

FLAME PAINTER 4

Paint and Particle Effects Software

Benutzerhandbuch

v. 4.1



Einführung

Willkommen zu Flame Painter 4!

Flame Painter ist ein einzigartiges Mal- und Partikeleffektenprogramm, mit welchem Sie originale Kunstwerke, Lichteffekte, unkonventionelle Designs oder phantastische Hintergründe ganz einfach kreieren können.

Diese bahnbrechende Software erweitert die Möglichkeiten des digitalen Malens und verbessert Designs und Fotos mit faszinierenden lebensechten organischen Pinseln. Mit der hochmodernen Technologie von Flame Painter können Sie ein unbegrenztes Spektrum an organischen Pinseln erstellen, das von klassischen Lichteffekten über strukturierte Muster und Formen bis hin zu natürlichen Malpinseln reicht.

Es wurde als ein Experimentierprojekt in meiner Serie "I am an Artist" entwickelt. Meine erste Version sollte ein Programm sein, mit dem jeder etwas Schönes gestalten konnte. Flame sollte ein Werkzeug sowohl für Künstler als auch für Menschen ohne künstlerisches Talent sein, die etwas Einzigartiges gestalten wollen.

Flame Painter 4 stellt branchenweit erste Innovationen vor, wie neue Partikelsysteme, prozedurale Pinsel mit unbegrenzter Anpassung und neue Optionen für Vektorebenen, die sich ideal für die Perfektionierung einer Vielzahl von Projekten eignen, von der Komposition digitaler Kunst bis zur Fotografie oder überall dort, wo Ihre Kunst cool aussehen soll. In dieser Version werden außerdem eine Reihe von Tools vorgestellt, mit denen die Arbeit mit Flame Painter noch produktiver wird: erweiterter Pinsel-Ersteller, Symmetrie-Werkzeug, Photoshop-Plug-In und vollständige Unterstützung für Multi-Touch-Gesten. Künstler und Designer werden das neue Navigator-Fenster, die neuen Filter, das Auswahl- und Leinwandgrößen-Werkzeuge oder die erweiterte Palette auf jeden Fall zu schätzen wissen.

Diese Bedienungsanleitung behandelt die Features des Programms und erläutert, was man alles wissen muss, um mit Flame Painter malen zu können. Wir haben für Sie Erklärungen zu den Funktionen, nützliche Hinweise und einige technische Hintergrundinformationen zu Flame Painter vorbereitet.

Danke, dass Sie Flame Painter erworben haben. Ich hoffe, dass Sie viel Spaß beim Malen und Kreieren haben!

Peter Blaškovič
Entwickler von Flame Painter

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Erste Schritte	6
Installation und Registrierung von Flame Painter.....	6
Benutzeroberfläche	8
Tools Panel / Werkzeuge-Fenster	9
Properties Panel / Werkzeugeigenschaften.....	10
Brush Tool Properties / Pinsel-Werkzeugeigenschaften.....	10
Pen Tool Properties / Stift-Werkzeugeigenschaften.....	12
Eraser Tool Properties/ Radiergummi-Werkzeugeigenschaften	12
Fill / Füllwerkzeug.....	13
Pick Color Tool Properties / Farbwähler - Eigenschaften	13
Edit Vector Layer Tool Properties / Vektorebene bearbeiten	14
Symmetry Tool Properties / Symmetrie - Eigenschaften.....	16
Selection Tool Properties / Auswahl - Eigenschaften	16
Transform Tool Properties / Transformieren - Eigenschaften	18
Canvas Size Tool Properties / Leinwandgröße - Eigenschaften	19
Brushes Panel / Pinsel-Fenster.....	20
How to add brushes / Pinsel hinzufügen	21
How to share brushes / Pinsel teilen	22
Navigator Panel / Navigationsfenster	23
Layers Panel / Ebenenfenster	24
Palette Panel / Palette.....	26
Color / Farbe.....	26
Gradient / Farbverlauf.....	28
Image / Bild	30
Brush Creator Panel / Pinsel-Ersteller	32
Particle System / Partikelsystem	32
Shape / Form	32
Particle Systems / Partikelsysteme	39
Flame Partikelsystem	39

Ribbon Partikelsystem.....	40
Follow Partikelsystem	41
Liner Partikelsystem	41
Elastic Partikelsystem.....	42
Fuzzy Partikelsystem	43
Menu Bar / Menüleiste	44
File Menu / Datei Menü	44
Edit Menu / Bearbeiten Menü	46
Layer Menu / Ebenenmenü.....	47
Filter Menu / Filter Menü.....	48
View Menu / Ansicht Menü	50
Window Menu / Fenster Menü.....	51
Community Menu / Community Menü.....	51
Help Menu / Hilfe	52
Preferences / Voreinstellungen	53
Starting Painting / Der Malbeginn.....	56
Workflow Options / Workflow-Optionen	56
Working with Selections / Verwendung von Auswahlen.....	56
Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung.....	58
Import & Export Vector Format / Vektorformat importieren und exportieren	59
Working with Ruler & Perspective Tools / Verwendung von Lineal- und Perspektive- Werkzeuge.....	60
Straight line with Umschalt key / Gerade mit Umschalttaste.....	60
Ruler tool / Lineal-Werkzeug.....	60
Perspective tool / Perspektive-Werkzeug.....	61
Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in	62
Erzeugen, Öffnen und Speichern von Bildern	64
Neues Bild erzeugen.....	64
Bild öffnen	64
Bild speichern	64
Saving with Transparency / Mit Transparenz speichern.....	65
Closing Application / Programm schließen	66

Veröffentlichen eigener Werke in der Galerie.....	67
Veröffentlichen aus Flame Painter heraus.....	67
Veröffentlichen auf der Community-Webseite.....	67
Community-Profil und Bilder in der Galerie bearbeiten.....	67
Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel	69
Copyright & Danksagungen.....	72
Flame Painter End-User Software License Agreement	73

Erste Schritte

Installation und Registrierung von Flame Painter

Download & Installieren

Nach Erwerb von Flame Painter werden Sie auf eine Seite weitergeleitet, auf der Sie ein Community-Konto erstellen, indem Sie Ihren eindeutigen Benutzernamen und Ihr Passwort eingeben. Dieses Community-Konto dient zur Registrierung Ihres Flame Painter. Sie erhalten auch eine E-Mail mit dem Download-Link.

Mac OS X User

Downloaden Sie die .dmg Datei mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Lokalisieren Sie die Flame Painter Installationsdatei "Flame Painter 4.dmg". Doppelklicken Sie auf den Installer, um die Installation auszuführen.

Windows User

Downloaden Sie die .exe-Datei für ein 32- oder 64-Bit-System mit dem Link in der Registrierungs-E-Mail. Suchen Sie die Flame Painter Installationsdatei "Flame Painter 4.exe". Doppelklicken Sie auf den .exe-Installer, um die Installation auszuführen.

Registrieren

Füllen Sie Ihre E-Mail-Adresse oder Benutzername und Ihr Passwort aus.
Bitte überprüfen Sie, dass Sie mit dem Internet verbunden sind. Die Internetverbindung ist für die Aktivierung erforderlich, um Ihre Registrierungsdetails zu prüfen.

Systemanforderungen

Windows 10, 8, 7 mit Intel Pentium 4 Prozessor, Mac OS X 10.11 und neuer mit Intel Prozessor, OpenGL 2.0 Grafikkarte, 4GB RAM, 100 MB freier Festplattenspeicher.

Tablett Unterstützung

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

Sprachen

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

Support für Flame Painter

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

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

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

Community

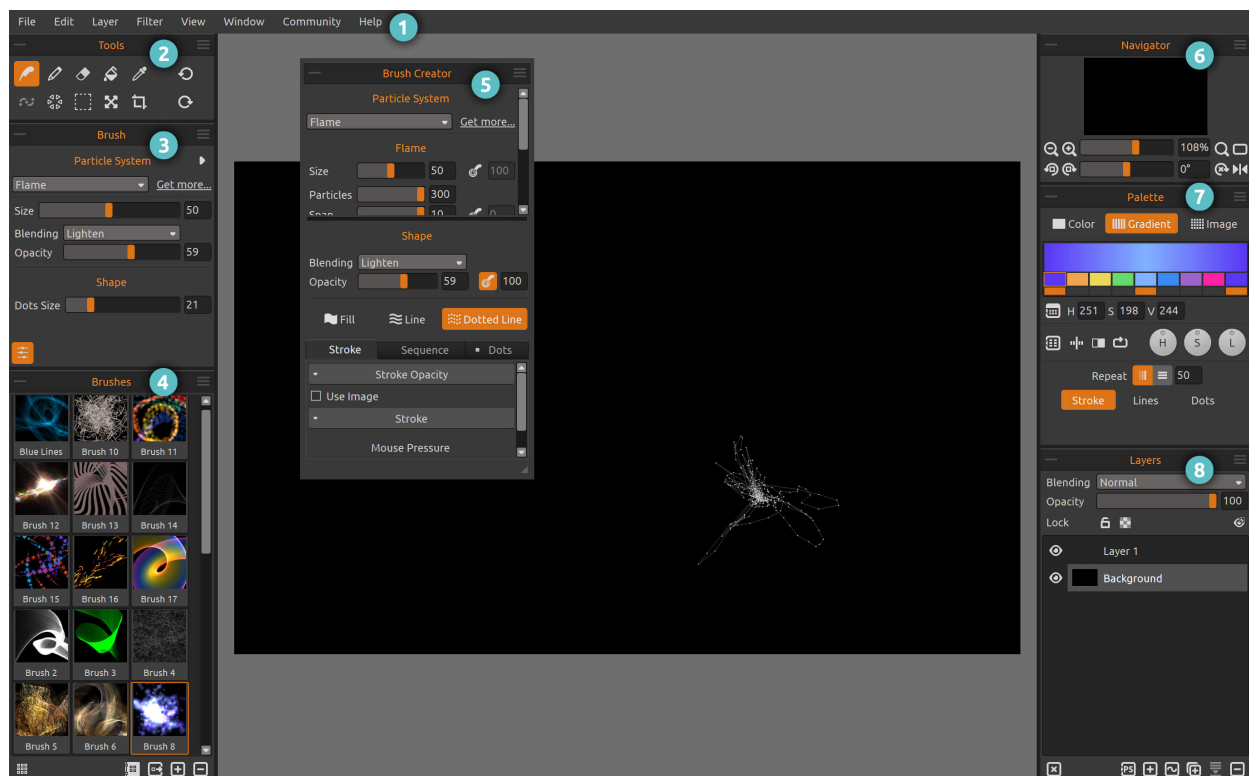
Sie sind herzlich eingeladen, die Escape Motions Community zu besuchen, in der Sie über die Software diskutieren, Tipps und Tricks erhalten, Ihr Feedback teilen, Ihr eigenes Portfolio erstellen, in der Online-Galerie posten oder auf Assets zugreifen können.

Verwenden Sie Ihr Community-Konto, um sich bei Community anzumelden.

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



Benutzeroberfläche

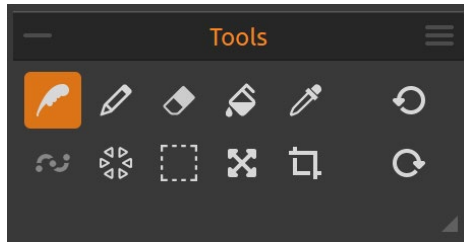


- 1 - Menu Bar / Menüleiste
- 2 - Tools Panel / Werkzeuge-Fenster
- 3 - Properties Panel / Werkzeugeigenschaften
- 4 - Brushes Panel / Pinselfenster
- 5 - Brush Creator Panel / Pinsel-Ersteller
- 6 - Ruler Tool, Perspective Tool Panel / Lineal-Werkzeug, Perspektive-Werkzeug-Fenster
- 7 - Navigator Panel / Navigationsfenster
- 8 - Palette Panel / Palette
- 9 - Layers Panel / Ebenen-Fenster

TIPP: Alle Fenster sind andockbar - Sie können sie modifizieren, ihre Positionen ändern und die Breite und Höhe der Fenster anpassen. Die Fenster verstecken sich, wenn Sie auf der Leinwand hinter ihnen malen.

TIPP: Sie können benutzerdefinierte Layouts der Flame Painter-Oberfläche über das Menü Fenster > Layout exportieren speichern. Um zuvor gespeichertes Layout in Flame Painter zu öffnen, wählen Sie im Menü „Fenster“ die Option „Layout importieren“.

Tools Panel / Werkzeuge-Fenster



Brush / Pinsel - Wählt den Pinsel aus



Pen / Stift - Wählt den regulären Stift aus



Eraser / Radiergummi - Wählt den Radiergummi aus



Fill/ Füllen - Wählt das Füllwerkzeug aus



Pick Color / Farbwähler - Wählt das Farbauswahl-

Werkzeug, um eine Farbe aus Ihrer Leinwand auszuwählen.



Edit Vector Layer / Vektorebene bearbeiten - Bearbeitungsmodus für die ausgewählte Vektorebene



Symmetry / Symmetrie - Wählt das Symmetrie-Werkzeug aus, um Symmetriemuster zu erstellen. Wenn der Symmetriemodus aktiviert ist, ändert sich das Icon in  Symbol.



Selection / Auswahl – Wählt Bereiche auf der Leinwand aus und markt sie, in denen die Aktionen durchgeführt werden können.



Transform / Transformieren - Verschiebt und skaliert die ausgewählte Ebene



Canvas Size / Leinwandgröße - Wählt das Leinwandgröße- Werkzeug aus, mit dem die Größe der Leinwand geändert, skaliert und beschnitten wird.



Undo / Rückgängig - Letzten Schritt rückgängig machen



Redo/ Wiederholen - Letzte Bildänderung wiederholen

— **Collapse Panel / Werkzeugfenster minimieren** - Dieses Icon befindet sich in jedem Fenster der Oberfläche von Flame Painter.



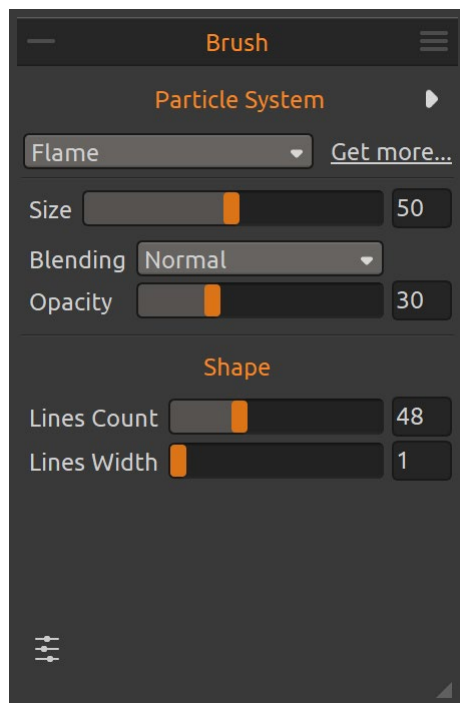
Tools Panel Menu / Werkzeugfenster-Menü - Das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Properties Panel / Werkzeugeigenschaften

Dieses Fenster enthält Werkzeugeinstellungen für das ausgewählte Werkzeug.

☰ Properties Panel Menu / Werkzeugeigenschaften-Menü:

- **Global Palette and Shape / Globale Palette und Form** - Beim Wechsel zwischen Partikelsystemen wird in jedem Partikelsystem eine aktuell ausgewählte Palette und Pinselform verwendet.
- **Update Cursor Only on Movement / Cursor nur bei Bewegung aktualisieren** - Wählen Sie diese Option, um die Cursorposition nur bei Maus- oder Stiftbewegungen zu aktualisieren.
- **Close / Schließen** - Das Fenster wird geschlossen. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.



Brush Tool Properties / Pinsel-Werkzeugeigenschaften

Es stehen 6 Malmodi zur Verfügung - Flame, Ribbon, Follow, Liner, Fuzzy und Elastic.

Das Installationspaket enthält drei Partikelsysteme: **Flame**, **Ribbon** und **Follow**. Drei stehen zum Download zur Verfügung: **Liner**, **Fuzzy** und **Elastic**.

Flame - Das klassische Flammenpartikelsystem.

Ribbon - Das bandähnliche Partikelsystem.

Follow - Der Strich folgt dem Cursor genauer.

Liner - Linienbasiertes Pinselpartikelsystem.

Elastic - Vielseitiges Partikelsystem mit elastischem Pinselcursor.

Fuzzy - String-basiertes Wickelpartikelsystem.

Get more... / Mehr erwerben... - Besuchen Sie unsere Webseite, um mehr Partikelsysteme zu erwerben: www.escapemotions.com/shop

Liner, Fuzzy und Elastic sind Teil des Spezialmodus von Flame Painter - Sie können alle Steuerelemente und visuellen Optionen auf einer „Vorschauebene“ testen.

► Glättungsoptionen:



Position - Stellen Sie die Glättung der Cursorposition für Maus und Stift ein. Wenn der Wert auf "Max" eingestellt ist, folgt der Cursor reibungsloser.

Pen Pressure / Stiftdruck - Stellen Sie die Druckglättung für einen Tablettstift ein. Wenn der Wert auf "Max" eingestellt ist, werden die Druckübergänge im Strich glatter.

Pen Sensitivity / Stiftempfindlichkeit - Stellen Sie die Glättung der Druckempfindlichkeitskurve für den Tablettstift ein. Bei Einstellung auf "Leicht" ist weniger Druck erforderlich, bei Einstellung auf "Stark" ist mehr Druck erforderlich.

Die Pinselwerkzeugeigenschaften enthalten die am häufigsten verwendeten Einstellungen für jeden Pinsel im Partikelsystem:

Size / Größe - Stellen Sie die Größe des Strichs ein.

Blending / Fülloptionen - Farbmischmodus. Es gibt drei Mischmodi:

- *Normal* für das Standardmalen,
- *Lighten / Aufhellen* (additiver Modus) für Lichteffekte und dunklere Hintergründe und
- *Darken / Abdunkeln* (subtraktiver Modus) für hellere Hintergründe.

Opacity / Deckkraft - Pinseldeckkraft (0-100).

Basierend auf dem Formprofil des ausgewählten Pinsels, stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Lines Count / Anzahl der Linien - Stellen Sie die Anzahl der Linien im 'Linie' und 'Gepunktete Linie' Pinsel ein (1-100).

