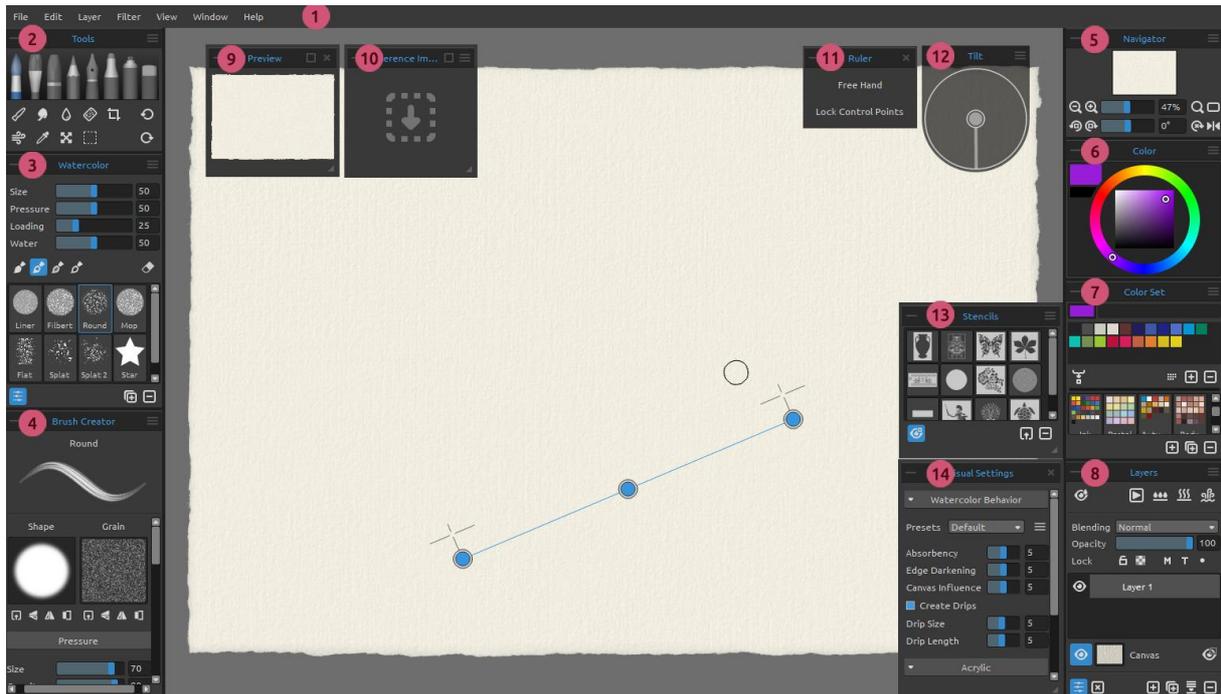
Sie sind herzlich eingeladen, die Escape Motions Community zu besuchen, in der Sie über die Software diskutieren, Tipps und Tricks erhalten, Ihr Feedback teilen, Ihr eigenes Portfolio erstellen, in der Online-Galerie posten oder auf Assets zugreifen können.

Um sich in der Community anzumelden, verwenden Sie Ihre E-Mail-Adresse (Ihre ID) und Ihr Passwort für Rebelle 3.

Bleiben Sie mit uns in Verbindung auch über unsere Social Channels - klicken Sie auf untenstehende Icons und besuchen Sie unsere Seiten auf Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt, Behance und Instagram.



Rebelle Interface / Benutzeroberfläche



- 1 - Menu Bar / Menüleiste
- 2 - Navigator Panel / Navigationsfenster
- 3 - Tools Panel / Werkzeuge-Fenster
- 4 - Properties Panel / Werkzeugeigenschaften
- 5 - Color Panel / Farben-Fenster
- 6 - Color Set Panel / Farbpalette-Fenster
- 7 - Layers Panel / Ebenen-Fenster
- 8 - Brush Creator Panel / Pinsel-Ersteller
- 9 - Preview Panel / Vorschau-Fenster
- 10 - Reference Image Panel / Referenzbild-Fenster
- 11 - Ruler Tool, Perspective Tool Panel / Lineal-Werkzeug, Perspektive-Werkzeug-Fenster
- 12 - Tilt Panel / Kippen-Fenster
- 13 - Stencils Panel / Schablonen-Fenster
- 14 - Visual Settings Panel / Visuelle Voreinstellungen-Fenster

TIPP: Alle Fenster sind andockbar - Sie können deren Positionen verschieben und die Größen ändern. Die Fenster verstecken sich, wenn Sie auf der Leinwand hinter ihnen malen.

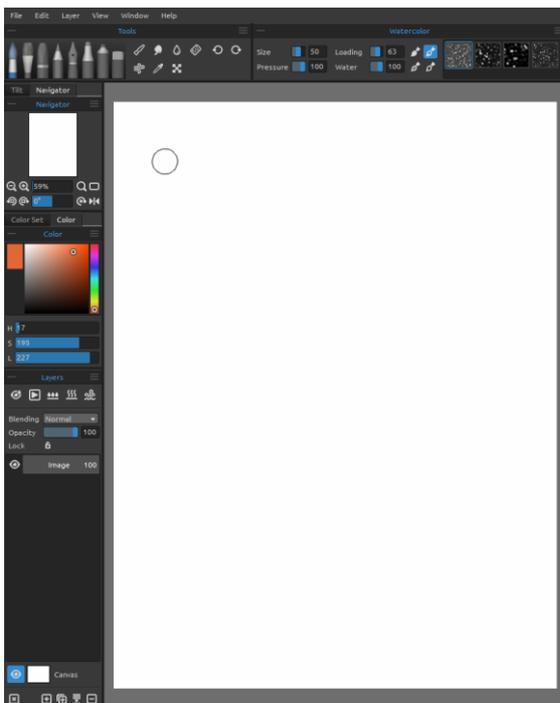
Sie können die standardmäßige Rebelle Programmoberfläche nach Ihren Bedürfnissen anpassen. Dies sind die Beispiele des Layouts der Programmoberfläche:



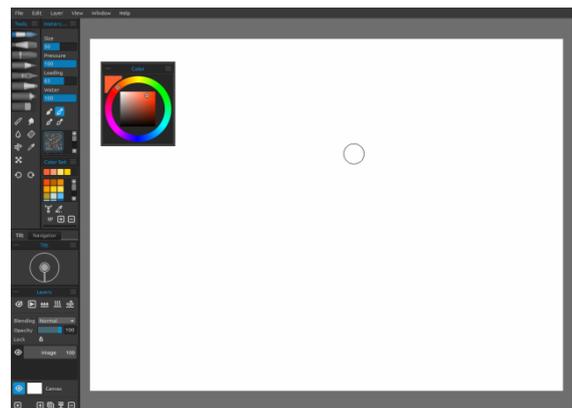
1. Default-Oberfläche mit dem angedockten Kippen-Fenster.



**2. Links: Werkzeuge-Fenster und Werkzeugeigenschaften in der vertikalen Position
Rechts: Alle anderen Fenster werden zusammengeführt.**



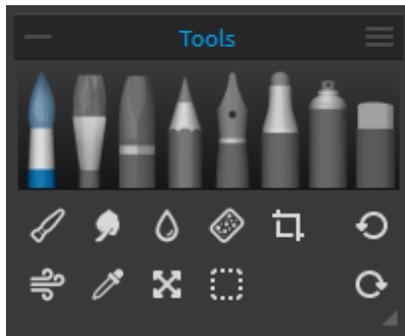
3. Werkzeuge-Fenster und Werkzeugeigenschaften in der horizontalen Position am oben, alle anderen Fenster werden am links zusammengeführt.



4. Werkzeuge-Fenster, Farbpalette und Werkzeugeigenschaften in der vertikalen Position zusammen mit allen anderen Fenstern am links zusammengeführt Farben-Fenster wird angedockt.

TIPP: Sie können die benutzerdefinierten Layouts der Rebelle-Oberfläche über das Fenster-Menü -> "Layout exportieren" speichern. Um das zuvor gespeicherte Layout in Rebelle zu öffnen, wählen Sie "Layout importieren" aus dem Fenster-Menü.

Tools Panel / Werkzeuge-Fenster



Brushes / Pinsel - Wasserfarben, Acrylfarben, Pastellkreiden, Stifte, Tuschewerkzeug, Filzstifte und Airbrush.

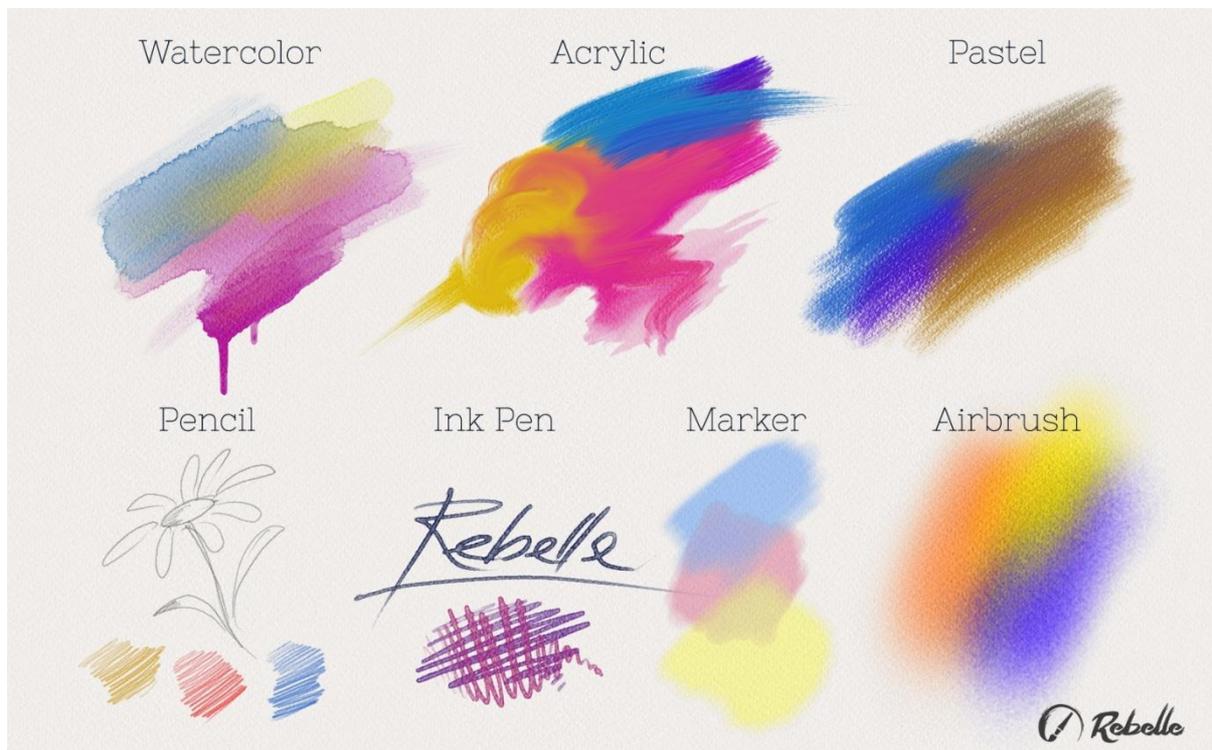
Eraser / Radierer - Radierwerkzeug auswählen

Tools / Werkzeuge - Vermischen, Verwischen, Wasser, Trocknen, Blasen, Farbwähler, Transformieren, Auswahl und Leinwandgröße.

Undo & Redo / Rückgängig & Wiederholen - Letzten Schritt rückgängig machen oder wiederholen.

- **Collapse Panel / Fenster ausblenden** - Blenden Sie das Werkzeuge-Fenster aus. Dieser Button findet sich in jedem Fenster der Rebelleprogramoberfläche statt.
- ☰ **Tools Panel Menu** -Werkzeuge-Fenster-Menü - Das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Die nachstehende Abbildung zeigt das Verhalten der einzelnen Maltechniken.



-  **Blend / Vermischen** - Werkzeug zum Vermischen von Farben oder Pinselstrichen.
-  **Smudge / Verwischen** - Werkzeug zum Verwischen von Farben oder Pinselstrichen.
-  **Water / Nass machen** - Wählen Sie das Nass machen-Werkzeug, um Wasserauftrag an bestimmten Stellen zu erhalten.

-  **Dry / Trocknen** - Wählen Sie das Trocknen-Werkzeug, um Farbaufträge an bestimmten Stellen zu trocknen.
-  **Blow / Blasen** - Wählen Sie dieses Werkzeug, um nasse Farbaufträge zu verblasen.
-  **Pick / Farbwähler** - Verwenden Sie den Farbwähler, um eine bestimmte Farbe auf Ihrer Leinwand zu wählen.
-  **Transform / Transformieren** - Hier können Sie ausgewählte Ebenen bewegen und deren Größe verändern.
-  **Selection / Auswahl** - Wählen und markieren Sie die Bereiche der Leinwand, um Vorgänge in diesem ausgewählten Bereich auszuführen.
-  **Canvas Size / Leinwandgröße** - Wählen Sie das Leinwandgröße- Werkzeug, um die Größe der Leinwand zu ändern, zu skalieren oder zu beschneiden.

-  **Undo / Rückgängig** - Letzten Schritt rückgängig machen.
-  **Redo / Wiederholen** - Letzte Bildänderung wiederholen.

Properties Panel / Werkzeugeigenschaften

Dieses Fenster enthält Werkzeugeinstellungen, Pinselvorgaben und Pinselgruppen. Alle Pinsel, Radierer sowie Vermischen-, Verwischen-, Nass machen- und Trocknen-Werkzeuge verfügen über verschiedene Pinselvorgaben. Sie können mit dem Fenster "Pinsel-Ersteller" eigene Pinselvorgaben erstellen. Mit dem  Button in der linken unteren Ecke des Werkzeugeigenschaftenfelds oder aus Menüleiste -> Fenster können Sie das Fenster "Pinsel-Ersteller" ein- oder ausblenden.

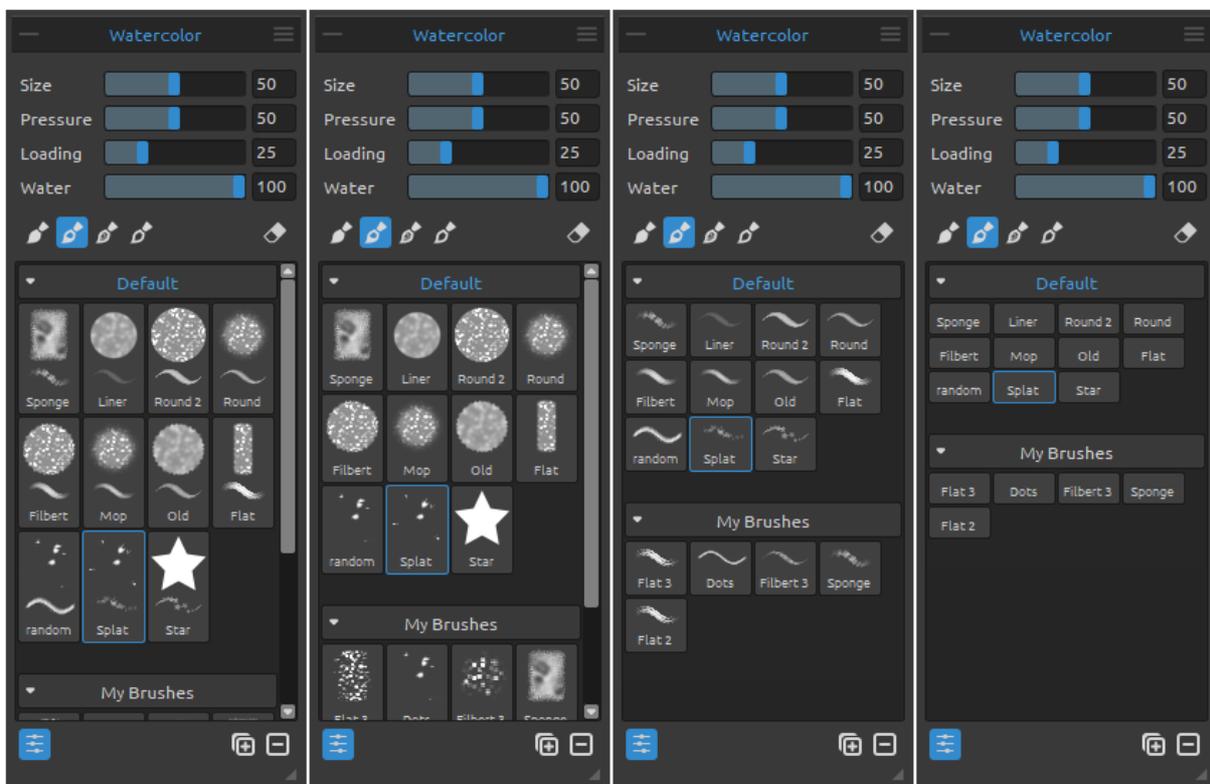
Klicken Sie auf den  Button, um die ausgewählte Pinselvorgabe zu duplizieren oder  um die ausgewählte Pinselvorgabe zu entfernen.

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

Weitere Informationen zum Erstellen benutzerdefinierter Pinsel finden Sie im Abschnitt **Brush Creator Panel / Pinsel-Ersteller**.

Properties Panel Menu / Werkzeugeigenschaften-Menü:

- **Icon** - Wählen Sie aus, welche Parameter in der Vorschau des Pinselsymbols angezeigt werden sollen: Bild, Strich oder Name.



Pinsel - Bild, Strich, Name

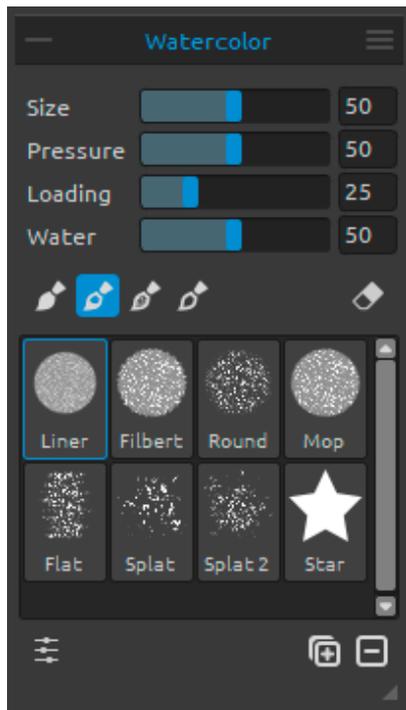
Pinsel - Bild und Name

Pinsel - Strich und Name

Pinsel - nur Name

- **Reset Properties / Standardwerte wiederherstellen** - Setzen Sie die aktuellen Werkzeugeigenschaften auf die Standardwerte zurück.
- **Import Brush Preset / Pinselvorgabe importieren** - Importieren Sie die Pinselvorgabe aus Bilddatei.
- **Export Brush Preset / Pinselvorgabe exportieren** - Exportieren Sie die Pinselvorgabe aus Bilddatei.
- **Copy Brush Preset / Pinselvorgabe kopieren** - Kopieren Sie die ausgewählte Pinselvorgabe in die Zwischenablage (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + C).
- **Paste Brush Preset / Pinselvorgabe einfügen** - Fügen Sie die Pinselvorgabe aus der Zwischenablage ein (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + V).
- **Add Group / Gruppe hinzufügen** - Fügen Sie dem aktuellen Werkzeug eine neue Pinselgruppe hinzu.
- **Remove Group / Gruppe entfernen** - Entfernen Sie die ausgewählte Pinselgruppe aus dem aktuellen Werkzeug.
- **Close / Schließen** - Das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

TIPP: Sie können die Pinselvorgabe einfach kopieren und einfügen oder Gruppen für das aktuelle Werkzeug hinzufügen und entfernen, indem Sie mit der rechten Maustaste direkt in das Eigenschaftenfenster klicken.



Watercolor Tool Properties / Wasserfarben-Werkzeugeigenschaften

Die Parameter simulieren das standardmäßige Verhalten von Aquarell-Wasserfarben. Für andere Effekte können Sie diese nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Pinseldurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Pinseldruck wählen (1-100). Wird ein Tablett-Stift verwendet, können Sie die Druckempfindlichkeit einstellen.

Loading / Farbmenge - Wählt die im Pinsel aufgenommene Farbmenge (1-100). Dies beeinflusst die aufzutragende Farbdicke.

Water / Wasser - Wählt die im Pinsel aufgenommene Wassermenge (1-100). Je mehr Wasser, desto realistischer wird der zu erreichende Wasserverlauf.

TIPP 1: Sie können die Pinselgröße eines Werkzeugs direkt auf der Leinwand ändern, indem Sie die Tastenkombination Strg oder Cmd drücken und mit der linken Maustaste klicken und ziehen. Ziehen Sie nach links, um die Pinselgröße zu verkleinern, nach rechts, um die Pinselgröße zu vergrößern.

Ändern Sie die Farbe des "Pinselgröße ändern" - Modus im "Voreinstellungen" Fenster -> "Werkzeuge".

TIPP 2: Sie können eine weichere oder festere Stiftdruckempfindlichkeit in "Voreinstellungen" -> "Tablett" einstellen. Sie können den Druck für jedes Werkzeug in seinem Eigenschaftenfenster mit dem Schieberegler "Druck" individuell ändern.

TIPP 3: Setzen Sie "Wasser" auf 1, um einen leichten Wasserauftrag zu erhalten; oder wählen Sie höhere Werte, um mehr Wasser auf bestimmte Stellen der Leinwand aufzutragen.

 **Permanent Brush / Permanenter Pinsel** - Wenn es aktiviert ist, hält der Pinsel die Farbmenge ständig. Sie können mit "Farbmenge"-Schieberegler wählen wie viel Farbe möchten Sie auf dem Pinsel haben.

 **Normal Brush / Normaler Pinsel** - Das Standardmodus des Pinsels. Die aufgenommene Farbpigmentmenge wird nach "Farbmenge"-Schieberegler beeinflusst.

 **Dirty Brush / Verschmutzter Pinsel** - Verschmutzter Pinsel wird sich niemals reinigen und bleibt von der letzten Farbe, die auf ihn geladen ist, gefärbt.

 **Clean Brush / Sauberer Pinsel** - Sauberer Pinsel ist nicht mit einem Pigment geladen. Wenn es aktiviert ist, wird der Pinsel von jeder Farbe, die auf der Leinwand verläuft, neu gefärbt.

