

# ALCHEMY

**Published** : 2012-06-16  
**License** : GPLv2

# JOHDANTO

## 1. ALCHEMY

# 1. ALCHEMY

Alchemy on ohjelma luonnosteluun tai piirtämiseen tietokoneen avulla. Toisin kuin muut piirto-ohjelmat, Alchemy ei ole välttämättä viimeistelyjen piirrosten tekemiseen, sen sijaan se keskittyy kokeelliseen vuorovaikutukseen täysin uusien ideoiden luomiseksi. "Kokeellinen vuorovaikutus" tarkoittaa tässä tapauksessa esimerkiksi äänen käyttöä viivojen piirtämiseen ruudulla, satunnaisten muotojen luomista, tai piirtämistä symmetrisesti naaman tai ruumiin luomiseksi nopeasti ja helposti.

Voisit käyttää Alchemya hovin vuoksi piirtämiseen ja kokeilemiseen, tai voit olla vakavampi taiteilija ja käyttää sitä digitaalisena luonnosvihkona, jolla voit kokeilla uusien muotojen ja piirrostekniikoiden kanssa. Alla olevassa kuvassa on esimerkki, kuinka voit luoda nopean ja kaoottisen siluetin Alchemyssä, ja siirtyä sen jälkeen tavalliseen piirto-ohjelmaan tekemään viimeistelyn.



Ensimmäistä kertaa kokeilevat käyttäjät voivat havaita, että Alchemystä puuttuu paljon ominaisuuksia, joita odotamme piirto-ohjelmilta: ei ole toimintojen peruutusta, ei valintaa, ei muokkausta! Mutta älä huolestu, tämä kaikki on osa suunnitelmaa luoda suuri määrä hyviä, huonoja, outoja ja kauniita muotoja pikemminkin kuin yksi "täydellinen" muoto. Alchemy tallentaa sivut PDF-muotoon automaattisesti tai manuaalisesti, jotta kaikki nämä tekemämme luonnokset pysyvät tallella.

Voit asentaa ja ajaa Alchemyn **Mac OS X**, **Linux** ja **Windows** -käyttöjärjestelmillä. Piirtämiseen voi käyttää hiirtä, mutta paras valinta on piirtoalusta.

Alchemyn voit ladata sen kotisivuilta, jotka ovat osoitteessa <http://al.chemy.org/>. Alchemy on avoimen lähdekoodin ohjelma ja voit käyttää sitä ilmaiseksi.

# KÄYTTÖLIITTYMÄ

2. KÄYTTÖLIITTYMÄN PERUSTEET

3. VALIKKOPALKKI

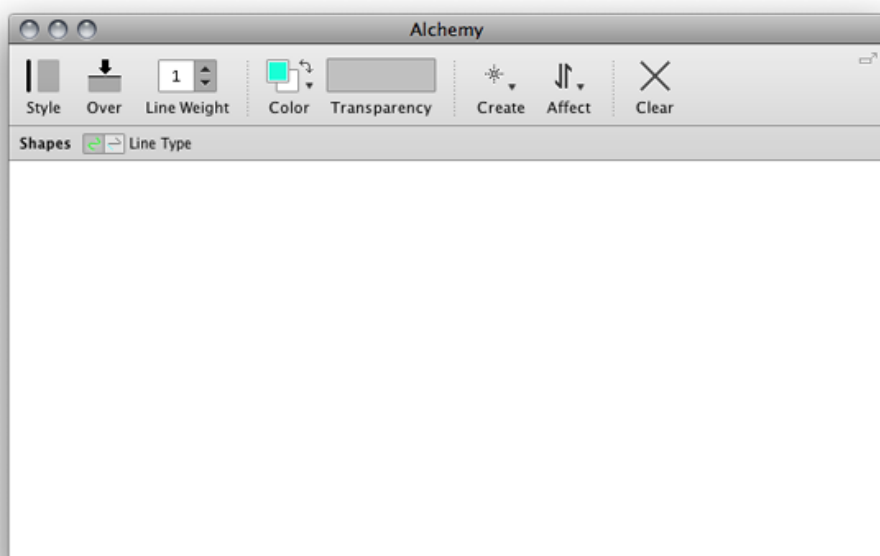
4. TYÖKALUPALKKI

# 2. KÄYTTÖLIITTYMÄN PERUSTEET

## TAVALLINEN KÄYTTÖLIITTYMÄ

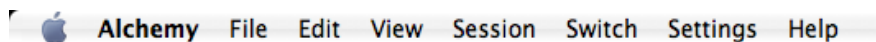
Avatessasi Alchemyn näet pääikkunan ja hyvin vähän mitään muuta. Voit kysyä: "Miksi?" Alchemyn käyttöliittymä on suunniteltu pysymään pois tieltä, jotta voit keskittää kaikki luovat energiasi piirtämiseen.

Paljastaaksesi käyttöliittymän, vieritä hiiresi pääikkunan yläosaan. Se ilmestyy maagisesti näin:



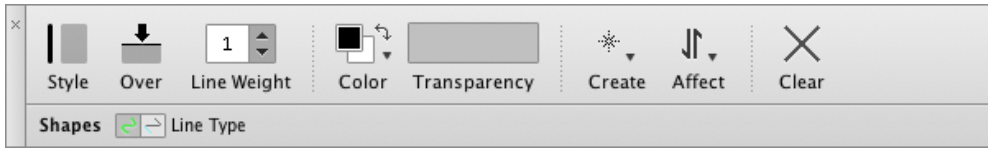
Kun lähdet käyttöliittymän alueelta, se katoaa automaattisesti takaisin sinne, mistä se on tullut. Voit myös kääntää työkalupalkin päälle ja pois painamalla **välilyöntiä**.

Alchemyn käyttöliittymässä on kaksi pääelementtiä: valikkopalkki ja työkalupalkki. OS X -käyttöjärjestelmässä valikkopalkki on Applen valikkoalueella.



Windowsissa/Linuxissa valikkopalkki ja työkalupalkki on automaattisesti ryhmitetty yhteen ja ne näkyvät/ovat piilossa automaattisesti.

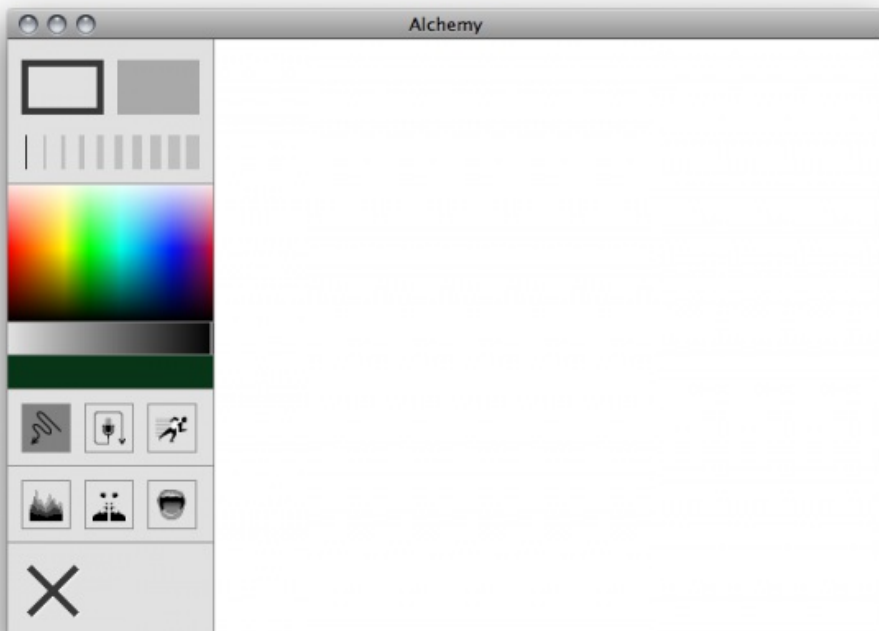
Kaikissa järjestelmissä on mahdollista irrottaa työkalupalkki erilliseen kelluvaan ikkunaan, napsauttamalla irrotusnappia oikealla olevassa työkalupalkissa. Tämä irrottaa työkalupalkin pääikkunasta ja Windowsissa/Linuxissa saa työkalupalkin käyttäytymään normaalimmin, eli olemaan näkyvillä koko ajan.



Kiinnittääksesi työkalupalkin takaisin pääikkunaan paina yksinkertaisesti sulkemisnappia oikeassa yläkulmassa.

## YKSINKERTAINEN KÄYTTÖLIITTYMÄ

Alchemyssä on myös vaihtoehtoinen käyttöliittymä, joka on ihanteellinen lapsille.



Yksinkertaisen käyttöliittymän käyttäminen on... yksinkertaista, sillä sen voi kääntää päälle asetuksista, ja se tulee käyttöön käynnistäessäsi Alchemyn uudelleen.

# 3. VALIKKOPALKKI

Alchemyn valikkopalkki tarjoaa pääsyn perustoimintoihin, kuten tulostukseen ja kokoruututilaan siirtymiseen. Kehittyneemmät toiminnot, kuten automaattinen tallennus ja "siirtyminen" toiseen sovellukseen, toimivat valikkopalkista.