Lines Width / Linienbreite - Stellen Sie die Breite der Linien im 'Linie' und 'Gepunktete Linie' Pinsel ein (1-100).

Dots Size / Punktgröße - Stellen Sie die Größe der Punkte im 'Gepunktete Linie' Pinsel ein (1-100).

Das Pinselwerkzeug verfügt über verschiedene Pinselvorgaben, die im Pinselfenster verfügbar sind. Sie können mit dem Fenster "**Pinsel-Ersteller**" eigene Pinselvorgaben erstellen. Mit dem  Button in der linken unteren Ecke des Werkzeugeigenschaftenfenster oder aus Menüleiste - > Fenster können Sie das Pinsel-Ersteller-Fenster ein- oder ausblenden.

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



Pen Tool Properties / Stift- Werkzeugeigenschaften

Grundlegendes Malwerkzeug mit folgenden Parametern:

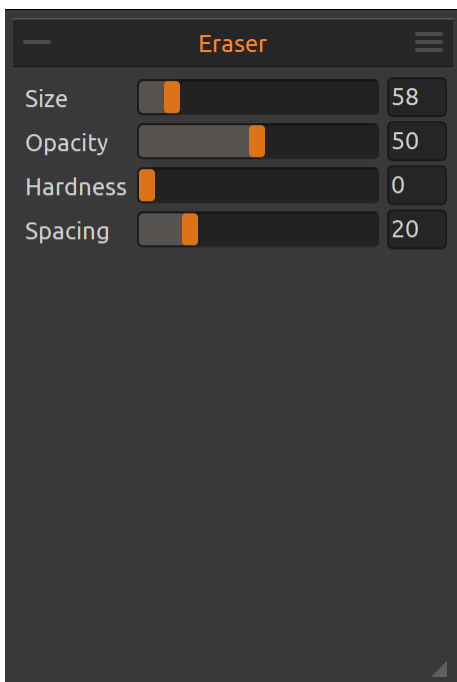
Blending / Füllmethode - Farbfüllmethode. Es stehen drei Farbfüllmethoden zur Verfügung: *Normal*, *Aufhellen* und *Abdunkeln*.

Size / Größe - Stift-Pinseldurchmesser (1 - 500)

Opacity/ Deckkraft - Deckkraft des Pinsel (1 - 100)

Hardness / Härte - Härte des Stifts (0-100)

Spacing / Abstand - Abstand zwischen den Pinselspuren des Zeichenstift-Werkzeug (1 -100)



Eraser Tool Properties/ Radiergummi- Werkzeugeigenschaften

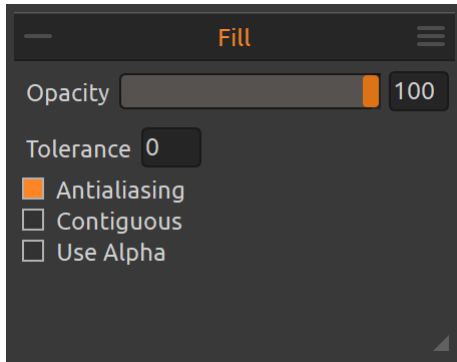
Size / Größe - Größe des Radiergummis(1-500)

Opacity / Deckkraft - Deckkraft des Radiergummis (1-100)

Hardness / Härte - Härte des Radiergummis (0-100)

Spacing / Abstand - Abstand zwischen den Pinselspuren des Radiergummis-Werkzeug (1-100)

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



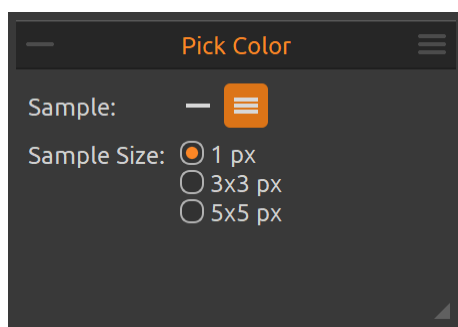
Fill / Füllwerkzeug

Sie können die Leinwand sowie bereits gemalte Striche mit Farbe oder Farbverlauf füllen, basierend auf der Farbe und dem Ton der Pixel, auf die Sie klicken.

Sie können Folgendes angeben:

- **Opacity / Deckkraft** - Stellen Sie die Deckkraft der Farbe oder des Verlaufs ein (1-100).
- **Tolerance / Toleranz** - Bestimmt den Farbbereich ausgewählter Pixel. Geben Sie einen Wert in Pixel zwischen 0 und 255 ein. Der Wert 0 bedeutet, dass nur die Pixel ausgewählt und gefüllt werden, die dieselbe Farbe wie das bestimmte Pixel haben, auf das Sie geklickt haben. Ein Wert größer als 0 steht für die dunkleren und helleren Pixelschattierungen, die ebenfalls ausgewählt und gefüllt werden.
- **Antialiasing** - Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt Antialiasing eine glattere Auswahl.
- **Contiguous / Benachbart** - Wählt nur benachbarte Bereiche mit denselben Farben aus. Andernfalls werden alle Pixel im gesamten Bild mit denselben Farben ausgewählt und gefüllt.
- **Use Alpha / Alpha verwenden** - Verwendet den Alpha-Kanal der ausgewählten Pixel.

Die Ebene oder Auswahl wird mit Farbe oder Farbverlauf gefüllt, die im Palette-Fenster ausgewählt wurden. Wenn Sie den Verlauf auswählen, können Sie die Ebene mit einem vertikalen oder horizontalen Verlauf füllen. Sie können auch festlegen, wie oft der Verlauf wiederholt werden soll.



Pick Color Tool Properties / Farbwähler - Eigenschaften

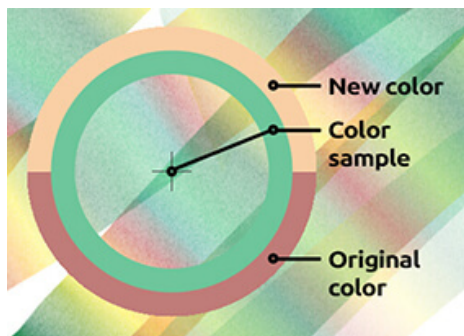
Mit diesem Werkzeug können Sie eine Farbe aus einer oder mehreren Ebenen auswählen.

Beispiel:

— **Current Layer / Aktuelle Ebene** - Die Farbe wird nur aus einer aktiven Ebene ausgewählt.

≡ **All Layers / Alle Ebenen** - Die Farbe wird aus allen Ebenen ausgewählt

Sample Size / Mustergröße: - Durchschnittliche Stichprobengröße.

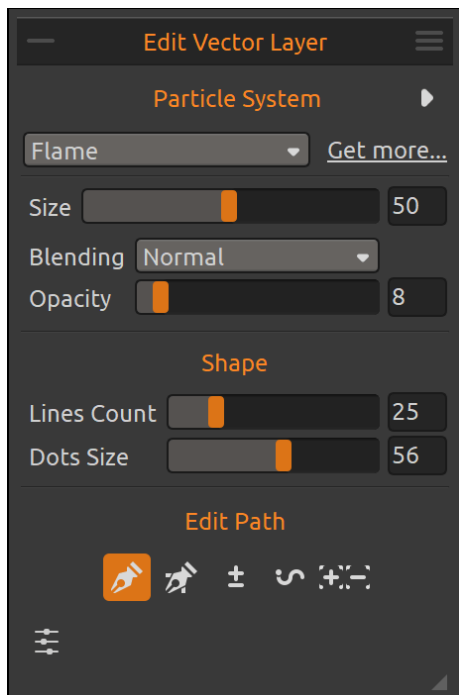


Wenn Farbwähler-werkzeug ausgewählt ist, ändert sich der Cursor in einen Kreis mit drei verschiedenen Farbbereichen:

New Color / Neue Farbe - Die neu ausgewählte Farbe.

Color Sample / Farbbeispiel - Die Leinwandfarbe unter dem Ziel.

Original Color / Originalfarbe - Die alte, ursprünglich verwendete Farbe.



Edit Vector Layer Tool Properties / Vektorebene bearbeiten

Vektorebenen besitzen den Vorteil, dass man die gemalten Pinselstriche bearbeiten kann. In der Vektorebene kann man *einen Pinselstrich* malen und zusätzlich anpassen. Nach dem Pinselstrich kann man Partikelsystem, jeden Pinselparameter, Mischmodus, Deckkraft, Farbe, Farbverläufe nachträglich verändern. Es ist ebenso möglich, andere Pinselvoreinstellungen zuweisen.

Es ist ein sehr flexibler Editiermodus, wenn Sie die Parameter für den perfekten Pinselstrich austesten möchten.

Particle System / Partikelsystem - Ändern Sie das Partikelsystem des Vektorstrichs.

Get more... / Mehr erwerben... - Besuchen Sie unsere Website, um weitere Partikelsysteme zu erhalten: www.escapemotions.com/shop

► **Bearbeiten Sie die Glättungsoptionen:**



Position - Stellen Sie die Glättung der Cursorposition für Maus und Stift ein. Bei Einstellung auf "Max" folgt der Cursor reibungsloser.

Pen Pressure / Stiftdruck - Stellen Sie die Druckglättung für den Tablettstift ein. Bei Einstellung auf „Max“ werden die Druckübergänge während des Strichs gleichmäßiger.

Pen Sensitivity / Stiftempfindlichkeit - Stellen Sie die Glättung der Druckempfindlichkeitskurve für den Tablettstift ein. Wenn

"Weich" eingestellt ist, ist weniger Druck erforderlich, wenn "Fest" eingestellt ist, ist mehr Druck erforderlich.

Size / Größe - Legen Sie die Größe des Strichs fest.

Blending / Fülloptionen - Stellen Sie den Mischmodus des Vektorstrichs ein: Normal, Aufhellen oder Abdunkeln.

Opacity / Deckkraft - Stellen Sie die Deckkraft des Vektorstrichs ein (0-100).

Basierend auf dem **Formprofil** des ausgewählten Pinsels stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Lines Count / Anzahl der Linien - Legen Sie die Anzahl der Linien im Pinsel "Linie" und "Gepunktete Linie" (1-100) fest.

Lines Width / Linienbreite - Legen Sie die Linienbreite im Pinsel "Linie" und "Gepunktete Linie" (1-100) fest.

Dots Size / Punktdeckkraft - Stellen Sie die Größe der Punkte im Pinsel "Gepunktete Linie" (1-100) ein.

Die Steuerelemente zum Bearbeiten des Pfads umfassen:

 **Edit Tool / Bearbeitungswerkzeug** - Knotenpunkte bearbeiten, um den Vektor zu modifizieren. Auf die grauen Knotenpunkte klicken, um sie in Schlüsselknotenpunkte (gelb) umzuwandeln.

 **Group Edit Tool / Gruppenbearbeitungswerkzeug** - Mehrere Knotenpunkte bearbeiten

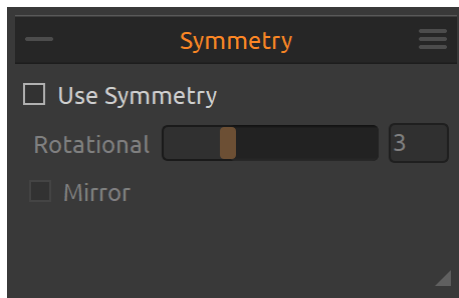
 **Add & Remove Tool / Hinzufügen und Entfernen** - Fügen Sie bearbeitbare Knotenpunkte zum Pfad hinzu oder entfernen Sie sie. (*Tastenkürzel: Strg oder Ctrl on Windows/Cmd on Mac OS*)

 **Init Curve Transform / Anfangskurve anpassen** - Größe, Drehung und Skalierung der Anfangskurve des Pinselstrichs anpassen.

 **More Vertices / Weitere Knotenpunkte** - Verdoppelt die Anzahl der Knotenpunkte auf dem Vektorpfad.

 **Less Vertices / Weniger Knotenpunkte** - Reduziert die Anzahl der Knotenpunkte auf dem Vektorpfad um die Hälfte.

Bem.: Bitte beachten Sie, dass, nachdem Sie einen neuen Strich in einer Vektorebene erzeugen, der vorherige gelöscht wird. Eine neue Vektorebene wird für jeden editierbaren Strich empfohlen.



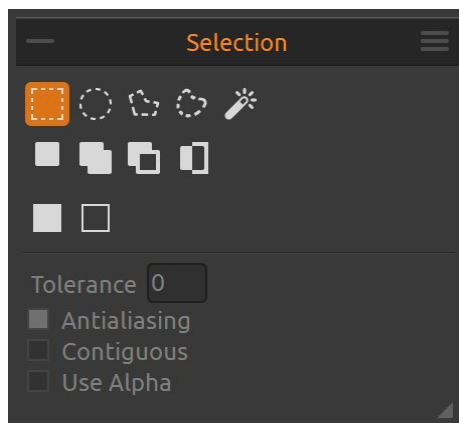
Symmetry Tool Properties / Symmetrie - Eigenschaften

Mit dem Symmetriewerkzeug können Sie symmetrisch mit dem Pinselwerkzeug malen.

Use Symmetry / Symmetrie verwenden - Schaltet die Symmetrie ein oder aus. Wenn der Symmetriemodus aktiv ist, wechselt das Icon von  zu .

Rotational / Rotationssymmetrie - Stellen Sie die Anzahl der Symmetrielinien (0-8) ein.

Mirror / Spiegel - Aktivieren Sie das Kontrollkästchen um die Spiegelung ein- oder auszuschalten.



Selection Tool Properties / Auswahl - Eigenschaften

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

Es gibt *fünf Arten* von Auswahltools zur Verfügung:

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

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

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

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

Verwenden Sie die *Umschalttaste*, um die Drehung im Winkel von 15 Grad zu aktivieren. Sie können den Standardwinkel unter *Voreinstellungen -> Werkzeuge -> Transformation ändern*.

 **Polygon** - Erstellen Sie polygonale Auswahlen. Klicken Sie, um einen Eckpunkt zu platzieren, lassen Sie die Maustaste los und klicken Sie, um den nächsten Punkt zu platzieren. Um die polygonale Auswahl zu beenden, klicken Sie entweder wieder auf den ersten Punkt oder drücken Sie die *Eingabetaste* - der letzte Punkt wird automatisch mit dem ersten Punkt verbunden. Verwenden Sie die *Rücktaste*, um den letzten Eckpunkt, den Sie gemacht haben, rückgängig zu machen.

Verwenden Sie *Esc*, um die noch nicht bestätigte Auswahl zu entfernen.

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

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

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

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

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

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

- **Use Alpha / Alpha verwenden** - Bestimmt den Alpha-Kanal der ausgewählten Pixel.

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

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

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

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

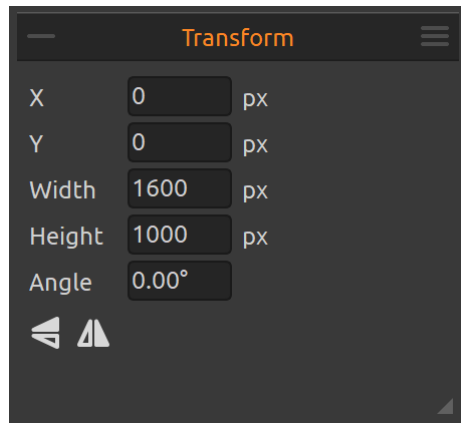
 **Invert Selection / Auswahl umkehren** - Kehren Sie die aktuelle Auswahl um. Sie können die Auswahl auch über das *Bearbeiten-Menü* -> *Auswahl umkehren* umkehren.

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

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

Mehr Informationen zur Verwendung von Auswahlen in Flame Painter finden Sie im Kapitel **Working with Selections / Verwendung von Auswahlen**.

Bem.: Die Auswahl funktioniert nur auf Bitmap-Ebenen, nicht auf Vektorebenen.



Transform Tool Properties / Transformieren - Eigenschaften

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

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

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

Wenn beide Positionen auf 0 eingestellt werden, wird

die Ebene nach linke und obere Leinwandseite transformiert.

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

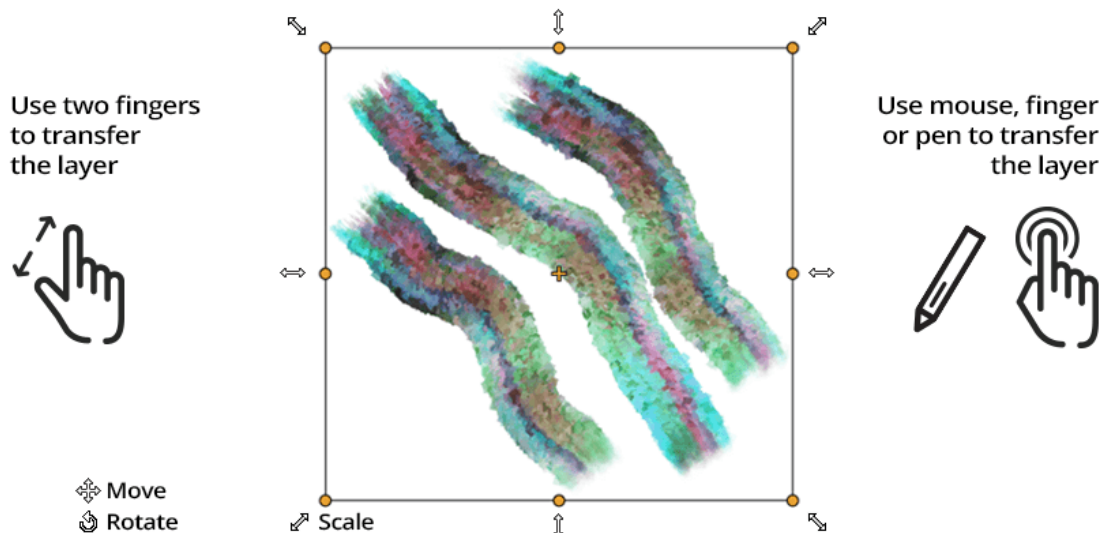
Height / Höhe - Die Höhe der Ebene/-n einstellen.

Angle / Winkel - Der Winkel der Drehung einstellen.

