

# KOM I GANG MED APOPHYSIS 2.0.2 LISTEMAGEREN



## 0. indledende:

apophysis er et open source program der kan benyttes til at generere såkaldte flamme-fraktaler... på disse sider findes yderligere nødvendig og/eller supplerende information:

<http://www.apophysis.org/> ← hvorfra selve programmet hentes og hvor der yderligere findes en række tutorials m.v. – og

<http://sourceforge.net/projects/apophysis/> hvor den seneste beta version findes sammen med en del anden information... for at se nogle eksempler på folks kreativitet prøv så at besøge dette sted:

<http://apophysis.deviantart.com/> ← det mest omfattende og aktive fraktale samfund på nettet... sidst, men ikke mindst, denne wiki

<http://apophysis.wikispaces.com/> der måske efterhånden udvikler sig til noget mere omfattende (men der er adgang til en del udmærkede tutorial og artikler)...

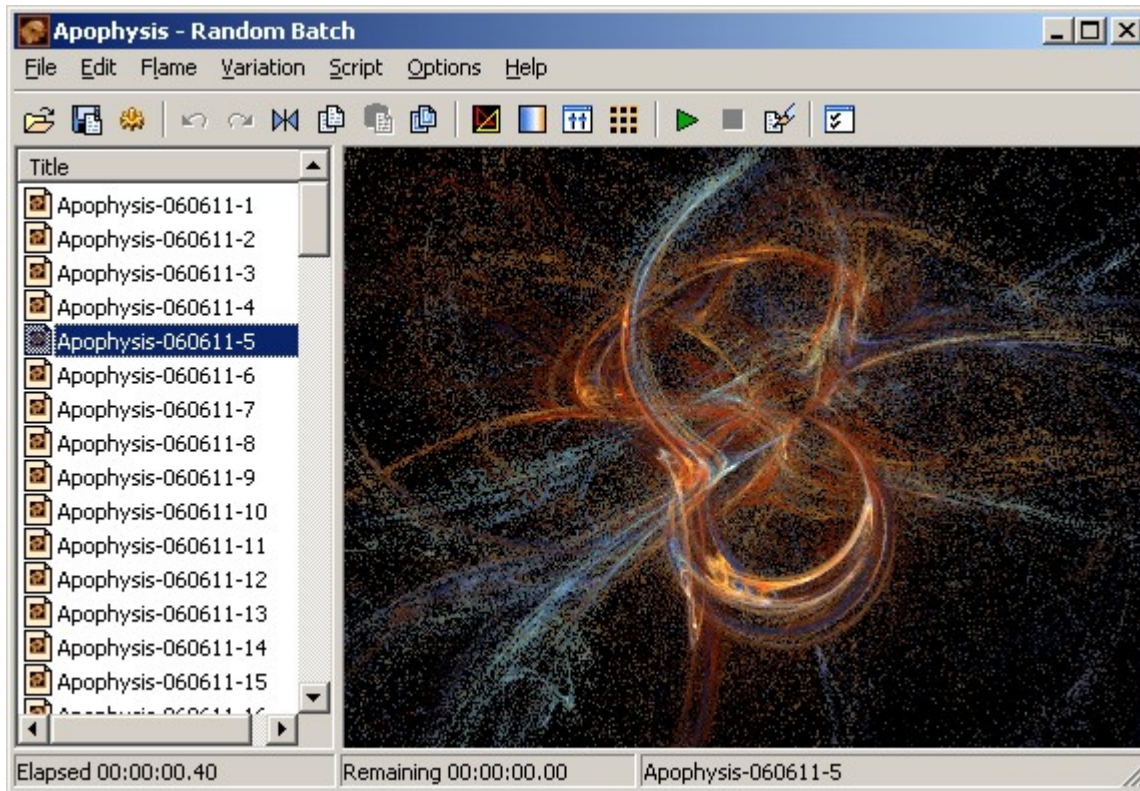
installation: du kan nøjes med at hente og installere exe-filen fra ovennævnte adresse og gå i gang med at bruge programmet, eller du kan supplere med den seneste beta-version for at få adgang til nogle af de senest tilføjede funktioner og udvidelser... vælger du den sidste løsning, skal du først installere den ordinære, stabile version (pt. 2.0.2) og efterfølgende beta-versionen i den samme mappe..! bagefter kan du starte den version af programmet du ønsker fra én af de to exe-filer i mappen...