Katsotaanpa menupalkkia yksi kohta kerrallaan. Muista, että menupalkki näyttää erilaiselta jokaisessa käyttöjärjestelmässä, mutta perustoiminta on paljolti samanlainen.



## • FILE (TIEDOSTO)

New	⌘N
Export...	⌘E
Page Setup...	
Print...	⌘P

- **New** (uusi)  
Puhdistaa kankaan.
- **Export** (vie)  
Vie kankaan PNG, JPG tai yhden sivun PDF -tiedostona.
- **Page Setup** (sivun asetukset)  
Määritä sivujen asetukset tulostusta varten.
- **Print** (tulosta)  
Tulosta kangas
- **Exit** (poistu)  
Poistu Alchemystä (vain Windows).

## • EDIT (MUOKKAA)

Copy	⌘C
Flip Horizontal	⌘;
Flip Vertical	⌘'

- **Copy** (kopioi)  
Kopioi kangas leikepöydälle bittikarttana.
- **Flip Horizontal** (käännä horisontaalisesti)  
Kääntää kankaan horisontaalisesti.
- **Flip Vertical** (käännä vertikaalisesti)  
Kääntää kankaan vertikaalisesti.

## • VIEW (NÄKYMÄ)

Fullscreen	⌘F
Transparent Fullscreen	⌘T
Load Background Image...	⌘L
Unload Background Image	

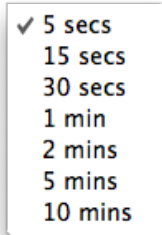
- **Fullscreen** (kokoruutu)  
Siirry kokoruututilaan. Poistuaksesi kokoruututilasta, paina ESCAPE-näppäintä.
- **Transparent Fullscreen** (läpinäkyvä kokoruutu)  
Läpinäkyvä kokoruutu. Jos tämä valitaan, Alchemyn kangasikkuna katoaa kokoruututilassa kokonaan, ja on mahdollista piirtää suoraan työpöydän päälle. Huomaa, että tämä näkymä ei näytä työpöydän muutoksia, joten ei ole mahdollista piirtää esimerkiksi liikkuvan videon päälle.
- **Load Background Image...** (lataa taustakuva)  
Lataa taustakuvan, jonka päälle voit piirtää.
- **Unload Background Image...** (poista taustakuva)  
Poistaa taustakuvan.

## • SESSION (ISTUNTO)

Save Page	⌘S
Save Page & Clear	⌘D
Auto Record	⌘R
Record Interval	▶
Auto Clear Canvas	
Load Session PDF...	
Next Page	⌘→
Previous Page	⌘←
Unload Session PDF	
✓ Link to Current Session	
Restart Session	

Istuntovalikko hallitsee Alchemyn "istunnon" tallennusta. Kun istuntovalikko on käytössä, usean sivun PDF-tiedosto luodaan, ja siihen tallennetaan sivut joko manuaalisesti tai ajastetuilla väliajoilla. Tiedosto tallennetaan istunnon hakemistoon, siinä on automaattisesti aikaleimattu tiedostonimi.

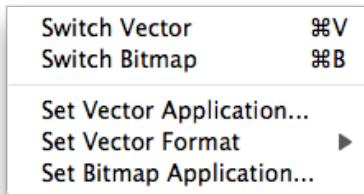
- **Save Page** (tallenna sivu)  
Tallenna sivu käsin istunnon PDF-tiedostoon.
- **Save Page & Clear** (tallenna sivu ja tyhjennä)  
Tallentaa sivun käsin istunnon PDF-tiedostoon ja puhdistaa sen jälkeen kankaan.
- **Auto Record** (tallenna automaattisesti)  
Aloita/lopetta ajoitettu tallennus.
- **Record Interval** (tallennusväli)



Asettaa ajoitetun tallennusvälin, joka tallentaa automaattisesti tiedostoja istunnon PDF-tiedostoon.

- **Auto Clear Canvas** (tyhjennä kangas automaattisesti)  
Tyhjentää kankaan automaattisesti, kun "Auto Record" on asetettu päälle.
- **Load Session PDF...** (lataa istunnon PDF)  
Lataa edellisen Alchemy-istunnon, jonka päälle voi piirtää. Huomaa, että jos PDF-tiedostoja ei ole luotu Alchemyssä tämä voi aiheuttaa virheitä, varsinkin jos PDF-tiedostot sisältävät tekstiä. Ei myös ole mahdollista ladata nykyistä Alchemy-istuntoa itsensä päälle. Kun istunto on ladattu, kaikki neljä valikon kohtaa tulevat myös käytettäviksi.
- **Next Page** (seuraava sivu)  
Menee ladatun istunnon PDF-tiedoston seuraavalle sivulle.
- **Previous Page** (edellinen sivu)  
Mene ladatun istunnon PDF-tiedoston edelliselle sivulle.
- **Unload Session PDF** (poista istunnon PDF)  
Poistaa istunnon PDF:n - poistaa sen kankaalta.
- **Link to Current Session** (linkitä nykyiseen istuntoon)  
Kun tämä vaihtoehto on valittu, nykyisen istunnon tallennusasetuksien käyttäminen vie automaattisesti ladatun istunnon PDF-tiedoston seuraavalle sivulle.
- **Restart Session** (aloita istunto alusta)  
Aloittaa uuden istunnon. Luo uuden istuntotiedoston seuraavan tallennuksen yhteydessä.

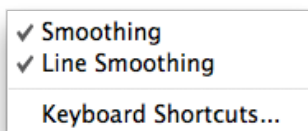
## • SWITCH (VAIHDA)



Vaihtovalikko antaa avata nykyisen Alchemyn kankaan toisessa käyttäjän määrittelemässä sovelluksessa. Ideana on mahdollistaa työskentely nopeasti "tavallisessa" ohjelmistosovelluksessa menettämättä luovaa mielentilaa.

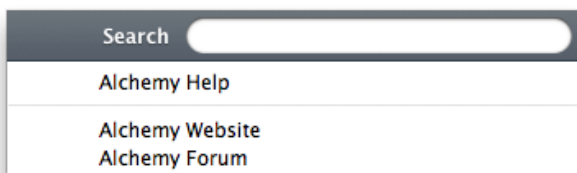
- **Switch Vector** (vaihda vektori)  
Avaa nykyisen Alchemy-kankaan vektorigrafiikkana ulkoisessa sovelluksessa.
- **Switch Bitmap** (vaihda bittikartta)  
Avaa nykyisen Alchemy-kankaan bittikarttana ulkoisessa sovelluksessa.
- **Set Vector Application...** (asetta vektorisovellus)  
Valitsee ulkoisen sovelluksen Alchemyn kankaan avaamiseksi vektorimuodossa.
- **Set Vector Format** (asetta vektoriformaatti)  
Valitsee formaatin vektorivaihtoon, joko SVG tai PDF -formaatin.
- **Set Bitmap Application...** (asetta bittikarttasovellus)  
Valitsee ulkoisen sovelluksen, jolla Alchemyn kangas avataan bittikarttamuodossa.

## • SETTINGS (ASETUKSET)



- **Smoothing** (tasoitus)  
Käännä tasoitus päälle/pois päältä. Kun tasoitus on pois päältä, viivoilla on kovat reunat. Riippuen järjestelmästä tämä voi johtaa ohjelman nopeampaan toimintaan.
- **Line Smoothing** (viivojen tasoitus)  
Kääntää viivojen tasoituksen päälle/pois. Viivojen tasoitus on prosessi, jossa viivat muutetaan kaartuvammiksi, jotta ne näyttävät tasaisemmilta. Kun viivojen tasoitus on pois päältä, voit nähdä jyrkkiä kulmia viivoissa, kun piirät nopein liikkein. Tämä näkyy yleensä paremmin hiirellä kuin piirtoalustalle piirtäessä. Viivojen tasoituksen kääntäminen pois päältä voi johtaa ohjelman nopeampaan toimintaan.
- **Keyboard Shortcuts...** (näppäinkomennot)  
Laukaisee näppäinkomentoikkunan, jossa on mahdollista valita Alchemyn erilaiset näppäinkomennot.
- **Options** (asetukset, Windows/Linux)  
Avaa asetussikkunan, jolloin on mahdollista muuttaa käyttöliittymää ja moduulien latausasetuksia.

## • HELP (APUA)

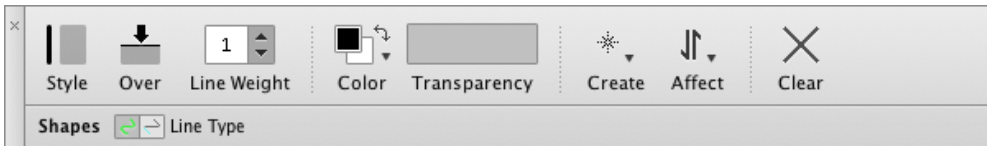


- **Alchemy Help** (apua)  
Avaa Alchemyn ohjetiedoston.
- **Alchemy Website** (verkkosivu)  
Avaa Alchemyn verkkosivun oletusselaimessa.
- **Alchemy Forum** (keskustelupalsta)  
Avaa Alchemyn keskustelupalstan oletusselaimessa.
- **About Alchemy** (tietoa Alchemystä)  
Avaa "tietoja Alchemystä" -ikkunan (vain Windows).