 **Erase Brush / Radierpinsel** - Verwenden Sie jeden Pinsel als Radiergummi. Diese Option ist für Wasserfarben-, Acryl-, Pastellkreiden-, Stift-, Tusche-, Filzstifte- und Airbrush-Werkzeuge verfügbar.

Brush Groups / Pinselgruppen - Sie können neue Pinselgruppen für das ausgewählte Werkzeug über das Eigenschaftenfenster -> Gruppe hinzufügen oder über die rechte Maustaste erstellen.

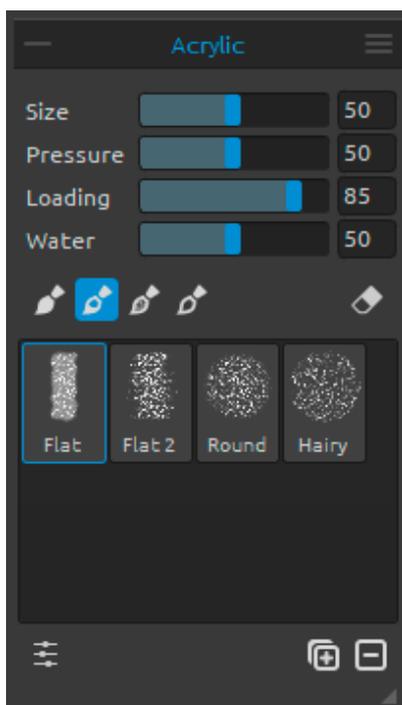
Benennen Sie die Gruppe um, indem Sie auf ihren Namen doppelklicken, geben Sie den neuen Namen der Pinselgruppe ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Blenden Sie die Pinselgruppe aus, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Titelleiste der Pinselgruppe klicken.

Sie können die ausgewählte Pinselgruppe aus dem Eigenschaftenfenster entfernen -> Gruppe entfernen oder mit der rechten Maustaste auf die Titelleiste klicken.

Hinweis: Die Gruppen können sowohl für Pinsel als auch für Schablonen und Leinwandstrukturen erstellt werden.

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



Acrylic Tool Properties / Acrylfarben- Werkzeugeigenschaften

Acrylfarben sind ein feuchtes Malmittel, das zumeist mit flachen Pinseln aufgetragen wird. Sie können die Farbparameter nach Ihren Wünschen ändern:

Size / Größe - Pinseldurchmesser wählen (1-100).

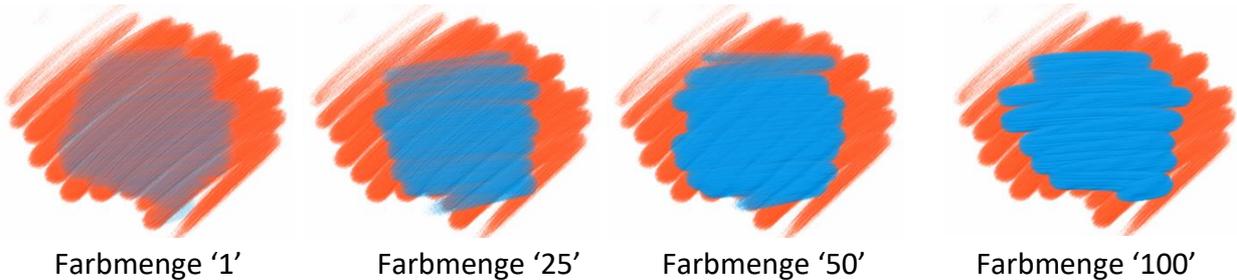
Pressure / Druck - Pinseldruck wählen (1-100).
Beeinflusst die Farbdicke des Pinselauftrags.

Loading / Farbmenge - Bestimmt die vom Pinsel aufzunehmende Farbmenge (1-100).

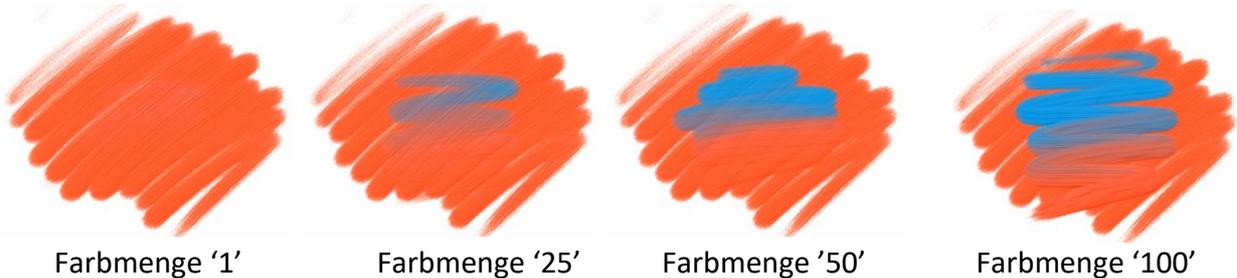
Water / Wasser - Bestimmt die vom Pinsel aufzunehmende Wassermenge (1-100) in der Farbe.

TIPP: Setzen Sie "Farbmenge" auf niedrige Werte, und Sie erhalten einen leichteren Pinselstrich. Setzen Sie beide auf höhere Werte, um einen dickeren Pinselstrich mit größerer Farbmenge zu erhalten.

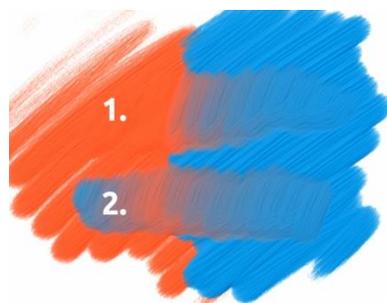
 **Permanent Brush / Permanenter Pinsel** - Wenn es aktiviert ist, hält der Pinsel die Farbmenge ständig. Sie können mit "Farbmenge"-Schieberegler wählen wie viel Farbe möchten Sie auf dem Pinsel haben:



 **Normal Brush / Normaler Pinsel** - Das Standardmodus des Pinsels. Die aufgenommene Farbpigmentmenge wird nach "Farbmenge"-Schieberegler beeinflusst:

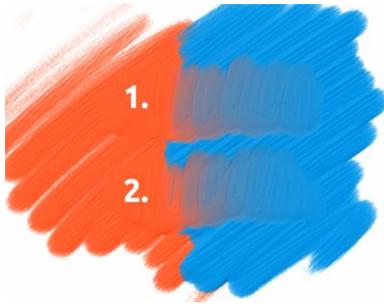


 **Dirty Brush / Verschmutzter Pinsel** - Verschmutzter Pinsel wird sich niemals reinigen und bleibt von der letzten Farbe, die auf ihn geladen ist, gefärbt.



- 1. Pinselstrich:** Tragen Sie den Pinsel von der orangen zur blauen Farbe.
- 2. Pinselstrich:** Der Pinsel bleibt von der letzten Farbe, die auf ihn geladen ist, gefärbt. In unserem Fall ist es blaue Farbe.

 **Clean Brush / Sauberer Pinsel** - Sauberer Pinsel ist nicht mit einem Pigment geladen. Wenn es aktiviert ist, wird der Pinsel von jeder Farbe, die auf der Leinwand verläuft, neu gefärbt:



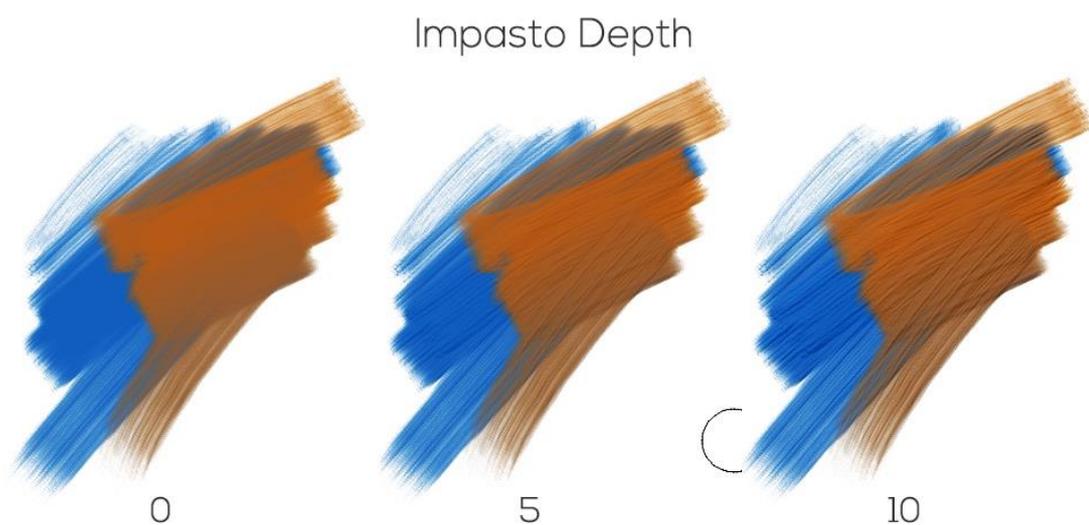
1. Pinselstrich: Tragen Sie den Pinsel von der orangen zur blauen Farbe. Wenn Sie den Pinsel loslassen, reinigt sich der Pinsel.

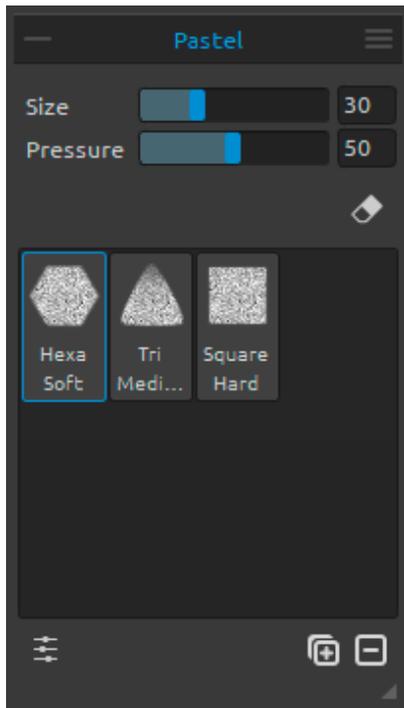
2. Pinselstrich: Sauberer Pinsel malt wieder von der orangen zur blauen Farbe.

TIPP: Sie können eigene Tastaturkürzel für Permanenter, Normaler, Verschmutzter und Sauberer Pinsel im Voreinstellungen-Fenster festlegen.

Die Tastaturkürzel können in zwei unterschiedlichen Fenstern (Werkzeuge und Werkzeuge (hold)) eingestellt werden. Wenn Sie das Tastaturkürzel im ersten Fenster (→ Werkzeuge) einstellen, schaltet sich das Tastaturkürzel auf einen speziellen Pinselmodus um. Wenn Sie das Tastaturkürzel im zweiten Fenster (→ Werkzeuge (hold)) einstellen, dass von Ihnen gewählte Tastaturkürzel aktiviert sich erst dann, wenn man es gedrückt hält.

Stellen Sie die Sichtbarkeit der Struktur mit Hilfe des **Impasto Depth / Farbstruktur** - Schieberegler (0-10) im Visuelle Voreinstellungen-Fenster (im Ebenen-Fenster oder aus Fenster- Menü -> Visuelle Voreinstellungen). Siehe das Beispiel der verschiedenen Farbstruktureigenschaften unten:



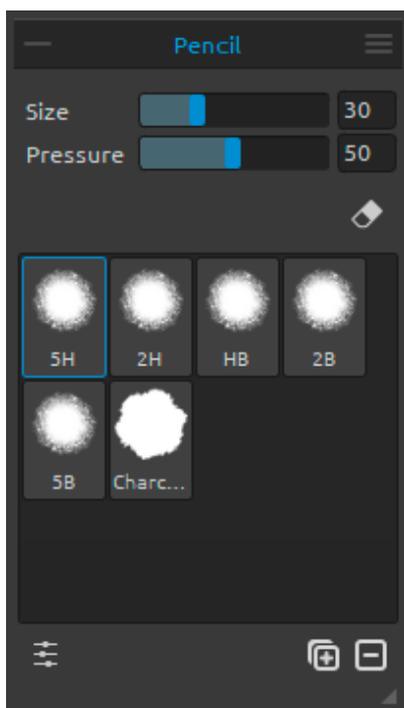


Pastel Tool Properties / Pastellkreiden- Werkzeugeigenschaften

Pastellkreiden sind ein trockenes Malmittel in Stiftform, bestehend aus reinem Farbpigmentpulver und einem Bindemittel. Sie können die Parameter nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Pastelldurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Pastelldruck wählen (1-100). Dies beeinflusst die Farbdichte des Pastelstrichs.

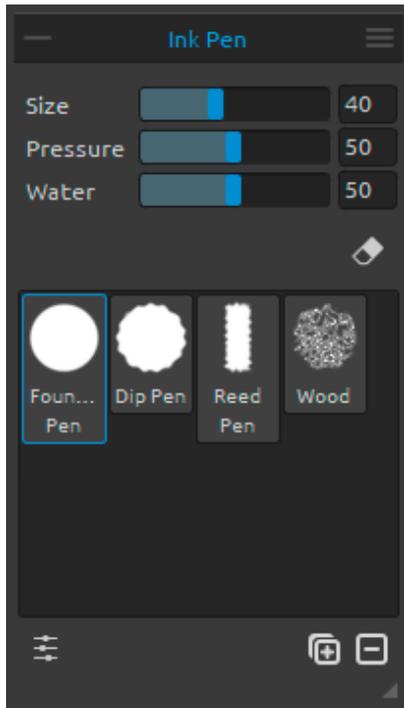


Pencil Tool Properties / Stifte-Werkzeugeigenschaften

Farbstifte sind ein Malmittel mit einem dünnen Pigmentkern eingefasst in einen zylindrischen Holzmantel. Sie können die Parameter Ihren Wünschen anpassen:

Size / Größe - Stiftdurchmesser wählen (1-100).

Pressure / Druck - Stiftdruck wählen (1-100). Dies beeinflusst die Farbdichte des Stiftestrichs.



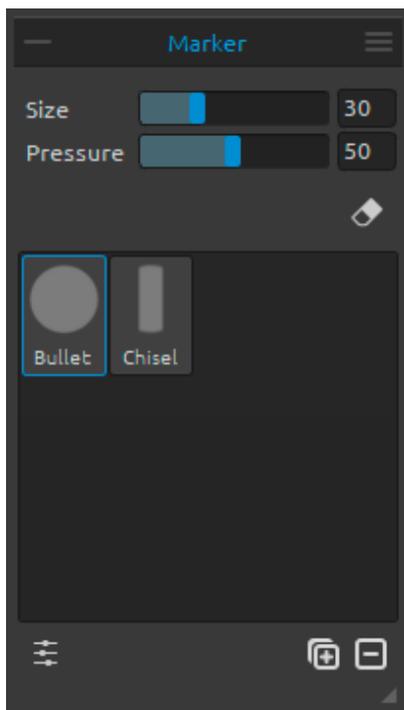
Ink Pen Tool Properties / Tusche- Werkzeugeigenschaften (Feder)

Tusche ist eine Flüssigkeit aus Pigmenten oder Farbstoffen. Sie können die Parameter nach Ihren Bedürfnissen ändern:

Size / Größe - Durchmesser des Tuschestrichs (1-100).

Pressure / Druck - Stärke des Tuschestrichs (1-100).

Water / Wasser - Bestimmt den Wassergehalt (1-100) der Tusche

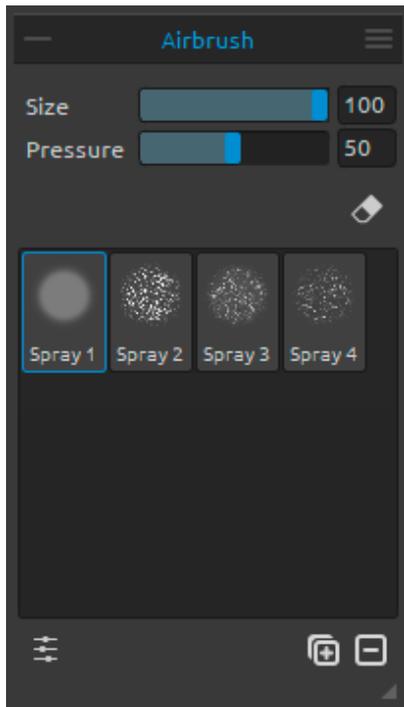


Marker Tool Properties / Filzstifte- Werkzeugeigenschaften

Filzstifte (Marker) haben eine eigene Tintenquelle, und üblicherweise eine Zeichenspitze aus porösen, gepressten Fasern, wie z. B. Filz. Sie können die Parameter Ihren Wünschen anpassen:

Size / Größe - Filzstift- / Markerdurchmesser setzen (1-100).

Pressure / Druck - Farbdichte des Filzstrichs bestimmen (1-100).

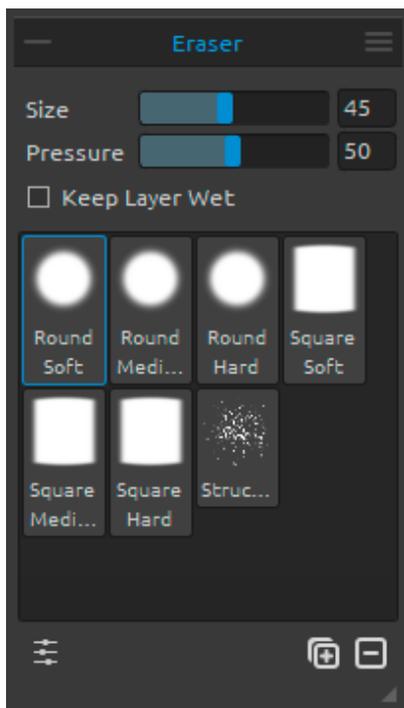


Airbrush Tool Properties / Airbrush- Werkzeugeigenschaften

Airbrush ist eine kleine Spritzpistole auf Luftbasis, die Malmittel wie Tinte und Farbstoffe versprüht. Sie können die Parameter Ihren Bedürfnissen anpassen:

Size / Größe - Durchmesser des Airbrushs setzen (1-100).

Pressure / Druck - Druck des Airbrushs bestimmen (1-100). Dies beeinflusst die Sprühdichte des Airbrushs.



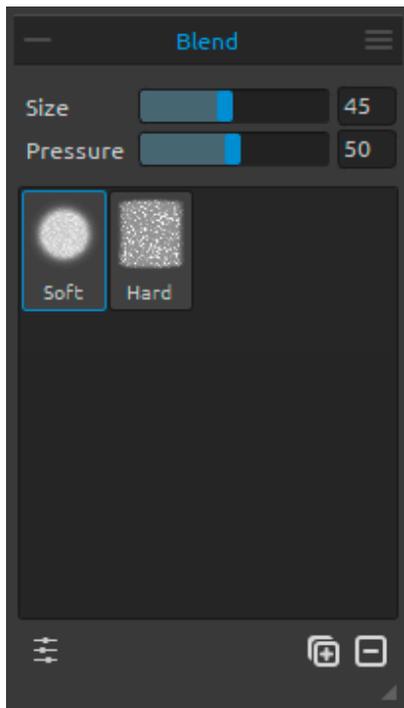
Eraser Tool Properties / Radiergummi-Eigenschaften

Size / Größe - Radiergröße bestimmen.

Pressure / Druck - Radierdruck wählen.

Keep Layer Wet / Ebene nass halten - Aktivieren Sie diese Option, wenn der Radiergummi den gelöschten Bereich für die weitere Malerei nass halten soll. Standardmäßig trocknet der Radiergummi komplett den gelöschten Bereich.

TIPP: Sie können den Radiergummi-Spitz von Tablett-Stift als Radiergummi oder anderes Werkzeug in Voreinstellungen -> Werkzeuge (hold) einstellen. Wählen Sie den Radiergummi und stellen Sie ihn als Stift (Radiergummi) unten im Voreinstellungen-Fenster ein.



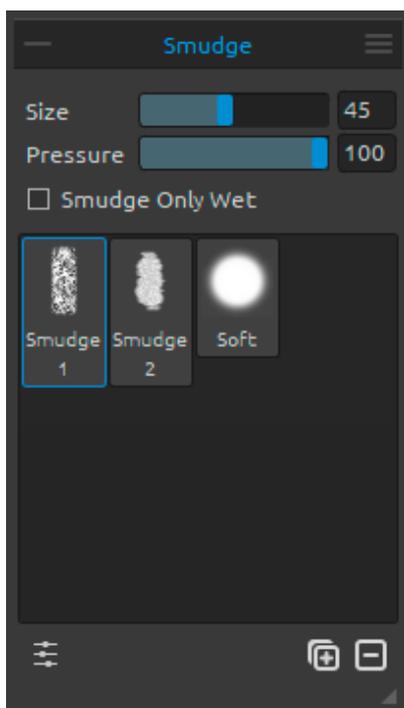
Blend Tool Properties / Vermischen-Eigenschaften

Dieses Werkzeug vermischt die aufgetragenen Farben und Pinselstriche.

Size / Größe - Größe des Misch-Werkzeugs setzen (1-100).

Pressure / Druck - Druck des Misch-Werkzeugs wählen (1-100).

TIPP: Sie können die Farben mit dem Finger auf Tablett mit Touchscreen vermischen. Sie können dies jederzeit in Voreinstellungen -> Werkzeuge (hold) ändern.



Smudge Tool Properties / Verwischen-Eigenschaften

Dieses Werkzeug verwischt die feuchten und trockenen Bereiche der Malerei.

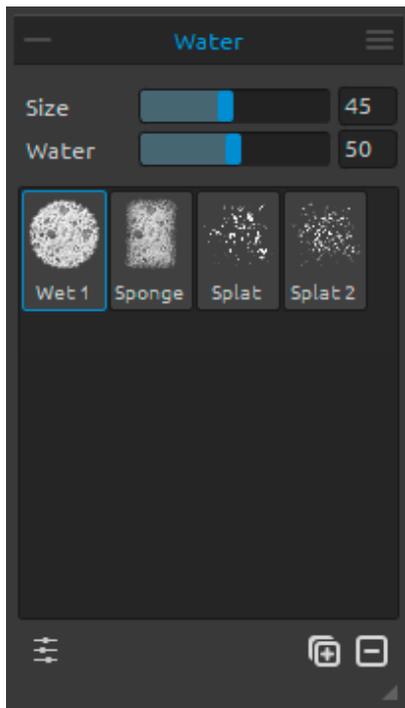
Size / Größe - Größe des Wischwerkzeugs setzen (1-100).