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

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

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



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

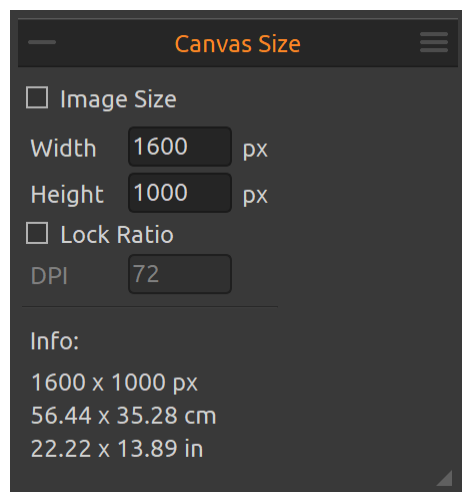
Scale / Skalieren - Diese Funktion vergrößert oder verkleinert die transformierten ausgewählten Ebenen zu ihren oberen linken Ecke. Sie können die Ebene horizontal, vertikal oder nach beiden Richtungen skalieren. Benutzen Sie die *Umschalttaste*, um die Ebene

proportional zu skalieren. Um die ausgewählten Ebenen relativ zu ihrem Mittelpunkt zu skalieren, benutzen Sie die *Alt* Tastenkürzel.

Rotate / Drehen - Diese Funktion dreht die transformierten ausgewählten Ebenen um ihren Mittelpunkt. Benutzen Sie die *Umschalttaste* um die 15°-Drehung sperren aktivieren. Sie können den Standardwinkel unter *Voreinstellungen -> Werkzeuge -> Transformation* ändern.

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

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



Canvas Size Tool Properties / Leinwandgröße - Eigenschaften

Werkzeug zum Ändern der Größe, der DPI oder Beschneiden des aktuellen Bildes und Leinwand. Um **die Größe** der Leinwand zu **ändern**, legen Sie die Breite, Höhe und DPI der neuen Leinwand fest, indem Sie die Werte in die Bearbeitungsfelder eingeben. Bestätigen Sie mit dem OK-Button am unteren Rand der Leinwand.

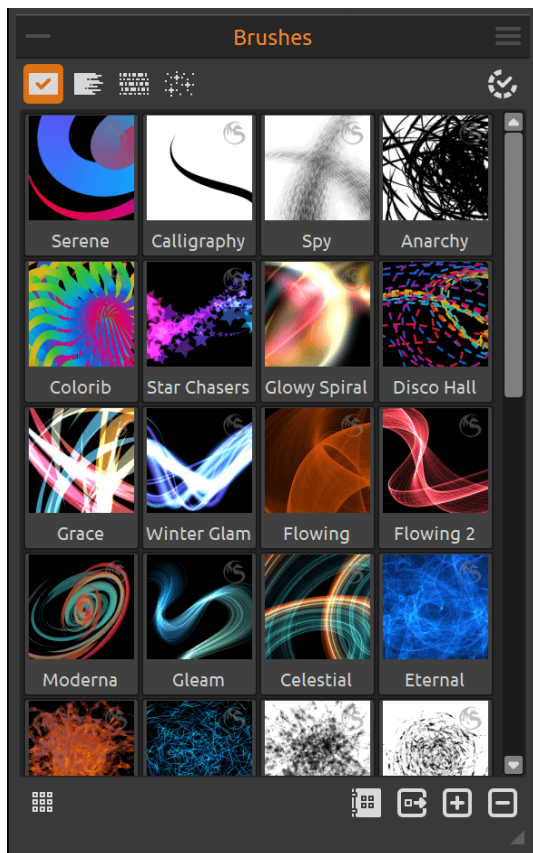
Sie können die Leinwand auch interaktiv ändern, indem Sie auf einen der Kontrollpunkte klicken und

die Leinwand auf die gewünschte Größe ziehen.

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

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

Brushes Panel / Pinsel-Fenster



Das Pinsel-Fenster enthält alle Voreinstellungen für das ausgewählte Partikelsystem. Hier können Sie Pinsel freigeben, hinzufügen, entfernen oder die Online-Pinselbibliothek besuchen, in der Hunderte kostenloser Benutzerpinsel zum Herunterladen verfügbar sind.

Wählen Sie den Pinsel-Typ aus, den Sie im Pinsel-Fenster sehen möchten:

☒ **Alle Pinsel** - Das Fenster zeigt alle Pinsel für das jeweilige Partikelsystem an.

 **Malpinsel** - Die Standard-Zeichen- und Malpinsel, die perfekt zu den Grundlagen Ihres Gemäldes passen.

 **Grafikpinsel** - Pinsel für interessante Effekte für Poster, Hintergründe oder zum Hinzufügen von Originalmustern zu Ihren Grafikdesigns.

 **Effektpinsel** - Pinsel für verschiedene

Effekte, von Feuer, Rauch, Bokeh bis Regen, Wolken und anderen Fotomustern oder importierten Fotos.

 **Verwenden Sie Palette und Mischung aus Pinsel** - Verwenden Sie die individuelle Palette und den Mischmodus der ausgewählten Pinselvorgabe. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie für jeden Pinsel die aktuelle Farbe, den Verlauf oder das Bild verwenden möchten, die in der Palette ausgewählt wurden, und den aktuellen Mischmodus, der im Eigenschaftenfenster ausgewählt wurde.

 **Kleine** |  **Große Icons** - Wechseln Sie zwischen einer kleineren und einer größeren Vorschau der Pinsel. Die große Vorschau enthält die Pinselnamen.

How to add brushes / Pinsel hinzufügen

Sie können einen neuen Pinsel auf verschiedene Arten hinzufügen - erstellen Sie entweder einen benutzerdefinierten Pinsel mit dem Pinsel-Ersteller oder laden Sie den Pinsel aus der Online-Pinselbibliothek herunter.

Benutzerdefinierten Pinsel speichern

Wenn Sie einen benutzerdefinierten Pinsel speichern möchten, der im Pinsel-Ersteller erstellt wurde, klicken Sie auf den  Button unten im Pinsel-Fenster, um der Liste der Pinselvorgaben einen **neuen Pinsel hinzuzufügen**.

Wenn Sie eine neue Pinselvorgabe hinzufügen, malen Sie die Pinselvorschau in das Feld, geben Sie den Pinselnamen ein, wählen Sie den Pinsel-Typ aus und fügen Sie Tags hinzu. Klicken Sie auf *Entf*, um die Pinselvorschau zu löschen.

Um die Pinselvoreinstellung zu **speichern**, klicken Sie auf Speichern oder drücken Sie die *Eingabetaste*.

Um **zurückzukehren**, ohne den Pinsel zu speichern, klicken Sie auf Abbrechen oder drücken Sie die *Esc* Taste.

Nach dem Speichern wird im Pinsel-Fenster eine neue Pinselvorgabe für das ausgewählte Partikelsystem angezeigt.

Hinweis: Wenn Sie den Pinsel im Modus „Abdunkeln“ speichern, ist nur weißer Hintergrund verfügbar. Wenn Sie den Pinsel im Modus „Aufhellen“ speichern, ist nur schwarzer Hintergrund verfügbar.

Um einen Pinsel aus der Liste der **Pinselvorgabe** zu **entfernen**, wählen Sie den Pinsel aus, den Sie entfernen möchten, und klicken Sie dann auf den  Button unten im Pinsel-Fenster.

Download brush from online brush library / Pinsel aus der Online-Pinselbibliothek herunterladen

Es gibt Hunderte von vorgefertigten kostenlosen Vorgaben, die von Entwicklern und Benutzern auf der Escape Motions-Website hochgeladen wurden. Klicken Sie auf den  Button unten im Pinsel-Fenster, um die Online-Pinselbibliothek zu öffnen, oder besuchen Sie www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes

Klicken Sie auf einen Pinsel und ziehen Sie ihn einfach per **Drag & Drop** direkt in das Pinsel-Fenster.

Wenn das Ziehen und Ablegen in Ihrem Browser nicht funktioniert, versuchen Sie es mit einem anderen Browser oder laden Sie zuerst den Pinsel herunter und ziehen Sie ihn dann per Drag & Drop von Ihrem Computer in das Pinsel-Fenster.

Wenn dies auch nicht funktioniert, kopieren Sie den heruntergeladenen Pinsel und fügen Sie ihn in den *Pinselordner* ein. Um ihn zu finden, gehen Sie zum Flame Painter-Menü: *Hilfe-> Bibliothek-Ordner* anzeigen. Alle Pinsel im *Pinsel-Ordner* werden nach dem erneuten Öffnen der Software im Pinsel-Fenster angezeigt.

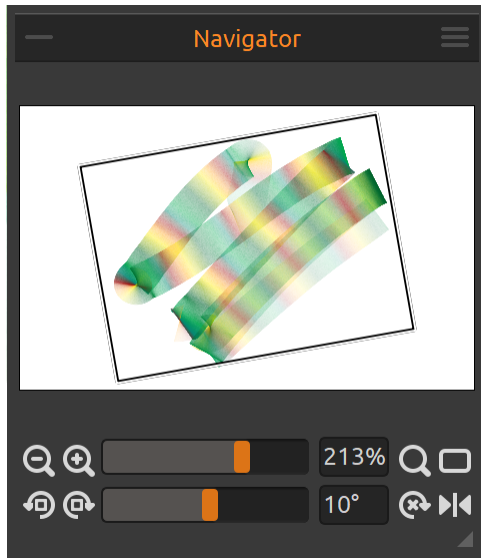
How to share brushes / Pinsel teilen

Sie können Ihre Lieblingspinsel ganz einfach mit anderen Benutzern teilen. Klicken Sie auf den  Button unten im Pinsel-Fenster, um den ausgewählten **Pinsel für die Online-Pinselbibliothek freizugeben**. Bestätigen Sie mit dem "Teilen" Button. Der Pinsel wird automatisch in die Bibliothek hochgeladen, damit andere ihn verwenden können.

TIPP: Sie können die Reihenfolge der Pinsel per Drag & Drop ändern. Sie können den ausgewählten Pinsel umbenennen, indem Sie darauf doppelklicken, einen neuen Namen eingeben und die Eingabetaste drücken.

 **Pinsel-Fenster-Menü** - Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen. Sie können das Fenster über das Fenster-Menü erneut öffnen.

Navigator Panel / Navigationsfenster



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

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

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

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

 **Reset Zoom / Zoomfaktor zurücksetzen** - Zoomfaktor überprüfen. Bei Klick auf diesen Button

wird auf 100% gezoomt.

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

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

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

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

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

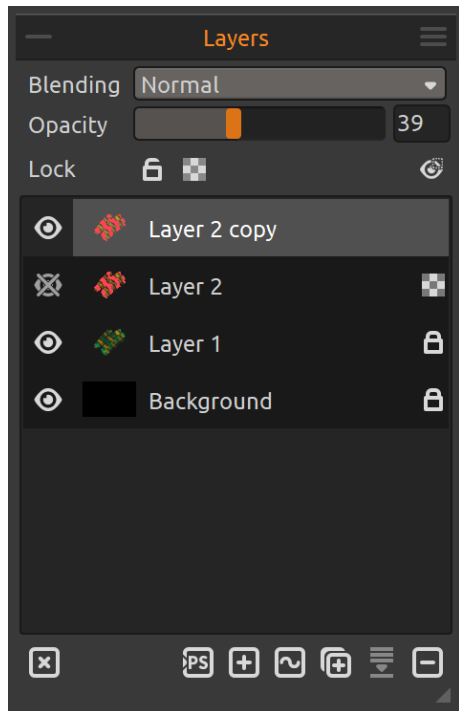
TIPP: Sie können das Ansichtsfenster drehen, indem Sie die Tastenkürzel "R" + linke Maustaste gedrückt halten und ziehen.

 **Drehung wiederherstellen** - Drücken Sie, um den Drehwert auf 0° zurückzusetzen.

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

 **Navigator Panel Menu / Navigationsfenster-Menü** - Klicken Sie hier, um das Fenster zu schließen. Sie können das Fenster über das Fenster-Menü erneut öffnen.

Layers Panel / Ebenenfenster



Man kann mehrere Ebenen übereinander positionieren und bearbeiten.

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

Opacity / Deckkraft - Deckkraft der Ebene (0-100%)

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

 **Lock Transparency / Transparenz sperren** - Sperrt die transparenten Pixel auf der ausgewählten Ebene. Wenn Sie einen Strich auf einer Ebene zeichnen und

transparente Pixel auf dieser Ebene sperren, wird jede Aktion nur auf diesen Strich und nicht auf transparente Pixel der Ebene dahinter angewendet.

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

 **Eye/ Augenicon** - Ebene sichtbar oder unsichtbar machen.

TIPP: Klicken Sie auf das Augenicon  neben der Hintergrundebene, um den Hintergrund ein- oder auszublenden. Wenn die Hintergrundtextur ausgeblendet ist, können Sie Ihre Grafik mit einem transparenten Hintergrund speichern.

 **Clear Layer / Ebene leeren** - Ebeneninhalt leeren (Tastenkürzel *Del*)

 **Export to "PS" / In Photoshop exportieren** - Ausgewählte Ebene zum Photoshop exportieren. (Tastenkürzel *Strg+F* / *Cmd+F*)

Sie finden weitere Informationen zu **Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in** nachstehend in diesem Manual.

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

 **New Vector Layer / Neue Vektorebene** - Neue bearbeitbare Vektorebene hinzufügen.



Duplicate Layer / Ebene duplizieren - Aktive Ebene(n) duplizieren.



Merge Layers / Ebenen zusammenfügen - Mehrere Ebenen auf eine Ebene reduzieren.

(Tastenkürzel *Strg+E* / *Cmd+E*). Wenn nur eine Ebene ausgewählt ist, wird diese automatisch mit der darunter liegenden Ebene zusammengeführt. Vektorebenen werden nach dem Zusammenführen gerastert.



Remove Layer / Ebene löschen - Aktive Ebene(n) löschen.

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

Sie können die aktive Ebene mit einem Doppelklick darauf in der Ebenen-Liste **umbenennen**.

Sie können die Ebenen per Drag & Drop **verschieben**, um sie in die gewünschte Reihenfolge zu sortieren.

In der Menüleiste ist es möglich, die Vektorebene zu Bitmap zu **konvertieren**.

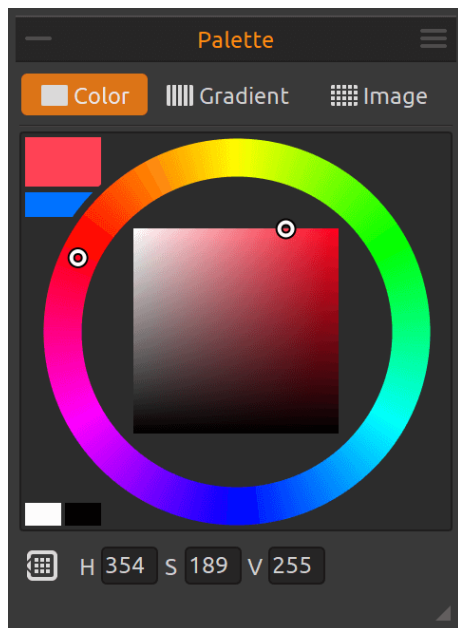


Ebenen-Fenster-Menü - Schließen Sie das Fenster. Sie können das Fenster über das Fenster-Menü erneut öffnen.

Palette Panel / Palette

Wählen Sie, ob Sie mit Volltonfarbe, Farbverlaufsübergang oder mit Farben aus einem Bild malen möchten.

Color / Farbe



Actual Color / Tatsächliche Farbe - Stellen Sie die tatsächliche Farbe ein. Ein einziger Klick auf das Farbfeld öffnet eine Systemfarbpalette.

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

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

White & Black - Wechseln Sie einfach direkt vom Fenster aus zwischen weißer und schwarzer Farbe.

Sie können zwischen HSV, HSL, HSLuv und RGB Farbmodell wechseln:

H - Farbton (0 - 359)

S - Farbsättigung (0 - 255)

L/V – Helligkeit/Wert (0 - 255)

oder

R - Rot (0 - 255)

G - Grün (0 - 255)

B - Blau (0 - 255)

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

HSLuv - Mit HSLuv können Sie eine Farbe basierend auf drei Dimensionen - Farbton, Farbsättigung und Helligkeit - definieren. Im Gegensatz zu einem HSL-Farbmodell basierend auf RGB basiert dieses Farbmodell jedoch auf dem CIELUV-Farbraum, sodass zwei Farben mit einem identischen Helligkeitswert gleichmäßig erscheinen und haben eine bessere Sättigung und Farbton-Gleichmäßigkeit.

 **Open Color Library / Farbbibliothek öffnen** - Öffnet die Bibliothek der gespeicherten Farben:

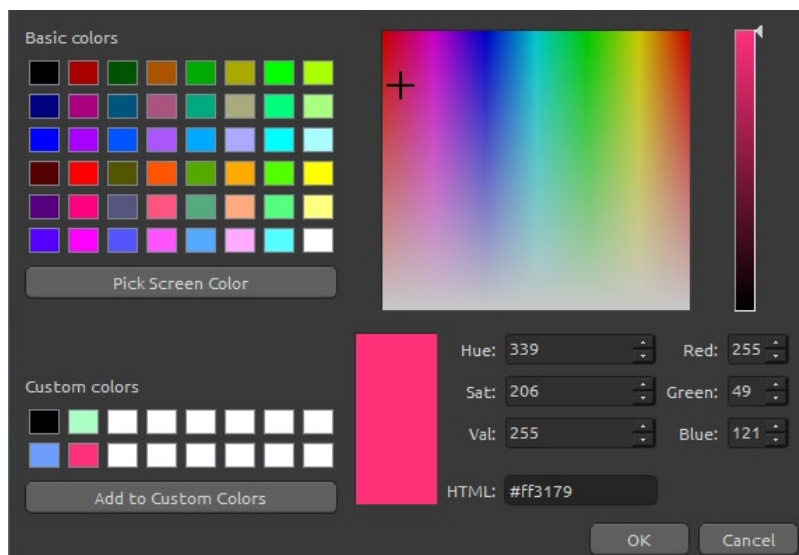


 **Order by Hue / Anordnen nach Farbton** - Sortiert Farben gemäß ihres Farbtons. Falls deaktiviert, wird die zuletzt hinzugefügte Farbe zuerst angeordnet.

