

Rebelle 3

Logiciel de peinture réaliste

**Manuel de l'utilisateur
v.3.1**



Avec l'aimable autorisation de : Igor Amazonenco | Havey Bunda | Kamila Stankiewicz

Introduction

Bienvenue dans Rebelle 3!

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

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

Rebelle 3 joint la tradition et la technologie de manière originale. Des papiers ultraréalistes des imitations de toiles et de papiers avec des bords coupés ou ébarbés ne sont plus une exclusivité du monde des arts graphiques. A partir de maintenant, les artistes du monde numérique peuvent, eux-aussi, les utiliser. Conserver la blancheur du papier ou la couleur d'une sous-couche peuvent être réalisés exactement de la même manière que si vous utilisiez une sous-couche, comme l'ont fait de grands artistes pendant des siècles. Rebelle 3 intègre un "moteur de gouttes", nouveau système de simulation qui permet de recréer l'aspect des coulures. Ces coulures répondent maintenant de manière réaliste à la structure du papier, aux pochoirs. Un concept innovant basé sur les outils Règle et Perspective apporte une amélioration importante qui sera appréciée non seulement par les débutants, mais également par chaque artiste soucieux de précision dans ses travaux.

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

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

Peter Blaškovič
Concepteur de Rebelle

Table des matières

Introduction.....	2
Comment démarrer.....	6
Installation et enregistrement de Rebelle.....	6
Interface Rebelle	8
Fenêtre Outils	10
Fenêtre Propriétés.....	12
Outil Aquarelle	13
Outil Couleurs acryliques	15
Outil Encre.....	18
Outil Marqueur	19
Outil Aérographe.....	19
Outil Fusion	20
Outil Flouter	21
Outil Eau.....	21
Outil Sec	22
Outil Disperser	22
Outil Pipette	23
Outil Transformer.....	23
Outil Sélection.....	25
Outil Taille de la toile	27
Fenêtre Générateur de pinceaux.....	28
Fenêtre Navigation	34
Fenêtre Couleur	35
Fenêtre Palettes.....	37
Fenêtre Calques	40
Fenêtre Inclinaison	43
Fenêtre Pochoirs.....	44
Fenêtre de Prévisualisation	47
Fenêtre Image de référence	47
Fenêtre Réglages visuels.....	48
Aquarelle	48

Acrylique	49
Toile.....	49
La barre de menus.....	50
Menu Fichier.....	50
Menu Éditer	53
Menu Calques	53
Menu Filtre	54
Menu Affichage	56
Menu Fenêtres.....	56
Menu Communauté.....	57
Menu Aide	57
Préférences.....	59
Commencer à peindre.....	62
Options de flux de travail	62
Travailler avec l'eau	62
Option de traçage	64
Utiliser les sélections	64
Utilisation des outils Règle et Perspective	67
Utilisation des masques.....	68
Support Multi-touch	69
Utilisation des toiles	70
Création, ouverture et sauvegarde de peintures.....	72
Création d'une nouvelle peinture.....	72
Ouverture d'une peinture.....	72
Sauvegarde d'une peinture	72
Sauvegarde avec transparence.....	73
Fermeture de l'application	74
Publication d'une peinture dans une galerie	75
Publication à partir de l'application	75
Publication depuis le forum.....	75
Modification de votre profil et de vos œuvres dans une galerie.....	75
Raccourcis clavier	76

Copyright & Crédits	79
Licence d'utilisation de Rebelle (utilisateur final)	80

Comment démarrer

Installation et enregistrement de Rebelle

Téléchargement & Installation

Après avoir acheté Rebelle, vous serez redirigé vers une page Internet où vous entrerez un mot de passe unique pour le logiciel. Ce mot de passe vous permettra d'enregistrer votre licence Rebelle et servira de clef d'enregistrement. Vous recevrez également un mail contenant un lien pour télécharger le logiciel.

Utilisateurs Mac OS X

Téléchargez un fichier .dmg à partir du lien spécifié dans votre mail. Identifiez le fichier d'installation "Rebelle 3.dmg". Double-cliquez sur cet installeur pour terminer l'installation.

Utilisateurs Windows

Téléchargez un fichier .exe, pour les systèmes 32 ou 64 bits, à partir du lien spécifié dans votre mail. Identifiez le fichier d'installation "Rebelle 3.exe". Double-cliquez pour lancer l'installation.

Enregistrement

Remplissez adresse e-mail et votre mot de passe unique.

Vérifiez que vous êtes bien connecté à Internet, car une connexion est nécessaire lors de l'activation, pour vérifier ces informations.

Lancement de l'application

Un tutoriel est affiché lors du premier lancement de l'application, ainsi qu'après chaque mise à jour. Ce tutoriel vous guidera au travers des fonctions les plus importantes de Rebelle.

Vous pouvez le visualiser à tout moment, en cliquant sur le menu Aide -> Mode d'utilisation.

Ressources système nécessaires

Minimum: Intel i5 ou équivalent AMD, 4 Go RAM, 200 Mo d'espace disque, Carte graphique Open GL avec 1 Go de RAM, Windows 7 (64-bits or 32-bits) ou Mac OS X 10.11.

Recommandé : Intel i7 ou équivalent AMD, 8 Go RAM, 200 Go d'espace disque, Carte graphique Open GL avec 2 Go de RAM, Système Windows 7, 8, 10 (64 bits) ou Mac OS X 10.12 et plus récent, tablette Wacom ou Surface ou compatible.

Support de tablette

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

Langues

Rebelle est disponible dans plusieurs langues. Vous pouvez choisir la langue de l'interface utilisateur en cliquant sur le menu Aide -> Langue. Vous devrez relancer Rebelle pour appliquer cette modification.

Comment obtenir de l'aide pour Rebelle

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

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

Avant de nous poser une question, n'oubliez pas de visiter le forum de la communauté Escape Motions Community: escapemotions.com/community. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, ne manquez pas d'indiquer la configuration de votre ordinateur (Windows / Mac OS, 32 / 64bit OS, processeur, carte graphique, mémoire) dans le mail. Cela nous aidera à vous répondre plus rapidement.

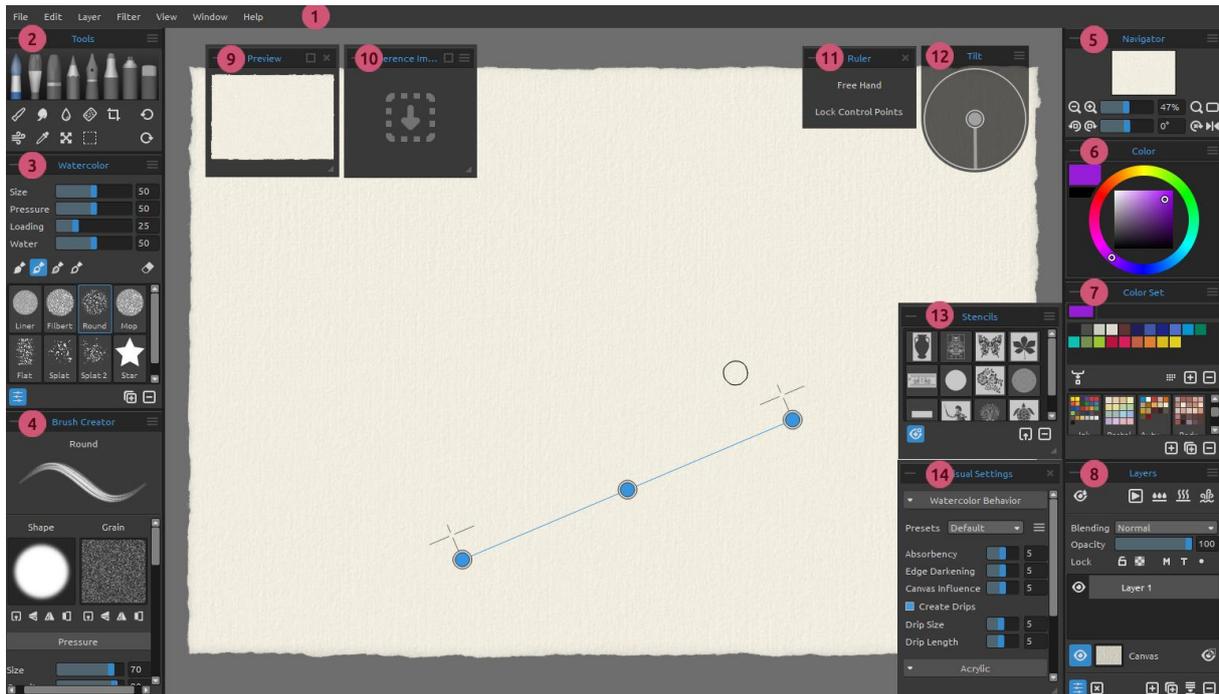
Communauté

Vous êtes invité à visiter la communauté Escape Motions où vous pourrez rejoindre des discussions concernant le logiciel, avoir de nouvelles astuces, partager vos idées, créer votre "press-book", publier vos œuvres dans la galerie en ligne ou télécharger des ressources supplémentaires. Pour vous connecter à la communauté, utilisez votre adresse e-mail et votre mot de passe pour Rebelle 3.

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



Interface Rebelle



- 1 - Barre de menus
- 2 - Fenêtre Outils
- 3 - Fenêtre Propriétés
- 4 - Fenêtre Générateur de pinceaux
- 5 - Fenêtre Navigation
- 6 - Fenêtre Couleur
- 7 - Fenêtre Palettes
- 8 - Fenêtre Calques
- 9 - Fenêtre Prévisualisation
- 10 - Fenêtre Image de référence
- 11 - Outil Règle / Outil Perspective
- 12 - Fenêtre Inclinaison
- 13 - Fenêtre Pochoirs
- 14 - Fenêtre Préréglages visuels

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

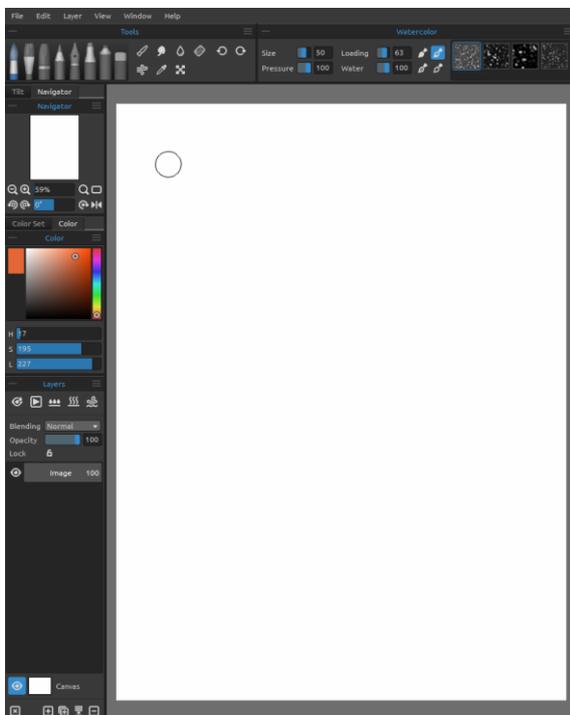
Vous pouvez modifier l'interface de Rebelle selon vos besoins. Voici quelques exemples d'interfaces utilisateur :



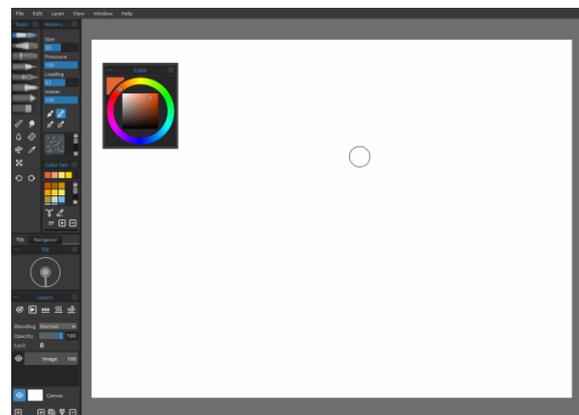
1. Interface par défaut avec la fenêtre Inclinaison indépendante



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



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

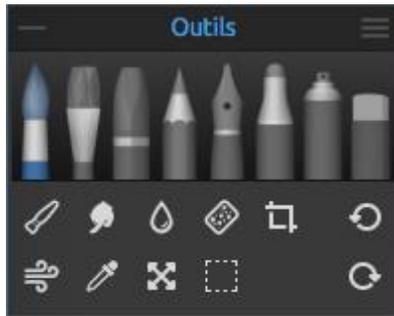


4. Les fenêtres Outils, Propriétés et Palettes en mode vertical - Les autres fenêtres fusionnées sur la gauche - La fenêtre Couleur indépendante.

Astuce : Vous pouvez sauvegarder des configurations personnalisées par l'intermédiaire du menu "Fenêtres -> Exporter cette disposition". Pour ouvrir des configurations définies précédemment, sélectionnez "Importer une disposition" dans le menu Fenêtres.

Pour savoir comment vous pouvez personnaliser l'interface de Rebelle 3, consultez ce tutoriel en ligne : [UI Customization](#).

Fenêtre Outils



- **Pinceaux** : Aquarelle, Couleurs acryliques, Pastel, Crayon, Encre, Marqueur et Pulvériser.
- **Gomme**
- **Outils** : Fusion, Flou, Eau, Sec, Dispersion, Pipette, Transformation, Sélection et Taille de la toile.
- **Annuler / Rétablir**

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

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

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



-  **Fusion** - Outil permettant de fusionner des couleurs ou des effets de pinceau.
-  **Flou** - Outil permettant de rendre flou des couleurs ou des effets de pinceau.
-  **Eau** - Utiliser l'outil Eau pour humidifier une partie de la toile.
-  **Sec** - Permet de sécher une partie humide de la toile.
-  **Dispersion** - Utiliser cet outil pour "éclater" les couleurs humides.

 **Pipette** - Permet de choisir une couleur sur la surface de la toile.

 **Transformation** - Déplace, redimensionne, effectue une rotation ou un effet miroir sur le calque sélectionné.

 **Sélection** - Sélectionne des parties de la toile afin d'y effectuer des opérations.

 **Taille de la toile** - Vous permet de changer la taille de la toile (mise à l'échelle, réduction...).

 **Annuler** - Annule la dernière opération effectuée.

 **Rétablir** - Réapplique la dernière opération que vous avez annulée.

Fenêtre Propriétés

Cette fenêtre contient les réglages des outils et des pinceaux.