Pressure / Druck - Druck des Wischwerkzeugs wählen (1-100).

Smudge Only Wet / Alles Verwischen - Aktivieren Sie diese Option, wenn sie nur die nassen Gemälde verwischen möchten. Wenn es deaktiviert ist, verwischt das Verwischen-Werkzeug beide nasse und trockene Bereiche des Gemäldes.

Verwischen - nur nass Alles Verwischen - nass und trocken

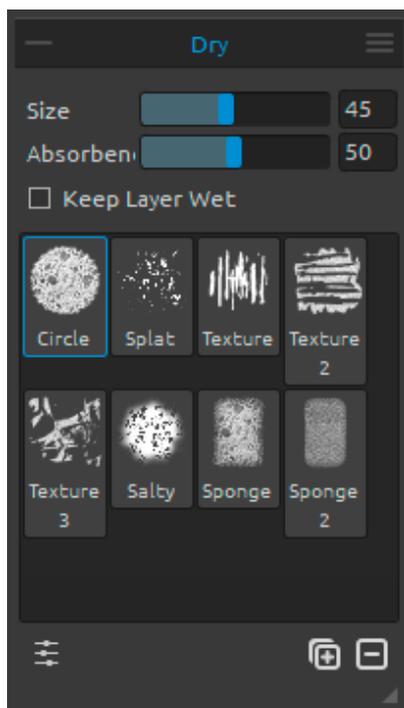




Water Tool Properties / Nass machen - Werkzeugeigenschaften

Size / Größe - Größe des Wasser-Werkzeugs bestimmen (1-100).

Water / Wasser - Wassermenge wählen (1-100).
Je mehr Wasser gewählt ist, desto nasser wird die Leinwand.



Dry Tool Properties / Trocknen- Werkzeugeigenschaften

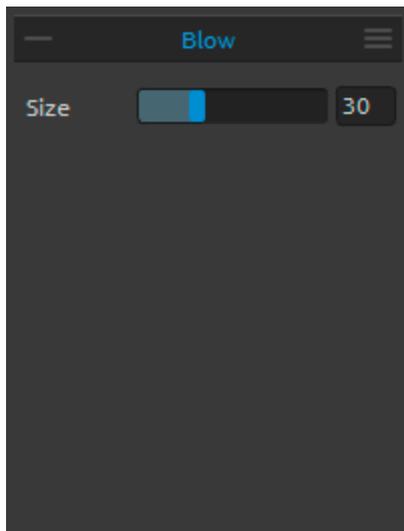
Size / Größe - Größe des Trocknen-Werkzeugs wählen (1-100).

Absorbency / Saugfähigkeit - Saugkraft der Leinwand wählen. Je höher die Zahl, desto schneller wird das Wasser absorbiert (1-100).

Keep Layer Wet / Ebene nass halten - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den getrockneten Bereich auf Leinwand befeuchtet für weitere Malen haben möchten. Trocknen-Werkzeug trocknet die Bereiche standardmäßig vollständig aus.

TIPP: 'Nass machen' und 'Trocknen'-Werkzeuge haben auch Pinsel zur Auswahl. Sie können sie benutzen um die schönen Farbspritzer und nasse Effekte zu erzeugen.

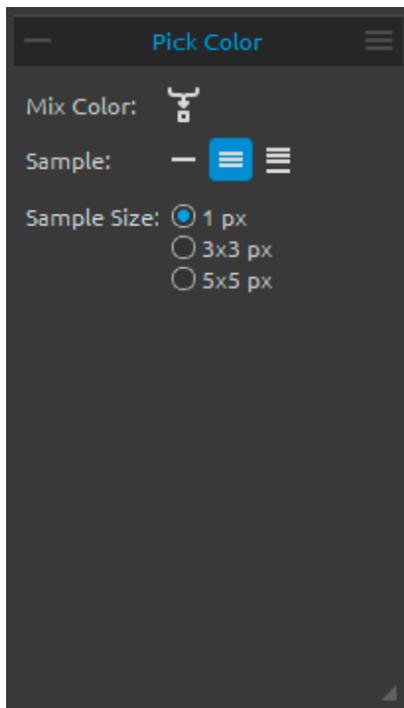
Hinweis: 'Nass machen'- und 'Trocknen'-Werkzeuge schalten automatisch 'Nässe zeigen' - Modus um. Sie können es durch Klicken auf Datei-Menü -> Voreinstellungen -> Werkzeuge ändern. Hier können Sie 'Show wet layer when using Water or Dry tools' / 'Nässe Ebene zeigen, wenn 'Nass machen' und 'Trocknen'-Werkzeuge im Nutzung sind' - Option deaktivieren.



Blow Tool Properties / Blasen-Werkzeugeigenschaften

Dieses Werkzeug verbläst eine nasse Farbe in Richtung Ihres Strichs.

Size / Größe - Größe des Blasen-Werkzeugs wählen.



Pick Color Tool Properties / Farbwähler-Eigenschaften

 **Mix Color / Farbe mischen** - "Mix Colors" aktivieren oder "X" Taste drücken, um Farbe mit der vorherigen Farbe zu mischen. Sie können die Mischempfindlichkeit (Mix Mode Sensitivity) in Voreinstellungen -> Palette -> Mix Mode ändern.

Beispiele:

 **Current Layer / Aktuelle Ebene** - Farbe wird nur von der aktiven Ebene aufgenommen.

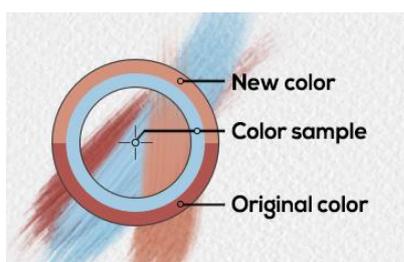
 **All Layers / Alle Ebenen** - Farbe wird von allen Ebenen außer der Hintergrundfarbe selektiert.

 **All Layers and Canvas / Alle Ebenen und Leinwand** - Farbe wird von allen Ebenen einschließlich der Papierhintergrundfarbe aufgenommen.

Sample Size / Mustergröße: - Größe der

durchschnittlichen Farbaufnahme in Pixel.

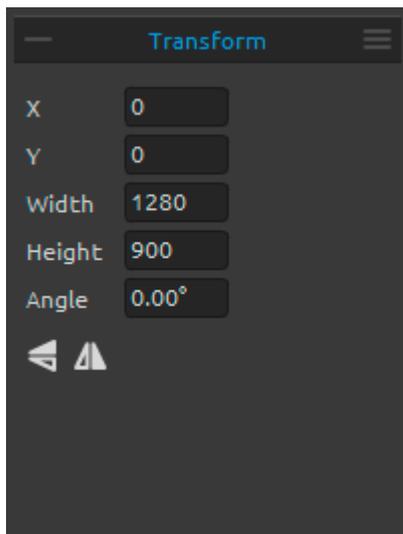
Wenn Sie das Farbwähler-Werkzeug selektieren, verwandelt sich der Cursor in einen Kreis mit 3 unterschiedlichen Farbbereichen:



New Color / Neue Farbe - Die neue gewählte Farbe.

Color Sample / Farbmuster - Die Leinwandfarbe unter der Zielfarbe.

Original Color / Ursprüngliche Farbe - Die alte, ursprünglich benutzte Farbe.



Transform Properties / Transformieren - Eigenschaften

Dieses Werkzeug transformiert die aktuelle Ebene oder ausgewählte Ebenen und ihre Position.

X - Die Position X der Ebene/-n einstellen.

Y - Die Position Y der Ebene/-n einstellen.

Wenn beide Positionen auf 0 eingestellt werden, wird die Ebene nach links und obere Leinwandseite transformiert.

Width / Breite - Die Breite der Ebene/-n einstellen.

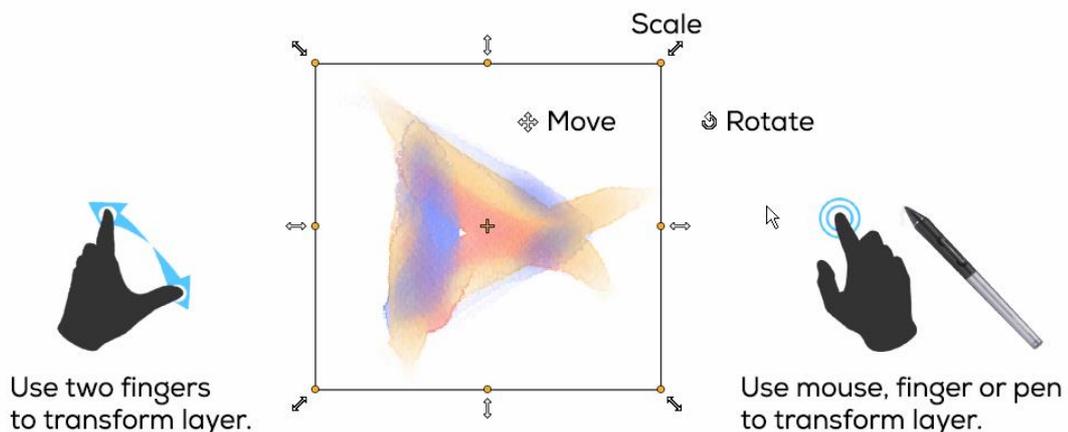
Height / Höhe - Die Höhe der Ebene/-n einstellen.

Angle / Winkel - Der Winkel der Drehung einstellen.

 **Flip Vertically / Vertikal spiegeln** - Die Ebene/-n vertikal spiegeln.

 **Flip Horizontally / Horizontal spiegeln** - Die Ebene oder ausgewählte Ebenen horizontal spiegeln.

Das folgende Bild zeigt, wie man mit Maus, Tablett-Stift und Touch umwandelt:



Move / Verschieben - Die transformierte Ebene oder ausgewählte Ebenen verschieben.

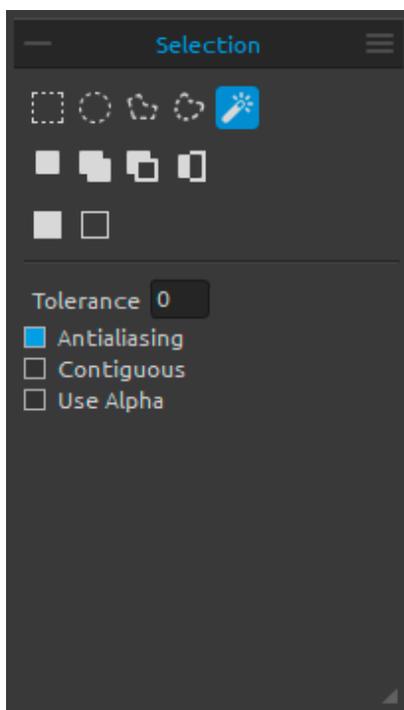
Scale / Skalieren - Diese Funktion vergrößert oder verkleinert die transformierten ausgewählten Ebenen zu ihrer oberen linken Ecke. Sie können die Ebene horizontal, vertikal oder nach beiden Richtungen skalieren. Benutzen Sie die *Umschalttaste*, um die Ebene proportional zu skalieren. Um die ausgewählten Ebenen relativ zu ihrem Mittelpunkt zu skalieren, benutzen Sie die *Alt* - Tastenkürzel.

Rotate / Drehen - Diese Funktion dreht die transformierten ausgewählten Ebenen um ihren Mittelpunkt. Benutzen Sie die *Umschalttaste* um die 15°-Drehung sperren zu aktivieren.

Sie können den Standardwinkel unter Voreinstellungen -> Werkzeuge -> Transformation ändern.

Sie können mit Maus, Tablett-Stift oder Touch die Ebene oder ausgewählte Ebenen verschieben, skalieren und drehen. Verwenden Sie *zwei Finger*, um gleichzeitig die Ebene zu bewegen, zu drehen und zu skalieren. Weitere Informationen über Touch-Support in Rebelle finden Sie im Kapitel **Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung**.

TIPP: Sie können die Funktion "Zwei Finger für die Leinwanddrehung verwenden" in Voreinstellungen -> Tablett -> Tablett-Optionen deaktivieren. Sie können sich weiterhin mit zwei Fingern bewegen oder skalieren.



Selection Tool Properties / Auswahl - Eigenschaften

Wählen Sie einen bestimmten Bereich der Benutzeroberfläche aus und führen Sie Vorgänge in diesem ausgewählten Bereich aus.

Es gibt **vier Arten** von Auswahltools zur Verfügung:

 **Rectangle / Rechteck** - Erstellen Sie rechteckige Auswahlen, indem Sie auf die Leinwand klicken und ziehen.

 **Ellipse** - Erstellen Sie elliptische Auswahlen, indem Sie auf die Leinwand klicken und ziehen.

Verwenden Sie die *Umschalttaste*, um die rechteckige oder elliptische Auswahl proportional zu skalieren.

Verwenden Sie die *Alt Taste*, um die Auswahl relativ zu ihrer Mitte zu skalieren.

Verwenden Sie die *Umschalttaste*, um die Drehung 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 platzieren, lassen Sie die Maustaste los und klicken Sie, um den nächsten Punkt zu platzieren. Um die polygonale Auswahl zu beenden, klicken Sie entweder wieder auf den ersten Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste - der letzte Punkt wird automatisch mit dem ersten Punkt verbunden.

Hinweis: Bestätigen Sie die rechteckige, elliptische und polygonale Auswahl, indem Sie die Eingabetaste drücken oder auf das Ansichtsfenster außerhalb des ausgewählten Bereichs klicken.

 **Freehand / Freihand** - Erstellen Sie Freihandauswahlen, indem Sie einen Umriss um den Bereich zeichnen, den Sie auswählen möchten. Wenn die Maus losgelassen wird, wird das Zeilenende automatisch mit seinem Start verbunden.

Magic Wand / Zauberstab - Erstellen Sie Auswahlen basierend auf dem Farbton und der Farbe der Pixel. Sie können eine der folgenden Optionen angeben:

- **Tolerance / Toleranz** - Bestimmt den Farbbereich ausgewählter Pixel. Geben Sie einen Wert in Pixel von 0 bis 255 ein. Wert 0 bedeutet, dass nur die Pixel ausgewählt werden, die dieselbe Farbe wie das ausgewählte Pixel haben. Ein Wert größer als 0 stellt die Schattierung von Pixeln dunkler und heller dar, die ebenfalls ausgewählt werden.

- **Antialiasing** - Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt Antialiasing eine Auswahl mit glatten Kanten.

- **Contiguous / Benachbart** - Wählt nur benachbarte Bereiche mit den gleichen Farben aus. Ansonsten werden alle Pixel im gesamten Bild mit den gleichen Farben ausgewählt.

- **Use Alpha / Alpha verwenden** - Bestimmt den Alpha-Kanal ausgewählter Pixel.

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

 **New Selection / Neue Auswahl** - Ersetzen Sie die aktuelle Auswahl durch die neue.

 **Add to Selection / Zur Auswahl hinzufügen** - Hinzufügen Sie eine neue Auswahl zur aktuellen Auswahl, um ein neues Ergebnis zu erstellen. (*Tastaturkürzel: Umschalttaste*)

 **Subtract from Selection / Von Auswahl subtrahieren** - Subtrahieren Sie den Bereich der neuen Auswahl von der aktuellen Auswahl, um ein neues Ergebnis zu erstellen. (*Tastaturkürzel: Alt*)

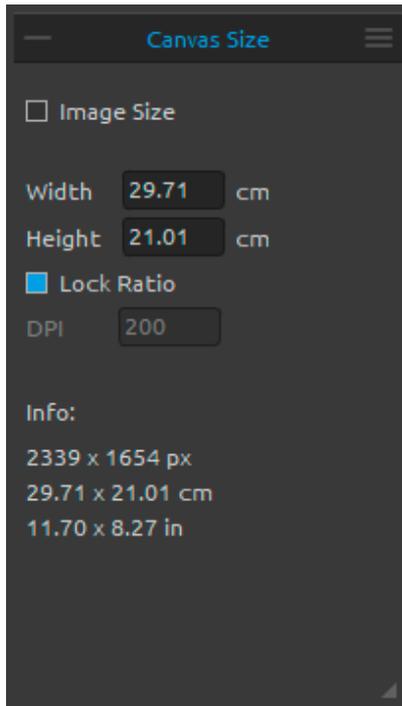
 **Invert selection / Auswahl umkehren** - Kehren Sie die aktuelle Auswahl um. Sie können die Auswahl auch über das Bearbeiten- Menü -> Auswahl umkehren umkehren.

 **Select All / Alles auswählen** - Wählen Sie den Inhalt der Ebene aus. Sie können auch mit Strg + A / Cmd + A "Alles auswählen" oder über das Bearbeiten- Menü -> Alles auswählen.

 **Deselect All / Alles aufheben** - Deaktivieren Sie die aktuelle Auswahl aus Leinwand. Sie können auch mit Strg + D / Cmd + D "Alles aufheben" oder über das Bearbeiten- Menü -> Alles aufheben.

Mehr Informationen zur Verwendung von Auswahlen in Rebelle finden Sie im Kapitel

Working with Selections / Verwendung von Auswahlen.



Canvas Size Tool Properties / Leinwandgröße - Eigenschaften

Werkzeug zum Ändern der Größe, der DPI oder Beschneiden des aktuellen Bildes und Leinwand.

Um **die Größe** der Leinwand zu **ändern**, legen Sie die Breite, Höhe und DPI der neuen Leinwand fest, indem Sie die Werte in die Bearbeitungsfelder eingeben.

Bestätigen Sie mit der OK-Taste am unteren Rand der Leinwand.

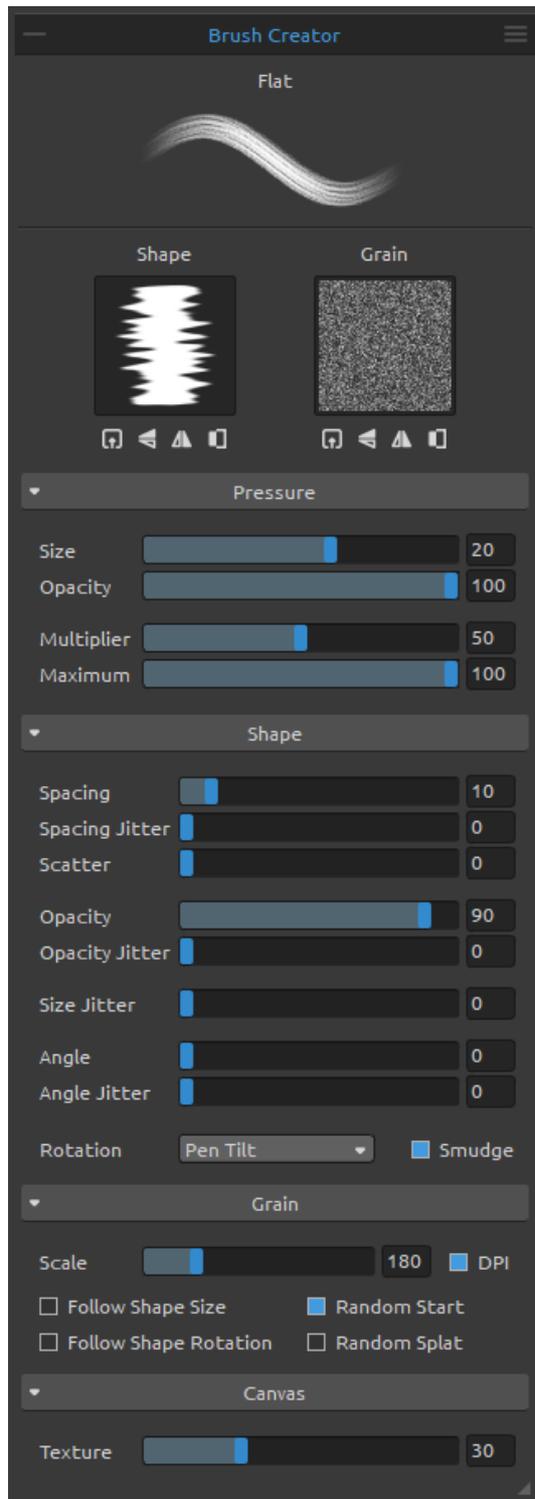
Sie können die Leinwand auch interaktiv ändern, indem Sie auf einen der Kontrollpunkte klicken und die Leinwand auf die gewünschte Größe ziehen.

Aktivieren Sie "Lock Ratio / Ratio sperren" oder verwenden Sie die *Umschalttaste*, um die Leinwand proportional zu **skalieren**.

Um die Leinwand zu **beschneiden**, deaktivieren Sie das "Image Size / Bildgröße" Checkbox, klicken und ziehen Sie einen der Kontrollpunkte. Bestätigen Sie mit der OK-Taste am unteren Rand der Leinwand.

Hinweis: Papiere mit den Büttenrändern passen sich an eine neue Leinwandgröße an. Sie können die Büttenränder im "Leinwand auswählen" Fenster ein- oder ausblenden.

Brush Creator Panel / Pinsel-Ersteller



Sie können im Pinsel-Ersteller Ihre benutzerdefinierten Pinselvorgaben festlegen. Öffnen Sie das "Pinsel-Ersteller"- Bedienfeld mit  Button im Werkzeugeigenschaftenfenster oder im Menü "Fenster".

Pinsel Name - Der Name des Pinsels wird oben angezeigt. Sie können den Malwerkzeugnamen ändern, indem Sie in der Pinelliste (im Eigenschaftenfenster) darauf doppelklicken.

Pinselstrichvorschau - Die Pinselstrichvorschau wird unter dem Pinselnamen angezeigt und zeigt an, wie Pinselstrich mit den aktuellen Pinselvoreinstellungen aussieht (Bitte beachten Sie, dass nicht jeder Parameter in der Pinselstrichvorschau angezeigt wird).

Pinselform - Wählen Sie die Form Ihres benutzerdefinierten Pinsels. Klicken Sie auf die Form-Miniaturansicht, um die Form in voller Größe anzuzeigen.

Pinsel Korn - Wählen Sie Korn Ihres Pinsels. Klicken Sie auf die Korn-Miniaturansicht, um das Korn in voller Größe anzuzeigen.