# 4. TYÖKALUPALKKI

Alchemyn työkalupalkkia käytetään hallitsemaan muotojen ulkonäköä, kun ne luodaan. Voit esimerkiksi muuttaa muodon tyyliä, läpinäkyvyyttä, viivan leveyttä ja niin edelleen. Kun se liitetään pääikkunaan, työkalupalkki voidaan kääntää päälle ja pois painamalla **välilyöntinäppäintä**.

Katsotaanpa työkalupalkin työkaluja yksi kerrallaan.



## STYLE (TYYYLI)

Siirtyy viivalla tai täytöllä piirtämisen välillä.  
Näppäinkomento: S

## OVER/UNDER (PÄÄLLÄ/ALLA)

Siirtyy muiden kankaalla olevien muotojen päälle piirtämisen tai niiden alle piirtämisen välillä.  
Näppäinkomento: D

## LINE WEIGHT (VIIVAN PAINO)

Lisää/vähentää viivan painoa.  
Näppäinkomento: [ ]

## COLOUR (VÄRI)

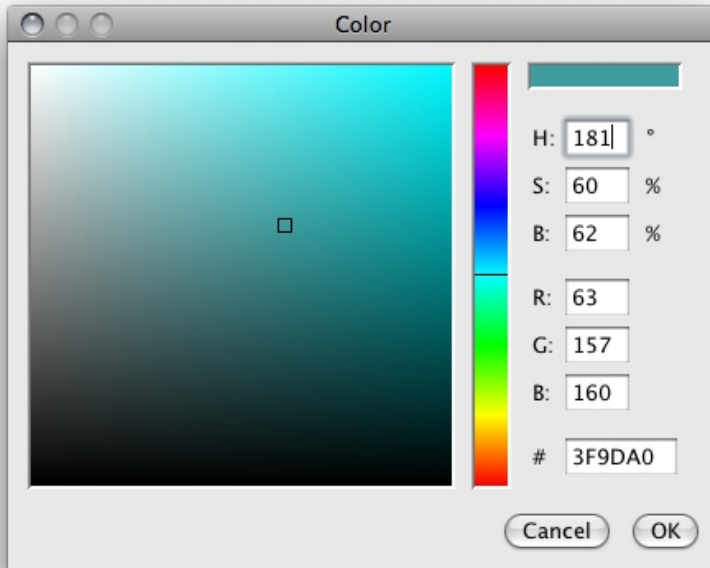
Värinappulaa käytetään hallitsemaan värejä. Napsauta nuolia oikealla ylhäällä siirtyäksesi etualan värin ja taustavärin välillä tai käytä näppäinkomentoa X.

Napsauta joko etualan tai taustavärin väritilkkaa saadaksesi esille värinvalitsimen ja valitaksesi värin:



Napsauta aluetta värivalitsimen sisällä valitaksesi värin. Alueen yläosan värit ovat musta, harmaa (50%) ja valkoinen.

Lisäksi voit painaa pipettikuvaketta valitaksesi värin työpöydältä. Käytä nappia, jossa on kolme pistettä (...), avataksesi tarkemman värinvalintaikkunan, kuten alla näytetään.



## TRANSPARENCY (LÄPINÄKYVYYS)

Muuta aktiivisen värin läpinäkyvyyttä. Kun etualan väri on aktiivinen, läpinäkyvyyttä sovelletaan etualalle, ja kun taustaväri on aktiivinen, läpinäkyvyyttä sovelletaan taustalle.

## CREATE & AFFECT (LUO JA VAIKUTA)

Nämä kaksi nappia hallitsevat nyt valittua Alchemyn "moduulia", sekä myös hallintanappeja, jotka ovat näkyvillä työkalupalkin alaosassa.

## CLEAR (TYHJENNÄ)

Tyhjennä Alchemyn koko kangas.

Näppäinkomento OS X:

**Command + Askelpalautin**

Näppäinkomento Windows: **Ctrl + Askelpalautin**

# MODUULI

5. MIKÄ ON MODUULI?

6. LUOMISMODUULIT

7. MUOKKAUSMODUULIT

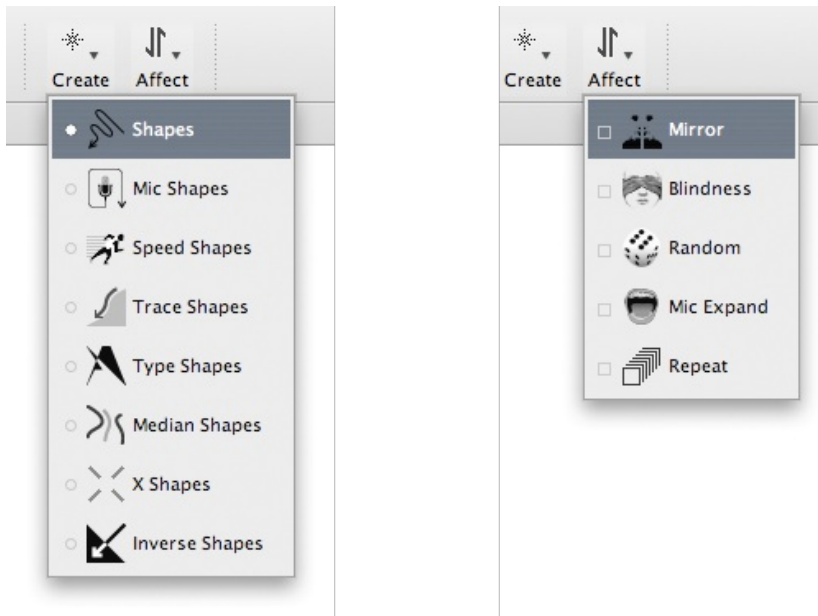


# 5. MIKÄ ON MODUULI?

Alchemyssä on pää- eli ydinsovellus, jonka lisäksi on sarja erillisiä lisäosamoduuleja, jotka on ladattu käynnistyksen yhteydessä. Jokainen Alchemyn moduuleista tekee tietyn ja erilaisen toiminnon, jotka edustavat Alchemyn itsensä päätoiminnallisuuksia. Moduulit määrittelevät luodun muodon ja kuinka tuota muotoa muutetaan piirtäessäsi. Moduulit on jaettu kahteen eri ryhmään:

- **Luomismoduulit** tuottavat muotoja, ja niitä voidaan käyttää yhtä kerrallaan.
- **Muuttamismoduulit** muuttavat olemassaolevia muotoja, ja useampaa kuin yhtä voidaan käyttää kerrallaan.

Moduuleja voidaan valita käyttämällä **Create** (luo) ja **Affect** (muuta) - nappeja työkalupalkissa. Kun napsautat yhtä näistä napeista, valikko ilmestyy kuten tässä:



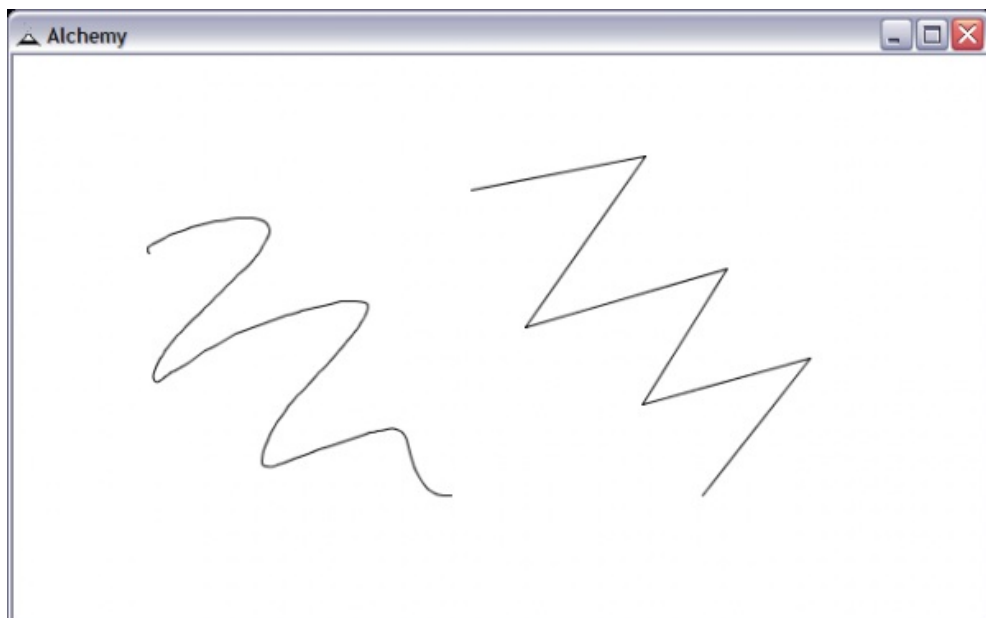
Tässä listattuna ovat kaikki nykyisin asennetut luomismoduulit vasemmalla ja muokkausmoduulit oikealla.

# 6. LUOMISMODUULIT

Alchemyssä on monta erilaista moduulia, jotka tekevät melko erilaisia asioita.