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

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

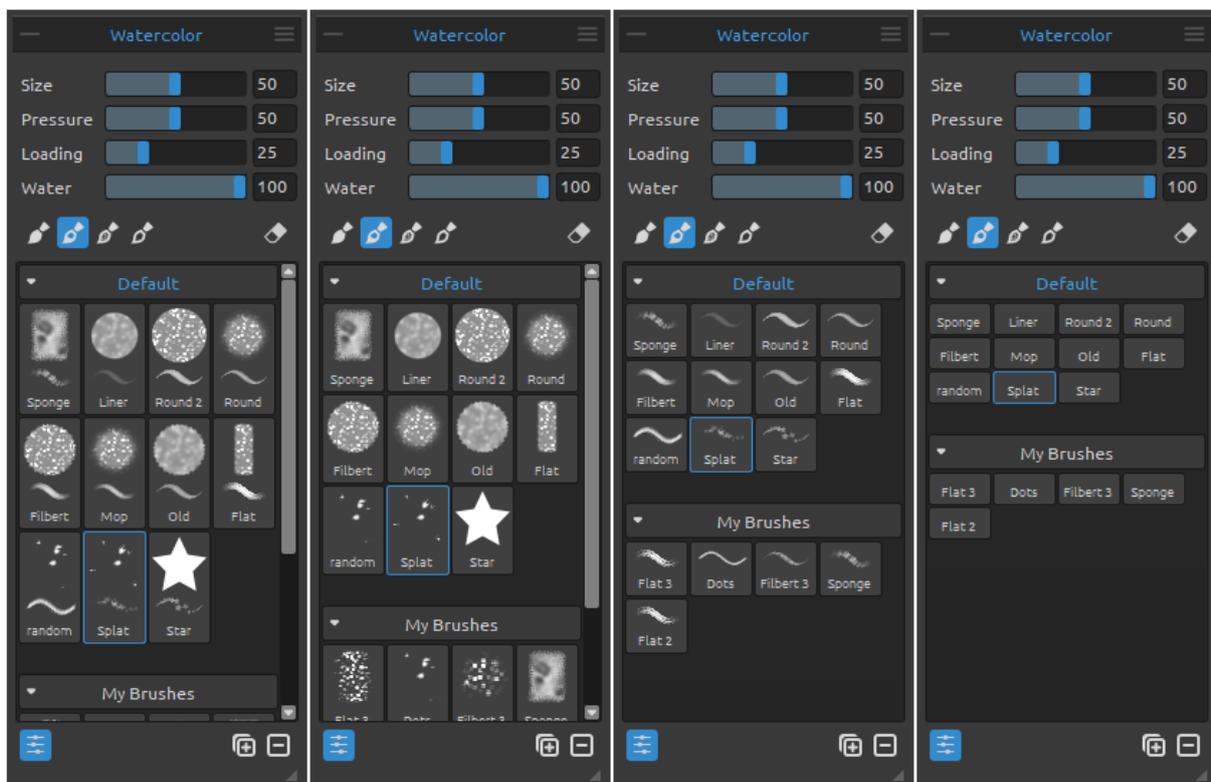
Cliquez sur le bouton  pour dupliquer le préreglage ou sur  pour le supprimer.

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

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

Menu de la Fenêtre Propriétés:

- **icône** - Sélectionnez quels paramètres seront affichés dans la zone de prévisualisation : Image, Coup de pinceau ou Nom. Exemples de différentes possibilités :



Image, apparence et nom

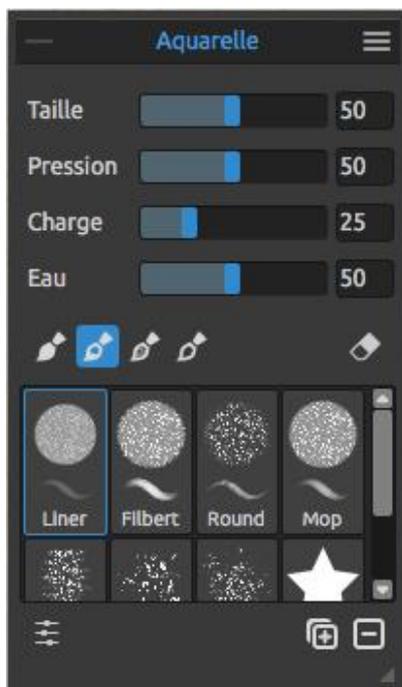
Image et nom

Apparence et nom

Nom seul

- **Réinitialiser les propriétés** – Réinitialise les propriétés de l'outil en cours à leurs valeurs par défaut.
- **Importer un préréglage de pinceau** – Importe un préréglage de pinceau.
- **Exporter le préréglage de pinceau** - Export le préréglage de pinceau en cours.
- **Copier les préréglages du pinceau** – Copie le préréglage sélectionné dans le presse-papiers (raccourci *Ctrl + Shift + C*).
- **Coller les préréglages du pinceau** – Comme le préréglage de pinceau à partir du presse-papiers (raccourci *Ctrl + Shift + V*).
- **Ajouter le groupe** – Ajoute un nouveau groupe de pinceaux à l'outil en cours.
- **Supprimer le groupe** – Supprime le groupe de pinceaux de l'outil actuel.
- **Fermer** – Ferme la fenêtre Propriétés. Vous pouvez la rouvrir depuis le menu Fenêtres.

Astuce : Vous pouvez facilement copier et coller le préréglage ou ajouter ou supprimer des groupes à l'outil actuel en utilisant le bouton droit de la souris dans la fenêtre Propriétés



Outil Aquarelle

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

Taille - Taille du pinceau (1-100).

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

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

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

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

Vous pouvez modifier la couleur du pinceau de redimensionnement dans la fenêtre Préférences -> Outils.

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

Astuce 3: Donnez la valeur 1 à "Eau" pour humidifier très légèrement le calque ou donnez une valeur supérieure pour mettre plus d'eau à différents endroits de la toile.

Pour en savoir plus sur les curseurs de l'outil Aquarelle, consultez ce tutoriel en ligne [Watercolor Property Sliders](#).

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

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

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

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

 **Pinceau gomme** – Permet d'utiliser le pinceau comme une gomme. Cette option est disponible pour l'aquarelle, la peinture acrylique, le pastel le crayon, l'encre, le marqueur et l'aérographe.

Groupes de pinceaux - Vous pouvez **créer des nouveaux groupes** de pinceaux pour l'outil en cours dans le menu "Propriétés -> Ajouter le groupe" ou en cliquant sur le bouton droit de la souris.

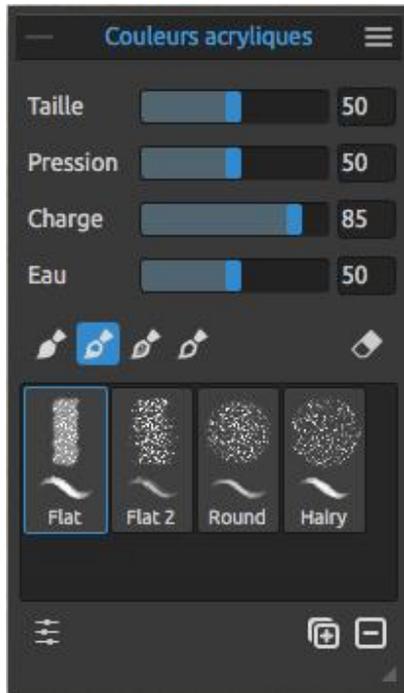
Vous pouvez **renommer le groupe** en double cliquant sur son nom, puis entrez le nouveau nom et cliquez sur Entrée.

Vous pouvez **cacher le groupe** en cliquant une fois le bouton gauche de la souris dans la barre de titre du groupe.

Vous pouvez **supprimer le groupe sélectionné** dans le menu "Propriétés -> Supprimer le groupe " ou en cliquant avec le bouton droit de la souris dans la barre de titre.

Note: Les groupes peuvent être créés pour les pinceaux, les pochoirs ou les textures.

Astuce : Vous pouvez transférer les préréglages d'un groupe de pinceaux vers un autre en utilisant le tirer-déplacer (drag & drop).



Outil Couleurs acryliques

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

Taille - Taille du pinceau (1-100).

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

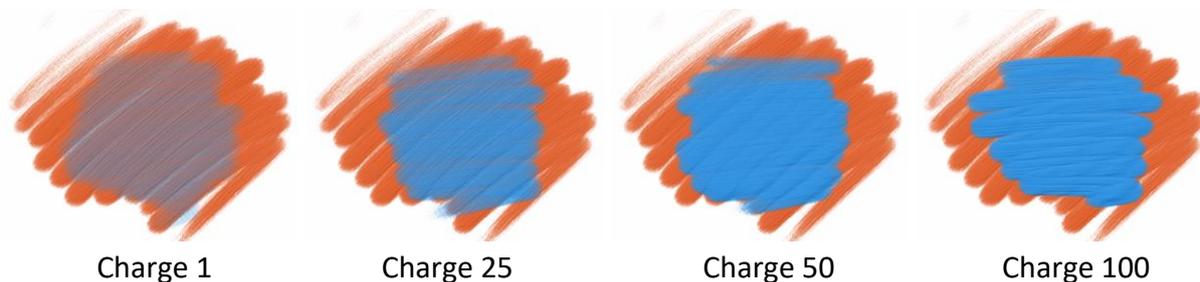
Charge - Quantité de couleur sur le pinceau (1-100). Détermine l'épaisseur de la peinture.

Eau - Quantité d'eau (1-100).

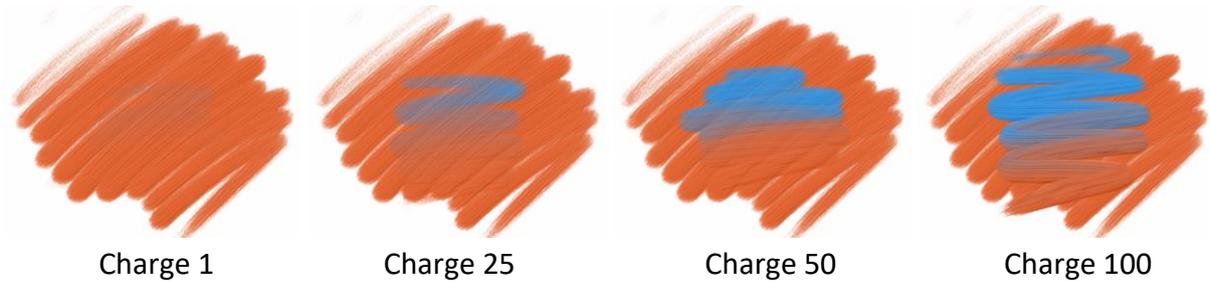
Astuce : Donnez à "Charge" une valeur faible et vous obtiendrez un pinceau fin. Si vous augmentez cette valeur, vous aurez un pinceau plus dense.

Pour en savoir plus sur l'outil Couleurs acryliques, consultez ce tutoriel en ligne : [Acrylics](#) .

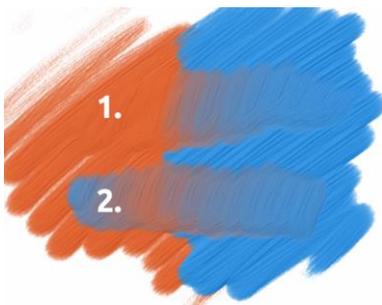
 **Pinceau permanent** - Quand cette fonction est active, le pinceau conserve sa charge tout le temps. Avec le curseur "Charge", vous pouvez définir quelle quantité de peinture mettre sur le pinceau:



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

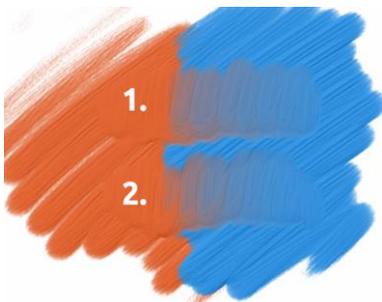


 **Pinceau sale** - Le pinceau sale ne se nettoie pas et conserve la dernière couleur:



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

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

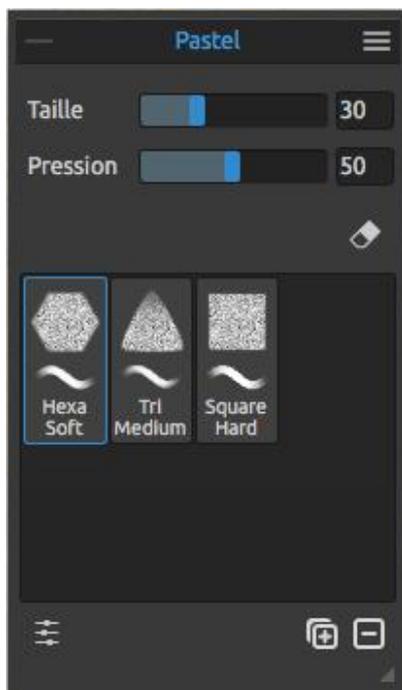
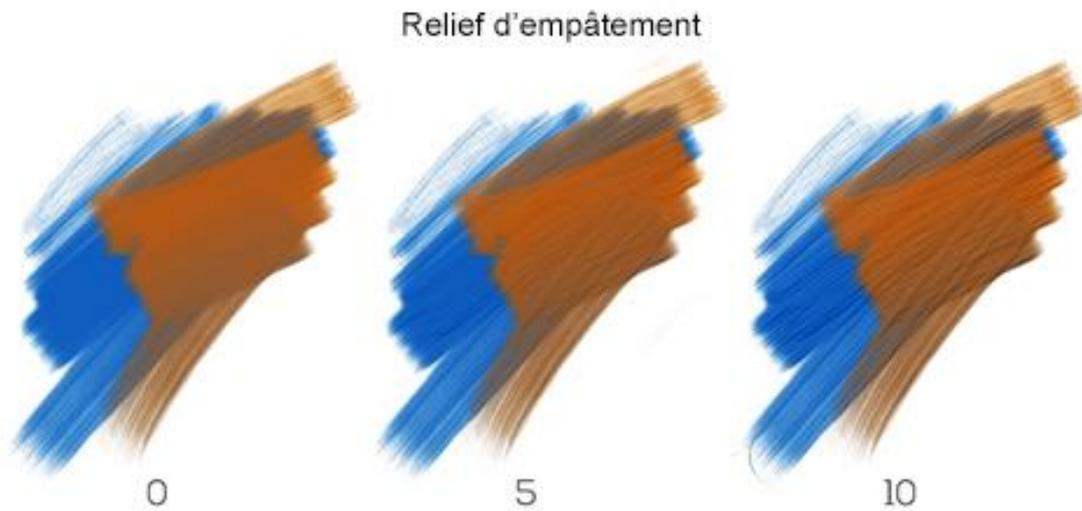


1. **passage:** le pinceau passe d'orange à bleu. Lorsqu'il est relâché, il se nettoie de lui-même.
2. **passage:** le pinceau propre passe à nouveau d'orange à bleu.

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

Pour en savoir plus sur les modes de pinceau normal, sale et propre, consultez le tutorial en ligne : [Brush Modes](#).

Définissez la visibilité de la structure de la peinture avec le curseur **Relief de l'empâtement** (0-10) dans la fenêtre "Sélectionner la toile" (à partir de la fenêtre Calques). Voici quelques exemples :



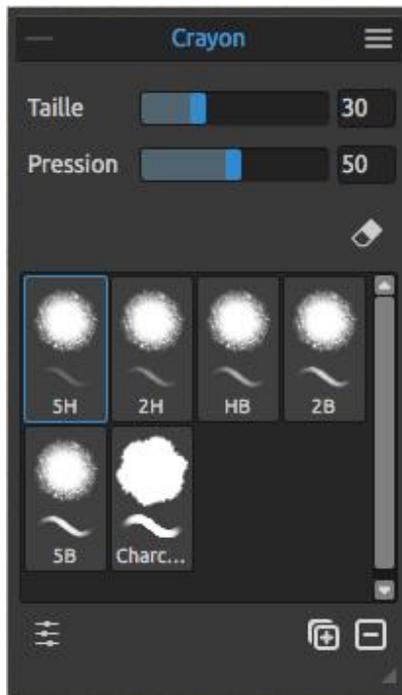
Outil Pastel

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

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

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

Pour en savoir plus sur l'outil Pastel, consultez ce tutoriel en ligne : [Pastel](#) .