 **Import / Importieren** - Importieren Sie die Form / Körnung aus der Liste.

 **Flip Vertically / Vertikal spiegeln** - Spiegeln Sie die Form / Körnung vertikal.

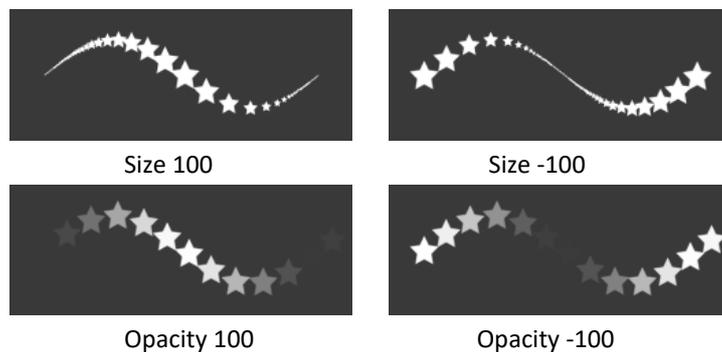
 **Flip Horizontally / Horizontal spiegeln** - Spiegeln Sie die Form / Körnung horizontal.

 **Invert / Invertieren** - Invertieren Sie die Form / Körnung.

Hinweis: Formen und Körnungen sind über das Menü "Hilfe" -> "Bibliothek-Ordner zeigen" zugänglich, wo Sie eine beliebige Form oder Korn in den jeweiligen Ordner im PNG-, JPG- oder BMP-Format einfügen können.

Pressure parameters / Druckparameter

Legen Sie fest, wie die **Größe** und **Deckkraft** des Pinsels durch den Druck des Tablett (-100 - 100) beeinflusst werden soll. Negative Werte invertieren die Druckergebnisse:

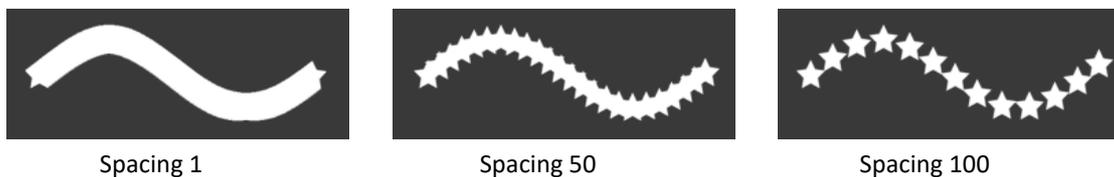


Multipliiert / Multiplikator – Multipliziert die Druckempfindlichkeit für den Pinsel (0-100).
Maximum - Stellen Sie die maximale Druckschwelle für den Pinsel ein (0-100).

Shape parameters / Formparameter

Legen Sie verschiedene Optionen für die Form des benutzerdefinierten Pinsels fest:

Spacing / Abstand - Kontrolliert den Abstand zwischen den Pinselmarken (1-100). Jede Pinselmarke ist entlang des Strichs um einen festgelegten Wert voneinander getrennt. Der Wert 100 entspricht der tatsächlichen Gesamtgröße der Pinselmarke:



Spacing Jitter / Abstand Jitter - Randomisierter Abstand (0-100):



Streuung / Scatter - Die Pinselstreuung verteilt die Platzierung von Pinselstrichen in einem Strich nach oben oder unten relativ zur Basislinie des Strichs (0-100):



Opacity / Deckkraft - Legen Sie die Deckkraft des benutzerdefinierten Pinsels fest (1-100). Überlappende Teile der Pinselmarken bilden zusätzliche Deckkraft:



Deckkraft 25

Opacity Jitter / Deckkraft-Jitter - Legen Sie fest, wie die Deckkraft von Farbe in einem Pinselstrich variiert. Die Deckkraft überschreitet nicht den Wert, der im Schieberegler "Deckkraft" (0-100) angegeben ist:



Size Jitter / Größen-Jitter - Größen-Jitter gibt an, wie sich die Größe der Pinselmarken in einem Strich bis zu dem im Eigenschaftfenster (0-100) angegebenen Größenwert ändert:



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



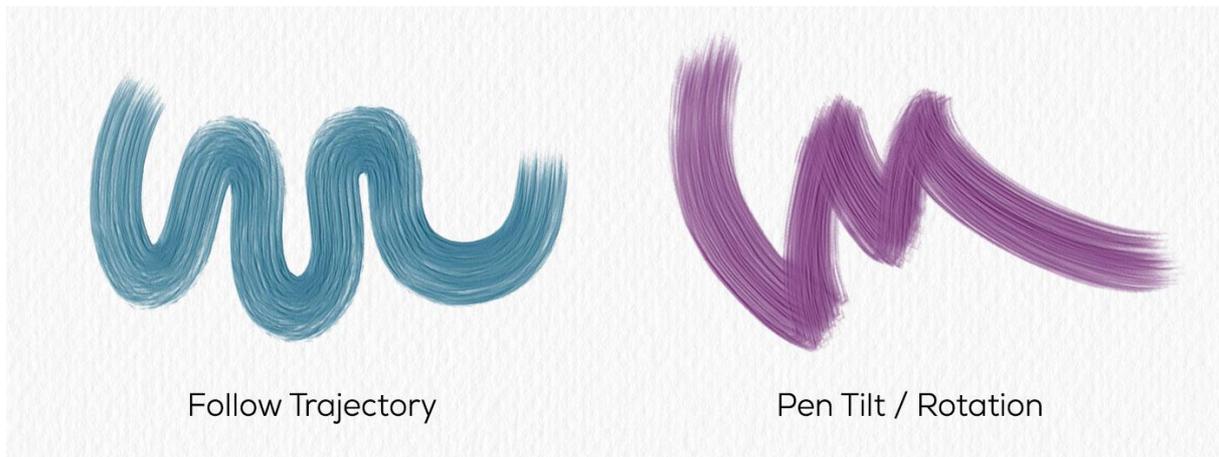
Angle 25

Angle Jitter / Winkel-Jitter - Jede Pinselmarke im Strich wird zufällig nach dem aktuellen Winkel (0-100) gedreht:



Rotation / Drehung - Wählen Sie den Rotationsmodus der Pinselform:

- **None / Keine** - Die Pinselform dreht sich nicht.
- **Follow Trajectory / Trajektorie folgen** - Der Pinsel folgt der Trajektoriedrehung des Strichs.
- **Pen Tilt / Stiftneigung** - Die Pinselform folgt der Stiftneigung.
- **Pen Rotation / Stiftdrehung** - Die Pinselform folgt der Stiftdrehung.



Hinweis: Pinsel, die die Trajektorie folgen und die Stiftneigung und Stiftdrehung verwenden, haben einen Cursor, der als Kreis mit Richtung angezeigt wird. Sie können andere Cursortypen in den Voreinstellungen -> Werkzeuge -> Malcursor auswählen.

Smudge / Verwischen - Wählen Sie, ob die Pinselmarke der nassen Medien (Aquarell, Acrylfarben, Tintenstift) verwischt sein soll oder nicht. Wenn "Verwischen" aktiv ist, werden die Pinselmarken verwischt, um das Erscheinungsbild einzelner Markierungen zu verringern.

Grain parameters / Kornparameter

Legen Sie verschiedene Optionen für die Körnung des benutzerdefinierten Pinsels fest:

Scale / Skala - Skala gibt die Größe der Körnung an (100-800). Geben Sie eine Zahl ein oder verwenden Sie den Schieberegler, um einen Wert einzugeben, der ein Prozentsatz der Korngröße ist.

DPI - Wählen Sie aus, ob die Skala der Körnung Leinwand-DPI verwenden soll. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Pinselkörnung automatisch angepasst, wenn der Leinwand - DPI-Wert geändert wird.

Follow Shape Size / Formgröße folgen - Wählen Sie, ob das Korn der Formgröße folgen soll oder nicht. Wenn aktiv, stimmt das Korn mit der Größe der Pinselform überein.

Follow Shape Rotation / Formdrehung folgen - Wählen Sie, ob das Korn der Formdrehung folgen soll oder nicht. Wenn aktiv, rotiert das Korn mit der Form innerhalb der Pinselmarke.

Random Start / Zufälliger Start - Ordnen Sie die Position des Kornes relativ zur Pinselmarke für jeden Strich zufällig an, sodass die Striche nicht identisch sind.

Random Splat / Zufälliger Farbspritzer - Randomisieren Sie die Position des Kornes relativ zur Pinselmarke für jede Marke, so dass sich jede Pinselmarke von der vorherigen unterscheidet).

Canvas parameters / Leinwandparameter

Texture / Struktur - Legen Sie fest, wie stark die Leinwandstruktur den Pinselstrich beeinflussen soll (0-100).

☰ **Brush Creator Panel Menu / Pinsel-Ersteller-Bereich-Menü** - Als neue Pinselvorgabe speichern, Pinsel-Änderungen zurücksetzen, Pinselvorgabe importieren, Pinselvorgabe exportieren oder das Fenster schließen. Sie können das Fenster im Menü Fenster erneut öffnen.

How to create custom brush preset / Erstellen von benutzerdefinierten Pinselvorgaben

Klicken Sie im Eigenschaftenbedienfeld auf eine vorhandene Pinselvorgabe, und klicken Sie dann auf den  Button - Das "Pinsel-Ersteller" Fenster wird geöffnet. Wenn Sie Änderungen an dem ausgewählten Pinsel vornehmen möchten, legen Sie einfach die Form und Korn der Pinselmarke, Druck-, Form-, Körnungs- und Leinwandeinstellungen des benutzerdefinierten Pinsels fest - diese Änderungen werden automatisch auf den ausgewählten Pinsel angewendet. Wenn Änderungen an diesem Pinsel vorgenommen werden, erscheint die Notiz "*Changed / Geändert*" neben dem Namen des Pinsels.

Sie können die **Pinsel-Änderungen** jederzeit auf Standard **zurücksetzen** oder als **neue Pinselvorgabe** über Pinsel-Ersteller **speichern**.

Wenn Sie eine neue Voreinstellung erstellen möchten, duplizieren Sie den ausgewählten Pinsel mit dem  Button und nehmen Sie Änderungen an diese neu erstellte Pinselvorgabe vor.

How to import brush presets / Importieren von Pinselvorgaben

Wenn Sie die Pinselvorgabe zum ausgewählten Werkzeug hinzufügen möchten, importieren Sie den Pinsel über "Import Brush Preset / Pinselvorgabe importieren" im Eigenschaften-Fenster oder im Pinsel-Ersteller- Menü. Ein Dialogfenster mit Rebelle-Pinseln öffnet sich. Wählen Sie das Werkzeug, in dem Ihr Pinsel platziert ist, wählen Sie es aus und klicken Sie auf "Öffnen". Sie werden gefragt, wo diese Pinselvorgabe importiert werden soll: "Aktuelles Werkzeug" oder "Vorgabe-Werkzeug". Wählen Sie "Aktuelles Werkzeug", um diese Pinselvorgabe in das Werkzeug zu importieren, das derzeit im Werkzeuge-Fenster markiert ist.

TIPP: Sie können die ausgewählte Vorgabe einfach über das Eigenschaftenfenster -> Pinselvorgabe in die Zwischenablage kopieren oder mit dem Tastenkürzel Strg + Umschalt + C / Cmd + Umschalt + C kopieren. Um die Vorgabe in das ausgewählte Werkzeug einzufügen, gehen Sie in das Eigenschaftenfenster -> Pinselvorgabe aus der Zwischenablage einfügen oder mit Tastenkürzel Strg + Umschalt + V / Cmd + Umschalt + V.

How to export brush presets / Exportieren von Pinselvorgaben

Um Pinselvorgaben zu exportieren, gehen Sie zum Eigenschaften-Fenster oder zum Pinsel-Ersteller-Menü und wählen Sie "Export Brush Preset / Pinselvorgabe exportieren". Es öffnet sich ein Dialogfenster - hier können Sie auswählen wohin die Vorgabe exportiert werden soll. Die Rebelle-Pinsel sind über das Menü "Help / Hilfe" -> "Show Library folder / Bibliothek-Ordner zeigen" zugänglich.

Navigator Panel / Navigationsfenster



Nutzen Sie das Navigationsfenster, um schnell die Ansicht Ihres Kunstwerkes in einer Miniaturansicht zu ändern. Der schwarze Rahmen im Navigationsfenster entspricht dem aktuell sichtbaren Bereich im Hauptfenster.

 **Zoom Out / Auszoomen** - Aus dem Bild herauszoomen (bis 1%).

 **Zoom In / Einzoomen** - In das Bild hineinzoomen (bis 800%).

Zoom Slider / Zoom-Schieberegler - Setzen Sie den Zoom mit dem Schieberegler (1 - 800%).

 **Reset Zoom / Zoomfaktor zurücksetzen** - Zoomfaktor überprüfen. Bei Klick auf diesen Button wird auf 100% gezoomt.

 **Fit to Screen / An Bildschirm anpassen** - Passt die Leinwand der Bildschirmgröße an.

TIPP: Sie können die Arbeitsfläche auch vergrößern oder verkleinern, indem Sie "Z" auf der Tastatur gedrückt halten und mit der linken 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 nach unten, um herauszuzoomen.

 **Gegen den Uhrzeigersinn drehen** - Das Ansichtsfenster gegen den Uhrzeigersinn drehen.

 **Im Uhrzeigersinn drehen** - Das Ansichtsfenster im Uhrzeigersinn drehen.

Drehung-Schieberegler - Der Drehwert mit dem Schieber wählen. (-180° ~ 180°).

TIPP: Sie können das Ansichtsfenster drehen, indem Sie die Tastenkürzel "R" + linke Maustaste gedrückt halten und ziehen.

 **Reset Rotation / Drehung wiederherstellen** - Drücken Sie die Taste, um den Drehwert auf 0° zurückzusetzen.

 **Flip / Spiegeln** - Das Ansichtsfenster spiegeln. Das Spiegeln-Werkzeug spiegelt das Ansichtsfenster zerstörungsfrei und transformiert das Bild nicht. Das Button wird hervorgehoben dargestellt, wenn das Ansichtsfenster gespiegelt wird.

 **Navigator Panel Menu / Navigationsfenster-Menü** - Die **Graustufenansicht** einschalten oder das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Color Panel / Farben-Fenster



Sie können Ihre Malfarbe im Farbfenster wählen:

Actual Color / Aktuelle Farbe - Die aktuelle Farbe wählen.

Secondary Color / Sekundäre Farbe - Legen Sie die sekundäre Farbe fest. Sie können zwischen der aktuellen und der sekundären Farbe wechseln, indem Sie auf die sekundäre Farbe klicken.

Color Palette / Farbpalette - Sie können die Malfarbe von der Farbpalette wählen oder durch Eingabe der exakten numerischen Parameter der gewünschten Farbe.

Sie können zwischen HSL und RGB Farbmodell wechseln:

H - Farbton (0 - 359)

S - Farbsättigung (0 - 255)

L - Helligkeit (0 - 255)

oder

R - Rot (0-255)

G - Grün (0-255)

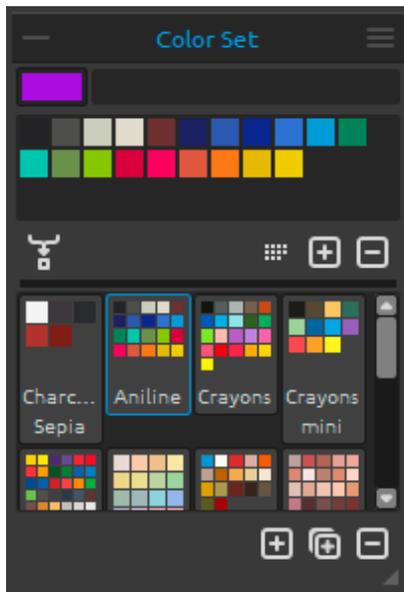
B - Blau (0-255)

Hinweis: RGB ist ein geräteabhängiges Farbmodell - unterschiedliche Geräte / Monitore können gegebene RGB Werte unterschiedlich darstellen.

☰ **Color Panel Menu / Farben-Fenster-Menü**- Sie können zwischen Farbkreis und **quadratischer** Farbpalette umschalten, **Schieberegler** anzeigen oder ausblenden, zwischen **HSL** und **RGB** Farbmodell wechseln oder Farben-Fenster **schließen**. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

TIPP: Sie können benutzerdefinierte Tastenkürzel für das Erhöhen / Verringern des Farbtons, der Sättigung und der Helligkeit aus dem Voreinstellungen-Fenster festlegen. Es ist auch möglich, die Empfindlichkeit der Einstellung einzustellen.

Color Set Panel / Farbpalette-Fenster



Sie können Ihre Pinselfarbe auch im Farbpalette-Fenster wählen.

Actual Color / Tatsächliche Farbe - Stellen Sie die tatsächliche Farbe ein.

Set of last used colors / Satz der zuletzt verwendeten Farben - Sie können Ihre eigenen benutzerdefinierten Farben erstellen durch Aufnehmen und Klicken auf die Farbe in der Farbpalette. Die zuletzt verwendete Farbe wird zuerst angeordnet.

Color Set / Farbpalette - Standardsatz von verwendeten Farben. Sie können benutzerdefinierte Farben hinzufügen - diese werden für zukünftige Malprojekte gespeichert, auch wenn das Programm geschlossen

wird.

 **Mix Color / Farbe mischen** - Wählen Sie den "Mix Color" Button oder drücken Sie die "X"-Taste auf Ihrer Tastatur, um die aufgenommene Farbe mit der vorherigen zu mischen. Sie können Farben mischen von der Farbauswahl, Farbpalette oder Leinwand.

Beispiel: Wenn Sie Ihre rote Farbe in einem stärkeren Orange-Ton haben möchten, klicken Sie auf das orange Farbfeld oder einen orangen Farbpixel auf der Leinwand - das Spektrum wird sich zu einer rot-orangen Färbung verändern. Je mehr Sie auf die orange Farbe klicken, desto oranger wird der Farbton.

 **Order by Hue / Anordnen nach Farbton** - Sortiert Farben gemäß ihres Farbtons. Falls deaktiviert, wird die zuletzt hinzugefügte Farbe zuerst angeordnet.

 Hinzufügen und Entfernen von Farben zur Farbpalette.

Custom Color Sets / Benutzer-definierte Farbpaletten - Erstellen Sie Ihre eigenen Farbpaletten. Klicken Sie auf den  Button, um die neue Farbpalette hinzuzufügen,  um der ausgewählten Farbpalette zu duplizieren oder  der ausgewählten Farbpalette zu entfernen.

Sie können die **Reihenfolge** der Farbpalette per Drag & Drop **ändern** oder die ausgewählte Farbpalette durch Doppelklick **umbenennen**.

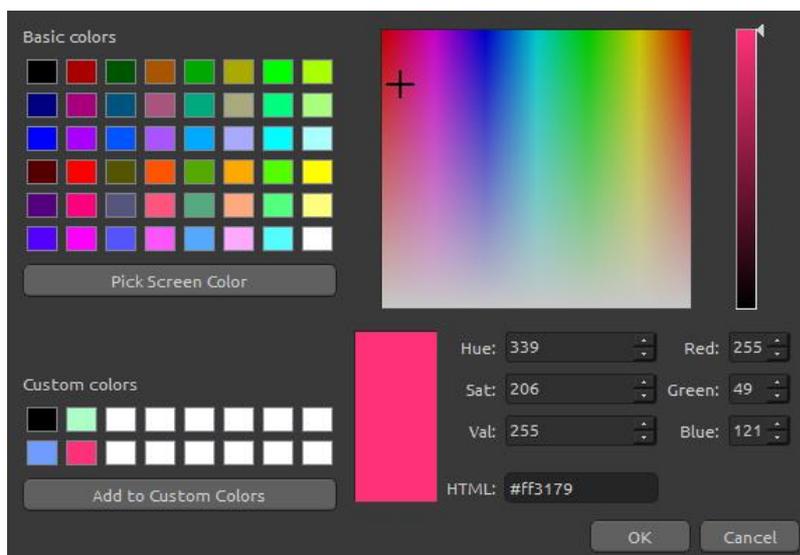
 **Color Set Panel Menu / Farbpalette-Fenster-Menü**

- **Large Icons / Große Symbole** - Aktivieren Sie große Miniaturansichten von Farbfeldern.

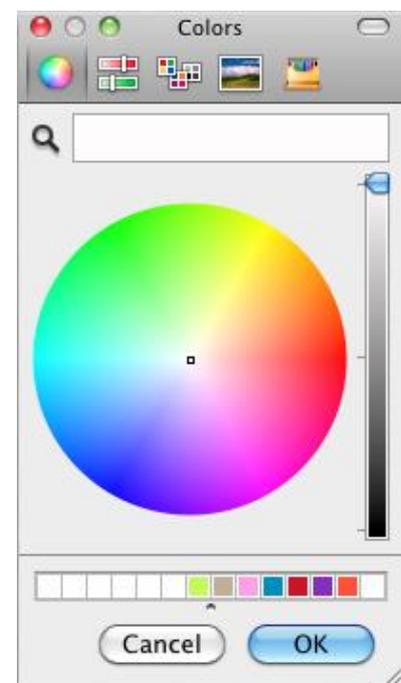
- **Show color names / Farbnamen anzeigen** - Die Namen den Farben anzeigen. Sie können die ausgewählte Farbe durch Doppelklick umbenennen.
- **Create color set from image file / Farbpalette aus Bilddatei erstellen** - Die Farbpalette aus irgendeinem Bild erstellen. Neue Farbpalette mit 4, 9, 16 oder 25 Farben wird erstellt.
- **Create color set from last used colors / Farbpalette aus Satz der zuletzt verwendeten Farben erstellen** - Erstellen Sie die Farbpalette aus Farben die zuletzt für das Malen verwendet wurden.
- **Create Color Set from Text File / Farbpalette aus Textdatei erstellen** - Erstellen Sie eine Farbpalette aus einer Textdatei im .txt- oder .color-Format.
Das Format einer Textdatei sollte aus zwei Spalten mit einem Tabulatorschlüssel bestehen: 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 als Hexa-Format in der ersten Spalte an.
- **Close / Schließen** - Farbpalette-Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

System Color Palette / Systemfarbpalette

Nachdem Sie auf die Primärfarbe in der linken oberen Ecke geklickt haben, erscheint ein neues Farbwahlfenster mit der Systemfarbpalette. Diese Palette unterscheidet sich bzw. verhält sich unterschiedlich in Mac OS und Windows:



System Color Palette on Windows



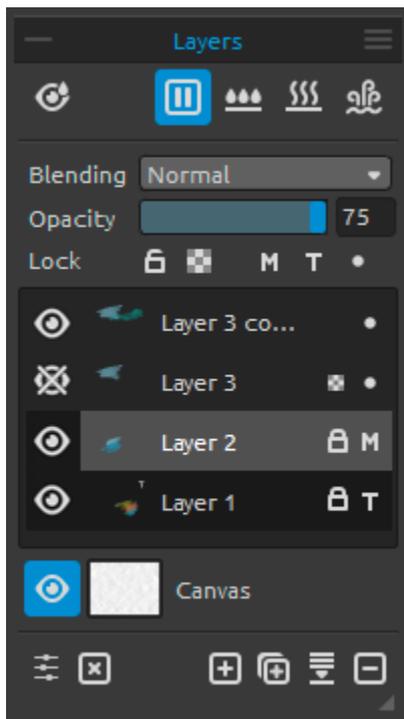
System Color Palette on Mac OS

Für Windows Anwender:

Sie können jede Farbe auf Ihrem Bildschirm auswählen durch Klick auf den "Pick Screen Color" Button. Wenn Sie die Maus über Ihren Bildschirm bewegen, sehen Sie die HSV, RGB und HTML Parameter einer Farbe.