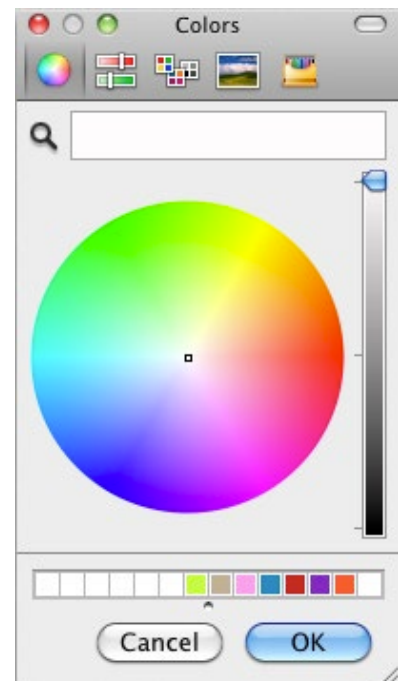
 /  - Farben von Farbbibliothek **hinzufügen** und **entfernen**.

 **Palette** - Öffnet die Systemfarbpalette.

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



Systemfarbpalette unter Windows



Systemfarbpalette unter Mac OS

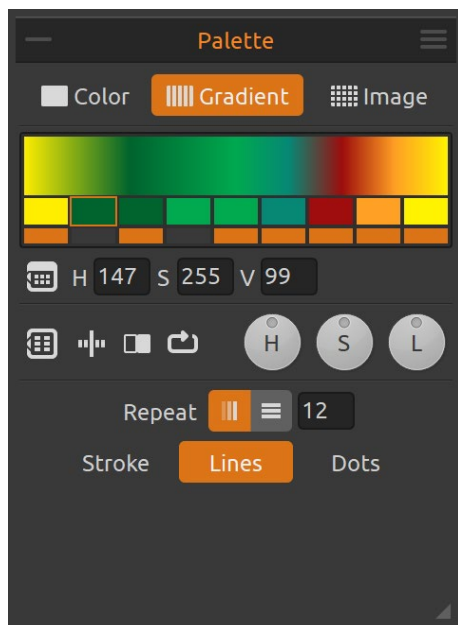
Für Windows Anwender:

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

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

Hinweis: Die Farbe, die Sie zum Malen im Modus "Aufhellen" oder "Abdunkeln" verwenden, entspricht möglicherweise nicht genau der Farbe, die Sie unter "Pinselfarbe" sehen. Dies ist typisch für die Anwendung und die Malmodi Aufhellen / Abdunkeln. Wenn Sie die genaue Farbe haben möchten, wählen Sie den Malmodus "Normal".

Gradient / Farbverlauf



Wählen Sie aus Standardverläufen oder erstellen Sie Ihren benutzerdefinierten Verlaufsübergang.

Flip / Spiegeln - Verlaufsübergang spiegeln.

Invert / Invertieren - Gradientenübergang invertieren.

Shift / Verschiebung - Farben im Verlauf verschieben.

H | S | L - Farbton, Sättigung und Helligkeit aller Farben im Verlauf ändern.

Repeat / Wiederholen - Wählen Sie aus, ob der Verlauf auf der Länge oder Breite des Strichs

wiederholt werden soll: und legen Sie fest,

wie oft es im Strich wiederholt werden soll. Je höher die Zahl, desto häufiger ändern sich die Verlaufsfarben.

Wählen Sie aus, ob der Verlauf auf *den Strich*, *die Linien* oder *die Punkte* angewendet werden soll.

Open Color Library / Farbbibliothek öffnen - Öffnen Sie die Bibliothek mit der Farbpalette und den gespeicherten Farben, um die Farben im Verlaufsübergang zu ändern. Klicken Sie auf

den Farbbutton, die Sie ändern möchten, und wählen Sie die Farbe aus der Farbliste aus. Sie können die Farbe, die Sie im Verlauf verwenden möchten, ein- und ausschalten. Sie können die ausgewählte Farbe im Verlauf auch ändern, indem Sie die HSV-Werte anpassen.



In Farbbibliothek können Sie:

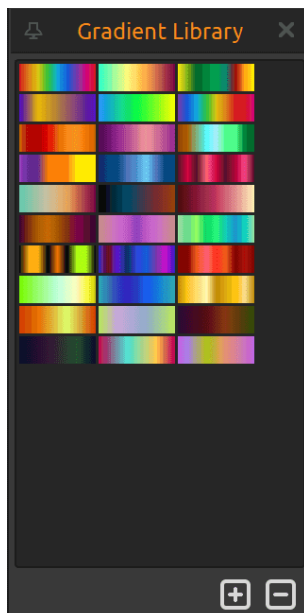
Ihre Farbe in der Farbpalette wählen.

 /  - Farben von Farbbibliothek **hinzufügen** und **entfernen**.

• **Palette** - Systemfarbpalette öffnen.



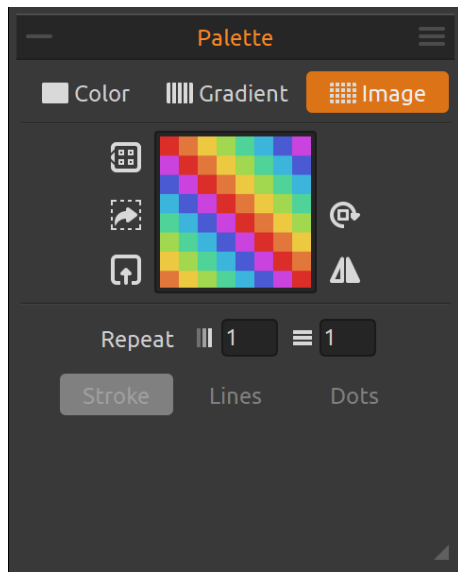
Open Gradient Library - Öffnen Sie die Bibliothek der gespeicherten Verläufe. Hier können Sie:



Die gespeicherten Farbverläufe wählen oder

 /  - Verläufen zur Verlaufsbibliothek **hinzufügen** und **entfernen**.

Image / Bild



Verwenden Sie ein beliebiges Bild als Textur im Strich.

 **Open Image Library / Bildbibliothek öffnen** -

Öffnet die Bibliothek mit gespeicherten Bildern.

 **Set Image from Layer/Selection / Bild aus**

Ebene/Auswahl einstellen - Legen Sie ein Bild fest, das als Palette aus einer Ebene oder Auswahl verwendet werden soll.

 **Import Image / Bild importieren** - Importiert ein Bild, das als Palette verwendet werden soll.

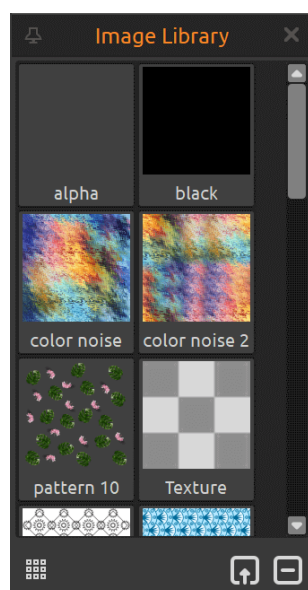
 **Rotate Clockwise / Im Uhrzeigersinn drehen** - Dreht das Bild im Uhrzeigersinn.

 **Flip Horizontally / Horizontal spiegeln** - Spiegelt das Bild horizontal.

Repeat: Length / Wiederholen: Länge – Wiederholt das Bild auf der Länge des Strichs. Legen Sie fest, wie oft sich das Bild wiederholen soll.

Repeat: Width / Wiederholen: Breite - Wiederholen Sie das Bild auf der Breite des Strichs. Legen Sie fest, wie oft sich das Bild wiederholen soll. Wählen Sie aus, ob die Bildtextur auf *den Strich*, *die Linien* oder *die Punkte* angewendet werden soll.

 **Open Image Library / Bildbibliothek öffnen** - Öffnen Sie dieses Fenster mit gespeicherten Bildern. Hier können Sie:



 **Kleine** |  **Große Icons** - Zwischen einer kleineren und einer größeren Vorschau der Pinsel wechseln.

Die große Vorschau enthält die Pinselnamen.

 **Import Texture / Textur importieren** - Beliebige Textur im Dateiformat .png, .jpg, .tif oder .bmp importieren.

 **Remove Texture / Textur entfernen** - Textur aus der Bildbibliothek entfernen.

Palette Panel Menu / Palette-Menü - Wechseln Sie zwischen der Farbpalette **Kreis** (Farbkreis) und **Quadrat**, zwischen der Farbpalette HSV, HSL, HSLuv und RGB oder **schließen** Sie das Fenster. Sie können das Fenster aus Menüleiste -> Fenster wiederöffnen.

Sie können auch Folgendes auswählen:

- **Set Gradient from Image File... / Verlauf aus Bilddatei festlegen...** - Wählen Sie ein Bild aus, von dem aus ein Verlaufsübergang erstellt werden soll. Der Farbverlauf von 9 Farben wird aus der am häufigsten vorkommenden Farbe in diesem Bild erstellt.

- **Set Gradient from Layer/Selection / Verlauf aus Ebene / Auswahl festlegen** - Wählen Sie eine Ebene oder Auswahl aus, aus der ein Verlaufsübergang erstellt werden soll. Der Farbverlauf von 9 Farben wird aus der am häufigsten vorkommenden Farbe in dieser Ebene / Auswahl erstellt.

Brush Creator Panel / Pinsel-Ersteller

Sie können Ihre benutzerdefinierten Pinselvoreinstellungen im Fenster Pinsel-Ersteller erstellen. Öffnen Sie das Fenster über  Button im Eigenschaftsfenster oder über das Fenster-Menü.

Der Pinsel-Ersteller besteht aus zwei Teilen:

- **Partikelsystem** - Einstellungen für das Pinselverhalten; und
- **Form** - Visuelle Einstellungen bezüglich Form und Deckkraft des Pinsels.

Particle System / Partikelsystem

Flame Painter 4 verfügt über sechs Partikelsysteme **Flame**, **Ribbon**, **Follow**, **Liner**, **Fuzzy** und **Elastic**.

Das Installationspaket enthält drei Partikelsysteme: **Flame**, **Ribbon** und **Follow**. Drei stehen zum Download zur Verfügung: **Liner**, **Fuzzy** und **Elastic**. Sie sind immer noch Teil des Flame Painter-Spezialmodus. Sie können alle Steuerelemente und visuellen Optionen auf einer „Vorschau-Ebene“ testen.

Flame - Das klassische Flammenpartikelsystem.

Ribbon - Das Partikelsystem ähnlich einer Schleife.

Follow - Der Strich folgt dem Cursor genauer.

Liner - Linienbasiertes Pinselpartikelsystem..

Elastic - Vielseitiges Partikelsystem mit elastischem Pinselcursor.

Fuzzy - String-basiertes Wicklungspartikelsystem.

Jedes Partikelsystem verfügt über unterschiedliche Schieberegler, mit denen Sie Ihren Pinsel bearbeiten können. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel **Particle Systems / Partikelsysteme**.

Shape / Form

Blending / Fülloptionen - Farbmischmodus. Es gibt drei Mischmodi:

- *Normal* für normales Malen
- *Aufhellen* (additiver Modus) ist normalerweise für Lichteffekte und dunklere Hintergründe
- *Verdunkeln* (subtraktiver Modus) für hellere Hintergründe

Opacity / Deckkraft - Pinselopazität (0-100).

 **Pen Pressure / Stiftdruck** - Aktivieren Sie den Stiftdruck für die Deckkraft.

Wenn diese Option aktiviert ist, ändert sich die Deckkraft in einem Pinselstrich bis zu dem im Schieberegler für die Deckkraft angegebenen Deckkraftwert (0-100) -jedoch nicht darüber hinaus.

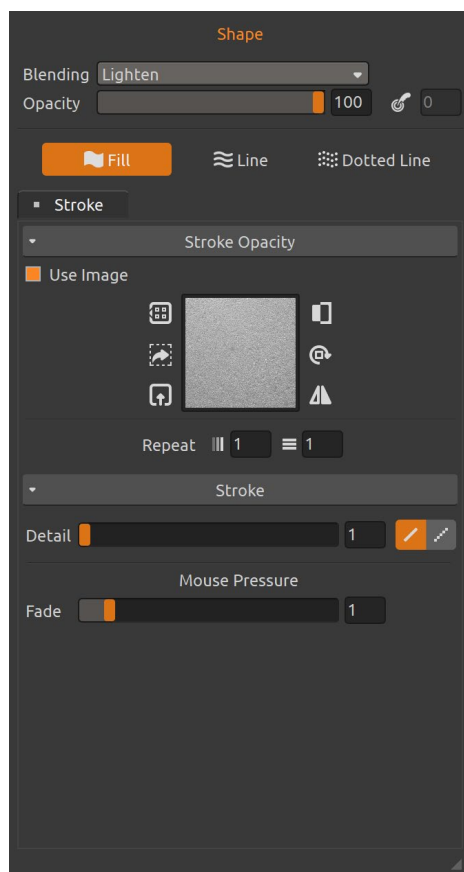
Wählen Sie die Form des Strichs:

 **Fill / Fläche** - Typischer Renderer von Flame Painter 3. Im Fläche-Renderer können Sie die Parameter des *Strichs* bearbeiten.

 **Line / Linie** - Linier-basierter Renderer. Im Linien-Renderer können Sie die Parameter des *Strichs* und der *Sequenz* bearbeiten.

 **Dotted Line / Gepunktete Linie** - Punktbasierter Linien-Renderer. Im Renderer für gepunktete Linien können Sie die Parameter des *Strichs*, der *Sequenz* und der *Punkte* bearbeiten.

Shape: Stroke / Form: Strich



Stroke Opacity / Strichdeckkraft - Stellen Sie die Deckkraft des Strichs ein. Sie können eine Textur auswählen, die auf den Strich angewendet wird, indem Sie die Option **Bild verwenden** aktivieren:

 **Open Image Library / Bildbibliothek öffnen** - Öffnet die Bibliothek mit gespeicherten Bildern.

 **Set Image from Layer/Selection / Bild aus Ebene/Auswahl einstellen** - Legen Sie ein Bild fest, das als Palette aus einer Ebene oder Auswahl verwendet werden soll.

 **Import Image / Bild importieren** - Importiert ein Bild, das als Textur verwendet werden soll.

 **Invert / Invertieren** - Invertiert die aktuelle Textur.

 **Rotate Clockwise / Im Uhrzeigersinn drehen** - Dreht das Bild im Uhrzeigersinn.

 **Flip Horizontally / Horizontal spiegeln** - Spiegelt die aktuelle Textur horizontal.

 **Repeat: Length / Wiederholen: Länge** - Wiederholt die Textur auf der Länge des Strichs.

 **Repeat: Width / Wiederholen: Breite** - Wiederholen Sie die Textur auf der Breite des Strichs.

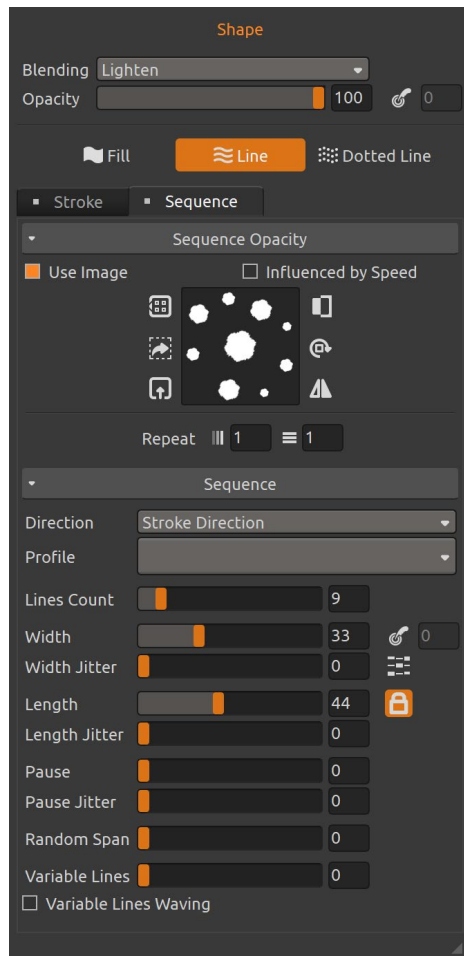
Stroke / Strich - Stellen Sie das Detail und das Verblassen des Strichs ein:

Detail - Wählen Sie das Detail (1-4). Je höher das Detail, desto detaillierter ist der Strich.

Wechseln Sie mit den Tasten zwischen Antialias- und Alias-Strich:  .

Mausdruck - Stellen Sie das **Verblassen** des mit einer Maus gemalten Strichs ein (0-10). Je höher der Wert, desto länger ist das Ausbleichen am Anfang und am Ende des Strichs.

Shape: Sequence / Form: Sequenz



Sequence Opacity / Sequenzdeckkraft - Legen Sie die Deckkraft der Sequenzen fest. Sie können eine Textur auswählen, die auf die Sequenzen angewendet wird, indem Sie die Option **Bild verwenden** aktivieren.

Influenced by Speed / Beeinflusst von der Geschwindigkeit - Wählen Sie aus, ob die Geschwindigkeit, mit der Sie malen, die Deckkraft des Strichs beeinflussen soll. Wenn diese Option aktiviert ist, ist der Opazitätswert bei langsamer gemalten Sequenzen höher und bei schneller gemalten Sequenzen kleiner.

Sequence / Sequenz - Stellen Sie verschiedene Einstellungen für die Sequenz ein:

Direction / Richtung - Wählen Sie zwischen **Strichrichtung** (Form wird horizontal angewendet) und **Formprofil** (Form wird vertikal angewendet).

Profile / Profil - Wählen Sie das Profil der Sequenz aus.

Lines Count / Anzahl der Linien - Legen Sie die Anzahl der Zeilen in der Sequenz fest (1-100).

Width / Breite - Legen Sie die Breite der Linien in der Sequenz fest (1-100).

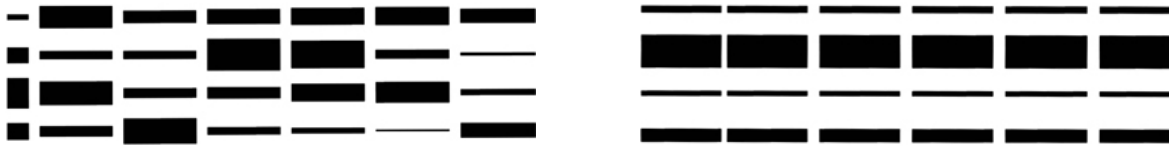
 **Pen Pressure / Stiftdruck** - Aktivieren Sie den Stiftdruck für die Breite. Wenn diese Option aktiviert ist, ändert sich die Breite der Linien in einem Pinselstrich bis zu dem im Schieberegler Breite angegebenen Wert (jedoch nicht darüber hinaus). Der Stiftdruck kann positiv oder negativ sein.