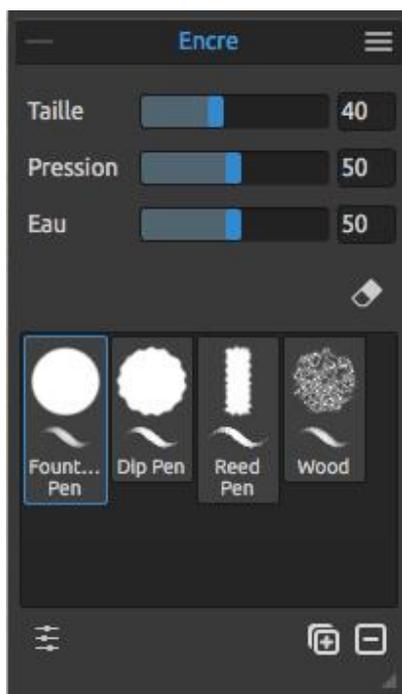


Outil Crayon

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

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

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



Outil Encre

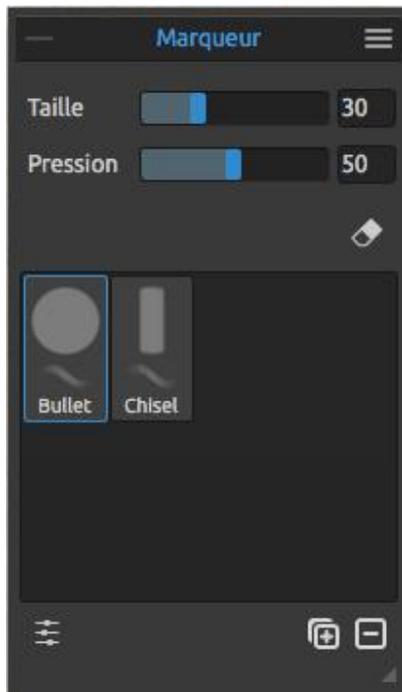
L'encre est un liquide contenant des pigments ou des colorants. Vous pouvez ajuster les paramètres :

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

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

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

Pour en savoir plus sur l'outil Encrel, consultez ce tutoriel en ligne : [Ink Pen](#).

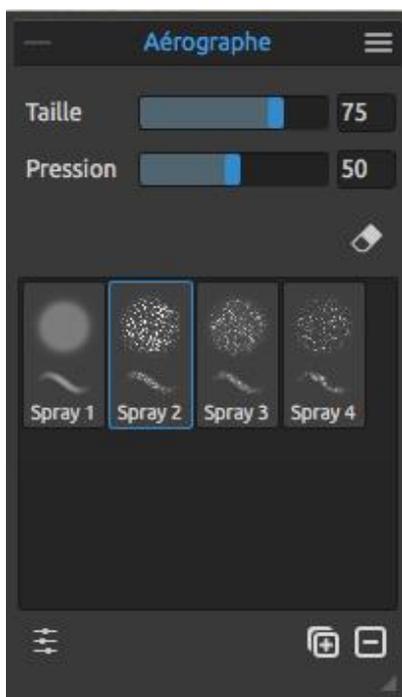


Outil Marqueur

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

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

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



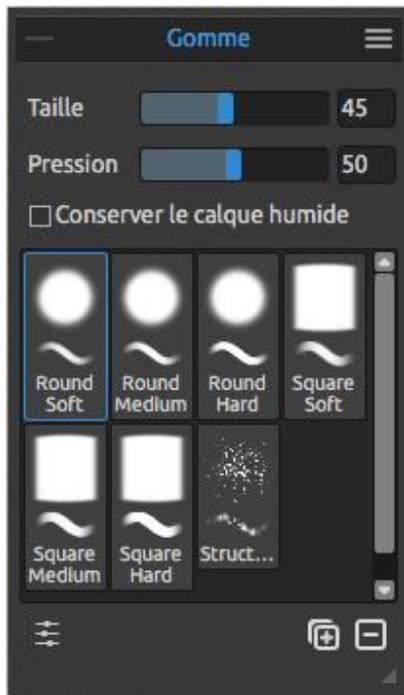
Outil Aérographe

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

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

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

Pour en savoir plus sur les outils Crayon, Marqueur et Aérographe, consultez ce tutoriel en ligne : [Pencil, Marker & Airbrush](#).



Outil Gomme

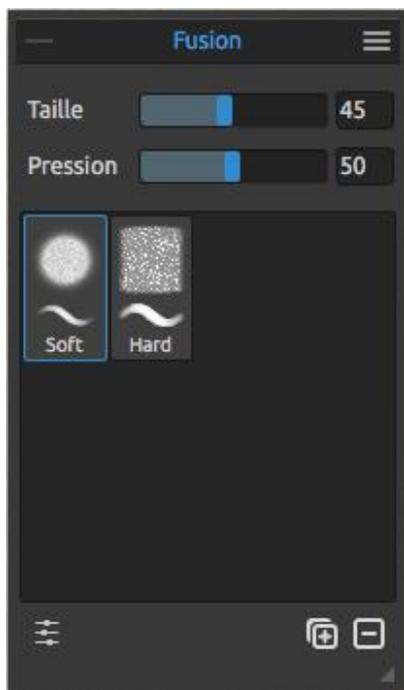
Taille - Définit la taille de la gomme.

Pression - Définit la pression appliquée sur la gomme.

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

Astuce : Vous pouvez définir le stylet comme une gomme dans le menu Préférences -> Outils +. Sélectionnez "Gomme" et donnez lui la valeur "Stylet gomme".

Pour en savoir plus sur l'outil Gomme, consultez ce tutoriel en ligne: [Eraser](#).



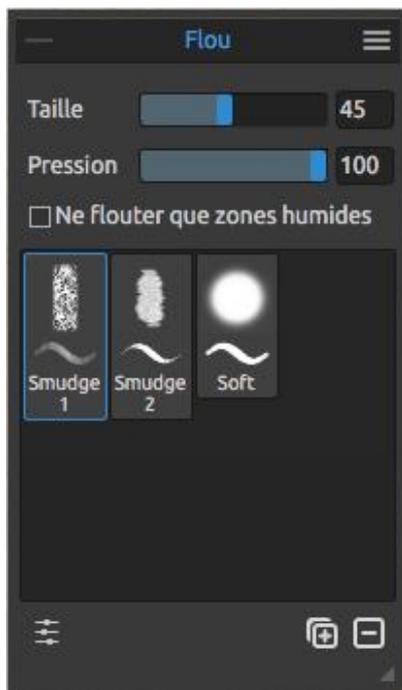
Outil Fusion

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

Taille - Définit la taille de l'outil Fusion.

Pression - Définit la pression de l'outil Fusion.

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



Outil Flouter

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

Taille - Définit la taille de l'outil.

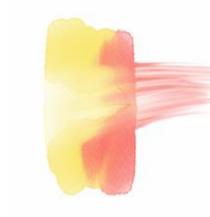
Pression - Définit la pression appliquée à l'outil.

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

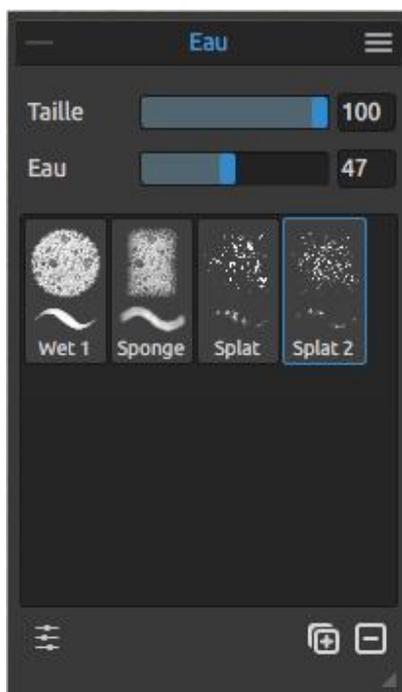
Que les zones humides



Zones humides et sèches



Pour en savoir plus sur les outils Fusion et Flouter, consultez ce tutoriel en ligne: [Blend & Smudge](#).



Outil Eau

Taille - Définit la taille de l'outil.

Eau - Définit la quantité d'eau.

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

Pour en savoir plus sur la simulation de fluidité et l'outil Eau, consultez ce tutoriel en ligne : [Fluid simulation & Water tool](#).



Outil Sec

Taille - Définit la taille de l'outil.

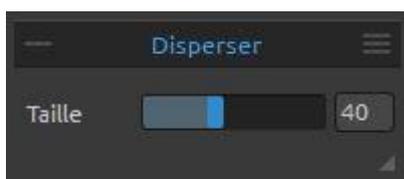
Absorption - Définit le pouvoir d'absorption de la toile. Plus sa valeur est élevée, plus l'eau sera absorbée rapidement.

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

Astuce : Les outils Eau et Sec disposent de pinceaux - Vous pouvez maintenant créer des effets humides et d'étalement très intéressants.

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

Pour en savoir plus sur la simulation et l'outil Sec, consultez ce tutoriel en ligne : [Pause & Dry tool](#).



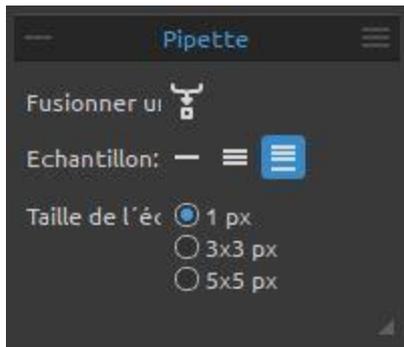
Outil Disperser

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

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

Astuce : En déplaçant l'outil Disperser au-dessus de la peinture humide, vous dispersez les zones humides. Sur les zones sèches, vous créez des effets de gouttes.

Pour en savoir plus sur l'outil Disperser, consultez ces tutoriels en ligne : [Tilt & Blow tool](#) & [New 'DropEngine' and Improved Blow Tool](#).



Outil Pipette

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

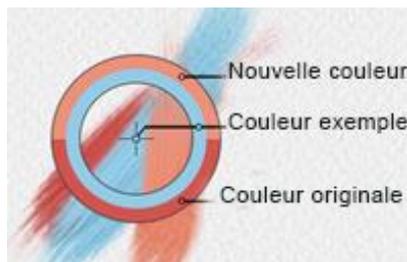
 **Mélanger** - Basculer le bouton Mélanger "en fonction" ou maintenir la touche X enfoncée pour mélanger la couleur sélectionnée avec la couleur

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

Enchantillon:

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

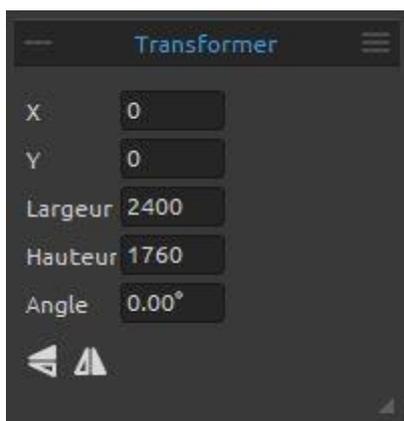
Taille - Taille de l'échantillon.



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

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

Pour en savoir plus sur l'outil Pipette, consultez ce tutoriel en ligne : [Pick color tool](#).



Outil Transformer

Transforme le(s) calque(s) actif(s) et sa / leur position.

X - Définit l'abscisse du calque.

Y - Définit l'ordonnée du calque.

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

Largeur - Largeur du calque.

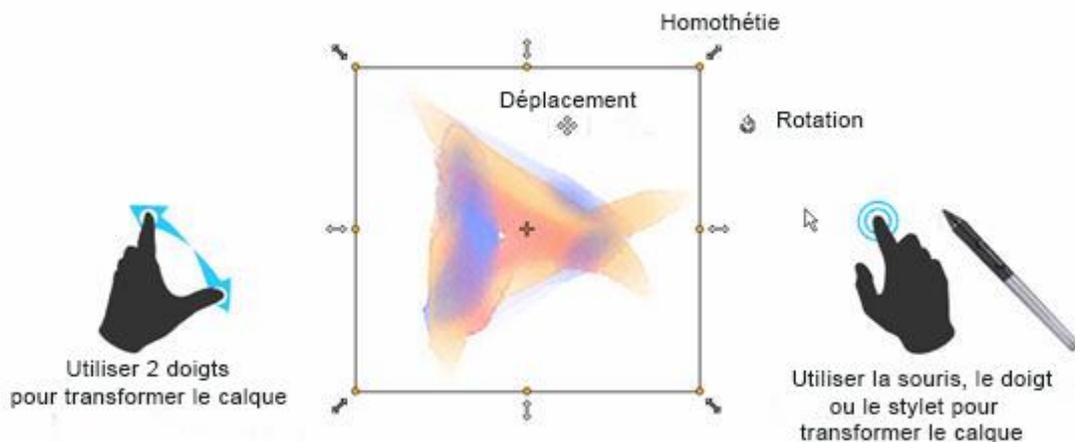
Hauteur - Hauteur du calque.

Angle - Angle de rotation.

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

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

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



Déplacement - Déplace le calque.

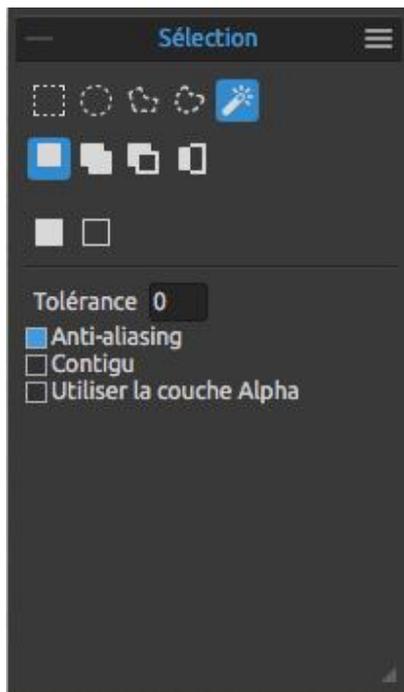
Homothétie - Permet d'agrandir ou de réduire un calque par rapport à son coin supérieur gauche. Vous pouvez modifier le calque, soit horizontalement, soit verticalement, soit dans les deux directions. Utiliser la touche *Maj* pour conserver les proportions. Utilisez la touche *Alt* pour redimensionner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

Rotation - Fait tourner le calque autour de son centre. En utilisant la touche *Maj*, vous pouvez effectuer des rotations par étapes de 15 degrés. Vous pouvez modifier cette valeur dans le menu "Préférences -> Outils -> Transformation".

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

Astuce : Vous pouvez désactiver la possibilité d'utiliser deux doigts pour faire tourner la toile dans le menu "Préférences -> Tablette -> Options de la tablette". Vous pourrez réactiver cette possibilité lorsque vous le souhaitez.

Pour en savoir plus sur l'outil Transformer, consultez ce tutoriel en ligne: [Transform Tool](#).



Outil Sélection

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

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

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

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

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

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

Utilisez *Maj* pour permettre des rotations de 15 degrés.

Vous pouvez modifier cette valeur dans la fenêtre Préférences -> Outils avec le paramètre 'Transformation'.