*Luo (Create)* -moduulit ovat muotojen luomista varten, ja ne voidaan valita yksi kerrallaan käyttäen **Create** -pönnahdusvalikkoa työkalupalkissa. Katsotaanpa yksitellen **Create** -moduuleja:

## SHAPES (MUODOT)



Muodot (**Shapes**) -moduuli piirtää kuin tavallinen kynä vapaassa (**Freeform**) -tilassa tai suoria viivoja suorassa (**Straight**) -tilassa. Kun piirrät suoria viivoja, kaksoisnapsautus antaa sinun aloittaa uuden muodon. Ääri viiva (**Outline**) -nappi antaa sinun piirtää tilapäisesti vain ääri viivaa, kun olet kiinteiden muotojen tilassa. Kun muoto on valmis, muoto täytetään automaattisesti.

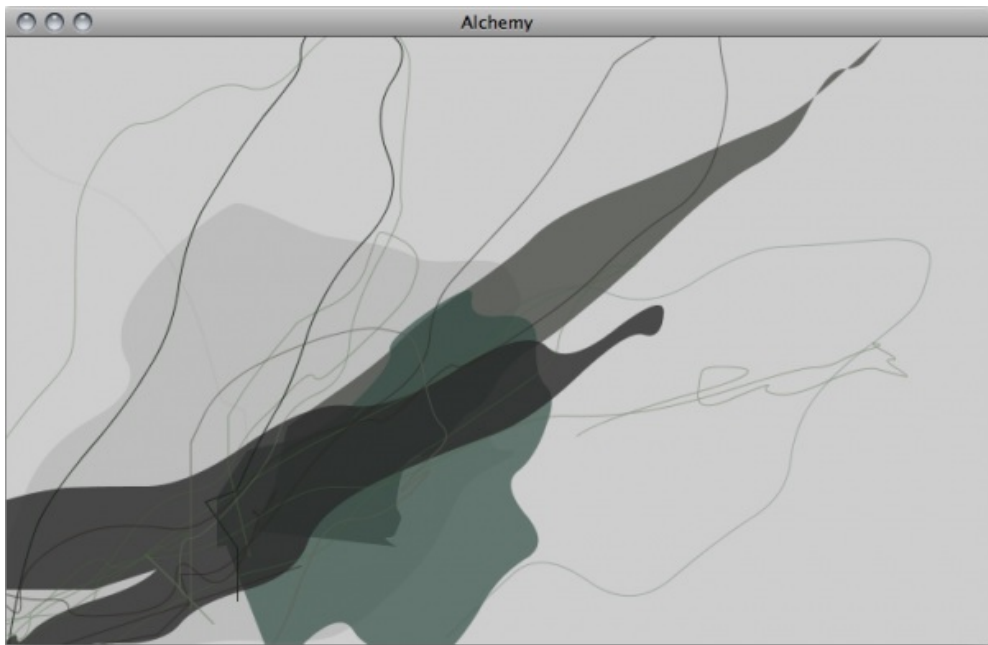
## MIC SHAPES (MIKROFONIMUODOT)



Mikrofonimuodot (**Mic Shapes**) -moduuli käyttää tietokoneesi mikrofonin äänenvoimakkuutta vaikuttamaan muotojen luomiseen.

Paksunna (**Fatten**) -tilassa viivan paksuus riippuu mikrofonin äänentasosta. Enemmän ääntä luo paksumman viivan ja päinvastoin. Tärinä (**Shake**) -tilassa viivan sijainti muuttuu mikrofonin äänentason mukaan. Enemmän ääntä tekee "tärisevämmän" viivan. Äänenvoimakkuus (**Volume**) -liukusäädintä voidaan käyttää hallitsemaan äänentasoja, joka tarvitaan muodon paksuntamiseen tai täristämiseen.

## SPEED SHAPES (NOPEUSMUODOT)



Nopeusmuodot (**Speed Shapes**) -moduulim avulla kynän nopeutta käytetään luomaan muotoja, jotka heittävät viivan kynän todellisen sijainnin ulkopuolelle. Nopeampi kynän liike johtaa kauas kynän sijainnin ulkopuolelle meneviin ja mahdollisesti jopa pois ruudulta meneviin muotoihin.

Nopeus (**Speed**) -liikusäädinillä voidaan hallita nopeuden käyttöä. Viivan tyyppi (**Line Type**) voidaan vaihtaa suorien ja käyrien viivojen välillä.

## TRACE SHAPES (SEURAA MUOTOJA)



Seuraa muotoja (**Trace Shapes**) -moduuli lataa satunnaisen kuvan käyttäen Flickrä ja piilottaa sen kankaan taakse. Kynä napsahtaa sen jälkeen kätketyn kuvan reunoihin, ja luo tuntemattomia muotoja.

Kuvan näyttö voidaan kääntää päälle ja pois käyttäen näytä kuva (**Display Image**) -nappia.

Uusi kuva voidaan ladata napsauttamalla lataa kuva (**Load Image**) -nappia.

Napsautusetäisyys (**Snap Distance**) -liukusäädin antaa sinun määritellä maksimietäisyyden, jolla napsahdus tapahtuu.

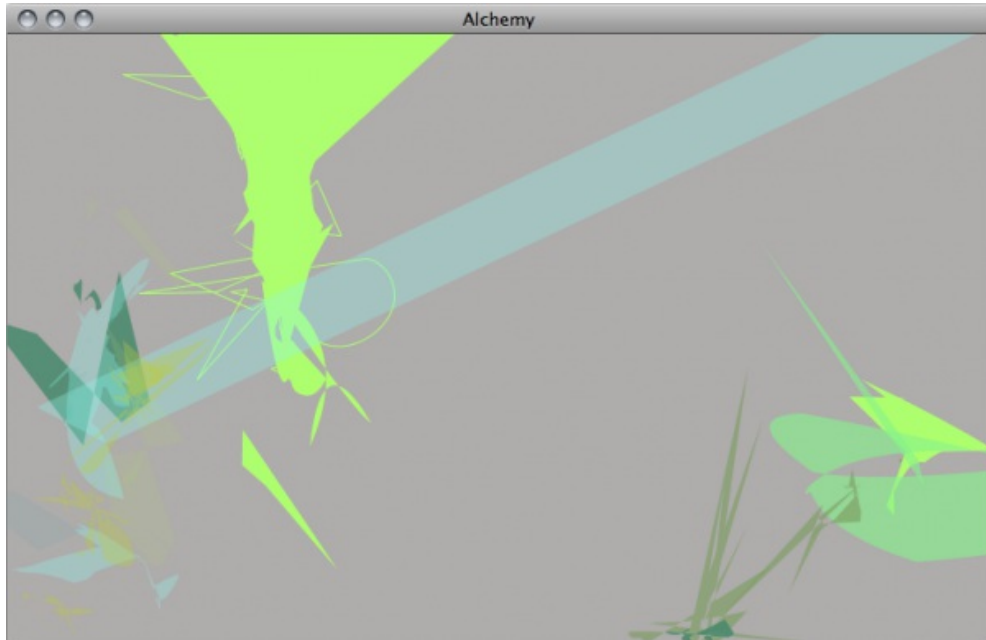
Toleranssi (**Tolerance**) -liukusäädin määrittelee, kuinka "kova" reunan täytyy olla, jotta viiva napsahtaa siihen.

## PRESSURE SHAPES (PAINEMUODOT)



Painemuodot (**Pressure Shapes**) -moduuli käyttää piirtoalustan kynän painetta muuttamaan viivan paksuutta.

## TYPE SHAPES (KIRJAINMUODOT)



Kirjainmuodot (**Type Shapes**) -moduuli luo satunnaisia muotoja kirjaisimista. Se etsii kirjasintyyppejä tietokoneeltasi, asettaa ne eri tasoille ja vääristelee niitä luodakseen abstrakteja muotoja. Näitä muotoja voidaan käyttää hahmojen, avaruusalusten tai minkä tahansa "pilvissä" näkemäsi muodon aloituskohtana.

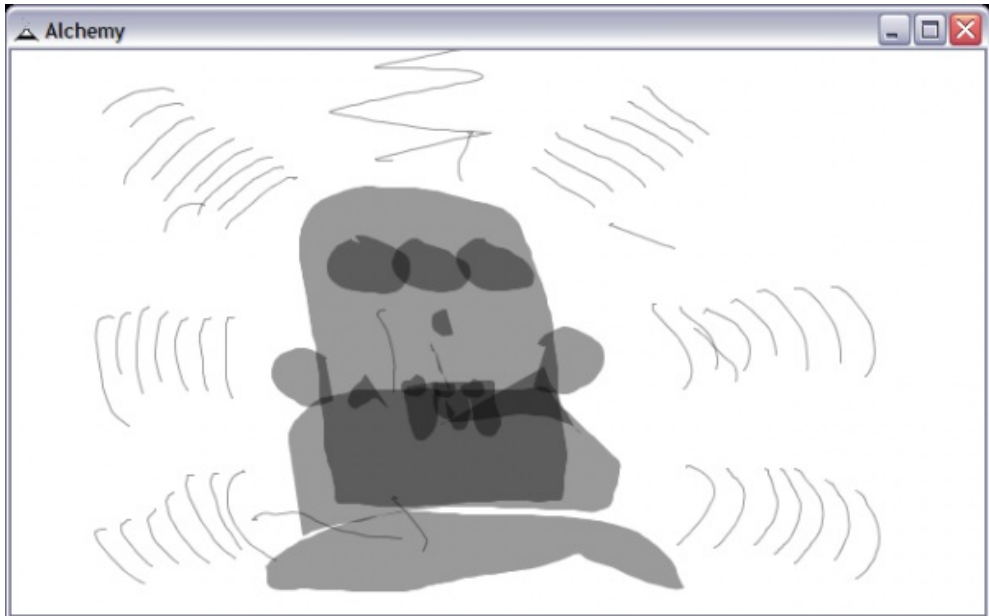
Vääristys (**Distortion**) -liukusäädin määrittää, kuinka paljon muotoja vääristetään.