Die 'Custom Colors' Option in der Systemfarbpalette zu verwenden ist nicht notwendig. Wenn Sie eine Farbe speichern möchten, empfehlen wir den 'Add' Button direkt im Farbpalettefenster.

Layers Panel / Ebenen-Fenster



 **Show Wet / Nässe zeigen** - Zeigt die nassen Bereiche der aktuellen Ebene.

 **Wet the Layer / Ebene befeuchten** - Befeuchtet die aktuelle Ebene.

 **Dry the Layer / Ebene trocknen** - Trocknet die aktuelle Ebene, die Leinwand ist nicht nass.

 **Fast Dry / Schnelltrocknen** - Trocknet die aktuelle Ebene, das Wasser wird aus der Malerei entfernt, aber die Leinwand bleibt feucht.

Hinweis: Wenn Sie die Ebenen wechseln, wird die aktuelle Ebene schnell getrocknet (Wasser wird entfernt, aber Leinwand bleibt feucht). Danach wird die neue Ebene ausgewählt.

Blending / Fülloptionen - 23 Modi: Normal, Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix, Difference, Exclusion, Subtract, Hue, Saturation, Color und Luminosity.

Opacity / Deckkraft - Bestimmt die Deckkraft der Ebene (0-100).

 **Lock Layer / Ebene sperren** - Sperrt die ausgewählte Ebene oder Ebenen, um sie vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Die Referenzebene ("Tracing Layer") wird standardmäßig gesperrt.

 **Lock Transparency / Transparenz sperren** - Sperren Sie die transparenten Pixel auf der ausgewählten Ebene. Wenn Sie einen Strich auf einer Ebene zeichnen und transparente Pixel auf dieser Ebene sperren, wird jede Aktion nur auf diesen Strich und nicht auf transparente Pixel der Ebene dahinter angewendet.

M Masking Fluid Layer / Maskierflüssigkeitsebene - Sperren Sie undurchsichtige Pixel auf der ausgewählten Ebene. Diese Ebene dient als Maskierungsebene und wird mit dem Buchstaben "M" markiert. Beim Malen auf die 'Beeinflusste Ebene', markiert als , werden alle Pixel durch die Maskierflüssigkeitsebene maskiert. Dies ist ein schneller und einfacher Weg, um Skizzen und Bilder zu färben. Sie können andere Ebenen aktivieren, um die Maskierungsebene zu berücksichtigen, indem Sie auf den Punkt im rechten Teil der Ebene klicken.

Mehr Informationen zum Verwenden von Maskierungswerkzeugen in Rebelle finden Sie im Kapitel **Working with Masking Tools / Verwenden von Maskierungswerkzeugen**.

T Tracing Layer / Mustervorlage - Setzen Sie die Bildebene als Nachzeichnungsebene, um das Bild und seine Farben auf einer separaten Ebene zu verfolgen. Die Ebene wird als Referenzebene mit kleinem T-Buchstabe markiert. Diese Ebene dient als Mustervorlage für Formen und Farben während des Malens - dies kann ein Bild oder Foto sein.

- **Influenced Layer / Beeinflusste Ebene** - Legen Sie eine Ebene als "beeinflusst" von der Mustervorlage oder Maskierflüssigkeitsebene fest. Sie können das Tracing und die Maskierung für ausgewählte Ebenen einfach ein- und ausschalten.

- 👁 **Eye / Auge** - Zeigt oder blendet die Ebene aus (neben dem Ebenen-Icon).

Canvas / Leinwand - Sie können aus Standartleinwandstrukturen und Leinwandfarben wählen.

Sie können die Struktur durch den **Strukturgröße**-Schieberegler (50-400%) im "Leinwand wählen"-Fenster skalieren.

Use Deckled Edges / Büttenränder verwenden - Wählen Sie aus, ob auf dem ausgewählten Papier Büttenränder aufgetragen werden sollen (Papiere mit Büttenrand sind mit dem Symbol gekennzeichnet).

 /  - **Importieren** oder **entfernen** Sie die ausgewählte Leinwandstruktur aus der Liste.

Canvas Color / Leinwandfarbe - Wählen Sie eine benutzerdefinierte Leinwandfarbe mit der Standardsystempalette aus.

Liste der Leinwandfarben - Wählen Sie die Leinwandfarbe aus der Liste der Farben. Jedes Papier hat seine Standardfarbe. Die Standardfarbe des ausgewählten Papiers steht zuerst in der Liste und ist als "Default color" markiert.

 /  Hinzufügen und Entfernen von Farben zur Farbpalette.

Abschließend klicken Sie **OK** zum Bestätigen oder **Cancel / Abbrechen** zum Abbruch der Änderungen.

TIPP: Klicken Sie auf das Auge  neben dem Papier-Icon, um die Leinwandstruktur anzuzeigen oder auszublenden. Wenn die Leinwandstruktur versteckt ist, können Sie Ihre Malerei mit transparentem Hintergrund speichern.

Mehr Informationen zu den Leinwandstrukturen finden Sie im Kapitel **Art Canvases / Kunstleinwände**.

 **Show Selection / Auswahl anzeigen** - Zeigt einen tatsächlich ausgewählten Bereich auf der Leinwand an, auf dem weitere Operationen ausgeführt werden. Der inaktive Bereich außerhalb der Auswahl ist farbig.

 **Visual Settings/ Visuelle Voreinstellungen** - Öffnen oder schließen Sie das Fenster mit den visuellen Einstellungen.

 **Clear Layer / Ebene leeren** - Ebeneninhalte leeren (*Tastenkürzel Del/Entf*).

 **New Layer /Neue Ebene** - Neue Ebene hinzufügen.

 **Duplicate Layer / Ebene duplizieren** - Dupliziert eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

 **Merge Layers / Ebene zusammenfügen** - Verbindet mehrere Ebenen zu einer einzigen Ebene. Ist nur eine Ebene ausgewählt, verbindet sich diese automatisch mit der darunterliegenden Ebene.

 **Remove Layer / Ebene entfernen** - Entfernt eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

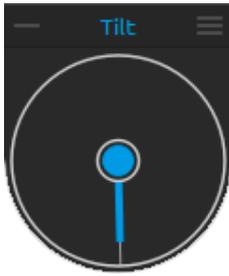
TIPP: Ziehen Sie die ausgewählte Ebene über diese Buttons, um ihre Funktionen auf dieser Ebene auszuführen.

Sie können eine Ebene durch Doppelklick darauf in der Ebenenliste **umbenennen**.

Sie können die Ebenen durch Drag & Drop in die gewünschte Reihenfolge **verschieben**.

 **Layers Panel Menu / Ebenen-Fenster-Menü** - Das Fenster **schließen**. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Tilt Panel / Kippen-Fenster



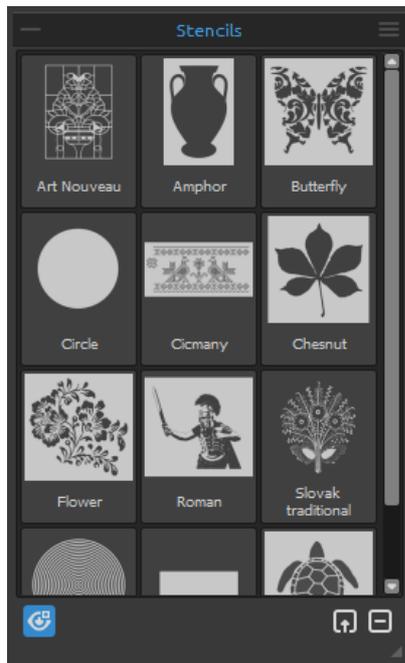
Das Kippwerkzeug beeinflusst die Fließrichtung nasser Farbaufträge. Es besteht aus einem Kreis mit einem Zeiger, den Sie justieren und rotieren können. Schalten Sie das Kippwerkzeug ein und aus durch Klick auf den mittleren Kreis. Durch Klick auf den Zeiger setzen Sie die Richtung und Winkel der Leinwand-Neigung. Je länger die Tilt-Linie, desto größer ist der Winkel.

Hinweis: Die Geschwindigkeit der verlaufenden Farbe ist vom Neigungswinkel der Leinwand, der Wassermenge sowie der Farbmenge der Malerei abhängig.

☰ Tilt Panel Menu / Kippen-Fenster-Menü:

- **Lock tilt to canvas / Kippen der Leinwand sperren** - Kippen sperren, um ihre Richtung beim Drehen der Leinwand zu behalten.
- **Use accelerometer / Akzelerometer verwenden** - Verwenden Sie das Akzelerometer und beeinflussen Sie die Neigung der Leinwand und Farbläufe durch die Neigung des Tabletts. Sie können die Akzelerometerempfindlichkeit in Voreinstellungen -> Werkzeuge einstellen.
- **Center accelerometer / Akzelerometer zentrieren** - Akzelerometer zentrieren, um 0° einzustellen.
- **Close / Schließen** - Kippen-Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Stencils Panel / Schablonen-Fenster



Schablonen sind Werkzeuge, mit denen bestimmte Muster, Formen oder Linien auf der Leinwand platziert werden. Die Schablone funktioniert wie ein dünnes Blatt Karton oder Plastik mit einem ausgeschnittenen Muster oder Buchstaben, mit denen das Schnittmuster auf der darunter liegenden Oberfläche erzeugt wird, indem Farbe durch die Schnitte aufgetragen wird.

Stencil Group / Schablone-Gruppe - Sie können neue Schablone-Gruppen aus Schablonen-Fenster-Menü -> Gruppe hinzufügen oder mit der rechten Maustaste -> Gruppe hinzufügen erstellen. Doppelklicken Sie auf die Gruppe, um sie umzubenennen. Geben Sie den neuen Namen der Schablone-Gruppe ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Blenden Sie die Schablone-Gruppe aus, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Titelleiste der Pinselgruppe klicken.

Sie können die ausgewählte Schablone-Gruppe aus dem Schablonen-Fenster-Menü entfernen -> Gruppe entfernen oder mit der rechten Maustaste auf die Titelleiste klicken.

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.

 **Show | Hide Stencils / Schablonen anzeigen | ausblenden** - Blenden Sie alle aktiven Schablonen auf der Leinwand ein oder aus.

 **Create Stencil from Image File / Schablone aus Bilddatei erstellen** - Erstellen Sie die Schablone aus Bilddatei. Nach dem Auswählen der Datei wird die Schablone automatisch erstellt und zum Schablonenbedienfeld hinzugefügt.

 **Remove Stencil from the Library / Schablone aus der Bibliothek entfernen** - Entfernen Sie die ausgewählte Schablone aus der Bibliothek.

 **Schablonen-Fenster-Menü:**

- **Large Icons / Große Symbole** - Aktivieren Sie große Vorschaubilder von Schablonen in der Schablonenliste.

- **Create Stencil from Image File / Schablone aus Bilddatei erstellen** - Erstellen Sie eine Schablone aus einer Bilddatei. Nach dem Auswählen der Datei wird die Schablone automatisch erstellt und zum Schablonen-Fenster hinzugefügt.
- **Create Stencil from Layer (alpha) / Schablone aus Ebene erstellen (Alpha)**- Erstellen Sie eine Schablone aus den Alpha-Pixeln der aktuellen Ebene.
- **Create Stencil from Layer (image) / Schablone aus der Ebene erstellen (Bild)** - Erstellen Sie eine Schablone aus dem Bild der aktuellen Ebene.
- **Create Stencil from Selection / Schablone aus Auswahl erstellen** - Erstellen Sie eine Schablone aus der aktuellen Auswahl.
- **Add Group / Gruppe hinzufügen** - Fügen Sie eine neue Gruppe von Schablonen hinzu.
- **Remove Group / Gruppe entfernen** - Entfernen Sie die aktuelle Gruppe von Schablonen.
- **Keep Stencils Active When Hidden / Schablonen aktiv halten wenn sie unsichtbar werden** - Schablonen, die der Leinwand hinzugefügt werden, sind auch dann aktiv, wenn sie ausgeblendet sind.
- **Remove All Stencils from Canvas / Alle Schablonen aus Leinwand entfernen** - Entfernen Sie alle aktiven Schablonen aus der Leinwand.
- **Close / Schließen**- Schließen Sie das Fenster. Sie können das Fenster im Menü -> Fenster erneut öffnen.

TIPP: Sie können Die Schablonen per Drag & Drop entweder von Ihrer Festplatte oder direkt vom Webbrowser in das Schablonen-Fenster ziehen.

Verwendung von Schablonen

Um eine Schablone zur Leinwand hinzuzufügen, wählen Sie eine Schablone aus der Schablonenliste und klicken Sie darauf.



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

 **Move stencil / Schablone verschieben** - Verschieben Sie die Schablone, indem Sie auf die "Verschieben"-Button klicken und auf die Leinwand ziehen. Sie können die Schablone auch mit der *rechten Maustaste* oder mit der Leertaste + LMB auswählen und verschieben. Bei Tablets mit Touchscreen wählen und bewegen Sie die Schablone mit *einem Fingerdruck*.

 **Rotate stencil** - Drehen Sie die Schablone, indem Sie auf die Leinwand klicken und ziehen. Bei Tablets mit Touch-Display können Sie die Schablone *mit zwei Fingern* drehen.

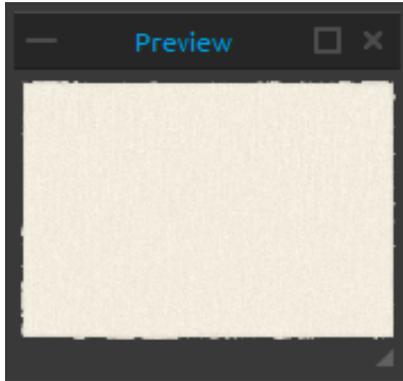
 **Scale stencil / Schablone skalieren** - Skalieren Sie die Schablone, indem Sie auf den "Skalieren"-Button klicken und auf die Leinwand ziehen. Bei Tablets mit Touch-Display können Sie die Schablone *mit zwei Fingern* skalieren.

 **Stencil menu / Schablonenmenü:**

- **Invert / Umkehren** - Kehren Sie die Schablone um, um den aktiven Bereich umzukehren, in dem die Farbe aufgetragen werden kann.
- **Flip Horizontally / Horizontal spiegeln** - Spiegeln Sie die Schablone in horizontaler Richtung.
- **Flip Vertically / Vertikal spiegeln** - Spiegeln Sie die Schablone in vertikaler Richtung.
- **Border / Rand** - Erstellen Sie einen Rahmen um die Schablone herum, um das Malen auf der Außenfläche zu verhindern.
- **Tile / Kachel** - Kacheln Sie die Schablone auf die Leinwand und erstellen Sie eine unendliche Schablone.
- **Lock Size Ratio / Größenverhältnis sperren** - Aktivieren Sie diese Option, um die Schablone proportional zu skalieren.
- **Lock / Sperren** - Sperren Sie die aktuelle Schablone, damit sie sich nicht bewegen, skalieren oder drehen kann.
- **Remove / Entfernen** - Entfernen Sie die aktuelle Schablone aus der Leinwand.
(Tastenkürzel: Rücktaste)

TIPP: Nicht nur die Farbe wird aus dem Bereich, in dem die Schablone platziert wird, verhindert, sondern auch Wasser und nasse Malerei berücksichtigen die Schablonen. Wenn Sie zum Beispiel eine Ebene befeuchten, auf der die Schablone platziert ist, wird die gesamte Ebene nass, mit Ausnahme der Fläche, die von der Schablone bedeckt wird. Dies funktioniert umgekehrt auch - wenn eine Schablone auf die nasse Ebene gelegt wird und Sie auf den 'Ebene trocknen'-Button klicken, ist alles außer dem Schablonenbereich trocken.

Preview Panel / Vorschau-Fenster



Vorschau der aktuellen Leinwand in einem separaten Fenster.

Öffnen Sie das Vorschau-Fenster über das Menü "Fenster" oder die Tastenkürzel "*Strg + E*". Ändern Sie die Größe des Fensters und platzieren Sie es auf dem Bildschirm. Sie können das Fenster auf Vollbild setzen und es auf einen zweiten Monitor legen, um eine große Vorschau Ihrer Arbeit zu erhalten.

Reference Image Panel / Referenzbild-Fenster



Laden Sie ein Referenzbild, das als Anleitung für das Malen dient.

Öffnen Sie das Referenzbildfenster über das Menü "Fenster" oder die Tastenkürzel "*Strg + R*". Ändern Sie die Größe des Fensters und platzieren Sie es auf dem Bildschirm. Sie können das Panel auf Vollbild setzen und es auf einen zweiten Monitor legen, um eine große Vorschau des Referenzbildes zu erhalten.

☰ Referenzbild Bedienfeldmenü:

- **Open / Öffnen** - Öffnen Sie ein Referenzbild im Dateiformat .jpg, .png, .bmp oder .tif.
- **Remove / Entfernen** - Entfernen Sie das Referenzbild vom Fenster.
- **Greyscale / Graustufen** - Zeigen Sie das Referenzbild im Graustufenmodus an.
- **Close / Schließen** - Schließen Sie das Fenster. Sie können das Fenster im Menü "Fenster" erneut öffnen.

TIPP: Sie können Bilder per Drag & Drop entweder von Ihrer Festplatte oder direkt vom Webbrowser in das Referenzbildfeld ziehen.

Visual Settings Panel / Visuelle Voreinstellungen-Fenster



Passen Sie die Einstellungen für Aquarellverhalten, Acryl und Leinwand an.

Öffnen Sie das Fenster "Visuelle Einstellungen" über das Menü "Fenster" oder klicken Sie auf  Button im Ebenen-Fenster.

Watercolor Behavior/ Aquarellverhalten

Presets / Vorgaben - Wählen Sie aus den Voreinstellungen - Standard, Heiß gepresst, Kalt gepresst, Rau und Japanisch, um das Verhalten von Wasserfarben auf verschiedenen Papierarten zu simulieren.

Heißgepresstes Papier hat eine glatte, harte Oberfläche und eine gleichmäßige Textur. Es eignet sich hervorragend für die Arbeit mit gemischten Medien. Ein Schritt nach oben ist **kaltgepresstes Papier** - es ist die vielseitigste und beliebteste Textur, Seine semi-raue Oberfläche eignet sich sowohl für Detailarbeiten als

auch für den sanften Farbauftrag. Wenn Sie mit dem Pinsel darüber gleiten, setzt sich ein Teil der Farbe darauf ab, während die Vertiefungen der körnigen Textur übersprungen werden und sie leer lassen. Dies erzeugt einen wunderschön strukturierten Pinselstrich.

Raues Papier hat eine ausgeprägte Textur, die gut für den Farbauftrag ist und expressive Pinselstriche erzeugt, die einem Bild viel Charakter und Emotion verleihen. Sie können auch **japanisches Papier**, Leinwände und andere Materialien verwenden. Keine Art von Papier ist besser als die andere. Es hängt alles von Ihren Bedürfnissen, Ihren bevorzugten Techniken und einem Ergebnis ab, das Sie in Ihrer Malerei erreichen möchten.

TIPP: Sie können weitere Papiere auf unserer Website erhalten:

<https://www.escapemotions.com/products/rebelle/papers.php>

Absorbency / Saugfähigkeit - Stellen Sie die Saugfähigkeit des Papiers ein (0-10). Es stellt dar, wie schnell das Papier die Farbe aufnimmt. Wenn der Wert auf 0 gesetzt wird, diffundiert die Farbe für einen längeren Zeitraum.

Edge Darkening / Kantenverdunkelung - Stellen Sie ein, wie dunkel die Ränder der Aquarellstriche beim Trocknen werden sollen (0-10). Bei 0 werden die Ränder während der Diffusion nicht dunkler.

Canvas Influence / Leinwand-Einfluss - Stellen Sie ein, wie die Farbe durch die Leinwandstruktur beeinflusst werden kann (0-10). Wenn sie auf Maximum eingestellt ist, erhält die Farbe eine schwere Struktur der darunter liegenden Leinwand.

Create Drips / Tropfen Erstellen - Wählen Sie, ob Tropfen aus der Farbmasse entstehen sollen oder nicht.