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

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

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

 **Baguette magique** – Crée une sélection basée sur le ton et la couleur des pixels. Vous pouvez spécifier l'un des paramètres suivants :

- **Tolérance** – Détermine l'étendue de la variation de couleur des pixels sélectionnés. Entrez une valeur comprise entre 0 et 255. La valeur 0 signifie que seuls les pixels ayant exactement la même couleur que le pixel choisi seront sélectionnés. Une valeur supérieure à 0 définit l'étendue des pixels plus sombres ou plus clairs qui seront également sélectionnés.

- **Anti-aliasing** – Lorsqu'il est activé, les bords de la sélection sont plus lisses.

- **Contigu** – Ne sélectionne des pixels de la même couleur que dans les zones adjacentes au pixel sélectionné. Dans le cas contraire tous les pixels de l'image ayant la même couleur seront sélectionnés.

- **Utiliser la couche Alpha** – Détermine la couche alpha des pixels sélectionnés.

Pour en savoir plus sur l'utilisation de la baguette magique, consultez ce tutoriel en ligne : [Using the Magic Wand Tool](#).

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

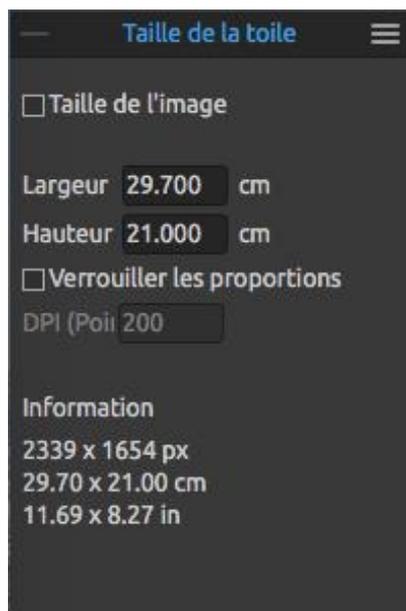
- Nouvelle sélection** - Remplace la sélection en cours.
- Ajouter à la sélection** - Ajoute la nouvelle sélection à la sélection en cours pour donner une nouvelle sélection. (*Raccourci : Maj*)
- Retirer de la sélection** - Retire la nouvelle sélection de la sélection en cours. (*Raccourci : Alt*)

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

- Tout sélectionner** – Sélectionner tout le contenu du calque. Vous pouvez également utiliser le raccourci *Ctrl + A / Cmd + A* ou le menu "Éditer -> Tout sélectionner".
- Tout désélectionner** – Annule la sélection en cours. Vous pouvez également utiliser le raccourci *Ctrl + D / Cmd + D* ou le menu "Éditer -> Tout désélectionner".

Plus d'information dans le chapitre Utiliser les sélections.

Pour en savoir plus sur les outils de sélection de Rebelle, consultez ce tutoriel en ligne : [Selections](#).



Outil Taille de la toile

Vous permet de changer la taille de l'image, la résolution (DPI) et d'agrandir ou réduire la taille de la toile.

Pour **redimensionner** l'image, définissez sa largeur, sa hauteur et sa résolution en entrant les valeurs dans les cases appropriées. Confirmez en cliquant sur OK en bas de l'image.

Vous pouvez également redimensionner interactivement l'image en cliquant sur un de ses points de contrôle et en le déplaçant jusqu'à obtenir la taille souhaitée.

Activez 'Verrouiller les proportions' ou utilisez la touche *Maj* pour **redimensionner** l'image de manière **proportionnelle**.

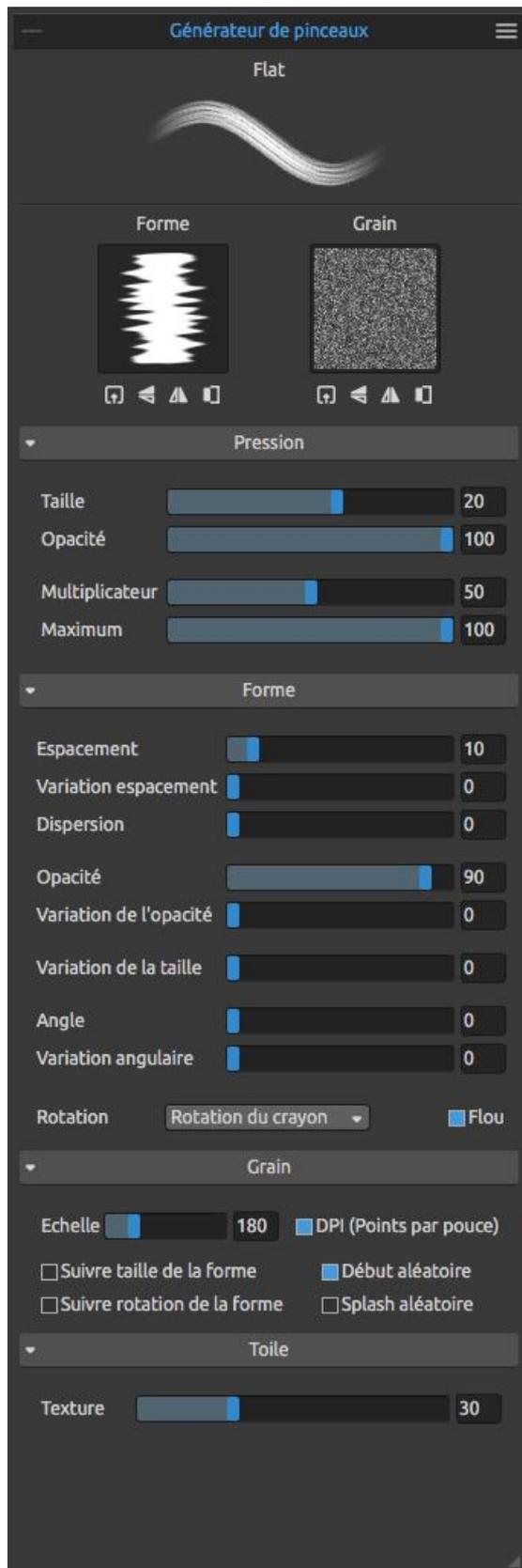
Pour **agrandir** ou **réduire** la toile, désélectionnez la case 'Taille de l'image' puis cliquez et tirez un des points de contrôle. Confirmez ensuite en cliquant sur le bouton OK situé dans le bas de la toile.

Astuce : Activez l'outil Taille de l'image en utilisant le raccourci Ctrl+Alt+I . Activez l'outil Taille de la toile en utilisant Ctrl+Alt+C.

NOTE: Les papiers avec des bords ébarbés s'adapteront à la nouvelle taille de la toile. Vous pouvez afficher ou masquer les bords dans la fenêtre 'Sélectionner la toile'.

Pour en savoir plus sur la taille de l'image et la taille de la toile, consultez ce tutoriel en ligne !
[Canvas size & Crop tool.](#)

Fenêtre Générateur de pinceaux



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

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

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

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

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

 **Importer** - Importer la forme ou le grain à partir d'une liste.

 **Miroir vertical** - Symétrie verticale de la forme ou du grain.

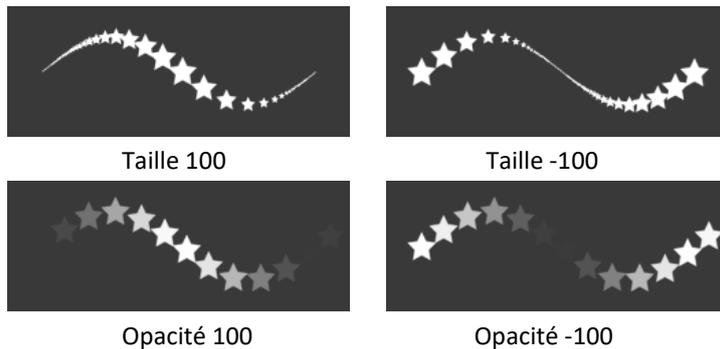
 **Miroir horizontal** - Symétrie horizontale de la forme ou du grain.

 **Inverser** - Inverse la forme ou le grain.

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

Paramètres de pression

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



Multiplicateur – Multiplie la sensibilité de la pression sur le pinceau (0-100).

Maximum – Définit la pression maximale sur le pinceau (0-100).

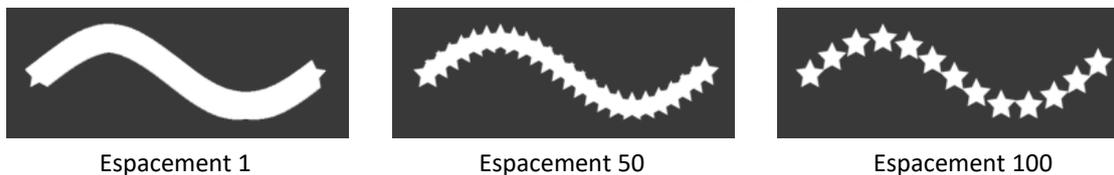
Pour en savoir plus sur les paramètres Multiplicateur et Maximum, consultez ce tutoriel en ligne ! [Multiplier and Maximum](#).

Paramètres de forme

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

Espacement - Contrôle la distance entre les espacements de la forme sur la toile (1-100).

Chaque marque de pinceau est séparée de la précédente en fonction de la valeur. Une valeur 100 correspond à la valeur actuelle de la marquée de pinceau :



Variation espacement - Espacement aléatoire (0-100):



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



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



Opacité 25

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



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



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



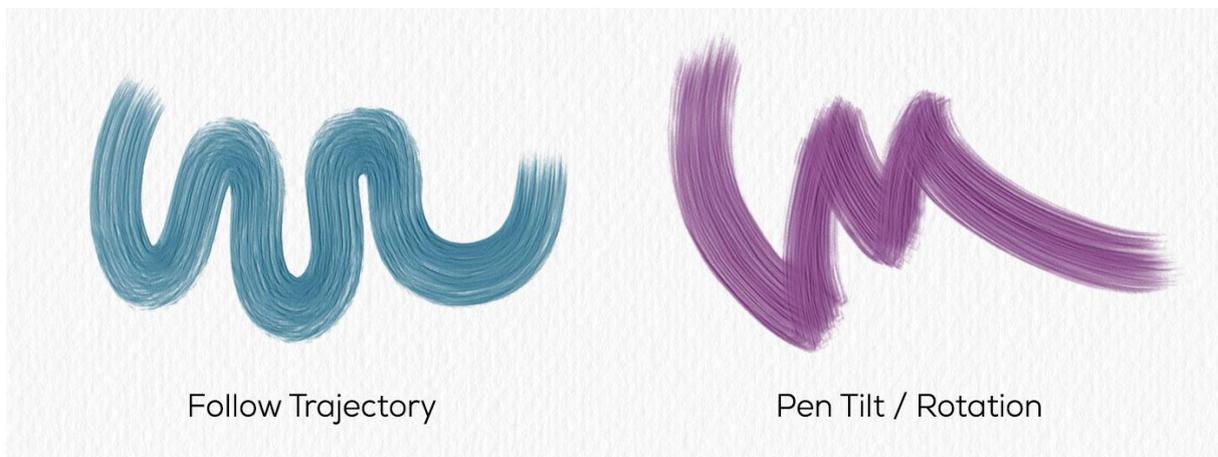
Angle 25

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



Rotation - Sélectionne le mode de rotation de la forme pinceau :

- **Aucune** – Pas de rotation.
- **Suivre la trajectoire** – Le pinceau suit la rotation de la trajectoire.
- **Inclinaison du crayon** – La forme du pinceau suit l'inclinaison.
- **Rotation du crayon** – La forme du pinceau suit la rotation.



Astuce : Les pinceaux qui suivent la trajectoire, l'inclinaison ou la rotation affichent un curseur sous forme de cercle avec une direction. Vous pouvez choisir d'autres curseurs dans Préférences -> Outils -> Curseur de Peinture.

NOTE : Vous pouvez choisir l'option "Toujours utiliser Inclinaison pinceau / rotation plutôt que "Suivre trajectoire"" dans le menu Préférences -> Outils. Quand cette option est sélectionnée, la forme du pinceau suit l'inclinaison ou la rotation du pinceau (si cela est supporté) même si "Suivre la trajectoire" est spécifié pour la rotation du pinceau.

Pour en savoir plus sur l'inclinaison et la rotation du pinceau, consultez ce tutoriel en ligne : [Control the Brush Angle Via Stylus Tilt/Rotation.](#)

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

Paramètres de grain

Définit les paramètres du grain pour un pinceau personnalisé :

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

DPI – Indique si l'échelle du grain doit suivre la définition de la toile. Lorsque cette option est active, la taille du grain sera automatiquement redimensionnée en cas de changement de définition de la toile.

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

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

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

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

Paramètres de toile

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

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

Pour en savoir plus sur le Générateur de pinceaux et ses paramètres, consultez cette série de tutoriels en ligne : [Brush Creator series](#).

Comment créer un préréglage de pinceau personnalisé

Cliquez sur un préréglage de pinceau (dans la Fenêtre Propriétés), puis sur le bouton . La fenêtre Générateur de pinceaux s'ouvrira. Si vous souhaitez modifier le pinceau, changez les paramètres de Forme et de Grain, de la pression et de la toile - ils sont automatiquement appliqués au pinceau en cours d'utilisation. Lorsque les modifications sont prises en compte, la mention "Modifié" est affichée à la droite du nom du pinceau.

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

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

Comment importer un préréglage de pinceau

Si vous souhaitez ajouter les préréglages du pinceau à l'outil en cours, importez le pinceau par la commande "Importer un préréglage de pinceau" dans le menu des Propriétés ou dans le menu du Générateur de pinceaux. Une fenêtre de dialogue sera affichée avec les pinceaux de Rebelle. Choisissez l'outil avec votre pinceau et cliquez sur « Ouvrir ». Il vous sera demandé de choisir où ce préréglage sera importé : « Outil actuel » ou « Outil préréglage ». Choisissez « Outil actuel » pour importer ce préréglage dans l'outil actuellement en surbrillance.

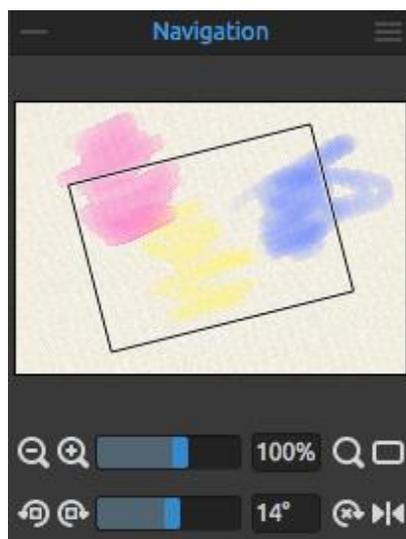
Astuce : Vous pouvez facilement copier un préréglage soit dans le menu Propriétés -> Copier les préréglages du pinceau ou avec le raccourci Ctrl + Shift + C / Cmd + Shift + C. Pour coller le préréglage; utilisez soit Propriétés-> Coller les préréglages du pinceau soit le raccourci Ctrl + Shift + V / Cmd + Shift + V.

Comment exporter un préréglage de pinceau

Pour exporter un préréglage de pinceau, rendez-vous dans le menu de la fenêtre Propriétés ou dans le menu de la fenêtre Générateur de pinceaux et sélectionnez "Exporter le préréglage de pinceau".

Les pinceaux de Rebelle 2 sont accessibles via le menu Aide -> Afficher bibliothèque fichiers".