Anwenden des Stiftdrucks auf die Breite der Linien in der Sequenz.

Width Jitter / Breiten-Jitter - Stellen Sie den Breiten-Jitter der Linien ein (0-100). Je höher der Wert, desto größer ist die Variation der Breite zwischen einzelnen Linien im Strich.

 **Verwendung für Sequenz** |  **Verwendung für Strich** - Wählen Sie aus, ob Sie den Breiten-Jitter nur auf eine Sequenz oder auf einen gesamten Strich anwenden möchten:



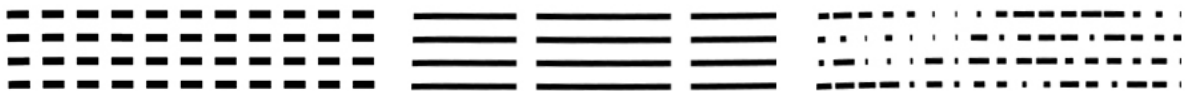
Breiten-Jitter: Verwendung für Sequenz (links) vs. Verwendung für Strich (rechts)

Length / Länge - Legen Sie die Länge der Sequenzen im Strich fest (1-100).

 **Fixed Sequence Length / Feste Sequenzlänge** - Die Länge der Sequenz ändert sich beim Malen nicht.

Length Jitter / Länge-Jitter - Stellen Sie den Länge-Jitter der Linien ein (0-100). Je höher der Wert, desto größer ist die Variation der Länge zwischen einzelnen Linien im Strich.

Beispiele für die Länge und den Längenjitter: Beispiele für die Länge und den Längenjitter:



Länge = 10. Kein Jitter. Länge = 40. Kein Jitter. Länge-Jitter auf 40 eingestellt.

Pause - Stellen Sie die Länge der Pause zwischen den Sequenzen im Strich ein (0-100).

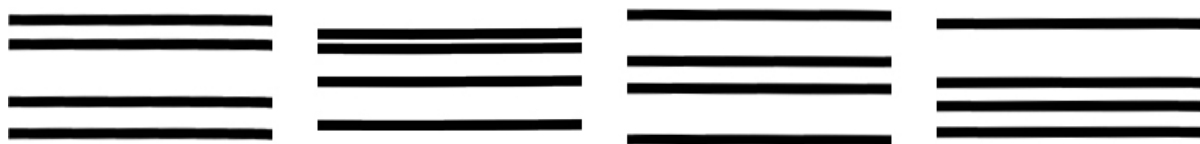
Pause Jitter / Pause-Jitter - Stellen Sie den Pause-Jitter zwischen den Sequenzen ein (0-100). Je höher der Wert, desto größer ist der Unterschied in der Länge der Pausen zwischen einzelnen Sequenzen:



Pause-Jitter auf 0 eingestellt.

Pause-Jitter auf 25 eingestellt.

Random Span / Zufällige Spanne - Stellen Sie die zufällige Spanne zwischen den Sequenzen im Strich ein (0-100). Je höher der Wert, desto größer ist die Spanne zwischen den Zeilen:



Verschiedene Stufen der zufälligen Spanne beim Linienstrich mit 4 Linien.

Variable Lines / Variable Linien - Der Einfluss des Stiftdrucks ist für jede Linie variabel (0-100). Je höher der Wert, desto zufälliger beginnt und endet jede Linie basierend auf dem Druck.

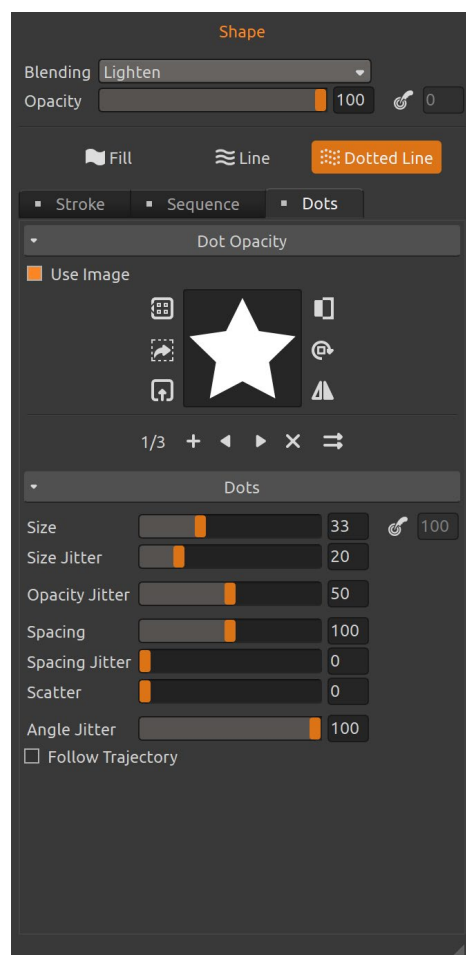
Variable Lines Waving / Wellung der variablen Linien - Der Stiftdruck variiert während des gesamten Pinselstrichs.

Spacing / Abstand - Legen Sie den Abstand zwischen den Sequenzen des Formprofils fest (1-999). Je höher der Wert, desto größer sind die Variationen im Abstand zwischen den Sequenzen.

Influenced by Speed / Beeinflusst von der Geschwindigkeit - Beeinflusst von der Geschwindigkeit. Diese Option ist nur für *Richtung: Formprofil* verfügbar.

Spacing Jitter / Abstand-Jitter - Randomisiert den Abstand zwischen den Sequenzen des Formprofils (0-100).

Shape: Dotted Line / Form: Gepunktete Linie



Dot Opacity / Punktdeckkraft - Legen Sie die Deckkraft der Punkte fest. Sie können eine Textur auswählen, die auf die Punkte angewendet wird, indem Sie die Option **Bild verwenden** aktivieren. Sie können hier mehrere Bildtexturen bis zu vier hinzufügen:

- + Neues Bild hinzufügen.
- ◀ Vorheriges Bild anzeigen.
- ▶ Nächstes Bild anzeigen.
- ✕ Aktuelles Bild entfernen.

Wechseln Sie zwischen sequentieller oder zufälliger Reihenfolge. Durch zufällige Reihenfolge werden die Bildtexturen zufällig ausgewählt.

Size / Größe - Stellen Sie die Größe der Punkte im Strich ein (1-100).

Pen Pressure / Stiftdruck - Aktivieren Sie den Stiftdruck für die Größe.

Wenn diese Option aktiviert ist, variiert die Größe der Punkte in einem Pinselstrich bis zu dem im Schieberegler Größe angegebenen Wert (jedoch nicht

darüber hinaus). Der Stiftdruck kann positiv oder negativ sein.

Size Jitter / Größen-Jitter - Stellen Sie den Größenjitter der Punkte ein (0-100). Je höher der Wert, desto größer sind die Abweichungen zwischen der Größe der einzelnen Punkte:



Größen-Jitter auf die Punkte angewendet.

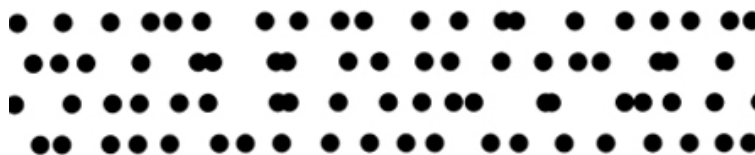
Opacity Jitter / Deckkraft-Jitter - Stellen Sie den Opazitätsjitter der Punkte ein. Je höher der Wert, desto größer sind die Opazitätsschwankungen der einzelnen Punkte.



Deckkraft-Jitter auf die Punkte angewendet.

Spacing / Abstand - Legen Sie den Abstand zwischen den Punkten fest (1-999). Je höher der Wert, desto größer sind die Variationen im Abstand zwischen den Punkten.

Spacing Jitter/ Abstand-Jitter - Randomisiert den Abstand zwischen den Punkten (0-100).



Abstand-Jitter auf 25 eingestellt.

Scatter / Streuung - Die Pinselstreuung randomisiert die Platzierung der Punkte in einem Strich nach oben oder unten relativ zur Grundlinie des Strichs (0-100):



Streuung = 0

Streuung = 25

Streuung = 50

Angle Jitter / Winkel-Jitter - Stellen Sie den Winkeljitter der Punkte (0-100) ein. Je höher der Wert, desto größer ist der Unterschied zwischen den Winkeln der einzelnen Punkte:



Winkel-Jitter auf 0 eingestellt.



Winkel-Jitter auf 50 eingestellt

Follow Trajectory / Trajektorie folgen - Wenn diese Option aktiviert ist, folgt der Pinsel der Trajektorierotation des Strichs.

 **Brush Creator Panel Menu / Pinsel-Ersteller-Menü** - **Speichern** Sie Ihren benutzerdefinierten Pinsel als **neue Pinselvorgabe**, **setzen** Sie die **Pinseländerungen zurück**, wählen Sie **"Partikel nur bei Bewegung aktualisieren"** oder **schließen** Sie das Fenster. Sie können das Fenster über das Fenster-Menü erneut öffnen.

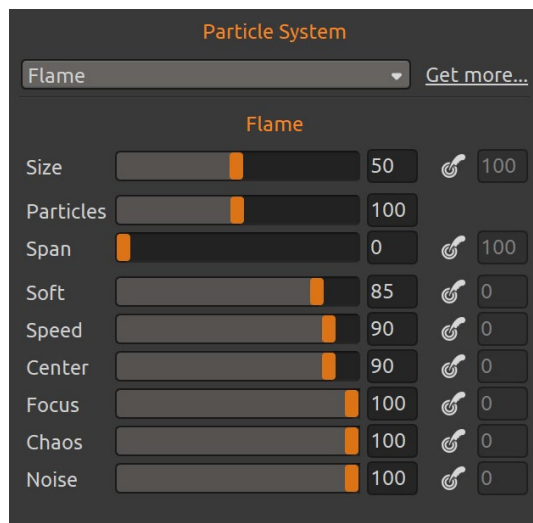
Particle Systems / Partikelsysteme

Das Partikelsystem ist das Rückgrat von Flame Painter - es ist ein Simulationstyp, der das Erscheinungsbild des Pinselstrichs, sein Verhalten, die Art und Weise, wie sich der Pinsel bewegt, sowie viele andere wichtige Parameter definiert.

Flame Painter 4 verfügt über sechs Partikelsysteme - Flame, Ribbon, Follow, Liner, Fuzzy und Elastic. Das Installationspaket enthält drei Partikelsysteme: Flame, Ribbon und Follow. Drei stehen zum Download zur Verfügung: Liner, Fuzzy und Elastic. Sie sind immer noch Teil des Flame Painter-Spezialmodus. Sie können alle Steuerelemente und visuellen Optionen auf einer „Vorschau-Ebene“ testen.

Hinweis: Die maximale Anzahl von Geräten, auf denen die Partikelsysteme aktiviert werden können, beträgt drei (3). Wenn Sie diese Anzahl überschreiten, werden Sie von Flame Painter aufgefordert, sich über Ihr Community-Konto von einem oder allen Ihren Geräten abzumelden.

Flame Partikelsystem



Das klassische Flame Partikelsystem zur Erzeugung verschiedener Effekte von Feuerstreifen bis hin zu zufälligen Anordnungen von Partikeln, Rauch, Lichteffekten, Funkeln und vielem mehr.

Im **Flame** Partikelsystem können Sie folgende Parameter beeinflussen:

Size / Größe - Stellen Sie die Größe des Pinsels ein (1-100).

Particles / Partikel - Stellen Sie die Anzahl der Partikel im Pinsel ein (1-300).

Span / Spanne - Stellen Sie die Spanne zwischen

den Partikeln im Pinsel ein (0-10).

Soft / Weichheit - Stellen Sie die Pinselweichheit ein (1-100). Höhere Werte dieses Parameters verlangsamen die Geschwindigkeit des Pinselstrichs und erzeugen einen definierten Strich.

Speed / Geschwindigkeit - Stellen Sie die Geschwindigkeit der Partikel ein, die die Reaktionszeit des Pinsels darstellen (1-100). Je höher die Geschwindigkeit, die Sie einstellen, desto aktiver wird der Pinsel.

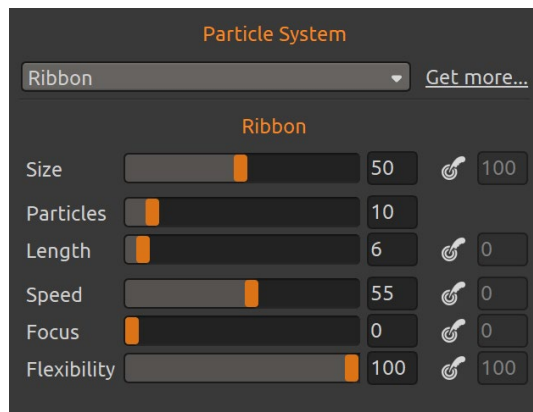
Center - Stellen Sie die globale Anziehungskraft der Partikel ein (0-100). Je höher die Werte eingestellt sind, desto höher ist die Anziehungskraft der Partikel auf den Cursor. Bei einer hohen Einstellung sind die Partikel in der Nähe des Pinselcursors stärker zentriert.

Focus / Fokus - Stellen Sie die individuelle Anziehungskraft der Partikel ein (0-100). Jedes Partikel hat eine andere Anziehungskraft auf den Pinselcursor. Je höher die Werte sind, desto höher ist die Kraftdifferenz zwischen dem ersten und dem letzten Partikel.

Chaos - Stellen Sie den Chaos-Parameter des Pinsels ein (0-100). Je näher die Partikel neben dem Cursor sind, desto chaotischer werden sie.

Noise / Geräusch - Stellen Sie den Rauschparameter (0-100) ein. Jeder Partikel hat eine zufällige, aber konstante Anziehungskraft. Je höher die Zahl, desto unruhiger wird der Pinsel.

Ribbon Partikelsystem



Das elegante Partikelsystem für schöne Designeffekte. Der Ribbon-Pinselstrich breitet sich etwas weiter aus und erzeugt fließende, gezähmte Striche, die sich perfekt zum Entwerfen abstrakter Wellen, Seiden, Stoffe und bandartiger Effekte eignen, die mit der Richtung Ihres Strichs fließen.

Im **Ribbon** Partikelsystem können Sie folgende Parameter beeinflussen:

Size / Größe - Stellen Sie die Größe des Pinsels ein (1-100).

Particles / Partikel - Stellen Sie die Anzahl der Partikel im Pinsel ein (1-300).

Length / Länge - Stellen Sie die Länge des Pinselstrichs ein (1-100).

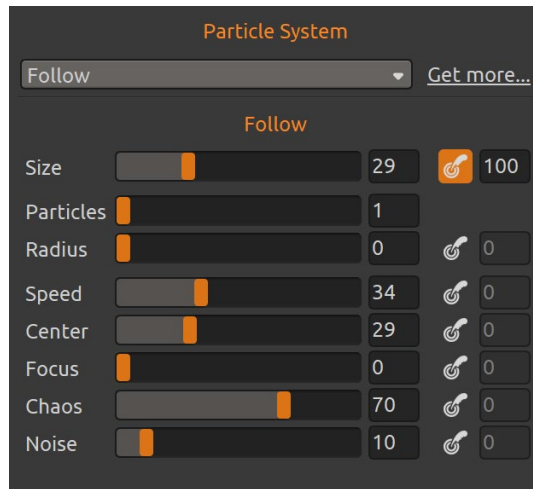
Soft / Weichheit - Stellen Sie die Pinselweichheit ein (1-100). Höhere Werte dieses Parameters verlangsamen die Geschwindigkeit des Pinselstrichs und erzeugen einen definierten Strich.

Speed / Geschwindigkeit - Stellen Sie die Geschwindigkeit der Partikel ein, die die Reaktionszeit des Pinsels darstellen (1-100). Je höher die Geschwindigkeit, die Sie einstellen, desto aktiver wird der Pinsel.

Focus / Fokus - Stellen Sie die individuelle Anziehungskraft der Partikel ein (0-100). Jedes Partikel hat eine andere Anziehungskraft auf den Pinselcursor. Je höher die Werte sind, desto höher ist die Kraftdifferenz zwischen dem ersten und dem letzten Partikel.

Flexibility / Flexibilität - Stellen Sie die Flexibilität der Länge des Ribbon-Pinsels (1-100) ein. Bei maximaler Einstellung erstreckt sich die Länge des Pinsels auch bei hoher Geschwindigkeit auf die gewünschte Länge.

Follow Partikelsystem



Im Follow Partikelsystem folgt der Pinselstrich dem Cursor genauer und eignet sich für detailliertere Malstriche sowie für Linien abstrakter Fackeln, Orbits oder strukturierter Pinsel.

Im **Follow** Partikelsystem können Sie folgende Parameter beeinflussen:

Size / Größe - Stellen Sie die Größe des Pinsels ein (1-100).

Particles / Partikel - Stellen Sie die Anzahl der Partikel im Pinsel ein (1-300).

Radius - Stellen Sie den Radius der Partikel im Pinsel ein (0-100).

Speed / Geschwindigkeit - Stellen Sie die Geschwindigkeit der Partikel ein, die die Reaktionszeit des Pinsels darstellen (1-100). Je niedriger die Geschwindigkeit, desto präziser wird der Pinsel.

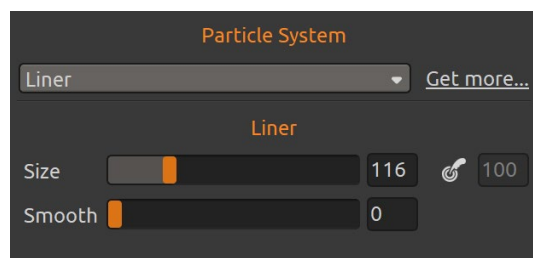
Center - Stellen Sie die globale Anziehungskraft der Partikel ein (0-100). Je höher die Werte eingestellt sind, desto höher ist die Anziehungskraft der Partikel auf den Cursor. Bei einer hohen Mitteneinstellung sind die Partikel in der Nähe des Pinselcursors stärker zentriert.