Automaattinen kehitys (**Auto-generate**) -nappi luo monimutkaisempia muotoja liittämällä useampia kirjainmuotoja yhteen ja asettamalla ne kankaalle.

Koko (**Size**) -liukusäädin muuttaa luotujen muotojen kokoa.

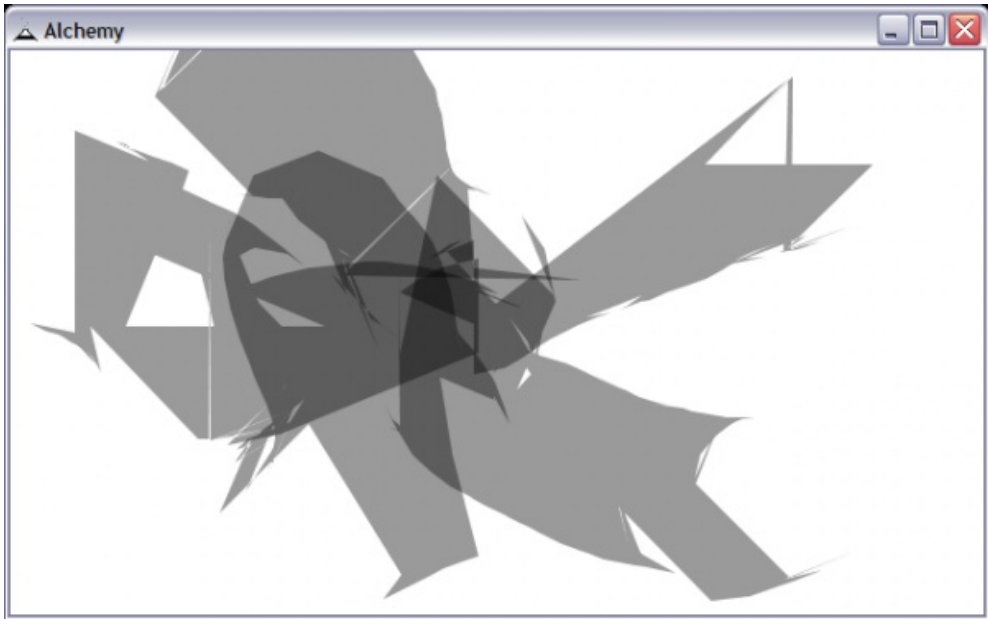
Näppäinpiirros (**Key Drawing**) -nappi antaa sinun piirtää näppäimistösi näppäimillä, ja asettaa muotoja kankaalle painamiesi näppäinten mukaan.

## MEDIAN SHAPES (MEDIAANIMUODOT)



Mediaanimuodot (**Median Shapes**) -moduuli piirtää "mediaani"viivan edellisen ja nykyisen viivan väliin.

## X SHAPES (X-MUODOT)



X-muodot (**X Shapes**) -moduuli luo kovia ja teräväkulmaisia muotoja, jotka siirtyvät epätasaisesti riippuen viivan pituudesta ja kynän nopeudesta.

Etäisyys (**Distance**) -liukusäädin muuttaa maksimietäisyyttä kynästä, jolle muotoja luodaan.

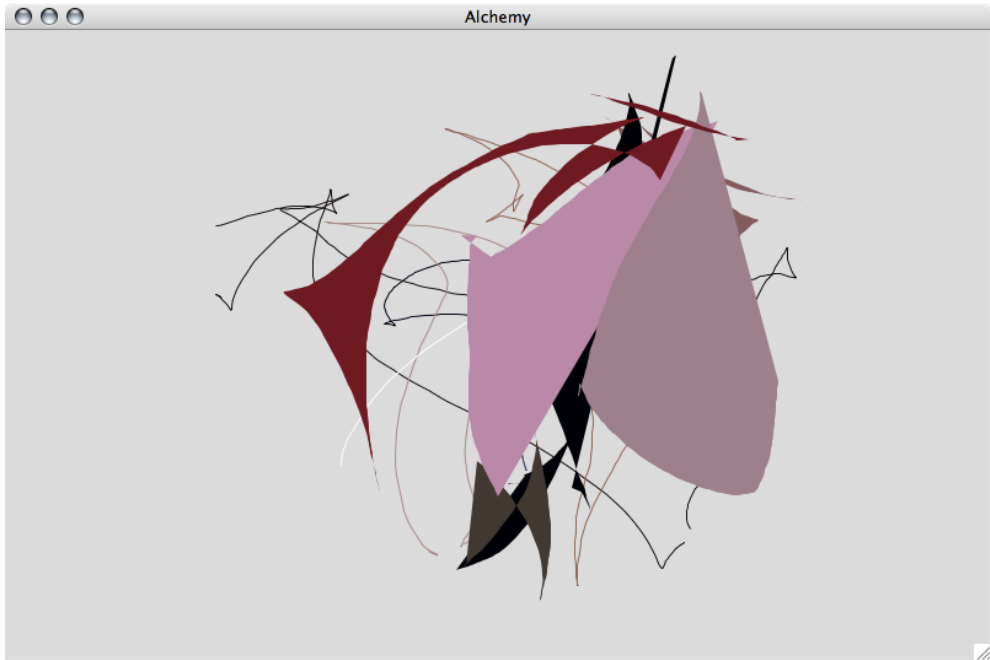
## INVERSE SHAPES (KÄÄNTEISMUODOT)





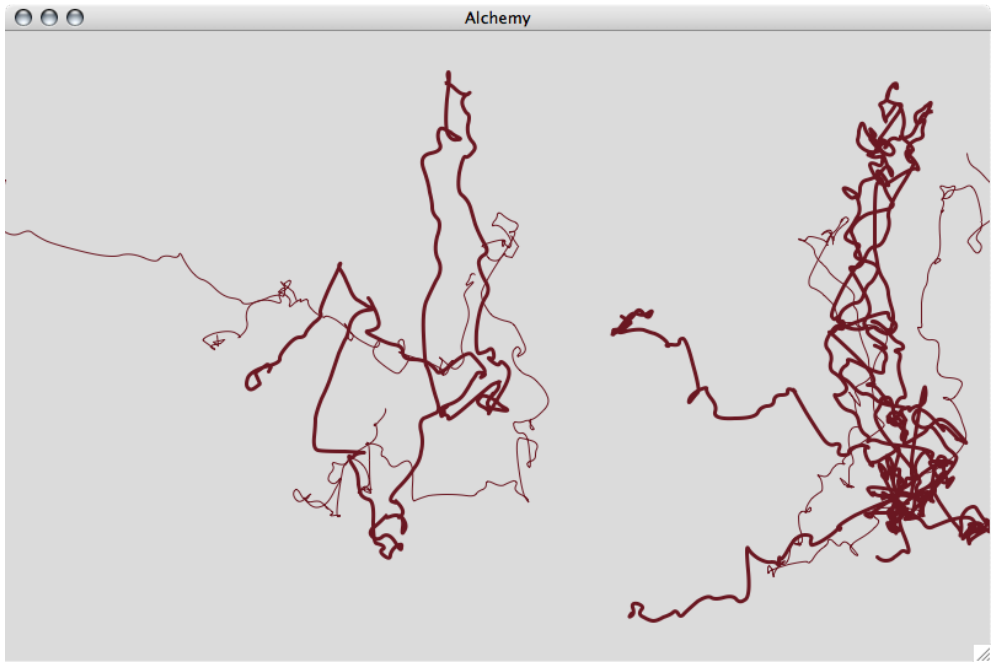
Käänteismuodot (**Inverse Shapes**) -moduuli piirtää kuin tavallinen kynä, mutta käännettynä. Kun kynä on ylhäällä se piirtää, mutta kun se on alhaalla se ei piirrä.