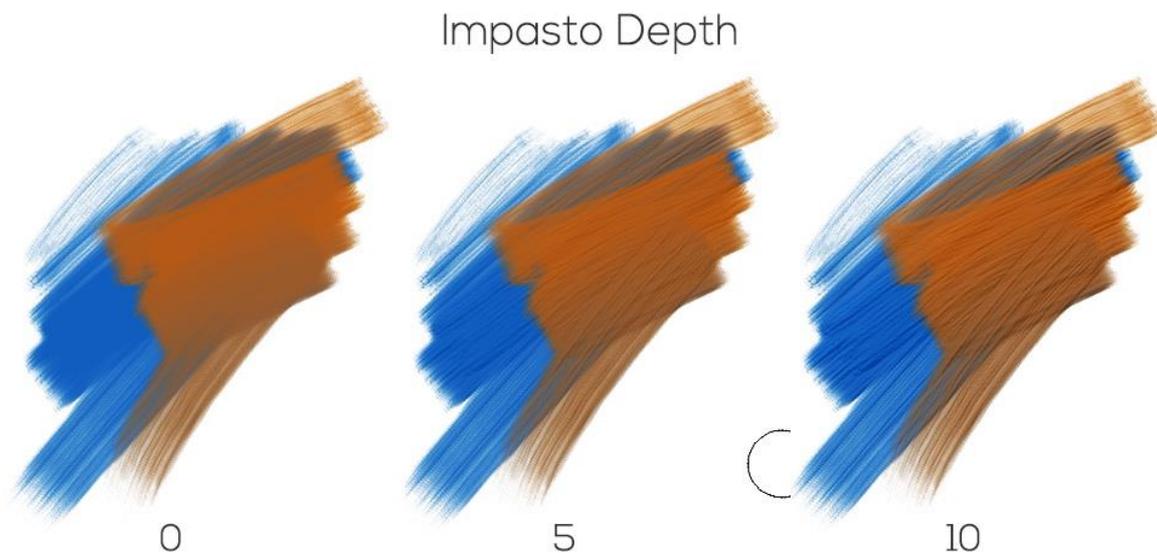
Drip Size / Tropfengröße - Stellen Sie die Größe der Tropfen ein (1-10).

Drip Length / Tropfenlänge - Stellen Sie die Länge der Tropfen ein (1-10).

☰ **Presets menu – Herstellen** Sie die Parameter der ausgewählten Papiervoreinstellung wieder oder **speichern** Sie sie unter "**Benutzerdefiniert**".

Acrylic / Acrylfarbe

Impasto Depth / Farbstruktur - Stellen Sie die Sichtbarkeit der Struktur von Acrylstrichen ein (1-10).



Canvas/ Leinwand

Texture Visibility / Struktursichtbarkeit - Kontrollieren Sie die Sichtbarkeit der Leinwandstruktur (0-10).

Always show texture on paint / Struktur auf Farbe immer zeigen - Wählen Sie, ob die Leinwandstruktur immer auf der Farbe sichtbar sein soll, selbst wenn die Leinwand ausgeblendet ist.

The Menu Bar / Menüleiste

File / Datei - Enthält Elemente im Zusammenhang mit Laden, Speichern, Exportieren und Veröffentlichen Ihrer Bilder.

Edit / Bearbeiten - Enthält Elemente im Zusammenhang mit Editieren des Malprozesses und der Leinwand.

Layer / Ebenen - Enthält Elemente im Zusammenhang mit den Ebenen.

Filter - Enthält Elemente im Zusammenhang mit Farbanpassungen.

View / Ansicht - Enthält Elemente im Zusammenhang mit dem Ansichtsfenster.

Window / Fenster - Enthält Elemente im Zusammenhang mit der Benutzeroberfläche.

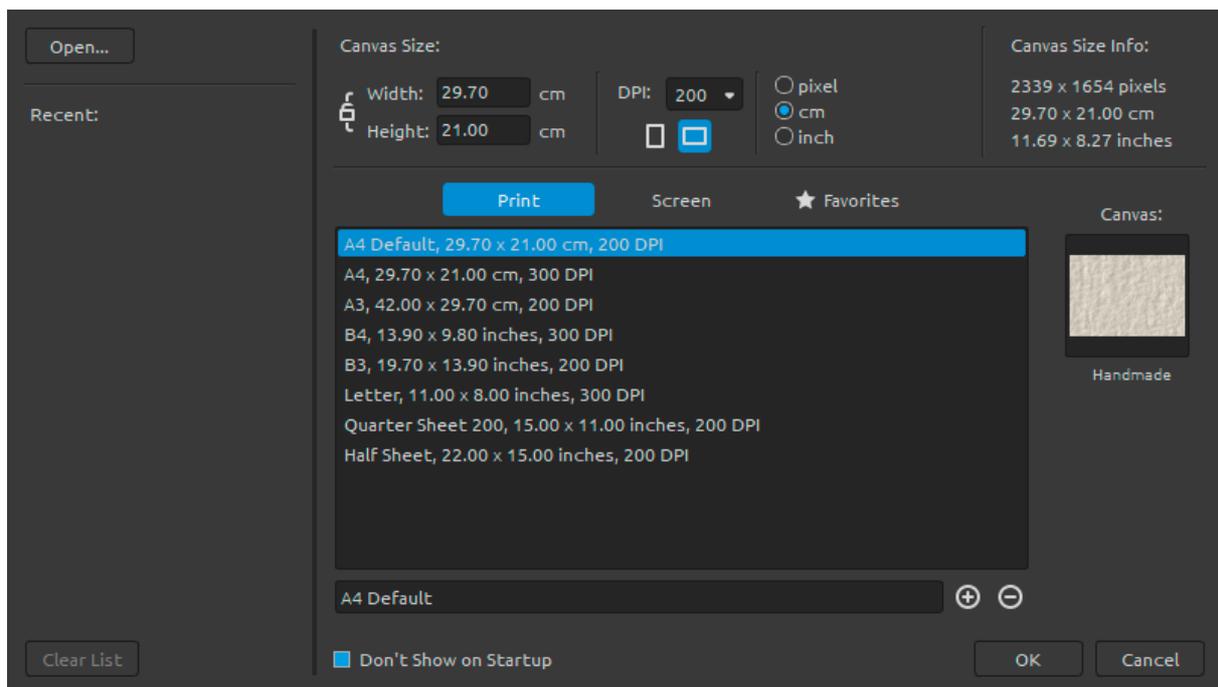
Help / Hilfe - Enthält Elemente für die Anwendungshilfe und Programmupdates auf der Webseite.

File Menu / Datei-Menü

Das Dateimenü enthält Elemente in Bezug auf Ihr Gemälde. Die Funktionen sind wie folgt:

New... / Neu... - Öffnet Dialog zum Erzeugen eines neuen Bildes mit neuen Einstellungen öffnet zuletzt geöffnete Gemälde oder öffnet die Bilder.

Sie können die Breite und Höhe des neuen Bildes bestimmen; Seitenverhältnis sperren, zwischen Hoch- und Querformat wechseln, die Leinwandstruktur, deren Sichtbarkeit und Farbe sowie die Strukturgröße festlegen (mehr zu Leinwände im Kapitel [Art Canvases / Kunstleinwände](#)):



Sie können jedes Bild in den .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif Formaten von Ihrem Computer über das "Öffnen..."-Button **öffnen**.

Ihre **letzten Gemälde** werden auf der linken Seite des 'Neues Kunstwerk'-Dialog aufgelistet. Klicken Sie auf den Namen des Gemäldes, um sie zu öffnen. Um die Liste der letzten Dateien zu löschen, klicken Sie auf "Liste löschen".

Um eine **neue Leinwand** zu erstellen, können Sie Ihre eigenen Abmessungen in Pixeln, Zentimetern und Zoll zusammen mit DPI festlegen. Gemäß der von Ihnen festgelegten DPI werden die Bildgrößeninformationen automatisch in Zentimetern und Zoll berechnet.

Sie können auch aus einer Vielzahl vorgegebener **Print-** und **Bildschirm-**Papiergrößen auswählen oder Vorgaben hinzufügen / entfernen durch Klick auf die  /  Buttons. Speichern Sie Ihre bevorzugten Vorgaben auf dem "**Favoriten**" Tab, indem Sie sie mit einem  Stern markieren.



Lock Aspect Ratio / Seitenverhältnis sperren - Klicken Sie, um das Seitenverhältnis zu sperren. Wenn das Symbol hervorgehoben ist, ist das Seitenverhältnis gesperrt.



- Schalten Sie zu Hochformat.



- Schalten Sie zu Querformat.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass höhere Auflösungen für Ihr Bild die PC Geschwindigkeit verlangsamen können, insb. wenn Sie viel Wasser beim Malen verwenden.

Nach Klick auf die Leinwandstrukturminiaturansicht öffnet sich ein neues Fenster mit einer Auswahl an voreingestellten Kunstleinwänden.

Open... / Öffnen... - Öffnet Dialog zum Öffnen eines Bildes von der Festplatte in .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif Formaten.

Open Recent / Zuletzt geöffnet - Eine der zuletzt gespeicherten Kunstwerke öffnen. Sie können die Liste mit der Funktion "Liste löschen" löschen.

Save / Speichern - Speichert das aktuelle Bild. Wurde das Bild noch nicht gespeichert, wird nach einem Namen gefragt.

Save As... / Speichern unter... - Speichert das aktuelle Bild mit neuem Dateinamen in .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp oder .tif Datei Format.

Iterative Save / Schrittweises Speichern - Speichert fortlaufend nummerierte Versionen eines Kunstwerks. Bei den erstmaligen iterativen Speichern wird "_1" an den Dateinamen angefügt. Bei jedem nachfolgendem Speichern wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue fortlaufend nummerierte Datei erstellt.

Import Image... / Bild importieren... - Importiert Bilder in .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif Format als neue Ebene.

Import Assets... / Assets importieren... - Importiert Pinsel, Papiere, Farbpaletten oder Schablonen nach Rebelle.

TIPP: Rebelle speichert die Arbeit automatisch beim Malen. In diesem Fall wird ein  Symbol in der oberen linken Ecke der Leinwandsfläche und neben dem Malcursor angezeigt. Sie können über Voreinstellungen -> Generell -> Autosave den Autosave-Timer einstellen oder die Autosave-Funktion deaktivieren.

Publish... / Veröffentlichen... - Veröffentlichen Sie Ihre Malerei zur Rebelle Galerie. Geben Sie den Namen des Gemäldes ein; schreiben Sie die Beschreibung und Stichwörter nach Belieben.

Preferences... / Voreinstellungen... - Setzt General, Werkzeuge, Farbe, Tablett und Tastatur Voreinstellungen. Mehr Informationen finden Sie im Kapitel **Preferences / Voreinstellungen** weiter untenstehend in diesem Manual.

Quit / Beenden - Schließt das Programm (*nur in Windows*).

*TIPP: Sie können Bilder auch per **Drag & Drop** aus anderen Programmen, Dateimanagern oder Internetbrowsern direkt in Rebelle ziehen, soweit die Programme dies erlauben.*

Mehr Informationen zum Erstellen, Laden und Speichern Ihrer Bilder finden Sie im Kapitel **Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern** weiter untenstehend in diesem Manual.

Edit Menu / Bearbeiten-Menü

Undo / Rückgängig - Letzten Schritt rückgängig machen. Die maximale Anzahl an Rückgängig-Schritten beträgt entweder 30 oder je nach Speichergröße des Computers.

Redo / Wiederholen - Letzten Schritt wiederholen.

Hinweis: Wenn Sie das "Rückgängig" nicht machen können, überprüfen Sie bitte die Einstellung "Max memory used/Max Speicher benutzt" unter Voreinstellungen -> Generell -> Speicher. Stellen Sie es auf höhere Werte ein, um Funktionen zum Rückgängig / Wiederholen verwenden zu können.

Cut / Ausschneiden - Schneiden Sie die aktuelle Auswahl oder eine ausgewählte Ebene im Clipboard aus.

Copy / Kopieren - Kopieren Sie die aktuelle Auswahl oder eine ausgewählte Ebene im Clipboard.

Paste / Einfügen - Fügen Sie die aktuelle Auswahl oder die ausgewählte Ebene in eine neue Ebene ein.

Image Size... / Bildgröße... - Ändern Sie die Größe der Leinwand und des Bildes.

Canvas Size... / Leinwandgröße... - Vergrößern oder beschneiden Sie die Leinwand.

Select All / Alles auswählen - Wählen Sie die gesamte Ebene aus.

Deselect All / Alles aufheben - Heben Sie die aktuelle Auswahl aus dem Leinwand auf.

Invert Selection / Auswahl umkehren - Kehrt die aktuelle Auswahl um.

Ruler tool / Lineal-Werkzeug - Aktivieren Sie das Lineal-Werkzeug auf der Leinwand.

Perspective tool / Perspektivwerkzeug - Aktivieren Sie das Perspektivwerkzeug auf der Leinwand.

Mehr Informationen finden Sie im Kapitel **Working with Ruler & Perspective Tools / Verwendung von Lineal- und Perspektiv-Werkzeuge** weiter untenstehend in diesem Manual.

Layer Menu / Ebenen-Menü

New Layer / Neue Ebene - Neue Ebene hinzufügen.

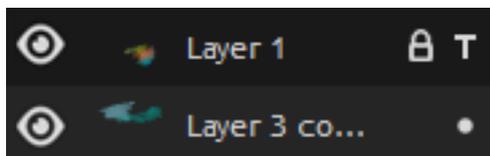
Duplicate Layer / Ebene duplizieren - Eine oder mehrere ausgewählte Ebenen duplizieren.

Merge Layers / Ebenen zusammenfügen - Zwei oder mehr Ebenen in eine Ebene zusammenfügen.

Remove Layer / Ebene löschen - Löscht eine oder mehrere ausgewählte Ebenen.

Show Layer / Ebene anzeigen - Eine individuelle Ebene anzeigen oder verbergen.

Masking Fluid Layer / Maskierflüssigkeitsebene - Legen Sie eine aktive Ebene als Maskierungsebene fest (in dieser Ebene wird ein Buchstabe M angezeigt). Die Farbe auf dieser Ebene erzeugt einen maskierten Bereich auf jeder beeinflussten Ebene.



Tracing Layer / Mustervorlage - Setzt eine aktive Ebene als Tracing Layer (ein kleines T in der Ebenenvorschau erscheint). Diese Ebene dient als Referenzebene für Formen und Farben während des Malens - dies kann ein Bild oder Foto sein.

Influenced Layer / Beeinflusste Ebene - Legen Sie eine Ebene als "beeinflusst" von der Maskierflüssigkeitsebene und Mustervorlage fest. Sie können die Maskierung und das Tracing für ausgewählte Ebenen einfach ein- und ausschalten.

Transform Layer / Ebene transformieren - Aktive Ebene oder Ebenen verschieben und skalieren (*Tastenkürzel Strg + T*).

Clear Layer / Ebene leeren - Ebeneninhalte leeren (*Tastenkürzel Del*).

Filter Menu / Filter-Menü

Brightness / Contrast... / Helligkeit / Kontrast... - Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast von Farben auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl an.

Hue / Saturation... / Farbton / Farbsättigung... - Passen Sie den Farbton, die Farbsättigung und die Helligkeit von Farben auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl an.

Color Balance... / Farbbalance... - Passen Sie die gesamte Farbmischung auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl für die allgemeine Farbkorrektur an.

Ziehen Sie einen Schieberegler auf eine Farbe, die Sie im Bild erhöhen möchten. Ziehen Sie einen Schieberegler von einer Farbe weg, die Sie im Bild verkleinern möchten. Werte können zwischen 100 und +100 liegen.

Wählen Sie zwischen "*Schatten*", "*Mitteltönen*" oder "*Glanzlichter*", um den Farbtonbereich auszuwählen, in dem Sie die Änderungen fokussieren möchten.

Wählen Sie "*Luminanz erhalten*", wenn Sie die Helligkeitswerte in der Ebene beibehalten möchten, während Sie die Farbe ändern. Diese Option behält das tonale Gleichgewicht im Bild bei.

Abschließend klicken Sie auf "**Zurücksetzen**", um die Werte zurückzusetzen, auf "**Anwenden**", um die Änderungen zu übernehmen, oder auf "**Abbrechen**", um abzubrechen.

Color Filter... / Farbfilter - Wenden Sie den Farbfilter auf eine aktuelle Ebene oder eine Auswahl an. Wählen Sie die Farbe aus der Systemfarbpalette. Verwenden Sie den Schieberegler "*Stärke*", um die Menge der Farbe anzupassen, die auf das Bild angewendet wird. Eine höhere Stärke führt zu einer stärkeren Farbanpassung.

Wählen Sie "*Luminanz erhalten*", wenn Sie die Helligkeitswerte in der Ebene beibehalten möchten, während Sie die Farbe ändern. Diese Option behält das tonale Gleichgewicht im Bild bei.

Colorize... / Färben - Färben Sie die Ebene mit dem Schieberegler Farbton, Farbsättigung und Helligkeit.

Desaturate... / Sättigung verringern - Konvertiert alle Farben einer aktuellen Ebene oder einer Auswahl in entsprechende Graustufen. Die Farben auf der Ebene haben RGB-Werte mit drei Komponenten. Wählen Sie Grauschattierungen basierend auf "*Luminanz*" oder "*Mittelwert*" Helligkeit. Aktivieren Sie das "*Vorschau*" Checkbox, um die Farbänderungen in Echtzeit zu überprüfen.

Invert / Invertieren - Invertieren Sie alle Pixelfarben und Helligkeitswerten auf einer aktuellen Ebene oder in einer Auswahl.

Hinweis: Beim Einstellen der Filter wird die Diffusion auf der aktuellen Ebene angehalten.

White to Alpha / Weiß zu Transparenz – Konvertieren Sie die weiße Farbe einer aktuellen Ebene in einen Alpha-Kanal.

Black to Alpha / Schwarz zu Transparenz - Konvertieren Sie die schwarze Farbe einer aktuellen Ebene in einen Alpha-Kanal.

TIPP: Importieren Sie eine Linienzeichnung mit weißem Hintergrund zu Rebelle 3. Wenden Sie den Filter "Weiß zu Transparenz" an. Der weiße Hintergrund wird transparent, während die Linienzeichnung unverändert bleibt. Sie können dann einfach eine Maske aus dieser Linienzeichnung erstellen und sie auf einer separaten Ebene kolorieren.

View Menu / Ansichtsmenü

Zoom In / Einzoomen - In das Bild einzoomen (bis 800%).

Zoom Out / Auszoomen - Aus dem Bild auszoomen (bis 1%).

Zoom 100% - Bestimmen Sie den Zoomwert. Klicken Sie auf den Button, um den Zoomwert auf 100% zu setzen.

Fit to Screen / An Bildschirm anpassen - Passt die Leinwand dem Bildschirm an.

Snap to Canvas / Am Leinwand ausrichten - Aktivieren Sie diese Option, um zuzulassen, dass Transformationen an Canvas-Kanten ausgerichtet werden.

Greyscale / Graustufen - Sehen Sie die Leinwand im Graustufen-Modus an.

Show Cursor / Cursor anzeigen - Lassen Sie den Mauszeiger anzeigen oder verbergen.

Stay on Top / Im Vordergrund bleiben - Die Applikation bleibt immer im Vordergrund vor anderen Anwendungen.

Enter Full Screen / Vollbild - Stellt auf volle Bildschirmgröße um (klicken Sie *Esc*, um Vollbild zu beenden).

Window Menu / Fenster-Menü

Tools / Werkzeuge - Werkzeugfenster anzeigen oder verbergen.

Properties / Werkzeugeigenschaften - Eigenschaftenfenster anzeigen oder verbergen.

Color / Farbfenster - Farbfenster anzeigen oder verbergen.

Color Set / Farbpalette - Farbpalettenfenster anzeigen oder verbergen.

Tilt / Kippen - Kippenfenster anzeigen oder verbergen.

Navigator - Navigationsfenster anzeigen oder verbergen.

Layers / Ebenen - Ebenenfenster anzeigen oder verbergen.

Stencils / Schablonen - Schablonenfenster anzeigen oder verbergen.

Preview / Vorschau - Vorschau-Fenster anzeigen oder verbergen.

Reference Image / Referenzbild - Referenzbild-Fenster anzeigen oder verbergen.

Brush Creator / Pinsel-Ersteller - Pinsel-Ersteller anzeigen oder verbergen.

Visual Settings / Visuelle Voreinstellungen - Visuelle Voreinstellungen-Fenster anzeigen oder verbergen.

Show Panels / Werkzeugfenster anzeigen - Alle Werkzeugfenster anzeigen oder ausblenden, um eine größere Arbeitsfläche zum Malen zu erhalten.

Lock Panels / Werkzeugfenster sperren - Sperren Sie die Fenster vor unerwünschten Änderungen. Wenn gesperrt, ist es nicht möglich, die Fenster zu lösen, schwebende Fenster zu andocken oder Fenster zusammenzufügen.

Import Layout / Layout importieren - Importieren Sie das zuvor gespeicherte Rebelle-Benutzeroberflächenlayout.

Export Layout / Layout exportieren - Speichern Sie ein benutzerdefiniertes Rebelle-Benutzeroberflächenlayout.

Reset to Default / Standardwerte wiederherstellen - Die Benutzeroberfläche auf Standardwerte wiederherstellen.

Help Menu / Hilfe

Help / Hilfe - Öffnet dieses Hilfedokument (in Englisch).

Send Feedback... / Feedback senden... - Schicken Sie uns Ihr Feedback - wenn Sie irgendwelche Probleme oder Ideen haben oder das Programm Ihnen gefällt. Sie können zwischen drei Feedback-Arten wählen:

Bravo - Wenn Sie uns mitteilen wollen, wie cool Rebelle ist? Dann...

Idea / Idee - Haben Sie Ideen für neue Features, die eine großartige Ergänzung für Rebelle wären? Dann...

Bug / Fehler - Haben Sie Probleme bei der Nutzung von Rebelle festgestellt? Dann...

... tragen Sie Ihre E-Mail-Adresse ein und schreiben uns eine Nachricht - wir lesen jede einzelne. ☺

Feedback type:

Bravo Idea Bug

Email:

email@email.com

Message:

Cancel Send

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

Intro Tutorial / Einführung - Zeigt das Einführungstutorial, das Sie durch die wichtigsten Rebelle Funktionen führt.

About Rebelle / Über Rebelle - Grundlegende Information zu Rebelle, Copyright und Danksagungen.

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

Show Library Folder / Bibliothek-Ordner zeigen - Zeigt Ordner an, in denen Pinsel, Daten, Dokumente und Papiere gespeichert sind.

Check for updates... / Auf Updates prüfen... - Dieser Button ist sichtbar, sobald neue Updates zur Verfügung stehen.

Preferences / Voreinstellungen

Mit Rebelle können Sie viele Einstellungen und Tastaturkürzel individuell einrichten. Diese Optionen sind im Voreinstellungen-Fenster aus dem Menü Datei in Rebelle zugänglich. Voreinstellungen setzen Generell, Werkzeuge, Farbe, Tablett und Tastatur Voreinstellungen in Rebelle.

General Preferences / Generelle Voreinstellungen

Startup Screen / Startbildschirm - Öffnet den 'Neues Kunstwerk'-Dialog bei Programmstart. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass sich der 'Neues Kunstwerk'-Dialog bei jedem Programmstart nicht zeigen.