Fenêtre Navigation



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

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

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

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

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

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

Astuce : Vous pouvez zoomer (en avant ou en arrière) en maintenant la touche "Z" enfoncée, tout en utilisant le bouton gauche de la souris (ou du stylet) – Déplacez la souris ou le stylet, vers la droite pour agrandir ou vers la gauche pour diminuer.

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

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

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

Astuce : Vous pouvez faire tourner la zone de visualisation en maintenant la touche "R" enfoncée, ainsi que le bouton gauche de la souris tout en la déplaçant.

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

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

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

Pour en savoir plus sur la fenêtre Navigation, consultez ce tutoriel en ligne : [Navigator & Navigation shortcuts](#).

Fenêtre Couleur



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

Couleur actuelle - Définit la couleur à utiliser.

Couleur secondaire – Définit la couleur secondaire.

Vous pouvez basculer, entre ces deux couleurs en cliquant sur la couleur secondaire.

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

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

H - Teinte (Hue) (0 - 359)

S - Saturation (0 - 255)

L/V - Luminosité/valeur (0 - 255)

ou

R - Rouge (0-255)

G - Vert (Green) (0-255)

B - Bleu (0-255)

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

HSLuv - HSLuv vous permet de définir une couleur dans trois dimensions - Hue, Saturation, Lightness (Teinte, Saturation, Luminosité) - mais contrairement au modèle colorimétrique HSL basé sur le RGB, ce modèle est basé sur l'espace colorimétrique CIELUV et deux couleurs avec la même valeur de luminosité auront une meilleure saturation et une teinte uniforme.

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

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

Pour en savoir plus sur la fenêtre Couleur, consultez ce tutoriel en ligne : [Color panel and sliders](#).

Fenêtre Palettes



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

Couleur actuelle - Définit la couleur en cours.

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

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



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

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

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

 /  - Ajoute ou retire une couleur de la palette.

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

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

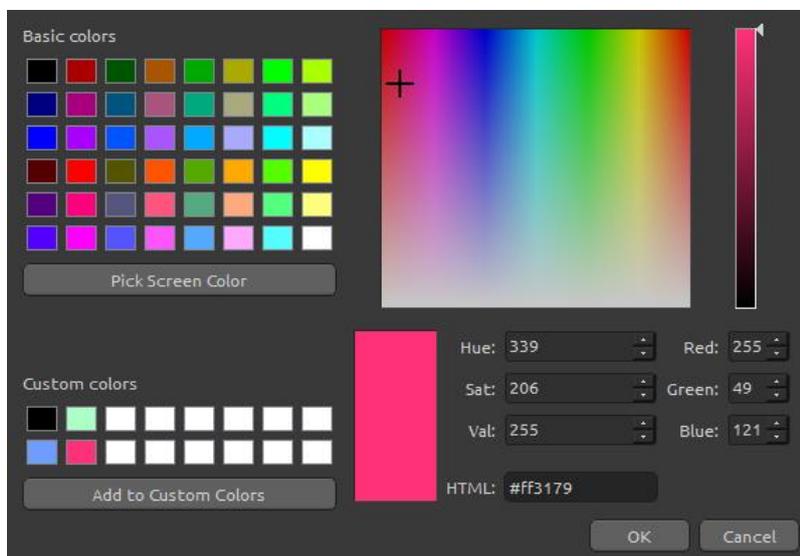
 **Menu de la fenêtre Palettes :**

- **Grandes icônes** - Affichage des palettes agrandies.

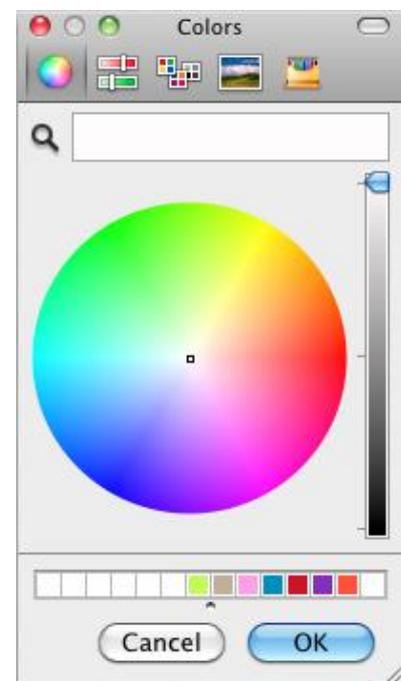
- **Afficher le nom des couleurs** - Affiche le nom des couleurs. Vous pouvez les renommer en double cliquant sur le nom.
- **Créer une palette à partir d'une image** - Crée une palette à partir d'une image. Une nouvelle palette avec 4, 9, 16 ou 25 couleurs sera créée.
- **Créer une palette avec les couleurs précédentes** - Créer une palette à partir des couleurs que vous avez utilisées précédemment.
- **Créer une palette à partir d'un fichier texte** – Créer une palette à partir d'un fichier au format .txt ou .colors. Le format de ce fichier est : deux colonnes séparées par une tabulation : la première colonne indique (en notation hexadécimale), la valeur RGB de la couleur (par exemple #000000 pour le noir) – la seconde colonne contient le nom de la couleur. Si cette colonne est vide, Rebelle affichera la valeur spécifiée dans la première colonne.
- **Fermer** - Fermeture de la fenêtre Palettes. Vous pouvez la rouvrir depuis le menu Fenêtres.

Palette des couleurs du système

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



Palette couleurs pour système Windows



Palette couleurs pour système Mac OS

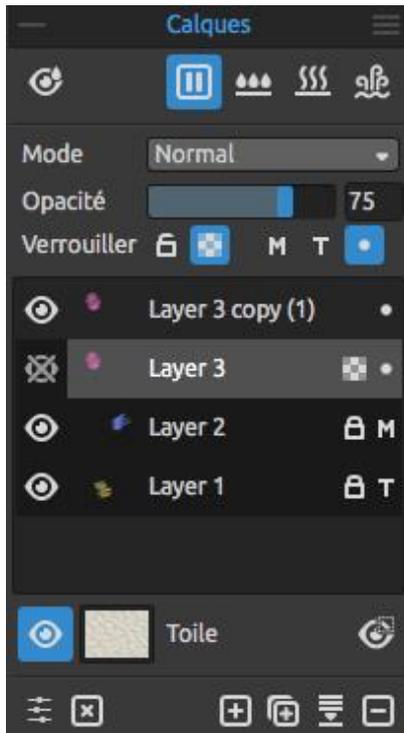
Pour les utilisateurs Windows :

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

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

Pour en savoir plus sur la fenêtre Palette, consultez ce tutoriel en ligne : [Last used colors & Color sets](#).

Fenêtre Calques



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le calque de traçage est verrouillé par défaut.

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

M Calque Masque fluide – Verrouille les pixels opaques du calque sélectionné. Ce calque servira de masque et sera identifié par la lettre 'M'. Lorsque vous peignez sur le calque

"concerné" ● tous les pixels seront masquéé par le calque 'Masque fluide'. C'est une façon simple et rapide de coloriser des dessins.

Vous pouvez prendre d'autres calques en considération, en cliquant sur le point ● situé à la droite du calque.

Plus d'information sur l'utilisation des masques dans le chapitre Utilisation des masques.

T Calque de traçage – Définit le calque contenant l'image comme un calque contenant le dessin, les couleurs étant dans un autre calque. Un calque de traçage sera identifié avec la lettre 'T'. Ce calque peut servir de guide pour votre travail – ce peut être un dessin ou une photo.

● **Calque concerné** - Définit le calque qui sera influence par le calque de traçage ou le calque Masque fluide. Vous pouvez facilement active ou désactiver cette fonctions pour les différents calques.

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

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

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

Utiliser des bords ébarbés – Choisir si vous voulez appliquer des bords ébarbés aux papiers utilisés (les papiers avec des bords ébarbés sont identifiés par l'icône ).

Obtenir plus de papiers... - Cliquez pour être rediriger vers notre site Internet pour choisir des papiers supplémentaires.

 /  - **Importe** ou **supprime** la toile sélectionnée de la liste.

Couleur de la toile – Sélectionner une couleur de toile personnalisée par l'intermédiaire de la palette système.

Liste des couleurs de toiles – Sélectionner à partir d'une liste de couleurs. Chaque papier a une couleur par défaut. Elle apparaît en tête de liste et est identifiée par 'Couleur par défaut'.

 /  - **Ajoute** ou **supprime** des couleurs de la palette.

Cliquer sur **OK** pour appliquer les modifications ou sur **Cancel** pour les ignorer.

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

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

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

 **Réglages visuels** - Ouvre ou ferme la fenêtre Réglages visuels.

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

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

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

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

 **Supprimer le calque** - Supprime un ou plusieurs calques.

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

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

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

 **Menu de la Fenêtre Calques** - **Ferme** la fenêtre. Vous pourrez la ré-ouvrir à partir du menu Fenêtres.

Pour en savoir plus sur les calques, consultez ce tutoriel en ligne: [Layers](#).

Fenêtre Inclinaison



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

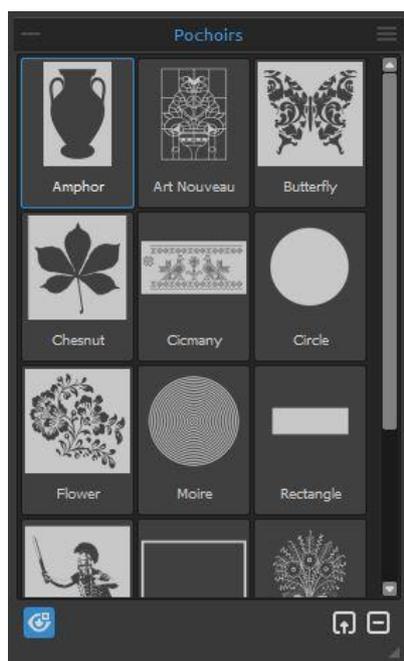
NOTE: La vitesse à laquelle la peinture se répand dépend de l'angle d'inclinaison de la toile, de la quantité d'eau et de couleur sur la peinture.

☰ Menu de la Fenêtre Inclinaison

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

Pour en savoir plus sur la fenêtre Inclinaison, consultez ce tutoriel en ligne: [Tilt & Blow tool](#).

Fenêtre Pochoirs



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

Groupe de pochoirs – Vous pouvez créer des groupes de pochoirs à partir du menu Pochoirs -> Ajouter le groupe ou en cliquant sur le bouton droit de la souris dans la fenêtre Pochoirs -> Ajouter le groupe. Vous pouvez renommer le groupe en double cliquant sur son nom, puis en entrant le nouveau nom et en cliquant sur Entrée.

Vous pouvez cacher le groupe en cliquant une fois sur le bouton gauche de la souris.

Enfin, vous pouvez supprimer le groupe à partir du menu Pochoirs -> Supprimer le groupe.

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

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

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

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

 **Menu de la Fenêtre Pochoirs :**

- **Grandes icônes** - Affiche les pochoirs sous forme de grandes vignettes.
- **Créer un pochoir à partir d'une image** - Crée un pochoir à partir d'une image. Après avoir sélectionné le fichier, le pochoir est automatiquement créé et ajouté à la liste des pochoirs.
- **Créer un pochoir à partir du calque (alpha)** – Crée un pochoir à partir des pixels de la couche alpha du calque en cours.
- **Créer un pochoir à partir du calque (image)** – Crée un pochoir à partir de l'image du calque en cours.
- **Créer un pochoir à partir de la sélection** - Crée un pochoir à partir de la sélection en cours.
- **Ajouter le groupe** – Ajoute un nouveau groupe de pochoirs.
- **Supprimer le groupe** – Supprime le groupe de pochoirs actif.

- **Garder les Pochoirs actifs s'ils sont cachés** - Les pochoirs placés sur la toile restent actifs même s'ils sont cachés.
- **Supprimer tous les pochoirs** - Supprime tous les pochoirs actifs de la toile.
- **Fermer** - Fermeture de la Fenêtre. Vous pouvez la rouvrir depuis le menu Fenêtres.

Astuce : vous pouvez "tirer-lâcher" (drag&drop) des pochoirs dans la fenêtre Pochoirs, soit depuis votre disque, soit depuis le navigateur Internet.

Comment utiliser les pochoirs

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



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

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

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

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

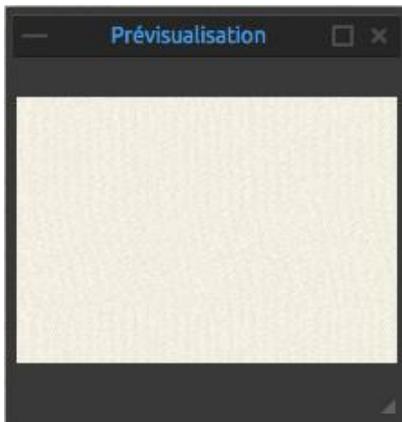
Menu Pochoirs:

- **Inverser** le pochoir pour permuter les zones où la couleur peut être appliquée.
- **Miroir horizontal** - Bascule le pochoir horizontalement.
- **Miroir vertical** - Bascule le pochoir verticalement.
- **Bord** – Crée un cadre virtuel autour du pochoir pour éviter de peindre à l'extérieur.
- **Étendre** – Démultiplie le pochoir pour couvrir la totalité de la toile.
- **Verrouiller les proportions** – Activez cette option si vous souhaitez conserver les proportions en cas de redimensionnement.
- **Verrouiller** - Verrouille le pochoir pour empêcher toute modification (déplacement, rotation ou homothétie).
- **Supprimer** - Supprime le pochoir de la toile (*Raccourci : Retour arrière*).

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

Pour en savoir plus sur les pochoirs, consultez ce tutoriel en ligne : [Stencils](#) & [Stencils Improvements](#).

Fenêtre de Prévisualisation



Vous permet de pré visualiser la toile en cours dans une fenêtre dédiée.

Vous pouvez ouvrir cette fenêtre depuis le menu Fenêtres ou en utilisant le raccourci *Ctrl+E* .

Redimensionnez ensuite cette fenêtre et positionnez-la sur l'espace de travail. Vous pouvez également l'afficher en plein écran et la déplacer sur un second moniteur pour avoir en permanence une vue de votre travail.

Fenêtre Image de référence



Chargement d'une image de référence qui vous servira de guide pour votre travail.

Ouvrez la fenêtre Image de référence à partir du menu Fenêtres ou en utilisant le raccourci *Ctrl+R* .

Redimensionnez la fenêtre et positionnez-la sur votre espace de travail. Vous pouvez afficher cette fenêtre en mode plein écran et l'amener sur un second moniteur.

Zoom Vous pouvez agrandir l'image de référence en cliquant simultanément sur la touche *Z* et le bouton gauche de la souris ou les touches *Ctrl + Espace* et le bouton gauche de la souris.

Déplacez l'image de référence en utilisant le bouton droit de la souris ou en combinant la touche *Espace* et le bouton gauche de la souris.