## DETACH SHAPES (IRROTA MUODOT)



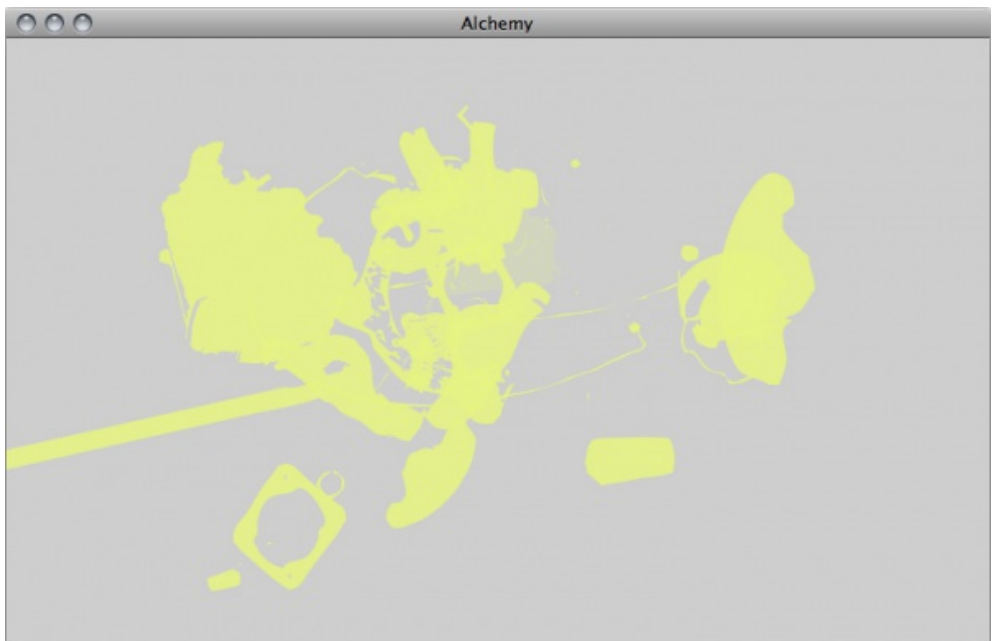
Irrota muodot (**Detach Shapes**) -moduuli luo muotoja liikkumalla itsenäisesti kynästä erillisessä sijainnissa. Käytä etäisyys (**Distance**) -liukusäädintä asettamaan, kuinka kaukana kynästä piirrospiste on.

## SCRAWL SHAPES (RAAPUSTUSMUODOT)



Raapustusmuodot (**Scrawl Shapes**) -moduuli luo muotoja, jotka muodostavat satunnaisesti raapustettuja viivoja. Käytä virtaus (**Flow**) -liikusäädintä asettamaan kuinka nopeasti muodot virtaavat kynästä. Käytä yksityiskohtaisuus (**Detail**) -liikusäädintä hallitsemaan kuinka paljon yksityiskohtia tahdot, vähemmän yksityiskohtia tekee tasaisempia muotoja ja päinvastoin. Häly (**Noise**) -liikusäädin hallitsee muotojen leviämistä alkuperäisestä sijainnista.

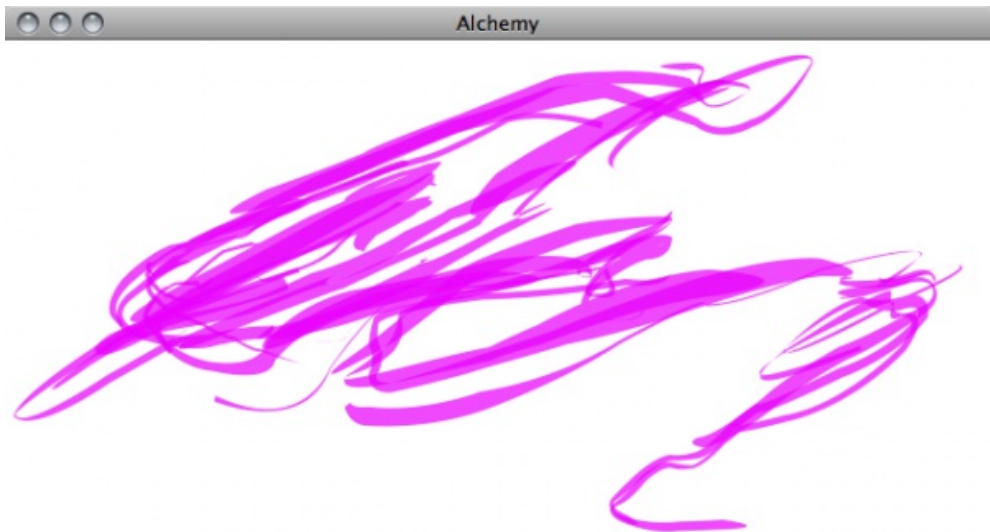
## PULL SHAPES (VETOMUODOT)



Vetomuodot (**Pull Shapes**) -moduuli piirtää muotoja kankaalle, jotka on otettu esimääritetyistä PDF-tiedostoista, jotka on varastoitu Alchemyn asennushakemistoon. Sinulla on täysi hallinta näiden tiedostojen sisältöön ja voit lisätä ja poistaa elementtejä halutessasi. Tiedostojen täytyy olla PDF-muodossa (versioon 1.4 asti) ja niissä voi olla monta sivua - voit ladata jopa Alchemyn istuntotiedostoja.

Voit valita tiedostojen vetämisen kaikista saatavilla olevista tiedostoista, tai valita käsin tiettyjä kansioita käytettäväksi pudotusvalikosta. Uudelleenlataus (**Reload**) -nappia voidaan käyttää tutkimaan muotokansiota ja päivittämään uusien tiedostojen kanssa. Tila (**Spacing**) -liukusäädin määrittää, kuinka nopeasti muodot lisätään. Koko (**Size**) -liukusäädin hallitsee muotojen kokoa ja kieritys (**Rotate**) -nappi kääntää muotoja satunnaisesti.

## RIBBON SHAPES (NAUHAMUODOT)



Nauhamuodot (**Ribbon Shapes**) -moduuli jättää polun nauhamaisia muotoja. Nauhojen koko (**Size**) voidaan asettaa, samoin nauhojen etäisyys (**Spacing**), eli niiden ilmestymistään kankaalle. Nauhojen ominaisuuksia, kuten kitka (**Friction**) ja painovoima (**Gravity**), voidaan myös asettaa.

## SPLATTER SHAPES (ROISKEMUODOT)



Roiskemuodot (**Splatter Shapes**) -moduuli luo maalin kaltaisia roiskeita kankaalle. Roiskeiden muoto (**Size**) ja pisaroiden (**Drips**) määrä voidaan asettaa.

# 7. MUOKKAUSMODUULIT

Muokkaus (**Affect**) -moduuleja käytetään muokkaamaan olemassaolevia muotoja. Voit käyttää yhtä kuin useampaa samaan aikaan käyttämällä **Affect**-ponnahdusvalikkoa työkalupalkissa. Muutaman valitseminen samaan aikaan voi johtaa aika outoon toimintaan! Tämä on hyvä asia. Katsotaanpa muokkausmoduulit yksi kerrallaan.

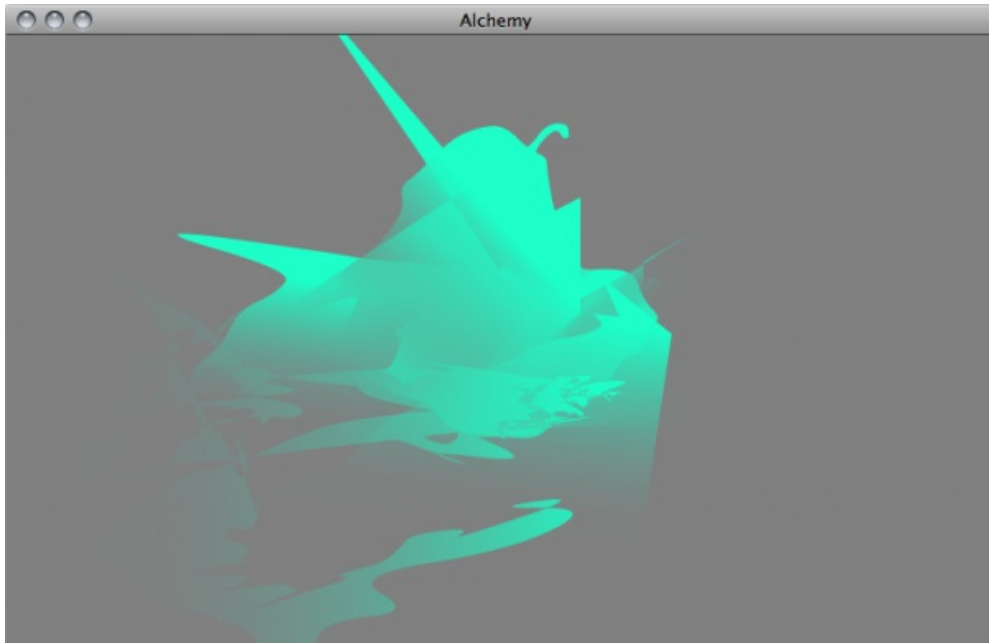
## DISPLACE (SIIRRÄ PAIKALTAAN)



Siirrä paikaltaan (**Displace**) -moduuli muuttaa muodon geometriaa supistamalla tai laajentamalla muotoa perustuen kynän liikkeeseen. Nopeampi liike saa muodon supistumaan lähemmäs nykyistä kynän sijaintia. Vastaavasti hitaammat liikkeet työntävät pisteitä pois nykyisestä kynän sijainnista.