Interface / Programmoberfläche skalieren - Verändert die Größe der Programmdarstellung (70-200%). Die Standardskala ist 100%.

Canvas / Leinwand - Zoom am Cursor - Wählen Sie diese Option, wenn Sie vom Cursor aus zoomen möchten, nicht von der Mitte der Leinwand.

Jpeg Options / Jpeg Optionen - Bestimmt die Qualität der JPEG-Datei (0-100). Je niedriger die Einstellung ist, desto schlechter ist die Qualität der gespeicherten JPEG-Datei.

Edit Box Sensitivity / Empfindlichkeit des Bearbeitungsfelds - Legen Sie die Empfindlichkeit der Spinbox-Bearbeitung für Maus oder Tablett fest (1-100). Legen Sie einen höheren Wert fest, um die Bearbeitungsfelder in Rebelle empfindlicher für das Ziehen von Stift / Maus zu machen.

Brush Engine / Pinsel-Engine - Stellen Sie eine CPU- oder GPU (experimentelle) Pinsel-Engine ein. Wenn Sie eine dedizierte Grafikkarte haben, können Sie Rebelle auf GPU setzen - diese Engine ist immer noch instabil und kann unerwartet abstürzen, da sie nur experimentell ist.

Memory / Speicher - Legen Sie den maximal belegten Speicher fest, den das Programm verwenden kann.

Language / Sprache - Hier können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche wählen. Wählen Sie aus, ob die Sprachen automatisch aktualisiert werden sollen oder nicht.

Autosave- Aktivieren Sie die automatische Speicherfunktion, die automatisch die aktuelle Rebelle-Gemälde speichert. Stellen Sie die Zeit (in Minuten) ein, die Rebelle automatisch speichern soll. Sie finden Ihre automatisch gespeicherten Werke im Menü Hilfe -> Bibliothek-Ordner zeigen -> AutoSave.

Tools Preferences / Werkzeuge- Voreinstellungen

Painting Cursor / Malcursor - Wählen Sie das Aussehen des Cursors zum Malen. Wählen Sie aus Kreis, Kreis mit Richtung, Kreis mit Fadenkreuz und Fadenkreuz.

- Stellen Sie die benutzerdefinierte Farbe des Pinselcursors im Pinselskalierungsmodus.

Brushes / Pinsel - Aktiviert den zuletzt verwendeten Pinsel, nachdem eine Farbe aus der Palette ausgewählt wurde. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie den zuletzt genutzten Pinsel automatisch auswählen möchten nach Farbauswahl im Palettenfenster.

- Show wet layer when using Water or Dry tool / Nässe Ebene zeigen, wenn 'Nass machen' und 'Trocknen'-Werkzeuge im Nutzung sind - Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie 'Nass machen' und 'Trocknen'-Werkzeuge automatisch Nässe zeigen-Modus aktivieren möchten.

Brush Engine / Pinsel-Engine - Stellen Sie eine CPU oder GPU (experimentell) Pinsel-Engine ein. Wenn Sie eine dedizierte Grafikkarte haben, können Sie Rebelle auf GPU setzen - diese Engine ist immer noch instabil und kann unerwartet abstürzen, da sie nur experimentell ist.

Lazy Mouse - Die Stärke des Lazy Mouses einstellen (0-10). Je höhere Zahl auf Lazy Mouse-Schieberegler, desto glatter Linien, die Sie zeichnen können.

- Accelerometer / Akzelerometer - Stellen Sie die Empfindlichkeit des Akzelerometers ein (1-10). Je höher die Empfindlichkeit, die Sie einstellen, desto höher ist das Kippen bei Verwendung der Tablettneigung, was zu einem schnelleren Aquarellfluss führt.

Brush Resize / Pinselgröße ändern - Legen Sie die benutzerdefinierte Farbe des Pinselcursors im Größenänderungsmodus fest.

Transformation - Legen Sie den benutzerdefinierten Sperrwinkel für die Transformation fest, wenn Sie die *Umschalttaste* mit Drehen verwenden.

Color Preferences / Farbe - Voreinstellungen

Tracing Color Sample Size / Größe des Farbe-Nachzeichnen-Tools - Wählen Sie die durchschnittliche Mustergröße des Farbnachzeichnens (1 Pixel, 3x3 Pixels, 5x5 Pixel).

Mix Color / Farbe mischen - Bestimmen Sie die Empfindlichkeit des Farbmischens (1-100). Die Sensitivität beeinflusst die Anzahl der Schritte zwischen zwei gemischten Farben. Ist die Sensitivität niedrig, werden weniger Schritte (Klicks) für gemischte Farben benötigt. Ist die Sensitivität hoch, werden mehr Klicks benötigt, um die zweite gemischte Farbe zu erhalten.

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

Show Wet / Nässe zeigen- Stellen Sie die Farbe der Wet-Vorschau im 'Nässe zeigen'-Modus ein.

Stencils / Schablonen - Stellen Sie die benutzerdefinierte Farbe der Schablonen und ihre Deckkraft fest (1-100) ein.

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

Tablet Preferences / Tablett - Voreinstellungen

Tablet Options / Tabletoptionen - Wählen Sie aus, ob Ihr Tablett die Maus- oder Stiftposition und das Wacom-Gerät (WinTab) oder das Microsoft Ink-Gerät verwenden soll. Bitte starten Sie Rebelle neu, um die Tabletoptionen zu ändern.

- Enable / disable multitouch gestures in Rebelle / Multitouch-Gesten in Rebelle aktivieren / deaktivieren - Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie nicht die Finger zum Verschieben, Skalieren oder Drehen von Funktionen auf dem Leinwand verwenden.

- Use two fingers for canvas rotation / Zwei Finger für die Leinwanddrehung verwenden - Wenn diese Funktion deaktiviert ist, können Sie nicht mit zwei Fingern drehen, um in Rebelle zu drehen. Zwei-Finger-Touch funktioniert immer noch zum Skalieren und Bewegen.

- Touchpad sensitivity / Touchpad-Empfindlichkeit - Stellen Sie die Empfindlichkeit für Touchpads und Trackpads ein (1-100%) - bei höheren Werten ist die Empfindlichkeit der Bewegung durch Berührung der Trackpads von größerer Bedeutung.

Pen Pressure Sensitivity / Stiftdruckempfindlichkeit - Stellen Sie die Empfindlichkeit den druckempfindlichen Stiften ein. Bei Einstellung auf weniger Druck (Soft) ist weniger Druck erforderlich, bei Einstellung auf mehr Druck (Firm) ist mehr Druck erforderlich.

Keyboard Preferences / Tastatur - Voreinstellungen

Hier können Sie eigene Tastaturkürzel (Shortcuts) festlegen.

Klicken Sie auf **Wiederherstellen**, um den aktuellen Tastaturkürzel zurückzusetzen oder **Löschen**, um die ausgewählte Tastaturkürzel zu löschen.

☰ Tastaturkürzel-Menü:

- **Import Shortcuts / Tastaturkürzel importieren** - Öffnet zuvor gespeicherte Tastaturkürzel.

- **Export Shortcuts / Tastaturkürzel exportieren** - Aktuelle Tastaturkürzel als benutzerdefinierte .xml-Datei speichern.

- **Reset All / Alles wiederherstellen** - alle Tastaturkürzel auf Standard zurücksetzen.

Abschließend klicken Sie **OK** zum Bestätigen oder **Cancel / Abbrechen** zum Abbruch der Änderungen.

Starting Painting / Der Malbeginn

Workflow Options / Optionen

Beginnen Sie ein neues Gemälde mit leerer Leinwand

1. Klicken Sie Datei-> Neu... und ein "Neues Kunstwerk"-Fenster erscheint.
2. Bestimmen Sie Breite und Höhe, Leinwandstruktur und DPI des Bildes
3. Wählen Sie eine Farbe im Palette-Fenster.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Pinselbreite und andere Parameter im Werkzeugfenster und beginnen Sie zu malen.

Beginnen Sie mit einem Foto oder Bildvorlage

1. Klicken Sie Datei-> Öffnen... und wählen Sie Ihr Referenzbild.
2. Klicken Sie Ebene-> Ebene hinzufügen, um eine neue Ebene über das Referenzbild zu legen.
3. Wählen Sie eine Farbe im Palette-Fenster.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Pinselbreite und andere Parameter im Werkzeugfenster und beginnen Sie zu malen.

Sie können eine Skizze einscannen oder aus anderen Programmen importieren im .png, .jpg, .bmp und .tif Format durch Klicken auf Menü -> File -> Import....

Auch können Sie ein Bild durch **Drag & Drop** aus anderen Anwendungen oder Internetbrowsern direkt nach Rebelle ziehen als neue Ebene.

Working with Water / Verwendung von Wasser

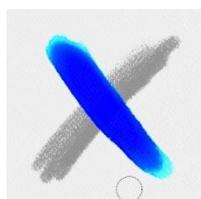
Wenn Sie mit einem nassen Medium malen (Aquarell-, Acrylfarben und Tusche/Feder), können Sie die zu verwendende Wassermenge bestimmen. Je mehr Wasser, desto schneller verteilt sich die Farbe auf der Ebene, und feuchte Farbaufträge vermischen sich.

Nicht nur die Farben können nass sein, mit dem 'Wet the Layer'  Button im Ebenenfenster können Sie die gesamte Ebene befeuchten. Wie die Farben sich vermischen und trocknen, ist abhängig von der Wassermenge und Feuchtigkeit des Papiers darunter.

Um zu erkennen, ob und wo eine Malerei nass ist, klicken Sie auf den 'Show Wet'  Button. Eine helle blaue Farbe zeigt die Nässe von Papier und Farben - je mehr Wasser verwendet wurde, desto dunkler wird die blaue Farbe angezeigt.



Color Layer



Show Wet



Fast Dry



Wet the Layer



Dry the Layer

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

Der **'Dry the layer'**  Button trocknet die aktive Ebene komplett mit all ihren Inhalten - Malerei, Papier und verwendetes Wasser.

Sie können den **'Fast Dry'**  Button verwenden, wenn Sie Wasser von der aktiven Ebene entfernen möchten, aber das Papier nass behalten mögen.

TIPP: Pausieren Sie die Flüssigkeitssimulation jederzeit während des Malens durch Klick auf Diffusion pausieren-Button im Ebenen-Fenster:  / . Wenn die Diffusion pausiert wird, wird der Button hervorgehoben.

Sie können verschiedene Maltechniken verwenden, um unterschiedliche Effekte zu erreichen. Auf dem folgenden Bild können Sie sehen, wie die unterschiedlichen Kombinationen miteinander interagieren. Je nasser Papier und Farben sind, desto mehr verlaufen die Farben. Trockene Malwerkzeuge (Pastellkreiden, Filzstifte / Marker und Airbrush) jedoch verteilen sich nicht auf feuchten Farben, sie verteilen sich je nachdem wie nass Ihr Gemälde ist.



Wenn Sie mehr über Aquarell-/Wasserfarbentechniken lernen möchten, empfehlen wir unsere Tutorials auf [YouTube](#).

Tracing Option / Nachzeichnen-Option

Rebelle ermöglicht Ihnen, das Gemälde durch Nachzeichnen von Farben aus einem ausgewählten Bild zu erstellen. Sie können Bilder durch Drag & Drop direkt von anderen Quellen einfügen - Ordner, Browser oder Webseite - und diese öffnen sich als neue Ebenen in Rebelle. Durch die Nachzeichnen-Option können Sie bestehende Bilder auf eigene Art neu erstellen.

Wenn Sie Color Tracing / Farben nachzeichnen verwenden, wird die Farbe je Strich angewendet. Dies bedeutet, dass bei jedem Pinselstrich das Farbpigment des ersten Klicks aufgenommen und weiter verwendet wird, bis Sie einen neuen Klick ausführen. Rebelle verfolgt nicht alle Farben einer Referenzebene während eines einzelnen Strichs.

Nachzeichnen eines bestehenden oder importierten Bildes:

1. Klicken Sie auf Menü -> Datei -> Importieren..., um den Import-Dialog zu öffnen. Das Bild wird als neue Ebene importiert. Sie können Bilder auch per Drag & Drop direkt aus Ordnern oder Browsern importieren.
2. Selektieren Sie diese Ebene durch Klick auf Menü -> Ebene -> Mustervorlage. Die Ebene wird als Referenzebene markiert (ein kleines T erscheint in der Ebenenvorschau). Diese Ebene ist die Mustervorlage für Formen und Farben, während Sie malen.
3. Fügen Sie eine neue Ebene hinzu. Um die Farben der Mustervorlage / des verfolgten Bildes auf dieser Ebene zu verfolgen, aktivieren Sie sie als "Beeinflusste Ebene" entweder über Menü -> Ebene -> Beeinflusste Ebene oder mit  Symbol im Ebenenfenster.
4. Nun können Sie Farben Ihrer Bildvorlage in die aktive Ebene übertragen.

Wenn Color Tracing nicht ausgewählt ist, können Sie mit anderen Farben malen.

Deaktivieren Sie Tracing Layer im Menü -> Ebene -> Mustervorlage.

Die Tracing Layer ist standardmäßig gesperrt, um die Mustervorlage vor unerwünschten Änderungen zu schützen. Sie können die Ebene durch Klick auf den "Sperren"-Button entsperren.

Working with Selections / Verwendung von Auswahlen

In Rebelle können Sie den Bereich auf der Leinwand leicht auswählen, um bestimmte Vorgänge nur innerhalb dieses ausgewählten Bereichs auszuführen. Auswahlen dienen als Maskierungswerkzeuge, die Bereiche der Leinwand blockieren, die Sie nicht ändern möchten.

Operationen, die mit der Auswahl in Rebelle ausgeführt werden können, umfassen Malen, Transformieren, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen. Es ist auch möglich, die Schablone aus Auswahl zu erstellen.

Wenn die Auswahl aktiv ist, wird sie auf der Leinwand durch Bindestriche umrandet. Alles innerhalb des umrissenen Bereichs ist ausgewählt, alles Äußere ist nicht ausgewählt.

Malen innerhalb der Auswahl

Erstellen Sie mit dem Auswahl-Werkzeug eine einfache Maske auf der Leinwand. Wählen Sie zwischen rechteckiger, elliptischer, polygonaler, freihändiger oder Zauberstab Auswahl und erstellen Sie eine Auswahl auf der Leinwand. Sie malen innerhalb der Auswahl, der Außenbereich bleibt unberührt. Um die Bereiche außerhalb der Auswahl zu malen, klicken Sie auf den  "Auswahl umkehren"-Button im Auswahleigenschaften-Fenster.

Hinweis: Sie können Ihre aktuelle Auswahl schnell über den  "Auswahl anzeigen"-Button im Ebenen-Fenster anzeigen. Der inaktive Bereich auf der Leinwand ist rot gefärbt.

Transformieren von Auswahl

Wählen Sie mit dem Auswahl-Werkzeug bestimmte Teile Ihres Gemäldes aus. Um diese Auswahl zu transformieren, klicken Sie im Werkzeug-Fenster auf das Werkzeug Transformieren oder auf die Tastenkürzel Strg + T / Cmd + T. Sie können die Auswahl horizontal oder vertikal verschieben, skalieren, drehen oder spiegeln.

Weitere Informationen zur Transformation finden Sie im Kapitel [Transform Properties / Transformieren - Eigenschaften](#).

Hinweis: Wenn ein Teil des Gemäldes auf der Ebene ausgewählt und transformiert wird, wird durch Bestätigen der Transformation der transformierte Bereich auf eine neue Ebene gesetzt. Wenn das gesamte Bild auf der Ebene ausgewählt und transformiert wird, bleibt es in derselben Ebene.

Auswahl ausschneiden, kopieren und einfügen

Sie können Funktionen zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen im ausgewählten Bereich der Leinwand entweder über das Menü Bearbeiten oder über Tastenkürzel ausführen.

Verwenden Sie Strg + X / Cmd + X, um die **Auswahl auszuschneiden** und Strg + V / Cmd + V, um die **Auswahl einzufügen**. Sie können auch aus dem Menü Bearbeiten ausschneiden und einfügen. Ihre Auswahl wird in die 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 aus dem Menü Bearbeiten kopieren und einfügen. Ihre Auswahl wird in einer separaten Ebene eingefügt.

Alles auswählen, Alles aufheben

Wählen Sie den Inhalt der aktuellen Ebene mit den Tastenkürzel Strg / Cmd + A, über das Auswahleigenschaften-Fenster oder über das Menü Edit / Bearbeiten -> Select All / Alles auswählen.

Deaktivieren Sie die aktuelle Auswahl mit den Tastenkürzel Strg / Cmd + D, über das Auswahleigenschaften-Fenster oder über das Menü Edit / Bearbeiten -> Deselect All / Alles aufheben.

Sie können diese Tastenkürzel jederzeit über das Fenster Preferences / Voreinstellungen -> Keyboard / Tastatur -> Edit / Bearbeiten ändern.

Auswahl umkehren

Sie können **die aktuelle Auswahl umkehren**. Der ausgewählte Bereich wird inaktiv. Sie können die Auswahl mit den Tastenkürzel Strg / Cmd + Umschalt + I oder über das Menü Edit / Bearbeiten -> Invert Selection / Auswahl umkehren umkehren.

Sie können diese Tastenkürzel jederzeit über das Fenster Preferences / Voreinstellungen -> Keyboard / Tastatur -> Edit / Bearbeiten ändern.

Schablone aus Auswahl erstellen

In Rebelle können Sie eine Schablone aus Ihrer Auswahl über das Schablonenmenü erstellen. Zeichnen Sie Ihre Auswahl auf die Leinwand und bestätigen Sie die Auswahl. Gehen Sie dann zum Schablonenmenü und klicken Sie auf "Schablone aus Auswahl erstellen". Eine neue Schablone wird automatisch erstellt und zur Schablonenliste hinzugefügt. Auf diese Weise können Sie den spezifischen Bereich der Leinwand maskieren (ähnlich wie bei Maskierflüssigkeit).

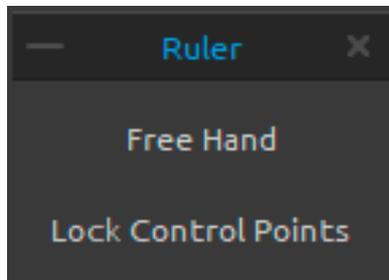
Working with Ruler & Perspective Tools / Verwendung von Lineal- und Perspektive-Werkzeuge

Straight line with *Umschalt* key / Gerade mit *Umschalttaste*

Der einfachste Weg, eine gerade Linie in Rebelle 3 zu zeichnen, ist die Verwendung der *Umschalttaste*, während Sie ein Zeichenwerkzeug verwenden. Durch Drücken von Umschalt wird ein Ende des Lineals festgelegt. Stellen Sie das andere Ende manuell ein, drücken Sie die Maustaste oder einen Stift und zeichnen Sie die Linie zwischen diesen beiden Punkten.

Das Werkzeug rastet vertikal und horizontal in der Nähe des rechten Winkels ein - um dies zu deaktivieren, halten Sie *Umschalt + Strg* gedrückt.

Ruler tool / Lineal-Werkzeug



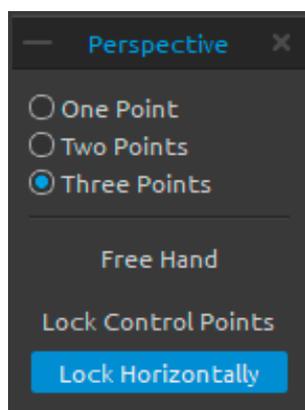
Aktivieren Sie das Lineal-Werkzeug aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken Sie *Umschalt + R*.

Das Lineal-Werkzeug besteht aus drei Kontrollpunkten. Positionieren Sie das Lineal auf Leinwand durch Klicken und den mittleren Kontrollpunkt ziehen, ohne den Winkel zu verändern.

Freehand / Freie Hand - Aktivieren Sie diese Funktion, um den geraden Linien eine handgezeichnete Erscheinung zu geben.

Lock Control Points / Kontrollpunkte sperren - Sperren Sie die Kontrollpunkte des Lineals, um zu verhindern, dass die Punkte versehentlich verschoben werden.

Perspective tool / Perspektive-Werkzeug



Aktivieren Sie das Perspektive-Werkzeug aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken Sie *Umschalt + P*.

Wählen Sie zwischen **einer**, **zwei** oder **drei** Punkten Perspektive.

Freehand / Freie Hand - Aktivieren Sie diese Funktion, um den geraden Linien eine handgezeichnete Erscheinung zu geben.

Lock Control Points / Kontrollpunkte sperren - Sperren Sie die Kontrollpunkte, um zu verhindern, dass die Punkte versehentlich verschoben werden.

Lock Horizontally / Horizontal sperren - Sperren Sie die

Perspektive horizontal.

Working with Masking Tools / Verwenden von Maskierungswerkzeugen

Rebelle bietet mehrere Möglichkeiten zum Erstellen einer Maske auf der Ebene: Schablonen, Auswahl und Maskierflüssigkeitsebene:

Schablonen - Schablonen sind Werkzeuge, mit denen Sie ein bestimmtes Muster, Formen oder Linien auf der Leinwand platzieren können. Die Schablone funktioniert wie ein dünnes Blatt der Karte oder Plastik mit einem ausgeschnittenen Muster oder Buchstaben, mit denen

das Schnittmuster auf der darunter liegenden Oberfläche erzeugt wird, indem Farbe durch die Schnitte aufgetragen wird. Rebelle wird mit Standardschablonen geliefert, die unter dem Schablonen-Fenster zu finden sind. Sie können benutzerdefinierte Schablonen aus einer Bilddatei, aus einer Ebene oder aus einer Auswahl über das Schablonenmenü erstellen.