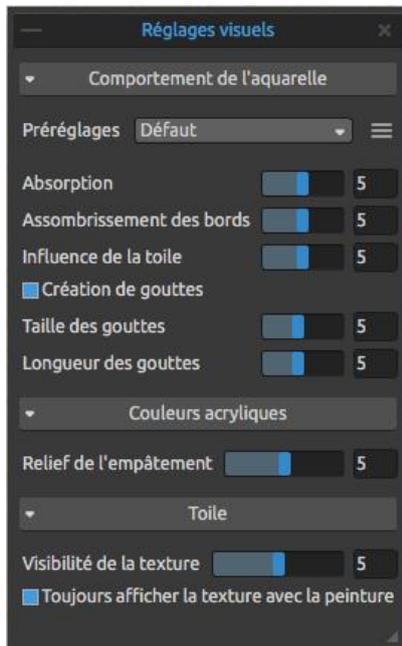
☰ Menu de la fenêtre Image de référence :

- **Ouvrir** - Ouvre une image dans le format .jpg, .png, .bmp ou .tif.
- **Supprimer** - Supprime l'image de référence de la fenêtre.
- **Niveaux de gris** - Affiche l'image de référence en niveaux de gris.
- **Fermer** - Ferme la fenêtre. Vous pouvez la rouvrir depuis le menu Fenêtres.

Astuce : Vous pouvez "tirer-déposer" (drag&drop) des images vers la fenêtre Image de référence, soit à partir de votre disque, soit depuis votre navigateur Internet.

Pour en savoir plus sur la prévisualisation et l'image de référence, consultez ce tutoriel en ligne : [Preview & Reference panel](#).

Fenêtre Réglages visuels



Vous permet de définir les réglages pour l'utilisation de l'aquarelle, les couleurs acryliques et la toile.

Ouvrez la fenêtre Réglages visuels soit à partir du menu Fenêtres ou cliquez sur le bouton  dans la fenêtre Calques.

Aquarelle

Préréglages – Choisissez parmi Défaut, Pressage à chaud, Pressage à froid, Brut ou Japonais pour simuler le comportement de l'aquarelle sur différents types de papier.

Pressage à chaud – Les papiers pressés à chaud présentent une surface ferme et lisse et une texture

régulière. Il offre un fini élégant et convient pour la presse. Le papier **pressé à froid** est le plus universel et le plus populaire. Sa surface légèrement rugueuse convient pour les travaux nécessitant des détails et des lavis. Lorsque vous glissez votre pinceau sur sa surface, une partie de la peinture y reste mais en ignorant le relief de la texture et en y laissant des zones blanches. Cela produit des coups de pinceaux très structurés.

Le papier brouillon (brut) possède une texture très marquée qui s'adapte bien aux lavis et aux coups de pinceaux expressifs qui apporteront beaucoup de caractère et d'émotion à votre travail. Vous pouvez également utiliser du papier **japonais**, des toiles ou d'autres matériaux. Aucun type de papier n'est meilleur qu'un autre et tout dépend de votre technique ou de ce que vous voulez exprimer.

Astuce: Obtenez plus de papiers sur notre site web: [Rebelle papers](#).

Absorption - Définit le pouvoir d'absorption du papier (0-10). Il indique la rapidité avec laquelle le papier peut absorber l'eau. Lorsque ce paramètre est à 0, la durée de diffusion sera plus longue.

Assombrissement des bords - Définit comment les bords de l'aquarelle s'assombriront en séchant. (Valeur de 0 à 10). Une valeur de 0 indique les bords ne s'assombriront pas.

Influence de la toile - Indique comment la texture de la toile influencera les lavis (0-10). Avec la valeur maximale, la texture sera plus visible.

Création de gouttes - Indique si des gouttes doivent se former

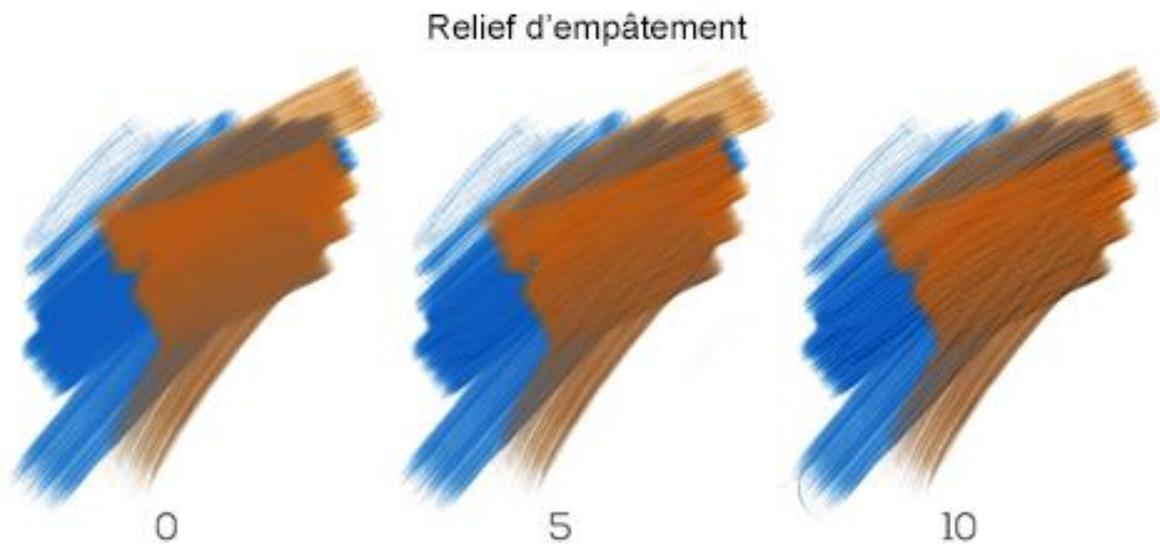
Taille des gouttes - Taille des gouttes (1-10).

Longueur de gouttes - Longueur des gouttes (1-10).

☰ **Menu des préréglages** - Réinitialiser les paramètres du papier sélectionné ou Sauvegarder comme préréglage "Personnalisé".

Acrylique

Relief de l'empâtement - Définit la visibilité de la structure des coups de pinceau (1-10):



Toile

Visibilité de la texture - Permet de contrôler la visibilité de la texture de la toile (0 - 10).

Toujours afficher la texture avec la peinture – Indique si la texture de la toile doit être visible dans la peinture, même si la toile est cache.

Pour en savoir plus sur la fenêtre des réglages visuels, consultez ces tutoriels en ligne: [Introducing the Visual Settings Panel](#) et [Understanding Visual Settings Parameters](#).

La barre de menus

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

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

Calques - Opérations concernant les calques

Filtre – Contient des informations relatives aux réglages des couleurs.

Affichage - Aspect de la fenêtre de travail.

Fenêtres - Affichage des différentes fenêtres.

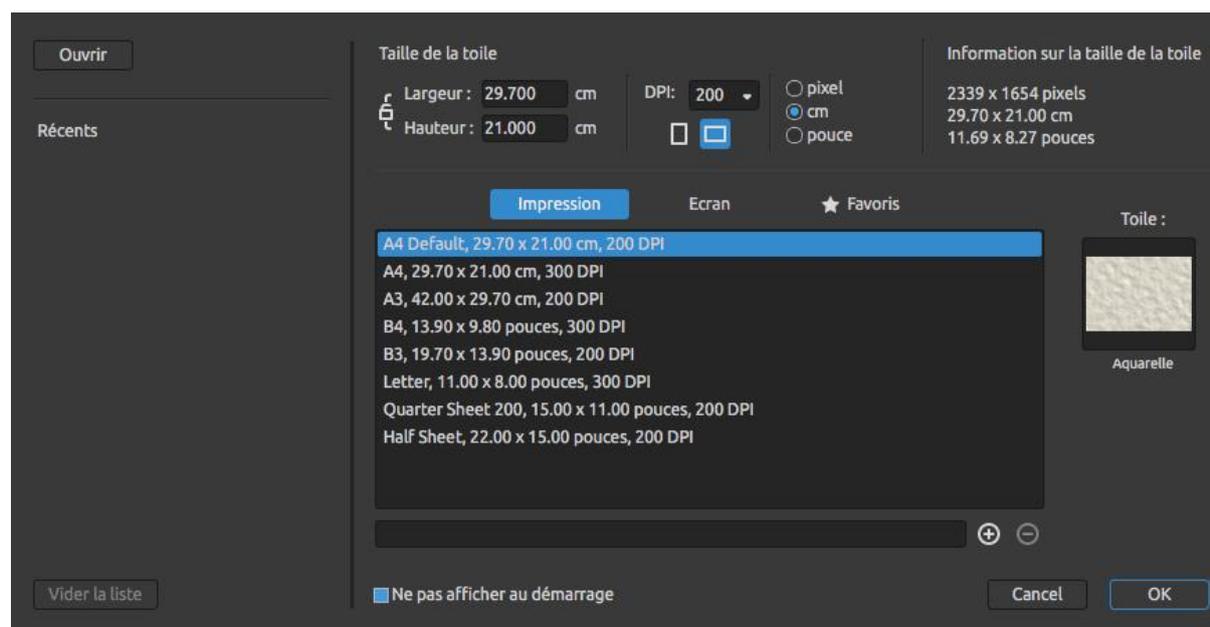
Communauté – Contient des liens vers le forum, la galerie, le compte utilisateur et la publication.

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

Menu Fichier

Le menu Fichier vous permet de gérer votre travail.

Nouveau... - Ouverture d'une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier les caractéristiques d'un nouveau dessin, d'ouvrir vos travaux récents ou d'ouvrir des images. Vous pouvez définir la largeur et la hauteur de la nouvelle toile en pixels, choisir de verrouiller ses proportions, définir son orientation (paysage ou portrait), définir la texture et la couleur de la toile, ainsi que son échelle (plus d'informations dans le chapitre Utilisation des toiles):



Vous pouvez **ouvrir** toute image au format .reb, .psd, .png, .jpg, .bmp ou .tif par l'intermédiaire du bouton "Ouvrir..." .

Vos **travaux récents** sont listés dans la partie gauche de la boîte de dialogue "Nouvelle image". Cliquez sur le nom du travail que vous voulez ouvrir. Pour vider cette liste, cliquez sur le bouton "Vider la liste".

Pour créer une **nouvelle image**, vous pouvez définir ses dimensions en pixels, centimètres ou pouces, en même temps que sa résolution (DPI). En fonction de la valeur DPI ("Dots Per Inch" ou pixels par pouce), la taille de l'image sera automatiquement calculée en centimètres et en pouces.

Vous pouvez également choisir des tailles prédéfinies de toiles pour l'**impression** ou pour l'**écran** et ajouter ou supprimer des préréglages en utilisant les boutons  /  .
Sauvegardez les préréglages que vous utilisez souvent comme '**Favoris**' en les marquant avec une étoile ★.



Verrouiller les proportions – Cliquez sur ce bouton pour verrouiller les proportions.

Quand il est affiché en surbrillance, les proportions sont verrouillées.



- Bascule en mode portrait.



- bascule en mode paysage.

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

Après avoir cliqué sur une prévisualisation de la texture, une nouvelle fenêtre est affichée avec une sélection de préréglages.

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

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

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

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

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

Importer l'Image... - Importe un fichier image au format .psd, .png, .jpg, .bmp ou .tif comme un nouveau calque.

Importer les ressources... - Importe les papiers et les autres ressources disponibles sur le site Internet.

Astuce : Rebelle sauvegarde automatiquement le travail en cours. Lorsque cette sauvegarde a lieu, une icône  est affichée dans le coin supérieur gauche de la toile et près du curseur. Vous pouvez défier la fréquence des sauvegardes ou désactiver cette fonction dans le menu Préférences -> Général -> Sauvegarde automatique.

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

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

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

Menu Éditer

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

Rétablir - Rétablit la dernière opération que vous avez annulée.

NOTE: Si vous ne pouvez pas revenir en arrière, vérifiez la valeur maximale de mémoire allouée dans Préférences -> Général -> Mémoire. Augmentez sa valeur.

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

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

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

Taille de l'image... - Permet de redimensionner la toile et l'image.

Taille de la toile... - Permet de redimensionner la toile.

Tout sélectionner - Sélectionne tout le contenu du calque.

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

Inverser la sélection - Inverse la sélection en cours.

Outil Règle - Active la règle sur la toile.

Outil Perspective - Active la perspective sur la toile.

Vous trouverez plus d'information sur les outils Règle et Perspective dans le chapitre "Utiliser la Règle et la Perspective".

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

Raccourcis clavier – Permet d'ouvrir et de modifier les raccourcis clavier.

Menu Calques

Nouveau calque - Ajout d'un nouveau calque.

Dupliquer les calques - Duplique un ou plusieurs calques.

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

Supprimer les calques - Supprime un ou plusieurs calques.

Afficher le calque - Affiche ou cache un calque.

Calque “Masque fluide” – Définit le calque actif comme calque “Masque fluide” (la lettre M apparaîtra dans ce calque). La peinture sur ce calque créera une zone de masquage sur chaque calque concerné.



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

- ce peut être une image ou une photo.

Calque concerné – Permet de définir un calque comme “concerné” par un calque de masquage ou de traçage. Vous pouvez très facilement active ou désactiver cette fonction.

Transformer le calque - Pour déplacer et redimensionner le calque sélectionné (*raccourci Ctrl+T*).

Effacer le calque - Supprime tout ce qui a été dessiné sur le calque (*raccourci Suppr*).

Menu Filtre

Luminosité / Contraste... - Permet de régler la luminosité et le contraste d'un calque ou d'une sélection.

Pour en savoir plus sur les réglages de luminosité et de contraste, consultez ce tutoriel en ligne : [Filters: Brightness/Contrast](#).

Teinte / Saturation... - Permet de régler la teinte, la saturation et la luminosité des couleurs dans un calque ou une sélection.

Balance de couleurs... - Permet de régler le rendu chromatique dans un calque ou une sélection.

Déplacez un curseur pour une couleur à laquelle vous souhaitez donner plus ou moins d'importance. Les valeurs s'échelonnent de -100 à +100.

Choisissez entre 'Ombres', 'Tons moyens' ou 'Hautes lumières' pour préciser les zones sur lesquelles vous voulez appliquer les changements.

Sélectionnez 'Conserver la luminosité' pour éviter de modifier la luminosité pendant la modification des couleurs. Cette option permet de conserver l'équilibre des tonalités.

Filtre couleur... - Applique un filtre de couleur sur un calque ou une sélection. Choisissez une couleur dans la palette système. Pour régler l'intensité de la couleur appliqué à l'image, utilisez le curseur 'Force' - une valeur élevée apportera une modification importante.

Activez 'Conserver la luminosité' pour éviter de modifier la luminosité pendant le changement de couleur. Cette option conserve l'équilibre des tonalités.

Coloriser... - Colorise le calque avec le curseur Teinte, Saturation, Luminosité.

Pour en savoir plus sur les paramètres teinte, saturation, balance de couleurs, filtre et colorization, consultez ce tutoriel en ligne : [Filters: Color Modifiers](#).

Désaturer... - Convertit toutes les couleurs en une sélection de niveaux de gris. Les couleurs du calque sont toujours au format RGB avec trois composants. Choisissez des valeurs de gris basées sur 'Luminosité' ou 'Moyenne'. Cochez la case 'Prévisualisation' pour voir les modifications en temps réel.

Pour en savoir plus sur les réglages de désaturation, consultez ce tutoriel en ligne : [Filters: Desaturate](#).

Inverser – Inverse toutes les couleurs et la luminosité dans un calque ou une sélection.

NOTE: Lorsque vous réglez les filtres, la diffusion sera mise en pause pour le calque actif.

Blanc vers Alpha – Convertit la couleur blanche du calque actif en couche Alpha.

Noir vers Alpha – Convertit la couleur noire du calque actif en couche Alpha.