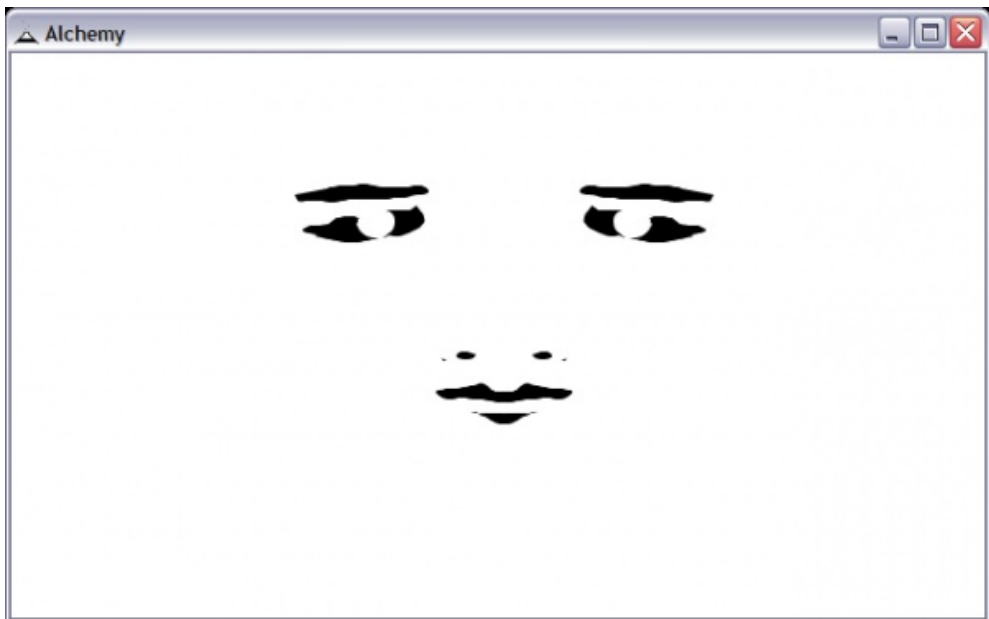
Käytä siirrä paikaltaan (**Displacement**) -liikusäädintä muuttaaksesi määrää, jonka muodot laajennetaan tai supistetaan.

## GRADIENT (LIUKUVÄRI)



Liukuvärimoduuli lisää automaattisesti väriä muotoihin, liukuen etualan värin ja läpinäkyvän värin välillä.

## MIRROR (PEILI)



Peili (**Mirror**) -moduuli heijastaa muotoja vertikaalisen ja horisontaalisen akselin suunnassa reaaliajassa.

Käytä horisontaalinen (**Horizontal**) ja vertikaalinen (**Vertical**) -nappeja kääntämään peilaus päälle ja pois.

Käytä siirrä (**Move**) -nappia asettaaksesi peilin sijainnin.

Käytä nollaus (**Reset**) -nappia palauttaaksesi peilauksen kankaan keskelle.

## BLINDNESS (SOKEUS)

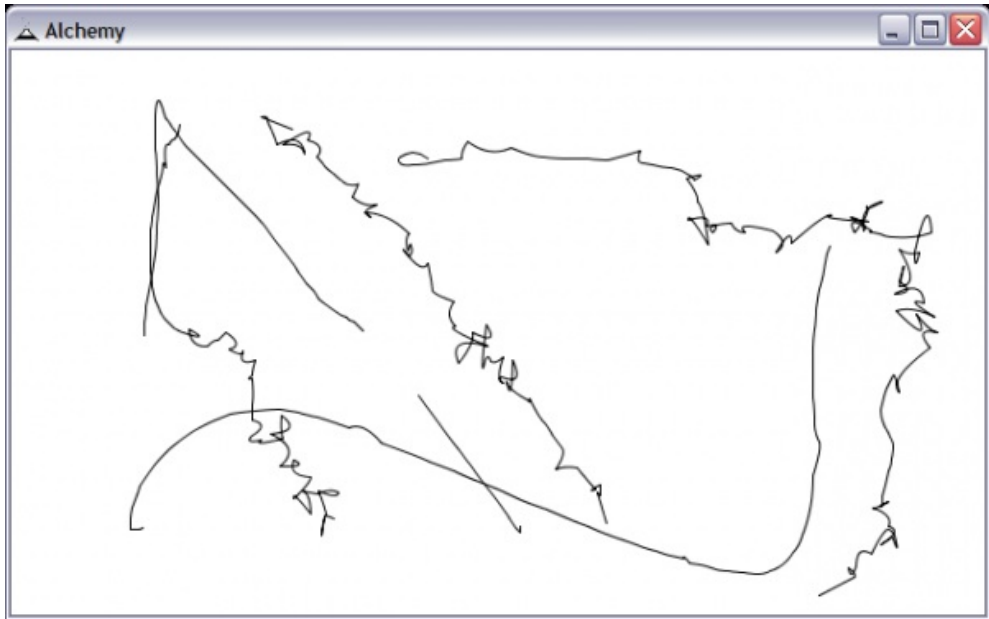


Sokeana piirtäminen on harjoitus, jota käytetään tavallisessa piirtämisessä, ja sitä sovelletaan sokeus (**Blindness**) -moduulissa pysäyttämällä kankaan näkymän päivitys.

Päivitä kankaan näkymä käyttämällä piirrä uudestaan (**Redraw**) -nappia.

Käytä muotojen automaattista uudelleen piirtämistä aina, kun kynä nostetaan, painamalla automaattinen uudelleenpiirtäminen (**Autoredraw**) -nappia.

## RANDOM (SATUNNAINEN)



Satunnainen (**Random**) -moduuli antaa sinun vääristää ja muuttaa kuvia. Kun vierität muodon yli, hiiren ympärillä olevan alueen pisteet satunnaistetaan.

## MIC EXPAND (MIKROFONILAAJENNUS)



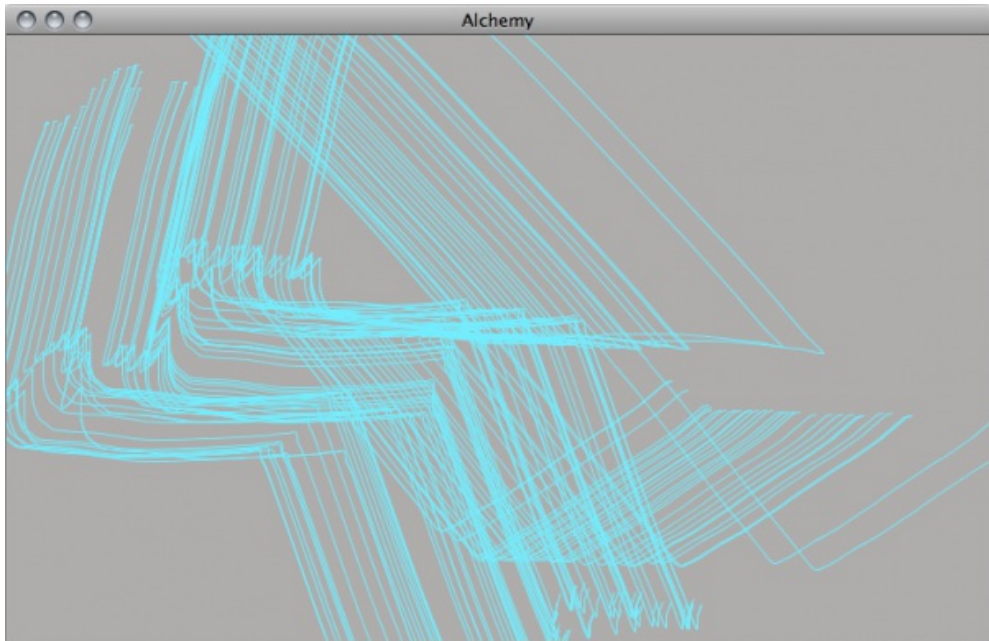
Mikrofonilaajennus (**Mic Expand**) -moduuli käyttää ääniä mikrofonista laajentaakseen, väännelläkseen ja muuttaakseen muotoja. Kun vierität muodon yli, mikrofoni avataan ja muotoa muutetaan sisääntulevan äänen perusteella.



Käytä äänenvoimakkuus (**Volume**) -liukusäädintä hallitsemaan häiriöiden määrää.

Käytä tila (**Mode**) -nappia siirtymään kahden eri tilan välillä. Tilassa aalto (**wave**) muotoja sekoitetaan mikrofonista tulevan ääniaallon mukaan. Taso (**level**) -tilassa muodon kokoa muutetaan mikrofonin äänentason mukaan.