Focus / Fokus - Stellen Sie die individuelle Anziehungskraft der Partikel ein (0-100). Jedes Partikel hat eine andere Anziehungskraft auf den Pinselcursor. Je höher die Werte sind, desto höher ist die Kraftdifferenz zwischen dem ersten und dem letzten Partikel.

Chaos - Stellen Sie den Chaos-Parameter des Pinsels ein (0-100). Je näher die Partikel neben dem Cursor sind, desto chaotischer werden sie.

Noise / Geräusch - Stellen Sie den Rauschparameter (0-100) ein. Jeder Partikel hat eine zufällige, aber konstante Anziehungskraft. Je höher die Zahl, desto unruhiger wird der Pinsel.

Liner Partikelsystem



Das Liner Partikelsystem hat ein dünnes Flachpinselprofil mit einer definierten Breite. Sie können präzise Linien zeichnen, die aus verschiedenen Formen bestehen können. Es ist ein perfektes Pinselpartikelsystem zum Erstellen exakter Linien, Spuren, Streifen und Oberflächen. Sie können erstaunliche Pinsel,

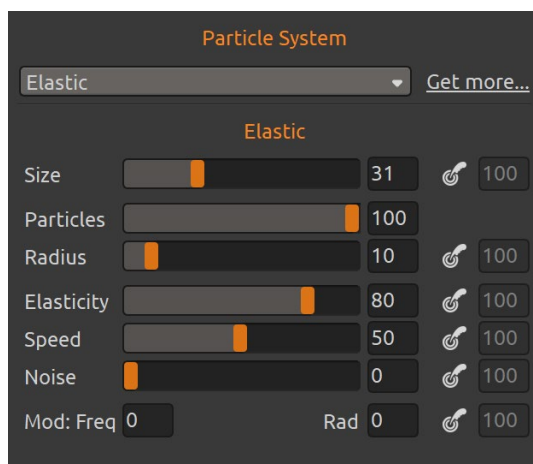
klassische Linien oder unterschiedlich geformte Pinsel erstellen.

Im **Linear** Partikelsystem können Sie folgende Parameter beeinflussen:

Size / Größe - Stellen Sie die Größe des Pinsels ein (1-100).

Smooth / Glatt - Stellen Sie die Geschwindigkeit ein, mit der die Partikel dem Cursor folgen, und die Winkelglättung für einen gekrümmten Pinselstrich (0-10). Je höher die Zahl, desto glatter die Linien, die Sie zeichnen können, und desto schärfer ist der Winkel der Kurve.

Elastic Partikelsystem



Vielseitiges Partikelsystem mit einem elastischen Pinselcursor, der sich perfekt dazu eignet, Ihren Voreinstellungen Tiefe zu verleihen und Soft-body-effekte mit verschiedenen elastischen Verhaltensweisen zu erzielen.

Im **Elastic** Partikelsystem können Sie folgende Parameter beeinflussen:

Size / Größe - Stellen Sie die Größe des Pinsels ein (1-100).

Particles / Partikel - Stellen Sie die Anzahl der Partikel im Pinsel ein (1-300).

Radius - Stellen Sie den Radius der Partikel im Pinsel ein (0-100).

Elasticity / Elastizität - Stellen Sie die Elastizität des Pinsels ein (1-100). Je höher die Zahl, desto elastischer ist die Form des Pinsels.

Speed / Geschwindigkeit - Stellen Sie die Geschwindigkeit der Partikel ein, die die Reaktionszeit des Pinsels darstellen (1-100).

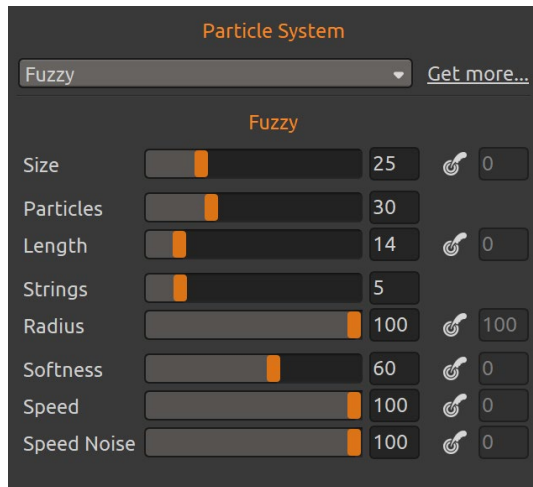
Noise / Geräusch - Stellen Sie den Rauschparameter (0-100) ein. Je höher die Zahl, desto unruhiger wird der Pinsel.

Mod - Ändern Sie die Form des elastischen Pinsels mit einem Sinuswellenmodifikator:

Frequenz - Stellen Sie die Frequenz der Welle ein.

Radius - Stellen Sie den Radius der Welle ein.

Fuzzy Partikelsystem



Ein auf Schnüren basierendes, gewundenes Partikelsystem, das seine Partikel entlang des Pfades strecken kann, um mühelos aussehende Fuzzy-Striche, Tentakel oder Cluster abstrakter Formen zu erzeugen.

Im **Fuzzy** Partikelsystem können Sie folgende Parameter beeinflussen:

Size / Größe - Stellen Sie die Größe des Pinsels ein (1-100).

Particles / Partikel - Stellen Sie die Anzahl der Partikel an jeder Pinselschnur ein (1-100).

Length / Länge - Stellen Sie die Länge des Pinselstrichs ein (1-100).

Strings / Streicher - Stellen Sie die Anzahl der Strings im Pinsel ein (1-30).

Radius - Stellen Sie den Radius des Partikelzentrums ein (0-100).

Softness / Weichheit - Stellen Sie die Weichheit des Pinsels ein (0-100). Je höher die Zahl, desto weicher wird der Strich.

Speed / Geschwindigkeit - Stellen Sie die Geschwindigkeit der Partikel ein, die die Reaktionszeit des Pinsels darstellen (1-100).

Speed Noise / Geschwindigkeitsrauschen - Stellen Sie das Verhalten der Streichern ein (0-100). Je höher die Zahl, desto größer ist der Unterschied im Verhalten jedes Streicher.

Menu Bar / Menüleiste

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

Edit / Bearbeiten - enthält Elemente im Zusammenhang mit Editierung des Malenprozesses und Leinwand.

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

Filter - enthält Elemente im Zusammenhang mit der Bildfilterung und den Effekten.

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

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

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

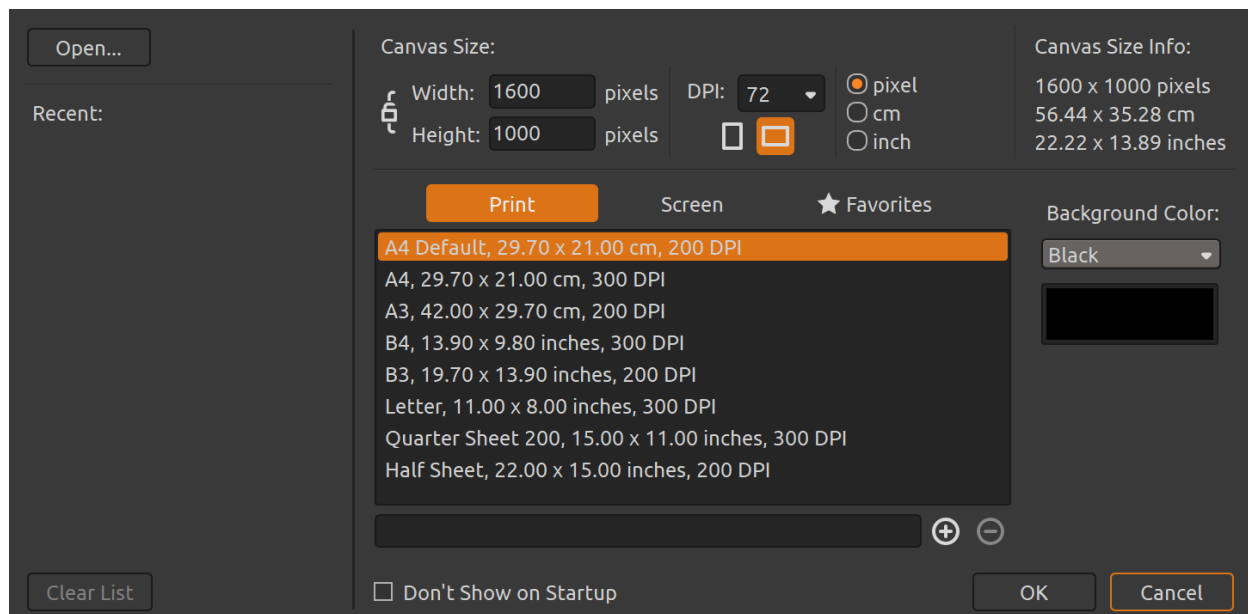
Help / Hilfe - enthält Elemente für die Anwendungshilfe und Suche nach Updates auf der Webseite.

File Menu / Datei Menü

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

New... / Neu... - Erzeugt ein neues Bild mit neuen Einstellungen, öffnet zuletzt geöffnete Gemälde oder öffnet die Bilder.

Sie können die Breite und Höhe des neuen Bildes bestimmen und DPI des Bildes; Seitenverhältnis sperren, zwischen Hoch- und Querformat wechseln sowie Hindergrundfarbe einstellen:



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

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

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

Sie können auch aus einer Vielzahl vorgegebener **Print-** und **Bildschirm-**Papiergrößen auswählen oder Vorgaben hinzufügen / entfernen durch Klick auf die  /  Buttons.

Speichern Sie Ihre bevorzugten Vorgaben auf dem "**Favoriten**" Tab, indem Sie sie mit einem ★ Stern markieren.



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



- Schalten Sie zu Hochformat.



- Schalten Sie zu Querformat.

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

Open Recent / Zuletzt geöffnet - Öffnet eine der zuletzt gespeicherten Kunstwerke.

Sie können die Liste mit der Funktion "Liste löschen" löschen.

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

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

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

Import Image... / Bild importieren... - Importiert Bilder in .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif Format als neue Ebene. Sie können auch ein Vektorbild im SVG-Dateiformat importieren.

Import Brushes... / Pinsel importieren... - Importiert in Flame Painter erstellte Pinsel im .png Dateiformat. Die Pinsel werden in die jeweiligen Partikelsysteme importiert.

Export layerto SVG... - Sie können die aktive Vektorebene als Polygone zum skalierbaren Vektorgrafikformat exportieren. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie im Kapitel **Import & Export Vector Format / Vektorformat importieren und exportieren.**

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

Quit / Beenden-Flame Painter schließen (Nur unter Windows).

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

Mehr Informationen zum Erstellen, Laden und Speichern Ihrer Bilder finden Sie im Kapitel **Erzeugen, Öffnen und Speichern von Bildern** weiter untenstehend in diesem Manual.

Edit Menu / Bearbeiten Menü

Undo / Rückgängig - Letzte(n) Schritt(e) rückgängig machen. Die maximale Anzahl an rückgängigen-Schritten ist abhängig von der Speichergröße Ihres Computers und beträgt maximal 100 Rückgängig-Schritte.

Redo / Wiederholen - Letzten Schritt wiederholen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Edit Tool / Bearbeitenwerkzeug - Bearbeiten und schieben Sie Eckpunkte und ändern Sie den erstellten Vektor. Klicken Sie auf die Eckpunkte (grau), um sie in Haupteckpunkte (gelb) umzuwandeln.

Group Edit Tool / Gruppenbearbeitung - Bearbeiten Sie die Gruppe der Eckpunkte.

Add & Remove Tool / Hinzufügen und Entfernenwerkzeug - Editierbare Eckpunkte von der Flame-linie entfernen (*Tastenkürzel: STRG für Win, Cmd für Mac OS*)

Init Curve Transform / Anfangskurve anpassen - Anfangskurve für Pinselstrich vergrößern, verkleinern, drehen und skalieren.

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

Tastaturkürzel - Öffnen und bearbeiten Sie Tastaturkürzel.

Layer Menu / Ebenenmenü

New Layer / Neue Ebene - Neue Ebene hinzufügen.

New Vector Layer / Neue Vektorebene - Neue Vektorebene hinzufügen.

Duplicate Layer / Ebene duplizieren - Aktive Ebene(n) duplizieren.

Merge Layers / Ebenen reduzieren - Ebenen in eine Ebene reduzieren.

Delete Layer/ Ebene löschen - Aktive Ebene(n) löschen.

Show Layer/ Ebene anzeigen - Aktive Ebene verstecken oder zeigen.

Rasterize Layer / Ebene rastern - Die ausgewählte Vektorebene Vektorebene zu Bitmap-Ebene konvertieren.

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

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

Export to Photoshop / Zu Photoshop exportieren - Die Ebene mit Ebeneneinstellungen, Mischmodus und Deckkraft aus Flame Painter zu Photoshop exportieren. Sie finden weitere Informationen zu **Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in** weiter untenstehend in diesem Manual.

HiResrender... - Das Detail von High Resolution Renderer einstellen (1 - 5). Der HiRes-Renderer ist ein polygonaler Renderer. Er füllt den Raum zwischen Punkten und macht das Bild glatter ohne das Auftreten von Moiré-Artefakten. Dies kann nur beim Malen mit Vektorebenen und *Fill-Renderer* verwendet werden.

Wenn das HiRes Rendern abgeschlossen ist, ersetzt das gerenderte Bild die aktuelle Ebene. "HQ" erscheint im Fenster und bedeutet "hohe Qualität". Wenn Sie weitere Änderungen an der gerenderten Vektorebene machen, verschwindet das "HQ" und die Vektorebene muss neu gerendert werden.

Drücken Sie die *Esc-Taste*, um das Rendering abubrechen. Bitte warten Sie, bis der Prozess beendet ist.

Bem.: HiRes-Renderer ist sehr rechenintensiv. Es kann eine Vektorebene noch einige Stunden rendern. Die Render-Zeit ist stark abhängig von der Pinsellänge sowie den "Größe"-Parameter-einstellungen. Je größer Pinselstrich und Größe sind, desto länger dauert es, um zu rendern.

Beispiel: Wenn die Vektor-Ebene aus 100 000 Polygonen besteht und das Detail des HiRes-Renderers auf 1 gesetzt ist, kann es 1 Minute rendern. Wenn es auf 2 eingestellt ist, vervierfacht es die Anzahl der Polygone, so dass die Anzahl der Polygone 400000 ist, und es rendert die Ebene ca. 4 Minuten. Wenn es auf 3 gesetzt ist, wird die Anzahl 1 600 000 und die Zeit ca. 16 Minuten. Wenn es auf 4 gesetzt ist, wird die Anzahl 6 400 000 und die Zeit ca. 64 Minuten. Wenn es auf 5 gesetzt ist, wird die Nummer 25 600 000, und die Zeit wird 256 Minuten, ca. 4 Stunden.

Filter Menu / Filter Menü

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TIPP: Importieren Sie eine Zeichnung mit weißem oder schwarzem Hintergrund. Wenden Sie den Filter "Weiß zu Transparenz" oder "Schwarz zu Transparenz" an. Der Hintergrund wird transparent, während der Inhalt der Zeichnung unverändert bleibt.

Blur / Verwischen - Unschärfe-**Radius** in einem Pop-up-Fenster einstellen.

- **Preview / Vorschau** - das Ergebnis in Echtzeit anzeigen oder verstecken.

Glow / Glühen - **Radius** und **Stärkendes Glühens** in einem Pop-up-Fenster einstellen.

- **Preview / Vorschau** - das Ergebnis in Echtzeit anzeigen oder verstecken.

Tile Layer / Kachelebene - Aktivieren Sie diese Option, um Ebenen horizontal und vertikal zu kacheln.

View Menu / Ansicht Menü

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

Zoom Out / Auszoomen - Aus dem Bild herauszoomen (bis 5%).

Zoom 100% - Überprüft den Zoomwert. Beim Click auf diesem Button wird auf 100% gezoomt.

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

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

Show Cursor / Mauszeiger anzeigen - Mauscursor anzeigen oder verstecken.

Show Partices / Partikel anzeigen - Wählen Sie, wie die Partikel angezeigt werden sollen:

- **Kein** - Die Partikel werden nicht angezeigt.
- **Punkte** - Die Partikel werden als Punkte angezeigt.
- **Linien** - Die Partikel werden als Linien angezeigt.

Preview Partices / Partikelvorschau - Wählen Sie, wie sich die Cursor-Vorschau ändert, während Sie die Einstellungen im Pinsel-Ersteller anpassen:

- **Statisch** - Die Cursor-Vorschau wird während des Malens aktualisiert.
- **Center** - Die Cursor-Vorschau wird automatisch in der Mitte der Leinwand aktualisiert.
- **Lemniskate** - Die Cursor-Vorschau wird automatisch aktualisiert, während Sie einem Pfad mit einer ∞ -förmigen Kurve in der Mitte der Leinwand folgen.

Show Safe Boundary / Sichere Grenze anzeigen - Zeigt oder versteckt die sichere Grenze - eine erweiterte Leinwand mit einem sichtbaren Bereich außerhalb der Leinwand.

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

Enter Fullscreen / Vollbild - Stellt auf volle Bildschirmgröße um (*Tastenkürzel: Esc*).

Window Menu / Fenster Menü

Tools / Werkzeuge – Werkzeuge-Fenster anzeigen oder verstecken

Properties / Werkzeugeigenschaften - Eigenschaftenfenster anzeigen oder verbergen.

Navigator / Navigation - Navigationsfenster anzeigen oder verbergen.

Palette - Palette anzeigen oder verstecken

Brushes / Pinsel - Pinselvoreinstellungen anzeigen oder verstecken

Layer / Ebenen – Ebenen-Fenster anzeigen oder verstecken

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

Show Panels / Werkzeugfenster anzeigen - Alle Werkzeugfenster anzeigen oder ausblenden, um eine größere Arbeitsfläche zum Malen zu erhalten. (*Tastenkürzel: Tab*)

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

Show Main Menu / Hauptmenü anzeigen - Das Hauptmenü ein- oder ausblenden (*Tastenkürzel: Strg + M*).

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

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

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

Community Menu / Community Menü

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

Gallery / Galerie - Durchsuchen Sie die Community-Galerie und veröffentlichen Sie Ihre Bilder.

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

Publish... / Veröffentlichen... - Veröffentlichen Sie Ihr Gemälde in der Community-Galerie. Geben Sie den Namen des Bildes; Schreiben Sie optional eine Beschreibung und Schlagwörter.