## indhold:


<a href="#">0. indledende:</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">1. kom hurtigt i gang:</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">2. andre værktøjer:</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">3. beta-versionen:</a>	<a href="#">12</a>

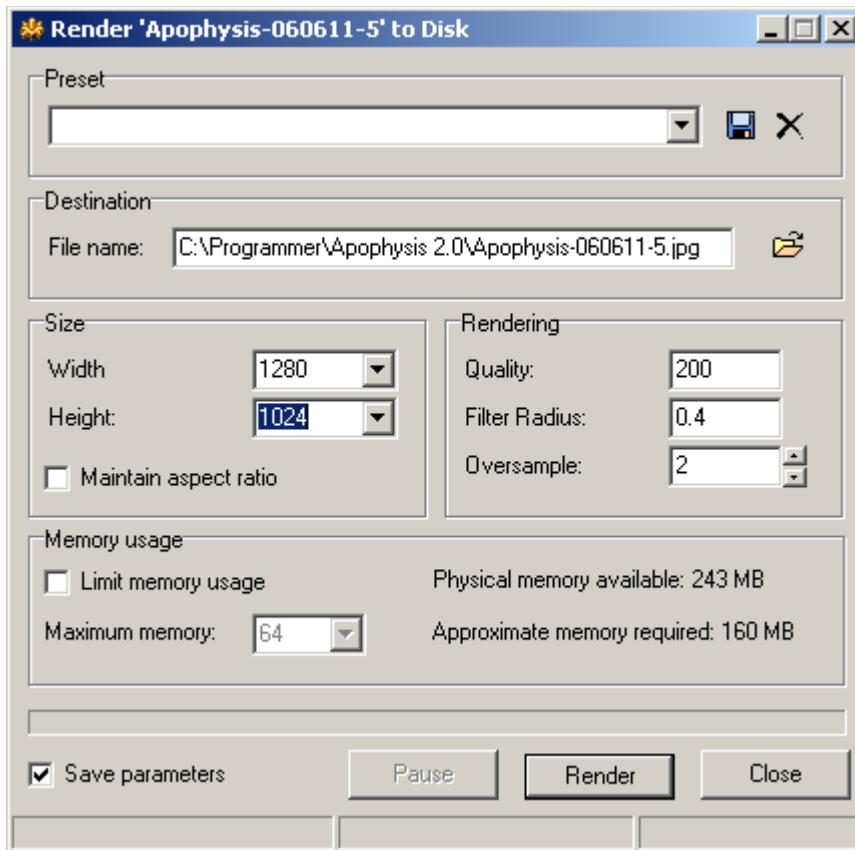
# 1. kom hurtigt i gang:

Det følgende forudsætter at du har downloadet, installeret og startet programmet (og at default-indstillingerne ikke er ændret!).



Ved hver opstart finder du i vinduet til venstre 100 tilfældigt genererede fraktaler. Du kan kigge dem igennem én for én ved at trykke pil-ned på tastaturet (alt efter hvor hurtig din computer er, kan der gå et øjeblik før det nye billede dukker frem i preview-vinduet til højre). De er navngivet løbende med den aktuelle dato og nummereret.