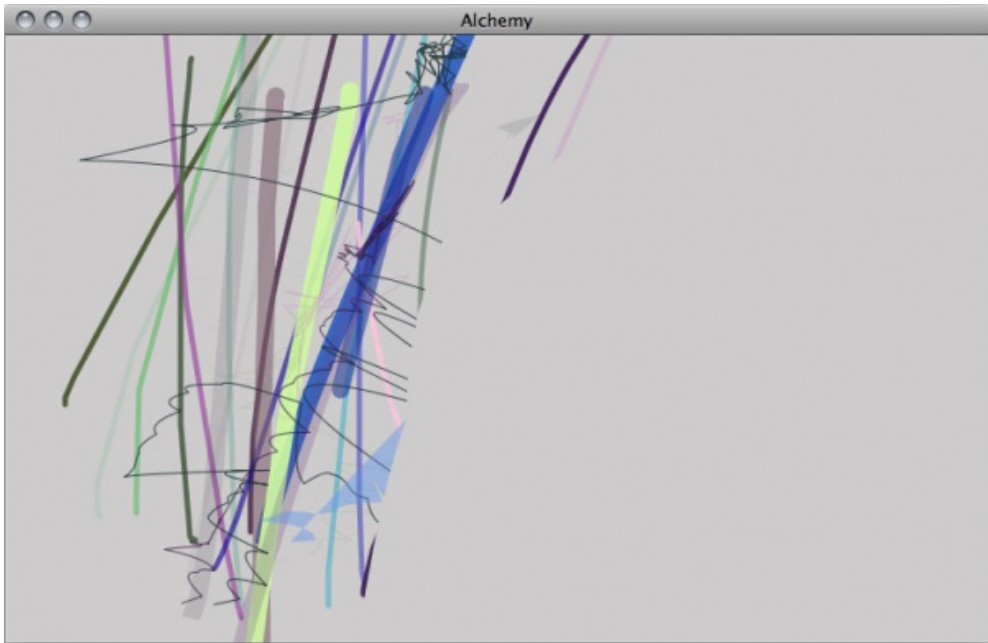
## REPEAT (TOISTA)



Toista (**Repeat**) -moduuli kaksintaa muodot niiden päältä vieritettäessä. Tätä moduulia voi käyttää yhdistelmänä muiden moduulien, kuten satunnaisuuden (**Random**) ja mikrofonilaajennuksen (**Mic Expand**), kanssa luomaan hieman erilaisia muotoja monta kerrallaan.

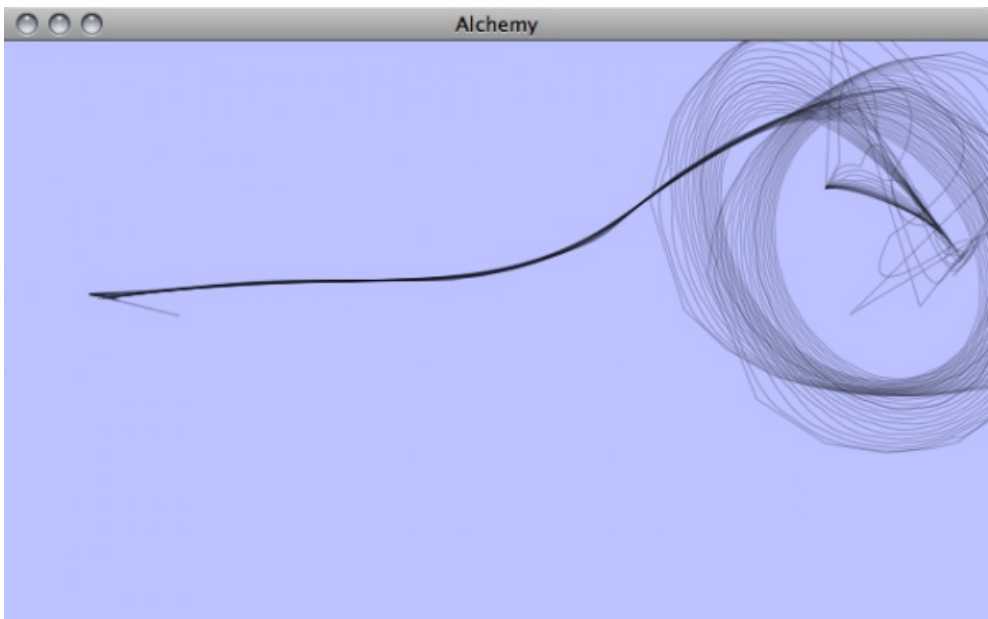
Käytä toistoväli (**Repeat Interval**) -liukuvalitsinta muuttamaan taajuutta, jolla muotoja kaksinnetaan. Pienempi väli tuottaa enemmän muotoja.

## COLOUR SWITCHER (VÄRINVAIHDIN)



Värintvaihdin (**Colour Switcher**) -moduulia voidaan käyttää muuttamaan värejä satunnaisesti. Kun läpinäkyvyys (**Transparency**) -nappi on päällä, läpinäkyvyys muuttuu jokaisella kynän vedolla. Vastaavasti väri (**Colour**) -napin ollessa päällä väri vaihtuu. Lisäksi pohjaväri (**base colour**) voidaan asettaa ja vaihteluväri asettaa, jolloin syntyy hyvin samanlaisia värejä lyhyellä vaihteluvälillä, ja hyvin erilaisia värejä pitkällä vaihteluvälillä.

## SMOOTH (TASAINEN)



Tasainen (**Smooth**) -moduuli tasoittaa muotojen kovat kulmat yli vieritettäessä. Toisto (**Repeat**) -nappi lisää aktivoituna jokaisen tasoitusprosessin askeleen kankaalle uutena muotona.

## LIMIT (RAJA)

Raja (**Limit**) -moduuli rajoittaa muotojen kokonaismäärää, joka voi olla kankaalla samaan aikaan. Se toimii periaatteella "ensin sisään, ensin ulos", joten vanhemmat muodot poistetaan ensin. Moduuli on käyttökelpoinen, jos tahdot pitää luonnoksen minimaalisena, tai työskennellä elävien näkymien kanssa, jotka näyttävät himmenevän ja liikkuvan ajan kuluessa.

# TEKIJÄT

## 8. LISENSSI

# 8. LISENSSI

Kaikki kappaleet ovat kirjoittajien tekijänoikeuden alaisia. Jos muuten ei sanota, kaikki luvut tässä käyttöoppaassa on lisensoitu **GNU General Public License version 2** mukaisesti.

Tämä dokumentaatio on vapaata dokumentaatiota: voit jakaa sitä eteenpäin ja/tai muokata sitä Free Software Foundationin GNU General Public License mukaisesti; joko lisenssin version 2, tai (tahtoessasi) minkä tahansa myöhemmän version.

Dokumentaatiota jaellaan siinä toivossa, että se on käyttökelpoisa, mutta **ILMAN MITÄÄN TAKUUTA**; ilman edes **MYYTÄVYYDEN** tai **TIETTYYN KÄYTTÖÖN SOPIVUUDEN** oletettua takuuta. Katso lisätietoja GNU General Public Licensestä.

Tämän dokumentaation mukana olisi pitänyt tulla kopio GNU General Public Licensestä, mikäli sitä ei tullut kirjoita osoitteeseen Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

## ALKUPERÄISEN ENGLANNINKIELISEN VERSION KIRJOITTAJAT

### *AFFECT MODULES*

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

TWikiGuest 2008

---

### *CREATE MODULES*

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

inverse catheter 2008

Zita Joyce 2008

---

### *ADDITIONAL HELP*

© adam hyde 2006, 2007, 2008

Modifications:

Karl DD Willis 2008

---

## *LINUX*

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

---

## *OS X*

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

---

## *WINDOWS*

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

---

## *INTERFACE BASICS*

© Karl DD Willis 2008, 2009

Modifications:

adam hyde 2008

Zita Joyce 2008

---

## *ALCHEMY*

© adam hyde 2006, 2007, 2008

Modifications:

Karl DD Willis 2008

Martin Kean 2009

TWikiGuest 2008

Zita Joyce 2008

---

## *KEYBOARD SHORTCUTS*

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

Zita Joyce 2008

---

## *MENU BAR*

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

Zita Joyce 2008

---

## *WHAT IS A MODULE?*

© Karl DD Willis 2008

Modifications:

adam hyde 2008

Zita Joyce 2008

---

## PREFERENCES

© Karl DD Willis 2008

Modifications:

adam hyde 2008

---

## TOOL BAR

© Karl DD Willis 2008, 2009, 2010

Modifications:

adam hyde 2008

Zita Joyce 2008

# SUOMENKIELISEN VERSION KÄÄNTÄJÄT JA KIRJOITTAJAT

## JOHDANTO

2012

[Tomi Toivio](#)

2011

[Tomi Toivio](#)

---

## KÄYTTÖLIITTYMÄN PERUSTEET

2011

[Tomi Toivio](#)

2012

[Tomi Toivio](#)

---

## VALIKKOPALKKI

2011

[Tomi Toivio](#)

2012

[Tomi Toivio](#)

---

## TYÖKALUPALKKI

2011

[Tomi Toivio](#)

2012

[Tomi Toivio](#)

---

## MIKÄ ON MODUULI?

2011

[Tomi Toivio](#)

2012

[Tomi Toivio](#)

---

## LUOMISMODUULIT

2011

[Tomi Toivio](#)

2012

[Tomi Toivio](#)

---

## MUOKKAUSMODUULIT

2011

[Tomi Toivio](#)

2012

[Tomi Toivio](#)

---

## TEKIJÄT

2011

[Tomi Toivio](#)

2012

[Tomi Toivio](#)



---

## FLOSS MANUALS (SUOMI)



[FI.FLOSSMANUALS.NET](http://FI.FLOSSMANUALS.NET)

*Vapaat oppaat vapaille ohjelmille!*

---

## GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.  
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## **TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION**

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

**3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

**4.** You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

**5.** You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

**6.** Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

**7.** If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

**8.** If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

**9.** The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

**10.** If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## **NO WARRANTY**

**11.** BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

**12.** IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## **END OF TERMS AND CONDITIONS**