Auswahl – Auswahlen sind einfache Maskierungswerkzeuge, mit denen Sie Bereiche Ihrer Malerei ausblenden können, die Sie nicht ändern möchten. Wenn ein Bereich ausgewählt ist, sind die Vorgänge, die Sie ausführen, auf diesen bestimmten Bereich beschränkt. Wenn Sie beispielsweise einen Bereich auswählen und mit dem Malen beginnen, wird die Farbe nur innerhalb des ausgewählten Bereichs angewendet. Sie können auch eine Auswahl mit der Auswahl "Freihand" erstellen und daraus eine Schablone mit dem Menü "Schablonen" -> "Schablone aus Auswahl" erstellen. Die neue Schablone wird automatisch erstellt und Ihrer "Schablonen" -Liste hinzugefügt

Maskierflüssigkeitsebene im Ebene-Fenster - Verwenden Sie die Maskierflüssigkeitsebene, um undurchsichtige Pixel auf der ausgewählten Ebene zu fixieren. Diese Ebene dient als Maskierungsebene und wird mit dem Buchstaben "M" markiert. Wenn Sie auf "Beeinflusste Ebene" (.) malen, werden alle Pixel durch die "Maskierflüssigkeitsebene" maskiert. Dies ist ein schneller und einfacher Weg, um Skizzen und Bilder zu färben. Sie können andere Ebenen aktivieren, um die Maskierungsebene zu berücksichtigen, indem Sie auf den Punkt im rechten Teil der Ebene klicken.

TIPP: Maskierflüssigkeitsebene ist nützlich zum Färben der Bilder. Beispiel: Malen oder importieren Sie ein beliebiges Schwarz-Weiß-Bild (Clipart) im Ebene 1. Sie können den Filter "Weiß zu Transparenz" im Menü "Filter" verwenden, wenn das Bild keinen Alpha-Kanal hat. Fügen Sie neue Ebene 2 hinzu. Dann setzen Sie Ebene 1 als "Maskierflüssigkeitsebene" und Ebene 2 als "Beeinflusste Ebene". Verwenden Sie "Ebene befeuchten" im Ebenen-Fenster auf Layer 2, damit die Ebene vollständig nass ist. Malen Sie dann mit Aquarellfarben auf die Ebene 2. Aquarell wird in das Wasser diffundieren und die Ebene 1 wird sich wie eine Maskierungsflüssigkeit verhalten. Sie können auch auf Ebene 1 malen (die Ebene zuerst entsperren) und die maskierenden Ränder neu streichen.

Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung

Die Multitouch-Unterstützung ist verfügbar für Windows und Mac OS und bietet erweiterte Unterstützung für Tablets mit Touch und Multitouch-Displays. Sie können das Ansichtsfenster, einzelne Ebenen oder Schablonen schwenken, drehen und zoomen. Dies ermöglicht eine nahtlose und reaktionsfähige Positionierung und Navigation der Leinwand.



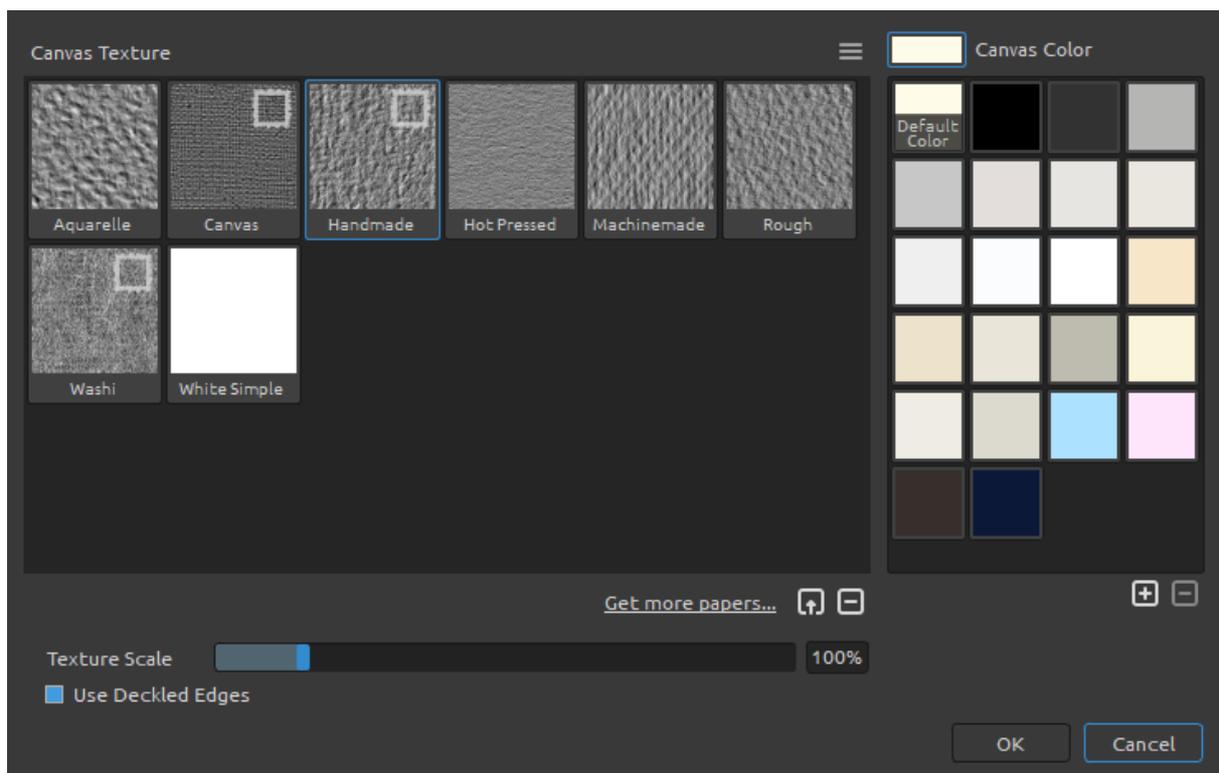
Verwenden Sie *zwei Finger* um die Leinwand zur gleichen Zeit zu **drehen und bewegen**. Machen Sie die kreisförmige Bewegung während sie gleichzeitig über das Tablett wischen. Dabei können Sie das Ansichtsfenster **zoomen**, indem Sie die Finger zusammenklemmen oder auseinander ziehen.



Verwenden Sie *einen Finger*, um das **Vermischen**-Werkzeug standardmäßig zu verwenden. Sie können es als irgendeines Werkzeug (oder Leinwand bewegen) einstellen (Voreinstellungen -> Tastatur -> Werkzeuge (hold) und stellen Sie es wie 'Touch' ein).

Art Canvases / Kunstleinwände

Es stehen 10 Leinwandstrukturen und 15 Farben für jede Leinwandstruktur im 'Leinwand wählen'-Fenster zur Auswahl.



 - Importieren oder Entfernen von Leinwandstruktur im **Leinwandstruktur** - Fenster. Get more papers... / Mehr Papiere kaufen...- Sie werden auf unsere Website weitergeleitet, wo Sie weitere Papiere erhalten können.

 - Hinzufügen oder Entfernen von Leinwandfarben im **Leinwandfarbe** - Fenster.

Sie können die Struktur durch Verschieben des **Strukturgröße**-Schiebereglers skalieren.
Use Deckled Edges / Büttentränder verwenden - Wählen Sie aus, ob auf dem ausgewählten Papier Bütttrand aufgetragen werden soll (Die Papiere mit Bütttrand sind mit dem Symbol gekennzeichnet).

Leinwandstrukturgruppen - Sie können neue Leinwandstrukturgruppen im Leinwandstrukturmenü -> "Gruppe hinzufügen" oder mit der rechten Maustaste klicken -> "Gruppe hinzufügen" erstellen. Benennen Sie die Gruppe um, indem Sie auf ihren Namen doppelklicken, geben Sie den neuen Namen der Gruppe ein und klicken Sie auf die Eingabetaste. Um die Gruppe auszublenden, klicken Sie auf den Pfeil auf der linken Seite der Leinwandstrukturgruppe.

Sie können die ausgewählte Gruppe aus dem Leinwandstrukturmenü -> "Gruppe entfernen" entfernen.

☰ **Leinwandstrukturmenü - Fügen** Sie eine neue Leinwandstrukturgruppe **hinzu** oder **entfernen** Sie die ausgewählte Leinwandstrukturgruppe.

Hinweis: Die Leinwandstruktur beeinflusst, wie sich Pinsel und Werkzeuge beim Malen, Mischen, Löschen oder Verwenden eines verfügbaren Werkzeugs verhalten.

Abschließend klicken Sie **OK** zum Bestätigen oder **Cancel / Abbrechen** zum Abbruch der Änderungen.

Hinweis: Die Leinwandstrukturen sind zugänglich via Menü "Hilfe" -> "Data"-Ordner zeigen...", wo Sie beliebige randlose Leinwandstrukturen in den "Papers" Ordner einfügen können. Das Programm muss dann neu gestartet werden, um die neuen Papiere zu laden.

Creating, Opening and Saving Paintings / Neues Bild, Öffnen und Speichern von Bildern

Creating a New Painting / Neues Bild erstellen

Um ein neues Bild zu erstellen, wählen Sie die **Neu...** Option im File Menü, worauf sich ein Fenster **Neues Kunstwerk** öffnet. In diesem Fenster können Sie die Größe Ihres neuen Gemäldes sowie Einstellungen der Leinwand eingeben, auf der Sie malen möchten. Im Bereich "Bildgröße" können Sie die Bildruckinformationen, wie Höhe, Breite und DPI überprüfen.

Durch Klick auf das **Leinwand Icon** können Sie die Leinwandstruktur, Leinwandfarbe, Struktursichtbarkeit, Strukturgröße und Malstruktur auswählen.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um ein neues Bild zu kreieren oder **Cancel / Abbrechen**, um abzuberechnen.

Opening a Painting / Bild öffnen

Um ein Bild zu öffnen, wählen Sie die **Öffnen...** Option im File Menü. Im sich neu öffnenden Fenster können Sie Bilder oder zuvor in Rebelle gespeicherte Werke im .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif Dateiformat als neues Projekt öffnen.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um das Bild zu öffnen oder **Cancel / Abbrechen**, um abzuberechnen.

Um ein zuletzt gespeichertes Gemälde zu öffnen, wählen Sie die **Zuletzt geöffnet** Option im File Menü. Diese Option lässt Sie eines der zuletzt gespeicherten Kunstwerke in .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp and .tif Dateiformaten auswählen.

Saving a Painting / Bild speichern

Um Ihr Kunstwerk zu speichern, nutzen Sie die **Save.../Speichern...** Option im File Menü. Das native Format ist ein **REB Dateiformat**, das alle Informationen der Malerei und der Ebenen enthält. Verwenden Sie dieses Format, wenn Sie das Malen später fortsetzen möchten. Wir empfehlen, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern, insb. wenn Sie sich mit der neuen Software vertraut machen.

Wenn Sie Ihr Gemälde mit spezifischen Einstellungen speichern möchten oder in einem Format, das mit anderen Anwendungen geöffnet werden kann, wählen Sie die **Save**

As.../Speichern unter... Option im File Menü. Dies erlaubt Ihnen, Ihr Bild als PSD, PNG, TIF, BMP oder JPG Datei abzuspeichern. Sie müssen die Ebenen nicht zusammenführen, um eine Kopie Ihres Gemäldes zum Drucken oder zum Veröffentlichen im Internet zu erstellen. Einzelne Ebenen werden im REB- und PSD-Dateiformat gespeichert.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass nur REB Dateien alle Malereiinformationen enthalten. PSD, PNG, TIF und BMP Dateien speichern nur Farb- und Transparenzinformationen. JPG Dateien speichern keine Transparenz.

Abschließend klicken Sie auf **OK**, um das Bild zu speichern oder auf **Cancel / Abbrechen**, um abzubrechen.

Iterative Save / Schrittweises Speichern - Speichert fortlaufend nummerierte Versionen eines Kunstwerks. Beim erstmaligen iterativen Speichern wird "_1" an den Dateinamen angefügt. Bei jedem nachfolgendem Speichern wird die Zahl um 1 erhöht und eine neue fortlaufend nummerierte Datei erstellt.

Saving with Transparency / Mit Transparenz speichern

Sie können das Gemälde mit transparentem Hintergrund von Rebelle speichern, indem Sie die Leinwandebene, die als Hintergrund für alle Ebenen dient, ausblenden. Um die Leinwand auszublenden, klicken Sie im Ebenenfenster auf "Auge" neben "Leinwand". Dieses Gemälde kann im PNG-Dateiformat mit Transparenz gespeichert werden.

Wenn Sie möchten, dass die Struktur auf den Malstrichen sichtbar ist, können Sie die Option "Struktur auf Farbe immer zeigen" im "Visuelle Voreinstellungen" Fenster aktivieren:



Closing Application / Programm schließen

Wenn Sie die Anwendung schließen möchten, können Sie je nach Betriebssystem folgende Optionen wählen:

Windows user

- Klick auf File Menü -> Beenden oder
- Klick auf Close / Schließen Button im Programmfenster rechts oben oder
- verwenden Sie das Tastenkürzel Strg+W or Alt+F4

Mac OS user

- Klick auf das Rebelle Menü-> Beenden oder
- Klick auf Quit / Beenden Button im Programm-Fenster links oben oder
- verwenden Sie das Tastenkürzel Cmd-Q in Mac OS

Hinweis: Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Bild VOR dem Programmschließen zu speichern.

Veröffentlichen eigener Werke in der Galerie

Sie können Ihr Gemälde in Online-Galerie direkt von Rebelle oder über die Escape Motions Community Webseite veröffentlichen.

Aus Rebelle heraus:

Konto über den Menüpunkt **Datei -> Veröffentlichen...** erzeugen. Geben Sie Ihren Namen, E-Mail ("Your ID") und Passwort ein. Optional ist die Angabe der eigenen Webseite.

Auf der Webseite:

Wenn Sie Rebelle 3 gekauft haben, haben Sie ein einzigartiges Passwort eingegeben - dieses Passwort kann verwendet werden, um sich in der Escape Motions Community anzumelden. Besuchen Sie <https://www.escapemotions.com/community/>, klicken Sie auf Login und geben Sie Ihre ID (E-Mail) und Ihr Passwort für Rebelle 3 ein.

Hinweis: "Your ID" wird im Programmmenu **Hilfe -> Über Rebelle** angezeigt. Sollte "Your ID" nicht existieren, geben Sie Ihre aktuelle E-Mail-Adresse ein.

Veröffentlichen eigener Werke

Um ein eigenes Werk in der Galerie zu veröffentlichen, nutzen Sie den Menüpunkt **Datei -> Veröffentlichen....** Geben Sie Ihrem Werk einen Namen (*Artwork Name*), eine Beschreibung (*Description*) und Stichwörter (*Tags*). Durch das Klicken des **Publish/Veröffentlichen** Buttons wird Ihr Bild auf der Gallery Webseite (www.escapemotions.com/gallery) veröffentlicht. Die Bilder dort können auch nachträglich weiter bearbeitet werden.

Galerieprofil und Bilder bearbeiten

Falls Sie schon ein Konto erzeugt haben, gehen Sie auf die Gallery website, loggen Sie sich über **login** ein und geben "Your ID" und *Password* an.

Im Bereich **Edit Pictures** können u. a. Namen, Beschreibungen und Stichwörter bearbeitet werden.

Im Bereich **My Profile** kann das Passwort geändert werden.

Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel

gültig für deutsche und österreichische Tastaturen

	Windows	Mac OS
New... / Neu...	Strg-N	Cmd-N
Open... / Öffnen...	Strg-O	Cmd-O
Save / Speichern	Strg-S	Cmd-S
Save As... / Speichern unter...	Strg-Umschalt-S	Cmd-Umschalt-S
Iterative Save / Schrittweises Speichern	Strg-Alt-S	Cmd-Alt-S
Import... / Importieren...	Strg-Umschalt-O	Cmd-Umschalt-O
Preferences / Einstellungen	Strg-,	Cmd-,
Quit / Beenden	Strg-W	Cmd-Q
Undo / Rückgängig	Strg-Z	Cmd-Z
Redo / Wiederholen	Strg-Umschalt-Z	Cmd-Umschalt-Z
Cut / Ausschneiden	Strg+X	Cmd+X
Copy / Kopieren	Strg+C	Cmd+C
Paste / Einfügen	Strg+V	Cmd+V
Alles auswählen	Strg+A	Cmd+A
Alles aufheben	Strg+D	Cmd+D
Auswahl umkehren	Strg+Umschalt+I	Cmd+Umschalt+I
Ruler Tool / Lineal	Umschalt+R	Umschalt +R
Perspective Tool / Perspektive	Umschalt+P	Umschalt +P
Draw Straight Line / Gerade malen	Umschalt	Umschalt
Straight Line (no locking) / Gerade (ohne Sperren)	Umschalt + Strg	Umschalt + Cmd
Pinselforgabe kopieren	Strg+Umschalt+C	Cmd+Umschalt+C
Pinselforgabe einfügen	Strg+Umschalt+V	Cmd+Umschalt+V
Brushes / Pinsel	B	B
Eraser / Radiergummi	E	E
Blend / Vermischen	N	N
Smudge / Verwischen	S	S
Water / Wasser	W	W
Dry / Trocknen	D	D
Blow / Blasen	Umschalt oder O	Umschalt oder O
Pick a color / Farbwähler	Alt oder I	Alt oder I
Transform Layer / Transformieren	T oder Strg-T	T oder Cmd-T
Auswahl	M	M
Lock proportions at scale / Proportionen während Skalierung sperren		Umschalt
Scale around center / um Mittelpunkt skalieren		Alt
Lock rotation at 45 degrees / Drehung um 45° sperren		Umschalt
Mix / Mischen	X	X
Show Wet / Nässe zeigen	H	H
Fast Dry / Schnelltrocknen	F	F
Paint / Malen	B	B

Increase Brush Size / Pinselspitze vergrößern	Alt Gr +]]
Decrease Brush Size / Pinselspitze verkleinern	Alt Gr + [[
Pinselgröße auf der Leinwand ändern	Strg	Cmd
Nach oben schieben	Oben	
Nach unten schieben	Unten	
Nach links schieben	Links	
Nach rechts schieben	Rechts	
10x nach oben schieben	Umschalt + Oben	Umschalt + Oben
10x nach unten schieben	Umschalt + Unten	Umschalt + Unten
10x nach links schieben	Umschalt + Links	Umschalt + Links
10x nach rechts schieben	Umschalt + Rechts	Umschalt + Rechts
Rechteckauswahl	7	
Ellipsenauswahl	8	
Polygonauswahl	9	
Ebenen nach oben verschieben	Strg + [Cmd + [
Ebenen nach unten verschieben	Strg +]	Cmd +]
Vorherige Ebene auswählen	Alt + [Alt + [
Nächste Ebene auswählen	Alt +]	Alt +]
Ebene leeren	Del / Entf	Del
Increase Value +1 / Wert um 1 vergrößern	Up / Auf	Up / Auf
Decrease Value -1 / Wert um 1 verkleinern	Down / Abwärts	Down / Abwärts
Increase Value +10 / Wert um 10 vergrößern	Pg Up / Bild aufwärts	Pg Up / Bild aufwärts
Decrease Value -10 / Wert um 10 verkleinern	Pg Down / Bild abwärts	Pg Down / Bild abwärts
Farbdialog öffnen	/	/
Preview / Vorschau	Strg +E	Cmd+E
Reference Image / Referenzbild	Strg +R	Cmd+R
Helligkeit/Kontrast	Strg +G	Cmd+G
Farbton/Sättigung	Strg +U	Cmd+U
Farbbalance	Strg +B	Cmd+B
Sättigung verringern	Strg +Umschalt+U	Cmd+Umschalt+U
Invertieren	Strg +I	Cmd+I
Rotate Canvas/ Leinwand drehen	R	R
Move a Canvas / Leinwand verschieben	Maus Rechtsklick halten o. Leertaste + Maus Rechtsklick	
Schablone auswählen	Rechte Maustaste oder Leertaste + LMB	
Aktive Schablone löschen	Rücktaste	
Show Hide All Panels / Alle Werkzeugfenster anzeigen ausblenden	Tab	
Zoom In / Einzoomen	+ / Strg - + oder Z + LMB klicken + schieben (rechts)	+ / Cmd - + oder
Zoom Out / Auszoomen	- / Strg - - oder Z + LMB klicken + schieben (links)	- / Cmd - - oder
Zoom 100%	0 / Strg - 0	0 / Cmd - 0
Fit to Screen / An Bildschirm anpassen	.	.
Greyscale / Graustufen	G	G

Zoom In | Out / Ein- | Auszoomen

Mausrad oder Alt + Mausrad

Help / Hilfe

F1

Cmd + ?

Hinweis: Sie können eigene Tastaturkürzel im Datei-Menü -> Voreinstellungen-> Tastatur festlegen.

Copyright & Danksagungen

Rebelle © 2015-2018 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Team:

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

Unser besonderer Dank geht an:

Alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen oder Rebelle zu finalisieren geholfen haben, insbesondere 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 und Whitney Pollet.

Harold Ward, Steffen Winkler, Joe Mitzan, Andre Hanegraaf, Ron Longtin, Michael Clarida, Jose Antonio Peñas, Richard Feifer, Mark Robinson, David K. Manuel, Jay Hardy, Spencer Jarvis, Chuck Sandnes, Oliver Schlemmer, Ron Franks, Betty Piper, William Meenen, Pauli Laine, Christopher Marson, Kenneth Evans, Jason Maranto, Matthew Cox, Alexandr Miroshnikoff, Scott Burnett, Tim Shelbourne, Ľubomír Zabadal and Massimo Corinaldesi.

Übersetzungen: 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, Simon Ogata, Deo.R, Andy Chen, Andrea Hornáková, Veronika Klimeková.

Ausgewählte schablonen und Leinwände von Ľubomír Zabadal.

Original Benutzeroberfläche Icons "Batch" von Adam Whitcroft, neu gestaltet von Peter Blaškovič.

Used Libraries/ Bibliotheken:

Diese Applikation ist mit den folgenden Bibliotheken entwickelt worden:

Qt 5.4, LGPL license - <http://qt-project.org/downloads/>
QuaZIP, LGPL license - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>
CryptoPP, Boost Software license - <http://www.cryptopp.com/>
ImageMagick, Apache license - <http://www.imagemagick.org/>

AntiGrain Geometry 2.4, LGPL license - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>
MB WebSockets, LGPL license - <https://qt.gitorious.org/qtplayground/mbwebsockets>

Wir danken Gott für die vielen kreativen Ideen.

Rebelle End-User Software License Agreement

Copyright 2015-2018 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

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

Permitted Use

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

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

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

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

Restrictions

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

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

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

Display of Copyright Notices

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

Indemnity

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

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

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

Disclaimer Of Warranty

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

Limitations Of Liability

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