Astuce : Importez un travail au trait sur fond blanc. Appliquez le filtre " Blanc vers Alpha". L'arrière-plan deviendra transparent mais le dessin restera. Vous pouvez alors créer un masque à partir de ce dessin et le coloriser sur un calque séparé.

Pour en savoir plus sur les réglages Blanc vers Alpha et Noir vers Alpha, consultez ce tutoriel en ligne : [Filters: Invert and White/Black to Alpha](#).

Menu Affichage

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

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

Zoom 100% - Réinitialise l'affichage à 100%.

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

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

Niveaux de gris - Affichage en mode niveaux de gris.

Afficher le curseur - Affiche ou cache le curseur.

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

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

Menu Fenêtres

Outils - Affiche ou cache la fenêtre Outils.

Propriétés - Affiche ou cache la fenêtre Propriétés.

Couleur - Affiche ou cache la fenêtre Couleur.

Palettes - Affiche ou cache la fenêtre Palettes.

Inclinaison - Affiche ou cache la fenêtre Inclinaison.

Navigation - Affiche ou cache la fenêtre Navigation.

Calques - Affiche ou cache la fenêtre Calques.

Pochoirs - Affiche ou cache la fenêtre Pochoirs.

Prévisualisation - Affiche ou cache la fenêtre Prévisualisation.

Image de référence Image - Affiche ou cache la fenêtre Image de référence.

Générateur de pinceaux - Affiche ou cache la fenêtre Générateur de pinceaux.

Réglages visuels - Affiche ou cache la fenêtre Réglages visuels

Afficher les fenêtres - Affiche ou cache les fenêtres pour donner plus de place à la fenêtre de travail (*raccourci : Tab*).

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

Importer une disposition – Importe une disposition de fenêtre précédemment sauvegardée par l'utilisateur.

Exporter cette disposition – Sauvegarde une disposition de fenêtres personnalisée.

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

Menu Communauté

Forum - Visitez le forum d'Escape Motions pour consulter les FAQs, trouver des informations utiles, rejoindre des discussions concernant le logiciel, recevoir des astuces, partager vos impressions....

Galerie - Explorez la galerie et enregistrez-y vos oeuvres.

Mon compte - Accédez à votre compte personnel où vous pourrez enregistrer vos travaux, gérer votre profil, modifier votre mot de passe ou télécharger votre logiciel et vos ressources.

Publication... - Publiez vos oeuvres dans la galerie. Entrez son nom et éventuellement une description et des mots-clés.

Menu Aide

Aide - Ouverture du présent manuel.

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

Bravo - Pour nous dire que vous appréciez Rebelle 3...

Suggestion - Si vous avez une idée d'amélioration de Rebelle 3...

Problème - Si vous avez rencontré un problème de fonctionnement de Rebelle 3...

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

Type de commentaire :

Bravo Suggestion Problème

E-mail :

email@email.com

Message :

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

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

Tutoriels vidéo - Visitez Escape Motions sur Youtube pour consulter les nombreux tutoriels video.

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

Langue - Choisissez la langue de l'interface utilisateur, puis redémarrez Rebelle 3 pour la prendre en compte.

Afficher bibliothèque fichiers- Affiche le répertoire de sauvegarde des pinceaux, des toiles, des couleurs, des pochoirs et des autres éléments de Rebelle 3.

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

Préférences

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

Préférences générales

Écran de démarrage - Ne pas afficher la zone "Nouvelle toile" au démarra – Cochez cette case si vous ne souhaitez pas afficher cette boîte de dialogue à chaque lancement de Rebelle.

Interface - Définit le rapport d'agrandissement de l'interface utilisateur (70-200%). La valeur par défaut est 100%.

Toile - Zoom sur le curseur - Cochez cette option si vous voulez zoomer sur le curseur plutôt que sur le centre de la toile.

Options Jpeg - Définit la qualité des images Jpeg (0-100). Plus cette valeur est élevée, meilleure sera la qualité, mais plus la taille du fichier sera importante.

Réglage de la sensibilité - Définit la sensibilité pour la souris ou la tablette (1-100) - Plus cette valeur sera élevée, plus Rebelle 2 sera sensible à la pression lors des déplacements.

Mémoire - Définit la taille mémoire maximale que Rebelle peut utiliser.

Langue - Définit la langue utilisée pour l'interface utilisateur. Choisissez si les langues peuvent être mises à jour automatiquement.

Sauvegarde automatique - Active la fonction de sauvegarde automatique qui enregistrera automatiquement votre travail. Définissez l'intervalle de temps (en minutes) entre deux sauvegardes. Vous trouverez vos sauvegardes par le menu Aide -> Afficher bibliothèques fichiers -> Sauvegarde automatique.

Préférences Outils

Curseur de peinture - Permet de choisir l'aspect du curseur utilisé pour peindre. Vous pouvez choisir entre les formes suivantes : cercle, cercle avec direction, cercle avec réticule et réticule seul.

- Définit une couleur personnalisée pour le pinceau en mode redimensionnement.

Pinceaux - Sélectionner le dernier pinceau après choix de la couleur - Activez cette option si vous souhaitez utiliser le dernier pinceau après le choix d'une couleur.

- Affiche le calque humide lors de l'utilisation de l'outil Eau ou Sec. Activez cette option si vous voulez que les outils Eau et Sec activent automatiquement le mode « Afficher les zones humides ».

- Toujours utiliser “Inclinaison du pinceau / Rotation” plutôt que “Suivre la trajectoire” dans le Générateur de pinceaux. Activez cette option pour que la forme du pinceau suive l’inclinaison ou la rotation du pinceau, même si « Suivre la trajectoire » est activée.

Moteur de pinceaux – Définit le type de moteur de pinceaux utilisé CPU ou GPU (en cours de tests). Si vous disposez d’une carte graphique dédiée, vous pouvez forcer Rebelles à fonctionner en GPU – mais ce mode est encore instable et peut « planter » à tout moment car il est encore en cours de tests.

Mouvement linéaire de la souris - Définit la puissance de la souris ‘passive’ (0-10). Plus cette valeur est élevée, plus les lignes que vous dessinerez seront adoucies.

Accéléromètre - Définit la sensibilité de l'accéléromètre (1-10) - Plus cette valeur sera élevée, plus la tablette sera sensible à l'inclinaison et plus l'eau s'écoulera rapidement.

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

Préférences Couleur

Taille – Définit la taille moyenne du tracé (1 pixel, 3x3 pixels, 5x5 pixels).

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

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

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

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

Sélection – Définit la couleur de la sélection et son opacité (1-100).

Préférences Tablette

Options de la tablette - Choisissez si votre tablette (Wacom WinTab ou Microsoft Ink) utilisera la position de la souris ou du stylet. Vous devrez redémarrer Rebelles 3 pour prendre en charge ce choix.

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

- Utilisez deux doigts pour faire tourner la toile – Si cette fonction est désactivée, vous ne pourrez pas le faire. Mais vous pourrez toujours déplacer et redimensionner la toile.

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

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

Préférences Clavier

Vous permet de définir des raccourcis personnalisés.

Cliquez sur **Défaut** pour réinitialiser le raccourci ou sur [x] pour le supprimer.

Pour **ajouter** des raccourcis, cliquez sur le bouton [+] .

Menu des raccourcis clavier:

- **Importer les raccourcis** – Ouvre un ensemble de raccourcis précédemment sauvegardés.
- **Exporter les raccourcis** – Sauvegarde le jeu de raccourcis actuels sous forme de fichier .xml
- **Tout réinitialiser** – Réinitialise les raccourcis à leurs valeurs par défaut.

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

Commencer à peindre

Options de flux de travail

Commencer une nouvelle peinture avec une toile vierge

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

Commencer avec une photo ou une image utilisée comme référence

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

Vous pouvez importer un dessin préalablement digitalisé ou créé dans un autre logiciel de dessin, si son format est .png, .jpg, .bmp ou .tif. Il vous suffit de cliquer sur le menu Fichier -> Importer.

Vous pouvez aussi déplacer une image d'une autre application ou de votre navigateur Internet en l'amenant dans Rebelle comme un nouveau calque.

Travailler avec l'eau

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

Non seulement les couleurs appliquées peuvent être humides, mais avec le bouton **'Humidifier le calque'**  (dans la fenêtre Calques) vous pouvez humidifier l'ensemble du calque. La manière dont la peinture est mélangée et séchée dépend de l'eau et de l'humidité de la toile.

Pour voir si une peinture est "humide", cliquez sur le bouton **'Afficher les zones humides'** . Une couleur bleue claire (par défaut) est affichée pour matérialiser l'humidité de la toile et de la peinture - plus il y aura d'eau, plus cette couleur sera foncée.



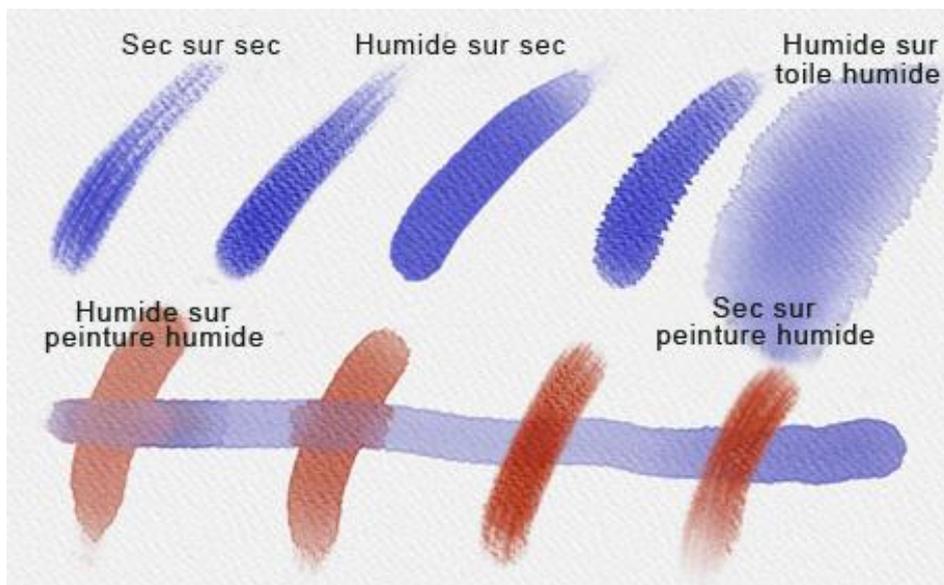
Pour accélérer le processus de peinture, nous avons défini deux fonctions:

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

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

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

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



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

Option de traçage

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

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

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

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

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

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

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

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

Utiliser les sélections

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

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

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

Peindre dans une sélection

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

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

Transformer une sélection

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

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

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

Couper, Copier et Coller une sélection

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

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

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

Tout sélectionner / Tout désélectionner

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

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

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

Inverser une sélection

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

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

Créer un pochoir à partir d'une sélection

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

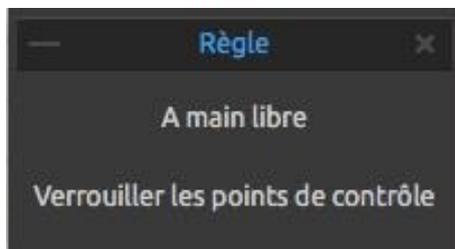
Utilisation des outils Règle et Perspective

Ligne droite avec la touche Maj

La façon la plus simple de dessiner une ligne droite dans Rebelle 3 est de maintenir enfoncée la touche *Maj* en même temps qu'un outil de dessin. L'appui sur la touche *Maj* définit une extrémité de la ligne. Définissez ensuite la seconde extrémité, cliquez sur le bouton de la souris ou sur le crayon et tracez la ligne entre ces deux points.

L'outil se verrouille horizontalement et verticalement sur la position s'il est à proximité de l'angle droit – pour désactiver cette option, maintenez enfoncées les touches *Maj + Ctrl*.

Outil Règle



Activez l'outil Règle depuis le menu Éditer ou en utilisant

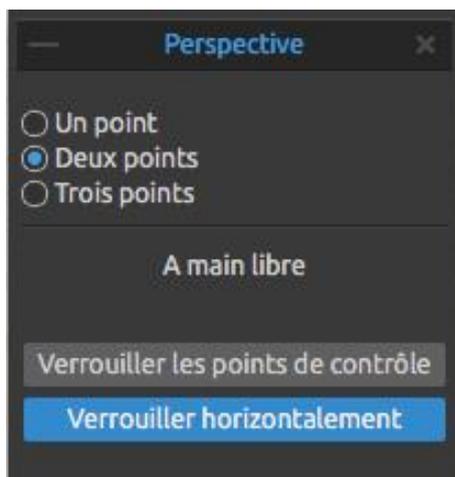
Maj + R.

L'outil règle est composé de trois points de contrôle. Positionnez la règle sur la toile en cliquant et déplaçant le point de contrôle central, sans changer l'angle.

A main levée – Activer cette fonction pour donner aux lignes droites un aspect naturel.

Verrouiller les points de contrôle – Pour éviter de déplacer accidentellement les points.

Outil Perspective



Activez l'outil Perspective depuis le menu Éditer ou en utilisant *Maj + P*.

Choisissez une perspective à **un, deux ou trois points**.

A main levée – Activer cette fonction pour donner aux lignes droites un aspect naturel.

Verrouiller les points de contrôle – Verrouille les points de contrôle pour éviter de les déplacer accidentellement.

Verrouiller horizontalement – Verrouille la perspective horizontalement.

Pour en savoir plus sur les lignes droites et les outils Règle et Perspective, consultez ces tutoriels en ligne : [Drawing straight lines & Ruler panel](#), [Perspective panel](#) and [One, Two and Three-Point Perspective](#).

Utilisation des masques

Rebelle dispose de plusieurs options pour créer des masques sur un calque : les pochoirs, les sélections et le masque fluide.

Pochoirs – les pochoirs sont utilisés pour placer une forme particulière sur la toile. Ils fonctionnent comme une fine feuille de plastique où sont découpés des lettres ou des motifs. La peinture ne sera appliquée sur la toile que dans les zones découpées. Rebelle est installé avec quelques pochoirs que vous trouverez dans la fenêtre Pochoirs. Vous pouvez créer vos propres pochoirs à partir d'une image, d'un calque ou d'une sélection, par l'intermédiaire du menu de la fenêtre Pochoirs.

Sélections – Les sélections sont des outils de masquage très simples qui vous permettent de verrouiller les endroits de la toile que vous pouvez protéger. Lorsqu'une zone est sélectionnée, vous ne pouvez travailler que sur cette zone. Par exemple, si vous sélectionnez une partie de la toile et que vous peignez, la peinture ne sera déposée qu'à l'intérieur de la sélection. Vous pouvez également peindre une sélection « à main levée » et créer un pochoir par l'intermédiaire du menu de Pochoirs -> Créer un pochoir à partir de la sélection. Le nouveau pochoir sera automatiquement ajouté à votre liste de pochoirs.

Calque « Masque fluide » dans la fenêtre Calques – Utilisez le « masque fluide » pour verrouiller les pixels sombres du calque actif. Ce calque servira de masque et sera identifié par la lettre "M". Lorsque vous peindrez sur un calque « concerné » (.), tous les pixels seront masqués par le masque fluide. C'est un moyen facile de colorier rapidement des dessins. Vous pouvez sélectionner d'autres calques, en cliquant sur le point situé à droite du calque, et les rendre « concernés » pour y appliquer le masque fluide.