Help Menu / Hilfe

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

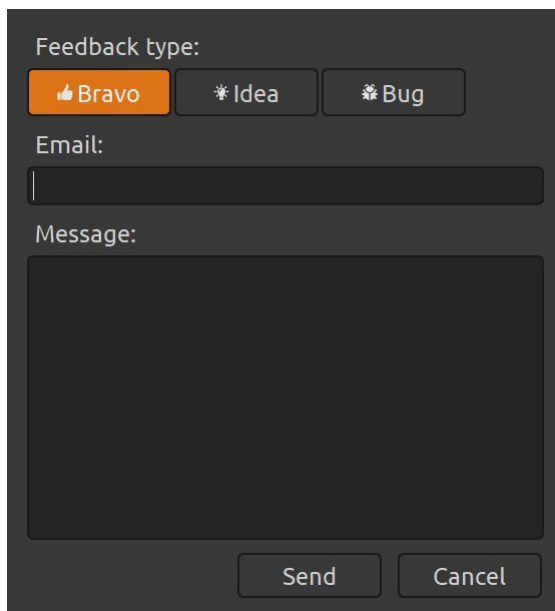
Send Feedback... / Feedback senden... - Schicken Sie uns Ihr Feedback - wenn Sie irgendwelche Probleme oder Ideen haben oder das Programm Ihnen gefällt. Sie können zwischen drei Feedback-Arten wählen:

Bravo - Möchten Sie ausdrücken, wie cool Flame Painter ist?

Idea / Idee - Haben Sie Ideen für neue Features, die eine großartige Ergänzung für Flame Painter wären?

Bug / Fehler - Haben Sie Probleme bei der Nutzung von Flame Painter festgestellt?

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

The image shows a dark-themed feedback dialog box. At the top, it says "Feedback type:" followed by three buttons: "Bravo" (with a thumbs up icon), "Idea" (with a lightbulb icon), and "Bug" (with a bug icon). Below these is an "Email:" label and a text input field. Underneath is a "Message:" label and a larger text area. At the bottom right, there are "Send" and "Cancel" buttons.

Flame Painter Website - Link auf die Webseite: flame.escapemotions.com

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

About Flame Painter/ Über Flame Painter - Weitere Informationen über Flame Painter, Copyright und Danksagungen.

Show Library Folder / Bibliothek-Ordner zeigen - Zeigt Ordner an, in denen Pinsel, Bildtexturen, Verläufe, Daten, Textdokumente und Lizenzen gespeichert sind.

Online Brush Library... / Online-Pinselbibliothek... - Besuchen Sie die Bibliothek mit Flame Painter-Pinseln, die von Entwicklern und anderen Benutzern erstellt wurden.

Check for updates... / Updates prüfen - Dieser Button ist sichtbar, wenn neue Updates verfügbar sind.

Preferences / Voreinstellungen

Mit Flame Painter können Sie viele Einstellungen und Tastenkürzel im Voreinstellungen-Fenster individuell einrichten. Dieses Fenster ist aus Bearbeiten-Menü zugänglich. Sie können hier Generell, Werkzeuge, Tablett und Tastatur-Voreinstellungen in Flame Painter setzen.

General Preferences / Generelle Voreinstellungen

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

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

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

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

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

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

- Warnung zu geringer Speicherkapazität nie anzeigen - Wählen Sie diese Option, wenn Sie keine Warnmeldung zu einer begrenzten Anzahl von rückgängig-Schritten aufgrund von zu wenig Arbeitsspeicher erhalten möchten.

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

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

Safe Boundary / Sichere Grenze - Schalten Sie die Sichtbarkeit der Grenze ein oder aus. Legen Sie die Größe und Deckkraft der sicheren Grenze in % der aktuellen Leinwandgröße fest.

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

Tools Preferences / Werkzeuge- Voreinstellungen

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

„Lazy Mouse“ - Glätten der Cursorposition - Stellen Sie die Glättung der Cursorposition für Maus und Stift ein. Bei Einstellung auf "Max" folgt der Cursor reibungsloser.

Mausdruck - Verwenden Sie immer minimalen Mausdruck für das Verblassen des Strichs. - Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie bei Verwendung der Maus keinen künstlichen Druckeffekt verwenden möchten. Dies funktioniert, wenn das Verblassen für den ausgewählten Pinsel auf 0 gesetzt ist und der Parameter des Pinsels druckempfindlich ist.

Tablet Preferences / Tablett - Voreinstellungen

Tablet Options / Tablettopptionen - Wählen Sie aus, ob Ihr Tablett die Maus- oder Stiftposition und das Wacom-Gerät (WinTab) oder das Microsoft Ink-Gerät verwenden soll.

- Invert pen tilt / Stiftneigung umkehren - Wählen Sie diese Option, wenn die Neigung Ihres Stiftes in die entgegengesetzte Richtung geht.

- Enable touch / Touch-Gesten aktivieren - Aktivieren oder deaktivieren Sie die Touch-Unterstützung in Flame Painter. Es ist möglich, nur einzige Geste zu aktivieren oder die Multi-Touch-Unterstützung zu aktivieren.

- Use for canvas rotation / Verwendung von Leinwanddrehung - Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie die Leinwand nicht mit zwei Fingern drehen möchten. Zwei-Finger-Touch funktioniert immer noch zum Skalieren und Bewegen.

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

Pen Pressure Smoothing / Glättung des Stiftdrucks - Stellen Sie die Druckglättung für den Tablett-Stift ein. Bei Einstellung auf „Max“ werden die Druckübergänge im Streich gleichmäßiger.

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

Keyboard Preferences / Tastatur - Voreinstellungen

Hier können Sie eigene Tastaturkürzel (Shortcuts) festlegen.

Klicken Sie auf **Set Default / Defaultwerte einstellen**, um die ausgewählte Tastaturkürzel zurückzusetzen. Klicken Sie auf **[x]**, um die ausgewählte Tastaturkürzel zu löschen.

Um weitere Tastaturkürzel für eine Aktion **hinzuzufügen**, klicken Sie auf **[+]**-Button.

☰ Tastaturkürzel-Menü:

- **Import Shortcuts / Tastaturkürzel importieren** - Öffnet zuvor gespeicherte Tastaturkürzel.
- **Export Shortcuts / Tastaturkürzel exportieren** - Aktuelle Tastaturkürzel als benutzerdefinierte .xml-Datei speichern.
- **Reset All / Alles wiederherstellen** - alle Tastaturkürzel auf Standard zurücksetzen.

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

*TIPP: Die Liste aller Standardtastenkürzel finden Sie im Kapitel **Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel**.*

Starting Painting / Der Malbeginn

Workflow Options / Workflow-Optionen

Beginnen Sie ein neues Gemälde mit leerer Leinwand

1. Klicken Sie Datei-> Neu... und ein "Neues Kunstwerk"-Fenster erscheint.
2. Bestimmen Sie Breite, Höhe, Hintergrundfarbe und DPI des Bildes
3. Wählen Sie die Pinselfarbe, den Farbverlauf oder das Bild in der Palette.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Partikelsystem, Pinselgröße und andere Parameter im Werkzeugfenster oder Pinsel-Ersteller und beginnen Sie zu malen.

Beginnen Sie mit einem Foto oder Bildvorlage

1. Klicken Sie Datei->Öffnen... und wählen Sie Ihr Referenzbild.
2. Klicken Sie Ebene->Ebene hinzufügen, um eine neue Ebene über das Referenzbild zu legen.
3. Wählen Sie die Pinselfarbe, den Farbverlauf oder das Bild im Palette-Fenster.
4. Wählen Sie ein Werkzeug, Partikelsystem, Pinselgröße und andere Parameter im Werkzeugfenster oder Pinsel-Ersteller und beginnen Sie zu malen.

Sie können ein Bild oder Foto aus anderen Programmen importieren im.png, .jpg, .bmp und .tif Format durch Klicken auf *Menü -> File / Datei -> Import... / Importieren....*

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

Working with Selections / Verwendung von Auswahlen

In Flame Painter können Sie den Bereich auf der Leinwand leicht auswählen, um bestimmte Vorgänge nur innerhalb dieses ausgewählten Bereichs auszuführen. Auswahlen dienen als Maskierungswerkzeuge, die Bereiche der Leinwand blockieren, die Sie nicht ändern möchten. Operationen, die mit der Auswahl in Flame Painter ausgeführt werden können, umfassen Malen, Transformieren, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen.

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

Malen innerhalb der Auswahl

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

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

Transformieren von Auswahl

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

Weitere Informationen zur Transformation finden Sie im Kapitel **Transform Tool Properties / Transformieren - Eigenschaften**.

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

Auswahl ausschneiden, kopieren und einfügen

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

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

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

Alles auswählen, Alles aufheben

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

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

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

Auswahl umkehren

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

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

Multi-touch Support / Multitouch-Unterstützung

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



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

Sie können die Touch-Unterstützung in *Voreinstellungen -> Tablett -> Tablett-Optionen* aktivieren oder deaktivieren. Es ist möglich, nur Single Touch zu aktivieren / deaktivieren oder Multi-Touch-Unterstützung zu aktivieren / deaktivieren. Hier können Sie auch die Funktion "Zwei Finger für die Leinwanddrehung verwenden" deaktivieren. Sie können sich weiterhin mit zwei Fingern bewegen oder skalieren.



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

Import & Export Vector Format / Vektorformat importieren und exportieren

Mit Flame Painter 4 können Sie ein **SVG-Dateiformat** über das Menü: *Datei -> Importieren...* importieren. Nachdem Sie die Datei ausgewählt haben, die Sie importieren möchten, wählen Sie aus, ob diese Datei importiert werden soll als:

Bitmap-Ebene - Die Vektorpfade werden als eine Bitmap-Ebene importiert. Es ist nicht möglich, diese Ebene als Vektorebene weiter zu bearbeiten.

Vektorebene - Die Vektorpfade werden als Vektorebenen importiert. Jeder Vektorpfad wird als separate Vektorebene importiert. Es ist möglich, diese Ebenen über das Werkzeug *Edit Vector Layer / Vektorebene bearbeiten* weiter zu bearbeiten.

Hinweis: Jeder Vektorpfad wird auf einer separaten Vektorebene importiert. Daher empfehlen wir, alle Vektorpfade vor dem Import zusammenzuführen, um eine minimale Anzahl von Vektorebenen für eine bessere Bearbeitung zu erhalten.

Mit Flame Painter 4 können Sie die **Vektorebene exportieren**, wenn Sie *Fläche-Renderer* in einem SVG-Dateiformat über das Menü: *Datei -> Ebene in SVG exportieren...* verwenden. Hier können Sie die folgenden Parameter einstellen:

Detail - Bestimmt die Detailgenauigkeit in der exportierten SVG-Datei (1-5). Höhere Details bewahren mehr von der ursprünglichen Form des Gemäldes, kleinere Details sind jedoch für die spätere Bearbeitung in einem Vektorbearbeitungsprogramm viel einfacher.

Surface Shape / Oberflächenform - Diese Option wirkt sich auf die Form der Oberflächenelemente aus.

Die Standardoption "*Quadrat*" approximiert die Form von Elementen zu Quadraten und behält die meisten Details bei.

Die beiden anderen Optionen "*Horizontal*" und "*Vertikale Slices*" können für die spätere Bearbeitung einfacher sein, führen jedoch möglicherweise zu erheblich anderen Ergebnissen als das Originalgemälde.

Opacity / Deckkraft - Diese Einstellung bestimmt, wie die Deckkraft des gesamten Bildmaterials behandelt wird.

'*Variable*' - Die Anwendung versucht automatisch, die Deckkraft jedes Oberflächenelements so genau wie möglich an den ursprünglichen Strich anzupassen.

'*Uniform*' - Die Deckkraft jedes Oberflächenelements wird auf einen konstanten Wert (0-100) eingestellt.

Outline / Gliederung - Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird eine Kontur mit der angegebenen Breite und Deckkraft erstellt, die um jedes winzige Oberflächenelement angezeigt wird, aus dem das gesamte exportierte Bildmaterial besteht.

Hinweis: Der SVG-Export ist nur für Striche verfügbar, die mit dem Fläche-Renderer erstellt wurden. Mit Pinsel aus Linien und gepunkteten Linien gerenderte Striche können nicht als SVG exportiert werden.

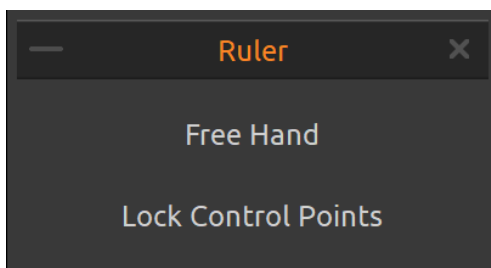
Working with Ruler & Perspective Tools / Verwendung von Lineal- und Perspektive-Werkzeuge

Straight line with Umschalt key / Gerade mit Umschalttaste

Der einfachste Weg, eine gerade Linie in Flame Painter 4 zu zeichnen, ist die Verwendung der *Umschalttaste*, während Sie ein Zeichenwerkzeug verwenden. Durch Drücken von *Umschalt* wird ein Ende des Lineals festgelegt. Stellen Sie das andere Ende manuell ein, drücken Sie die Maustaste oder einen Stift und zeichnen Sie die Linie zwischen diesen beiden Punkten.

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

Ruler tool / Lineal-Werkzeug

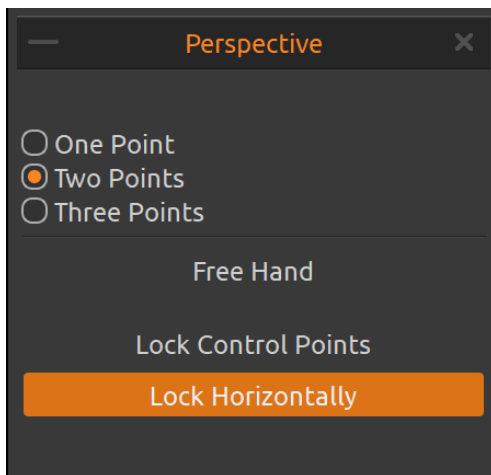


Aktivieren Sie das Lineal-Werkzeug aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken Sie *Umschalt + R*. Das Lineal-Werkzeug besteht aus drei Kontrollpunkten. Positionieren Sie das Lineal auf Leinwand durch Klicken und den mittleren Kontrollpunkt ziehen, ohne den Winkel zu verändern.
Freehand / Freie Hand - Aktivieren Sie diese Funktion,

um den geraden Linien eine handgezeichnete Erscheinung zu geben.

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

Perspective tool / Perspektive-Werkzeug



Aktivieren Sie das Perspektive-Werkzeug aus dem Bearbeiten-Menü oder drücken Sie *Umschalt + P*. Wählen Sie zwischen **einer**, **zwei** oder **drei Punkten** Perspektive.

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

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

Lock Horizontally / Horizontal sperren - Sperren Sie die Perspektive horizontal.

Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in

Flame Painter Connect ist ein Plug-in für Photoshop. Es ist ein Kommunikationskanal zwischen Photoshop CC 2015-2020 und Flame Painter 4 Pro für den Austausch von Ebenen.

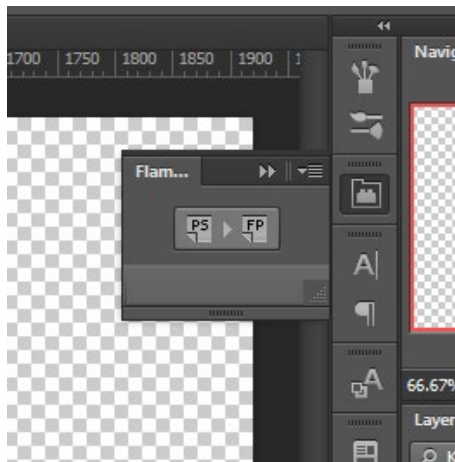
Installation

Laden Sie Flame Painter Connect von der Registrierungs-E-Mail herunter, die Sie nach dem Kauf erhalten haben, oder laden Sie es jederzeit von Ihrem Community-Konto herunter.

Öffnen Sie den Ordner Flame_Painter_Connect_1.3.1> Flame Painter Connect PS_CC_2015-2019

Wählen Sie im Hauptmenü von Photoshop Datei -> Skripte -> Durchsuchen und dann die Datei "Installer.jsx".

Flame Painter Connect Initialisierung



Schritt 1: Lassen Sie Photoshop und Flame Painter 4 parallel laufen.

Schritt 2: Erstellen Sie in Photoshop ein neues Dokument im Menü: *File -> New...*

Schritt 3: In Photoshop klicken Sie auf Menü: *Window -> Extensions -> Flame Painter Connect*. Ein neues Flame Painter Connect - Fenster erscheint an der rechten Seite des Bildschirms.

Ebenen exportieren

Export aus Photoshop zu Flame Painter

Wählen Sie eine Ebene in Photoshop, die Sie zu Flame Painter exportieren möchten. Klicken Sie auf den "PS to FP"-Button. Wenn Sie eine leere Ebene in Flame Painter auswählen, wird eine Ebene aus Photoshop in diese leere Ebene exportiert, anderenfalls wird eine neue Ebene erstellt.

Export aus Flame Painter zu Photoshop

Wählen Sie eine Ebene, die Sie zu Photoshop exportieren möchten und klicken Sie auf "PS" in Ebenen-Fenster oder auf Menü: *Layer* → *Export to Photoshop* (Tastenkürzel: *Strg-F* für Windows, *Cmd-F* für Mac OS).

Wenn Sie eine leere Ebene in Photoshop auswählen, wird eine Ebene aus Flame Painter in diese leere Ebene exportiert, anderenfalls wird eine neue Ebene erstellt.

Exportierte Ebenen halten ihre ursprünglichen Namen und Deckkraft. Die meisten Mischmodi kopieren ihre ursprünglichen Voreinstellungen auch.

Die gleiche Leinwandgröße in Photoshop und Flame Painter beibehalten

Möglichkeit 1: Lassen Sie Photoshop laufen

Wenn Sie die Photoshop-Ebene zu Flame Painter exportieren möchten, öffnet sich Flame Painter mit der exportierten Ebenengröße.

Möglichkeit 2: Lassen Sie beide Photoshop und Flame Painter 4 laufen.