Astuce : Le calque « Masque fluide » est très utile pour colorier des images. Par exemple, dessinez ou importez une image « au trait » (uniquement Noir & Blanc) dans le calque 1. Vous pouvez utiliser le filtre « Blanc vers Alpha » du menu Filtres si l'image ne possède pas de couche alpha. Ajouter un nouveau Calque 2, définissez Calque 1 comme « calque masque fluide » et Calque 2 comme « masque concerné ». Appliquez « Humidifier le calque » sur le Calque 2 pour qu'il soit complètement humide. Puis peignez avec Aquarelle sur le Calque 2. La peinture diffusera dans l'eau et Calque 1 se comportera comme un masque fluide. Vous pouvez également peindre sur Calque 1 (n'oubliez pas de déverrouiller le calque), puis repeignez sur les bords du masque.

Pour en savoir plus sur les masques et les calques concernés, consultez ce tutoriel en ligne : [Masking fluid layers & Influenced layers](#).

Support Multi-touch

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



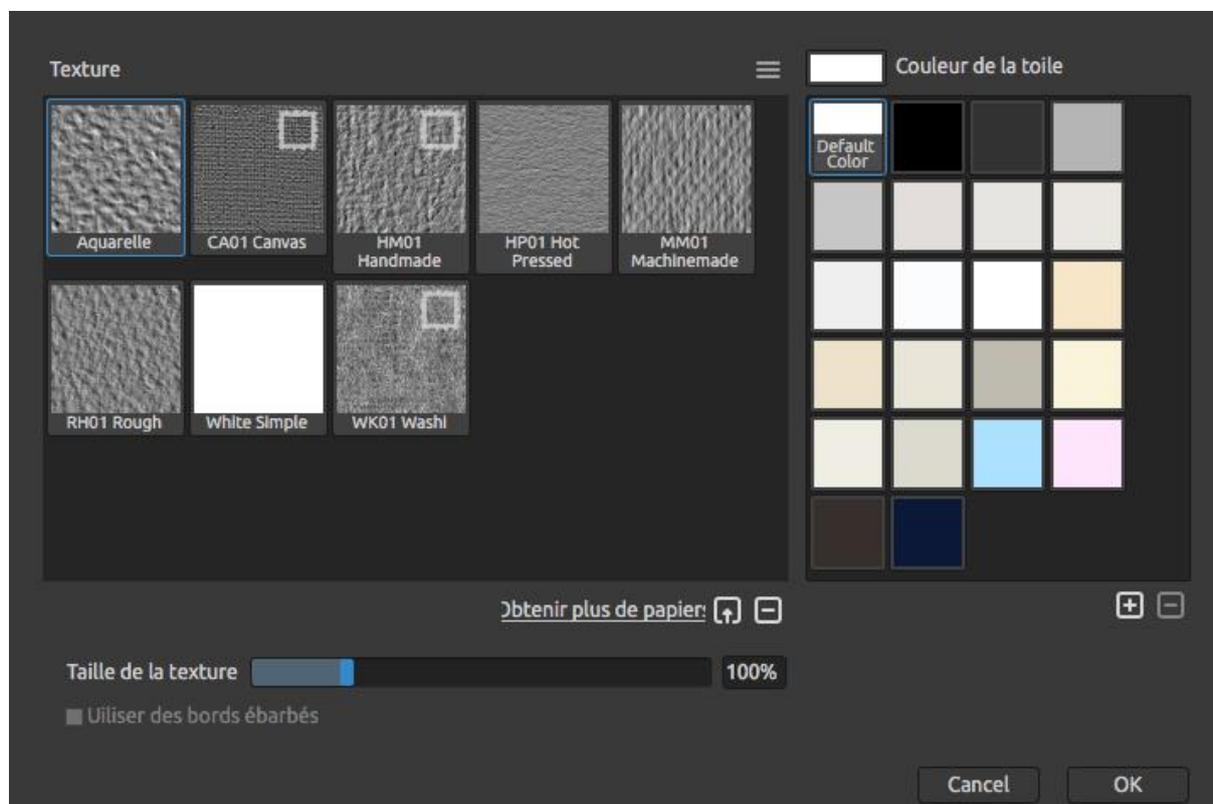
Utilisez *deux doigts* pour **déplacer** et **faire tourner** en leur faisant effectuer un mouvement circulaire tout en les déplaçant sur la tablette. Vous pouvez également agrandir ou réduire l'affichage en les écartant ou en les rapprochant.



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

Utilisation des toiles

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



 /  - Importer ou supprimer une texture de toile.

Obtenir plus de papiers... - Cliquez pour être redirigé vers notre site Internet où vous trouverez davantage de papiers.

Vous pouvez redimensionner la texture en utilisant le curseur **Taille de la texture**.

Utiliser des bords ébarbés – Indiquez si vous voulez ébarber les bords du papier utilisé (les papiers à bords ébarbés sont identifiés par l'icône ).

Pour en savoir plus sur les nouveaux papiers et les bords ébarbés, consultez ce tutoriel en ligne : [New Papers and Deckled Edges](#).

Groupes de texture de toile – Vous pouvez créer un nouveau groupe de textures à partir du menu Texture de toile -> Ajouter un groupe ou en utilisant le clic droit de la souris. Renommez le groupe en cliquant deux fois sur son nom, puis en entrant le nouveau nom et en terminant avec la touche Entrée. Pour cacher le groupe, cliquez sur la flèche à gauche du groupe. Vous pouvez supprimer le groupe sélectionné depuis le menu Texture de toile -> Supprimer le groupe.

Couleur de la toile – Choisissez la couleur de la toile dans la palette système.

Couleur par défaut – Choisissez la couleur par défaut pour le papier sélectionné.

 /  - Ajouter ou supprimer une couleur de toile.

 **Menu de la Texture de toile** - **Ajouter** un nouveau groupe ou **Supprimer** le groupe sélectionné.

NOTE 1: La texture de toile influe sur la manière dont les pinceaux et les outils se comportent lors de la peinture, du mélange, de l'effacement ou de l'utilisation de n'importe quel outil..

NOTE 2 : Les textures de toile sont accessibles par le menu Aide -> Afficher bibliothèques fichiers, où pouvez coller des textures continues à partir du dossier "Papers". Redémarrez Rebelle pour charger les nouvelles toiles.

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

Création, ouverture et sauvegarde de peintures

Création d'une nouvelle peinture

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

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

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

Ouverture d'une peinture

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

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

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

Sauvegarde d'une peinture

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

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

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

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

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

Sauvegarde avec transparence

Vous pouvez sauvegarder votre travail avec un arrière-plan transparent, en cachant le calque Toile qui sert de support à tous les autres calques. Pour cacher la toile, cliquez sur l'Œil voisin de la « Toile » dans la fenêtre Calques. Votre travail peut être sauvegardé en format PNG avec transparence. Si vous souhaitez rendre la texture visible à travers les coups de pinceau, vous pouvez activer "Toujours afficher la texture avec la peinture" dans la fenêtre Réglages visuels :

Always show canvas texture on paint

ON



OFF



Fermeture de l'application

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

Windows

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

Mac OS

- Cliquer sur le menu Rebelle -> Fermer ou
- Cliquer sur le bouton Fermer dans le coin supérieur gauche de l'application ou
- Utiliser un raccourci Cmd+W, Cmd+Q ou Cmd+F4

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

Publication d'une peinture dans une galerie

Vous pouvez publier votre travail dans une galerie en ligne directement à partir de Rebelle ou par le site Internet escapemotions.com/community.

Publication à partir de l'application

A partir du menu **Communauté** -> **Publier**. Entrez le *Nom de l'image*, la *description* et les *mots-clés* et cliquez sur le bouton **Publier**. Votre image sera ajoutée à la galerie depuis votre compte.

Publication depuis le forum

Lors de votre achat de Rebelle, vous avez entré un mot de passe. Il peut être utilisé pour vous connecter à l'espace public Escape Motions. Allez sur escapemotions.com/community, cliquez sur **login**, entrez votre **adresse Email** et votre *mot de passe* pour Rebelle 3.

NOTE: Vous pouvez trouver "Votre ID" dans le menu **Aide** -> **A propos de Rebelle**.

Pour publier votre travail, allez dans **Mon profil** et cliquez sur l'icône **Charger**. Vous pouvez tirer-déposer vos fichiers ou charger les fichiers depuis votre ordinateur. Sélectionnez le fichier que vous voulez publier et cliquez sur le bouton Upload. Quand le chargement est terminé, entrez le *nom de l'image*, les *mots-clés*, la *description* et indiquez le *logiciel* avec lequel il a été réalisé. Pour terminer, cliquez sur **Sauvegarder**.

Modification de votre profil et de vos œuvres dans une galerie

Lorsque vous êtes sur votre profil, cliquez sur le bouton **Édit Profile** – vous pouvez modifier votre nom d'utilisateur, votre nom, votre prénom, le mot de passe, ajouter une petite biographie et ajouter les informations concernant les réseaux sociaux que vous utilisez. Si vous souhaitez supprimer votre compte, cliquez sur "Delete my account" – un email de confirmation vous sera envoyé. Après votre confirmation, votre compte sera supprimé.

Pour charger ou éditer vos travaux, cliquez sur l'onglet **Portfolio**.

Pour accéder aux liens de téléchargement des logiciels que vous avez achetés, utilisez l'onglet **Purchases**.

Raccourcis clavier

	Windows	Mac OS
Nouveau...	Ctrl+N	Cmd+N
Ouvrir...	Ctrl+O	Cmd+O
Sauvegarder	Ctrl+S	Cmd+S
Sauvegarder sous...	Ctrl+Maj+S	Cmd+Maj+S
Enreg. indexé	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S
Importer Image...	Ctrl+Maj+O	Cmd+Maj+O
Préférences	Ctrl+,	Cmd+,
Fermer	Ctrl+W, Ctrl+Q, Ctrl+F4 ou Alt+F4	Cmd+W, Cmd+Q ou Cmd+F4
Annuler	Ctrl+Z	Cmd+Z
Rétablir	Ctrl+Maj+Z	Cmd+Maj+Z
Couper	Ctrl+X	Cmd+X
Copier	Ctrl+C	Cmd+C
Coller	Ctrl+V	Cmd+V
Tout sélectionner	Ctrl+A	Cmd+A
Tout désélectionner	Ctrl+D	Cmd+D
Inverser la sélection	Ctrl+Maj+I	Cmd+Maj+I
Outil Règle	Maj+R	Maj+R
Outil Perspective	Maj+P	Maj+P
Tracer ligne droite	Maj	Maj
Ligne droite (sans verrou)	Maj + Ctrl	Maj + Cmd
Copier pré-réglage pinceau	Ctrl+Maj+C	Cmd+Maj+C
Coller pré-réglage pinceau	Ctrl+Maj+V	Cmd+Maj+V
Pinceaux	B	B
Gomme	E	E
Fusion	N	N
Flou	S	S
Eau	W	W
Sec	D	D
Dispersion	Maj ou O	Maj ou O
Pipette	Alt ou I	Alt ou I
Transformation	T ou Ctrl+T	T ou Cmd+T
Sélection	M	M
Taille image	Ctrl+Alt+I	Cmd+Alt+I
Taille toile	Ctrl+Alt+C	Cmd+Alt+C
Verrouillage proportions	Maj	Maj
Échelle sur le centre	Alt	Alt

Verr. rotation à 45 deg. Mélanger	Maj X	Maj X
Affichage humide	H	H
Séchage rapide	F	F
Peindre	B	B
Augm. Taille pinceau]]
Dimin. Taille pinceau	[[
Redimensionner pinceau	Ctrl	Cmd
Vers le haut	Haut	Haut
Vers le bas	Bas	Bas
Vers la gauche	Gauche	Gauche
Vers la droite	Droite	Droite
Vers le haut 10x	Maj + Haut	Maj + Haut
Vers le bas 10x	Maj +Bas	Maj + Bas
Vers la gauche 10x	Maj + Gauche	Maj + Gauche
Vers la droite 10x	Maj + Droite	Maj + Droite
Sélection rectangle	7	7
Sélection ellipse	8	8
Sélection polygonale	9	9
Remonter le calque	Ctrl + [Cmd + [
Descendre le calque	Ctrl +]	Cmd +]
Sélect. calque précédent	Alt + [Alt + [
Sélect. Calque suivant	Alt +]	Alt +]
Vider le calque	Del	Del
Augmenter de 1	Haut	Haut
Diminuer de 1	Bas	Bas
Augmenter de 10	Pg Haut	Pg Haut
Diminuer de 10	Pg Bas	Pg Bas
Ouvrir dialogue couleur	/	/
Prévisualisation	Ctrl+E	Cmd+E
Image de référence	Ctrl+R	Cmd+R
Luminosité/Contraste	Ctrl+G	Cmd+G
Teinte/Saturation	Ctrl+U	Cmd+U
Balance des couleurs	Ctrl+B	Cmd+B
Désaturer	Ctrl+Maj+U	Cmd+Maj+U
Inverser	Ctrl+I	Cmd+I

Grid Palette	Ctrl+Bouton gauche sur palette	Cmd+Bouton gauche sur palette
Rotation de la toile	R	R
Déplacer la toile	Bouton droit souris ou Espace + Bouton gauche souris	
Sélection pochoir	Bouton droit souris ou Espace + Bouton gauche souris	
Supprimer pochoir	Retour arrière	Retour arrière
Afficher Cacher fenêtres	Tab	Tab
Zoom avant	+ / Ctrl + + ou Z + Bouton gauche + déplacement vers droite ou Ctrl+Espace+Bouton gauche	+ / Cmd + + ou Z + Bouton gauche + déplacement vers droite Cmd+Esp+Bouton gauche
Zoom arrière	- / Ctrl + - Z + Bouton gauche + déplacement vers gauche ou Ctrl+Espace+Bouton gauche	- / Cmd + - Z + Bouton gauche + déplacement vers gauche Cmd+Esp+Bouton gauche
Zoom 100%	0 / Ctrl + 0	0 / Cmd + 0
Ajuster à la toile	.	.
Niveaux de gris	G	G
Zoom avant arrière		Roulette souris ou Alt + Roulette souris
Aide	F1	F1

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

Copyright & Crédits

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

Équipe Escape Motions :

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

Remerciements à :

Celles et ceux qui ont apporté leurs idées, leurs suggestions ou ont aidé à mener à bien ce projet, et tout particulièrement 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, Massimo Corinaldesi, Yi-Piao Yeoh, Julija Lubgane, Martin Haschild, Kamila Stankiewicz and Philipp S. Neundorf.

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

Tutoriels vidéo : Jason Maranto

Pochoirs, pinceaux et toiles créés par Ľubomír Zabadal.

Icônes originales de l'interface utilisateur "Batch" par Adam Whitcroft, redessinées par Peter Blaškovič.

Librairies utilisées :

Cette application a été développée en utilisant les bibliothèques suivantes :

Qt, LGPL license - <http://qt-project.org/downloads/>

QuaZIP, LGPL license - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>

CryptoPP, Boost Software license - <http://www.cryptopp.com/>

ImageMagick, Apache license - <http://www.imagemagick.org/>

AntiGrain Geometry, LGPL license - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>

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

Licence d'utilisation de Rebelle (utilisateur final)

Copyright 2015-2018 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.

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

Disclaimer Of Warranty

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

Limitations Of Liability

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