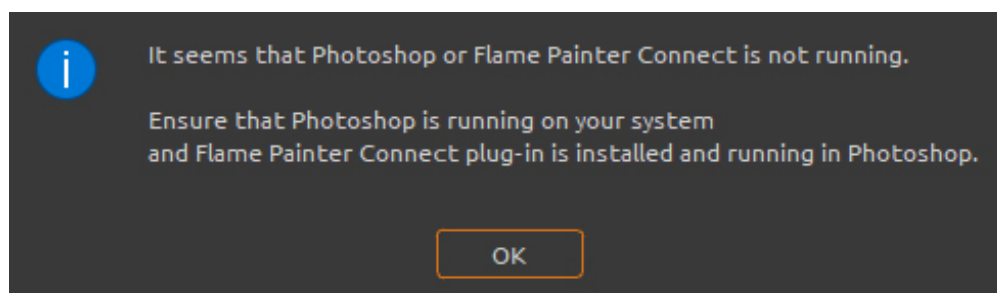
Wenn Sie die Photoshop-Ebene zu Flame Painter exportieren möchten und ein neues Dokument ohne vorherige Änderungen in Flame Painter geöffnet ist, wird das neue Dokument entsprechend der exportierten Ebenengröße skaliert.

Möglichkeit 3: Lassen Sie beide Photoshop und Flame Painter 4 laufen.

Öffnen Sie Flame Painter Connect in Photoshop. Wenn Sie die Ebene aus Flame Painter exportieren, wird das neue Dokument in Photoshop mit der exportierten Ebenengröße erstellt.

Möglichkeit 4: Die gleiche Leinwandgröße in beiden Applikationen manuell einstellen.

Bem.: Falls die folgende Meldung während der Arbeit mit Flame Painter Connect erscheint, überprüfen Sie, ob beide Flame Painter und Photoshop laufen.



Wenn alles richtig eingestellt ist, könnte diese Meldung beim Exportieren aus Photoshop erscheinen und bedeutet, dass es zu lang für Photoshop dauert, um die Anforderung zu verarbeiten. Klicken Sie auf "OK" und warten Sie einige Sekunden, bis das exportierte Bild in Flame Painter angezeigt wird.

Erzeugen, Öffnen und Speichern von Bildern

Neues Bild erzeugen

Über den Menüpunkt **File / Datei -> New... / Neu...** oder Strg+N wird ein neues Bild erzeugt. Ein "Neues Kunstwerk"-Dialogfenster erscheint. In diesem Fenster können Sie die Größe Ihres neuen Gemäldes festlegen und die Einstellungen der Leinwand auswählen, auf die Sie malen möchten. Im Fenster "Bildgrößeninformationen" können Sie die Bilddruckinformationen wie Breite, Höhe und DPI überprüfen.

Wählen Sie **die Hintergrundfarbe** aus, einschließlich der Auswahl des voreingestellten **schwarzen** oder **weißen** Hintergrunds.

Sie können eine **benutzerdefinierte** Hintergrundfarbe aus der Systemfarbpalette auswählen. Wenn Sie einen transparenten Hintergrund benötigen, setzen Sie die Hintergrundfarbe auf **Keine**.

Bestätigen Sie die Eingaben mit **OK** oder verwerfen diese mit **Cancel / Abbrechen**.

Bild öffnen

Über den Menüpunkt **File / Datei -> Open... / Öffnen...** oder Strg+O öffnet man ein bestehendes Bild in Flame Painter. In diesem Fenster können Sie ein Bild oder ein zuvor gespeichertes Gemälde in den Dateiformaten .fpa, .psd, .png, .jpg, .bmp und .tif als neues Projekt öffnen.

Öffnen Sie das Bild mit **OK** oder brechen Sie mit **Cancel** ab.

Um ein kürzlich gespeichertes Gemälde zu öffnen, wählen Sie im Menü Datei die Option **Zuletzt geöffnet**. Mit dieser Option können Sie eines der zuletzt gespeicherten Kunstwerke auswählen.

Bild speichern

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

Wenn Sie Ihr Gemälde mit spezifischen Einstellungen speichern möchten oder in einem Format, das mit anderen Anwendungen geöffnet werden kann, wählen Sie die **Save As... / Speichern unter...** Option im Menü Datei. Dies erlaubt Ihnen, Ihr Bild als PSD, PNG, TIF, BMP oder JPG Datei abzuspeichern. Sie müssen die Ebenen nicht zusammenführen, um eine Kopie Ihres Gemäldes zum Drucken oder zum Veröffentlichen im Internet zu erstellen. Einzelne Ebenen werden im .fpa- und .psd-Dateiformat gespeichert.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass nur FPA Dateien alle Malereiinformationen enthalten. .psd, .png, .tif und .bmp-Dateien speichern nur Farb- und Transparenzinformationen. JPG Dateien speichern keine Transparenz.

Mit Flame Painter 4 können Sie **PSD-Dateien mit mehreren Ebenen** für Photoshop, Gimp oder andere Bitmap-Programme mit PSD-Dateiformatunterstützung **öffnen und speichern** - mit allen Ebenen-Einstellungen, Mischmodi und Deckkraft.

Es ist möglich, die Vektorebenen als **SVG-Vektor-Format-Datei** in von / nach Illustrator oder andere Vektorgrafik-Editoren zu importieren und zu exportieren. Dort können Sie kontinuierlich Ihr Flame-Bild in Vektoren bearbeiten.

Hinweis: Das exportierte .svg-Vektorbild kann anders aussehen als das Originalbild.

Speichern Sie das Bild mit **OK** oder brechen Sie mit **Cancel** ab.

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

Saving with Transparency / Mit Transparenz speichern

Sie können das Gemälde mit transparentem Hintergrund speichern, indem Sie die *Hintergrundfarbe* ausblenden. Um diese Ebene auszublenden, klicken Sie im Ebenen-Fenster auf "Auge" Icon daneben. Dieses Gemälde kann im PNG-Dateiformat mit Transparenz gespeichert werden.

Closing Application / Programm schließen

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

Windows -Benutzer

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

Mac OS-Benutzer

- Klick auf das Flame Painter Menü -> Beenden oder
- Klick auf Quit / Beenden Button im Programm-Fenster links oben oder
- verwenden Sie das Tastenkürzel Cmd+W, Cmd+Q oder Cmd+F4 in Mac OS

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

Veröffentlichen eigener Werke in der Galerie

Sie können Ihr Gemälde in Online-Galerie direkt von Flame Painter oder über die Escape Motions Community Webseite [escapemotions.com/community](https://www.escapemotions.com/community) veröffentlichen.

Veröffentlichen aus Flame Painter heraus

Konto über den Menüpunkt *Community -> Veröffentlichen...* erzeugen. Geben Sie den *Bildname, Beschreibung, Schlagwörter (Tags)* und klicken Sie auf den **Veröffentlichen**-Button. Ihr Bild wird in der Galerie in Ihrem Community-Konto veröffentlicht.

Veröffentlichen auf der Community-Webseite

Wenn Sie Flame Painter 4 gekauft haben, haben Sie ein einzigartiges Passwort eingegeben - dieses Passwort kann verwendet werden, um sich in der Escape Motions Community anzumelden. Besuchen Sie www.escapemotions.com/community, klicken Sie auf **Login** und geben Sie Ihre ID (E-Mail) und Ihr Passwort für Flame Painter ein.

Hinweis: Ihre E-Mail-Adresse wird im Programmmenu Hilfe -> Über Flame Painter angezeigt.

Um Ihr Gemälde zu veröffentlichen, gehen Sie zu **My Profile** und klicken Sie auf das **Hochladen** Icon. Sie können Ihre Dateien per Drag & Drop verschieben oder Dateien von Ihrem Computer hochladen (Durchsuchen). Wählen Sie die Datei aus, die Sie hochladen möchten, und klicken Sie auf den Upload-Button. Nachdem das Hochladen abgeschlossen ist, geben Sie den *Bildnamen* (Picture name), *Stichwörter* (Tags), *Beschreibung* (Description) ein und wählen Sie die *Software*, in der es erstellt wurde. Zum Abschluss klicken Sie auf **Save**.

Community-Profil und Bilder in der Galerie bearbeiten

Klicken Sie in Ihrem Profil auf **Edit Profile** (Profil bearbeiten) - Sie können Ihren Benutzernamen, Vor- und Nachnamen und das Passwort ändern, eine kurze Biografie schreiben und Ihre sozialen Accounts hinzufügen.

Wenn Sie Ihr Konto löschen möchten, klicken Sie auf "Delete my account" (Mein Konto löschen) - Sie erhalten eine Bestätigungs-E-Mail. Nach der Bestätigung wird Ihr Community-Konto gelöscht.

Um Ihre Kunstwerke hochzuladen oder zu bearbeiten, klicken Sie auf die **Portfolio**-Karte.

Wenn Sie auf die Download-Links zu Ihrer gekauften Escape Motions-Software zugreifen möchten, gehen Sie zur **Purchases**-Karte.

Keyboard Shortcuts / Tastaturkürzel

gültig für deutsche und österreichische Tastaturen

	Windows	Mac OS
New... / Neu...	Strg+N	Cmd+N
Open.../ Öffnen...	Strg+O	Cmd+O
Save / Speichern	Strg+S	Cmd+S
Save As... / Speichernunter...	Strg+Shift+S	Cmd-Shift+S
Iterative Save	Strg+Alt+S	Cmd+Alt+S
Import...	Strg+Shift+O	Cmd+Shift+O
Preferences / Voreinstellungen	Strg+,	Cmd+,
Quit / Beenden	Strg+W, Strg+Q, Strg+F4 oder Alt+F4	Cmd+W, Cmd+Q or Cmd+F4
Undo / Rückgängig	Strg+Z	Cmd+Z
Redo / Wiederholen	Strg+Shift+Z	Cmd-Shift+Z
Cut / Ausschneiden	Strg+X	Cmd+X
Copy / Kopieren	Strg+C	Cmd+C
Paste / Einfügen	Strg+V	Cmd+V
Alles auswählen	Strg+A	Cmd+A
Alles aufheben	Strg+D	Cmd+D
Auswahl umkehren	Strg+Umschalt+I	Cmd+Umschalt+I
Brush / Pinsel		Q
Pen / Stiftl		A
Eraser / Radiergummi		E
Fill / Füllwerkzeug		F
Transform / Transformieren		T
Edit Vector Layer / Vektorebene bearbeiten		V
Pick color / Farbwähler	Alt oder I	Alt oder I
Auswahl	M	M
Bildgröße	Strg+Alt+I	Cmd+Alt+I
Leinwandgröße	Strg+Alt+C	Cmd+Alt+C
Ruler Tool / Lineal	Umschalt+R	Umschalt+R
Perspective Tool / Perspektive	Umschalt+P	Umschalt+P
Draw Straight Line / Gerade malen	Umschalt	Umschalt
Gerade (ohne Sperren)	Umschalt + Strg	Umschalt + Cmd
Lock proportions at scale / Proportionen während Skalierung sperren		Umschalt
Scale around center / um Mittelpunkt skalieren		Alt
Lock rotation at 15 degrees / Drehung um 15° sperren		Umschalt
Increase Brush Size / Pinselspitze vergrößern	]	]
Decrease Brush Size / Pinselspitze verkleinern	[	[

Nach oben schieben	Oben	
Nach unten schieben	Unten	
Nach links schieben	Links	
Nach rechts schieben	Rechts	
10x nach oben schieben	Umschalt + Oben	
10x nach unten schieben	Umschalt + Unten	
10x nach links schieben	Umschalt + Links	
10x nach rechts schieben	Umschalt + Rechts	
Ebenen nach oben verschieben	Strg + [	Cmd + [
Ebenen nach unten verschieben	Strg +]	Cmd +]
Vorherige Ebene auswählen	Alt + [	Alt + [
Nächste Ebene auswählen	Alt +]	Alt +]
Ebenen zusammenfügen	Strg+E	Cmd+E
Ebene leeren	Del / Entf	Del
Increase Value +1 / Wert um 1 vergrößern	Pfeil nach oben	
Decrease Value -1 / Wert um 1 verringern	Pfeil nach unten	
Increase Value +10 / Wert um 10 vergrößern	Bild auf	
Decrease Value -10 / Wert um 10 verringern	Bild ab	
Farbdialog öffnen	/	
Rotate Canvas / Leinwand drehen	R	
Move Canvas / Leinwandbewegen	Rechte Maustaste oder Leertaste + Linke Maustaste oder Touch	
Export to Photoshop	Strg+F	Cmd+F
Alle Werkzeugfenster anzeigen ausblenden	Tab	
Hauptmenü anzeigen	Strg+M	Cmd+M
Zoom In / Einzoomen	+,=, Strg + + oder Z+LMB klicken+schieben (rechts) oder Strg+Leertaste+LMB	+ / Cmd + + oder Cmd+Leertaste+LMB
Zoom Out / Auszoomen	- / Strg + - oder Z + LMB klicken + schieben (links) oder Strg+Leertaste+LMB	- / Cmd + - oder Cmd + Leertaste + LMB
Zoom 100%	0 / Strg-0	0 / Cmd-0
Fit to Screen / An Bildschirm anpassen	.	
Zoom In Out / Ein- Auszoomen	Mausrad	
Quit HiResRendering / HiResRendering beenden	Esc	
Helligkeit / Kontrast	Strg+G	Cmd+G
Farbton / Sättigung	Strg+U	Cmd+U
Sättigung verringern	Strg+Umschalt+U	Cmd+Umschalt+U
Invertieren	Strg+I	Cmd+I
Show Safe Boundary / Sicherer Rahmen	Strg+B	Cmd+B

Show Hide Cursor - Mauszeiger anzeigen verstecken	Alt+C
Edit Tool / Bearbeiten-Werkzeug	1
Group Edit Tool / Gruppenbearbeitung	2
Add & Remove Tool / Hinzufügen und Entfernen-Werkzeug	3
Init Curve Transform / Anfangskurve anpassen	4
Help / Hilfe	F1
	Cmd+ ?

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

Copyright & Danksagungen

Flame Painter © 2012-2020 Escape Motions, s.r.o.
Flame Painter © 2009-2012 Peter Blaškovič
Flame Painter Connect © 2014-2020 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Team:

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

Unser besonderer Dank geht an:

Alle, die mit Ideen, Anregungen beigetragen, oder Flame Painter zu finalisieren geholfen haben, insbesondere Mehmet Yamanlar, Jeffrey Mangiat, Cindy Salvia, Frank Siekmann, Jason McAllister, Virginia Soyka, Barb Brennan, David Antrobus, Gus Estevez, Ilona Strifler, Jonathan Cope, Liiga Smilshkalne, Harvey Bunda, Oliver Wetter, Anastasea Zlatokryletz, Rana Dias, Scott Kane, Emmanuel Charon, Vladimir Chopine, Matúš Fedorko und Ľubomír Zabadal.

Übersetzungen und Korrekturen: Tanya Hayman, Tony Lloyd, Daniel Streidt, Kenjiro Nagano, HigashiuchiTakuri, Kévin Jorand, Marta Fernandez, Irene Briz, Andy Chen, Elke Schnabel, Veronika Klimeková, Andrea Hornáková

Ursprüngliche Benutzeroberflächenikonen "Batch" by Adam Whitcroft, neu gestaltet von Peter Blaškovič.

Libraries / Bibliotheken:

Diese Applikation ist mit den folgenden Bibliotheken entwickelt worden:

Qt 5.10, LGPL License - <https://www.qt.io/download>

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

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

AntiGrain Geometry 2.4, LGPL License - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>

Boost 1.66, Boost Software License 1.0 - <https://www.boost.org>

Catch2, Boost Software License 1.0 - <https://github.com/catchorg/Catch2>

GCC OpenMP Library, GPL License with GCC Runtime Library Exception -

<https://gcc.gnu.org/projects/gomp/>

libsimdpp, Boost Software License 1.0 - <https://github.com/p12tic/libsimdpp>

LibXML2, MIT License - <http://www.xmlsoft.org/>

Svg++, Boost Software License 1.0 - <https://github.com/svgpp/svgpp>

Composable futures C++ library, MIT License - <https://github.com/rpz80/cf>

micro-ecc, BSD 2-Clause Simplified License - <https://github.com/kmackay/micro-ecc>

mbedtls, Apache 2.0 License - <https://github.com/ARMmbed/mbedtls>

better-enums, BSD 2-clause license - <https://github.com/aantron/better-enums>

Danke Gott für all die vielen kreativen Ideen.

Flame Painter End-User Software License Agreement

Copyright 2012-2020 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright 2009-2012 Peter Blaškovič. All Rights Reserved.

This License is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Flame Painter 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

You are licensed to use the Software as expressly set out in this License from your first use of the Software until termination of this License. The License granted to you is limited, non-transferable and non-exclusive. Except to the extent any rights cannot be excluded by law, you are permitted:

Demo Mode

to download, install only the number of copies of the Demo Software required for the evaluation. Users evaluating the Software in demo mode ("Demo Software") may use the Software only for personal, non-commercial internal use.

The Software in Demo mode is a free evaluation version of the software. It is made available to you solely for the purpose of demonstrating the program capabilities of the software. It may not include the full functionality found in the full version.

Non-Commercial License

to download, install three (3) copies of the Software directly on a computer running Microsoft Windows ("Windows Computer") or macOS ("Mac Computer") that you personally own or control provided that not more than one of those computers is in use simultaneously.

Users of the Flame Painter Non-Commercial License may use the Software only for non-commercial, or non-profit activities.

Full License

(i) if you are a private individual, to download, install three (3) copies of the Software directly on a computer running Microsoft Windows ("Windows Computer") or macOS ("Mac Computer") that you personally own or control provided that not more than one of those

computers is in use simultaneously.

(ii) if you are a commercial enterprise, to download, install, use and run one (1) copy of the Software for use by one individual or multiple individuals on a single shared Windows or Mac Computer that you own or control. For example, multiple employees may serially use the Software on a single computer used as a shared resource.

Users of the Flame Painter Full License may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

Educational Site License

to download, install and access one (1) copy of the Software on up to the permitted number of computers as agreed to by You and Escape Motions, only for educational or exclusively private purposes and for no other purpose.

Users of the Flame Painter Educational Site License may use the Software only for non-commercial, or non-profit activities.

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

Restrictions

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

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

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

Display of Copyright Notices

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

Indemnity

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

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

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

Disclaimer Of Warranty

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

Limitations Of Liability

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