Når du har fundet en passende fraktal at rendere, klikker du den tredje knap fra venstre (Render, eller CTRL+R)  og dette vindue kommer frem:



Her skal du angive størrelsen af det renderede billede og det vil typisk være en af standard skærmstørrelserne hvor 1024-768 stadig er den mest udbredte (forholdet mellem højde og bredde er 3:4 eller 1,3333...), men de fleste nyere fladskærme benytter f.eks. 1280x1024 (forholdet mellem højde og bredde er 4:5 eller 1,25). Andre muligheder er 1280x960 eller 1600x1200 (hvis du vil lave et komplet sæt baggrundsbilleder), men du kan også angive dine egne dimensioner – f.eks. 800x800 for at få et kvadratisk billede. Afslut med at

klikke på *Render*-knappen og vent (i dette tilfælde tager det typisk omkring fem minutter at rendere billedet). Afslut med at klikke *Close*-knappen. Hvis du ændrer værdien i *quality* fra 200 til f.eks. 300, får du en højere detaljeringsgrad men fordobler samtidig renderingstiden. I sektionen *Memory Usage* kan du se hvor meget hukommelse, der pt. er til rådighed i forhold til den aktuelle opgave. Hvis der er for lidt hukommelse, skal du sætte flueben i *Limit memory usage* og vælge en passende mængde i listen *Maximum memory*.


De færdigrenderede billeder gemmes som standard i apophysis-programmappen med mindre du angiver en anden sti i sektionen *Destination*. Det kan være praktisk at have dette vindue åbent på proceslinien, så du hurtigt kan checke resultatet (de små og lidt større preview-billeder er omtrentlige og de færdige resultat kan ofte overraske).

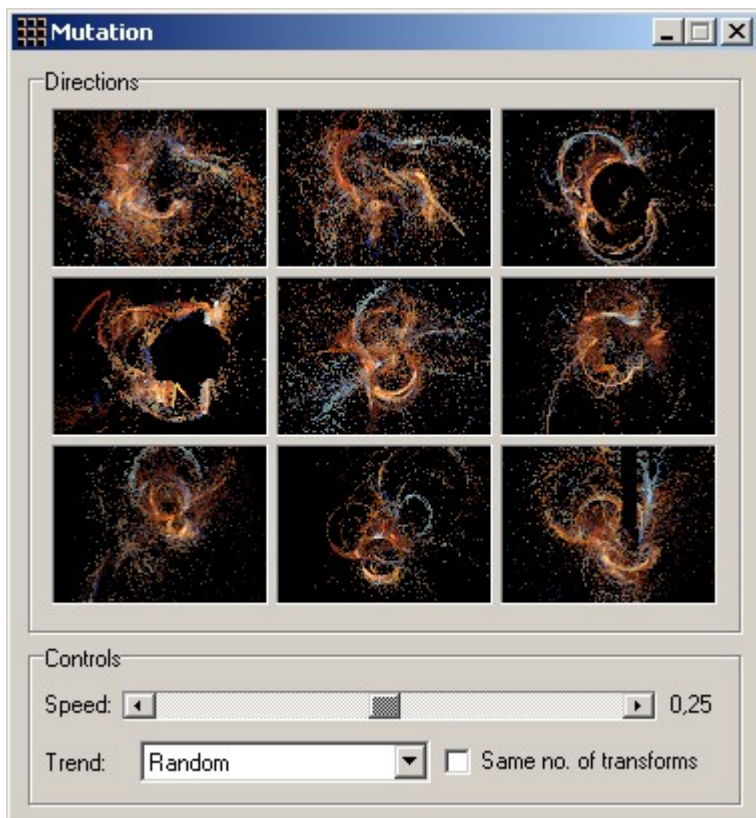
**PS:** at 'renderere' et billede vil sige den proces hvor programmet bygger billedet op pixel for pixel. Jo større billede og jo større detaljeringsgrad, jo længere tid tager det. Mængden af RAM er også afgørende. I eksemplet ovenfor renderes på en computer med 512MB hvor programmet sætter sig på næsten to tredjedele af den fysiske hukommelse!


**PPS:** hvis du har for lidt fysisk hukommelse kan du omgå problemet ved at sætte flueben i *limit memory usage* og vælg den mængde ram, der er til rådighed. Det får programmet til at renderere billedet i to eller flere 'fliser' og betyder en væsentlig forlængelse af renderingstiden, men på den anden side giver det dig mulighed for at lave nogle meget store billeder.

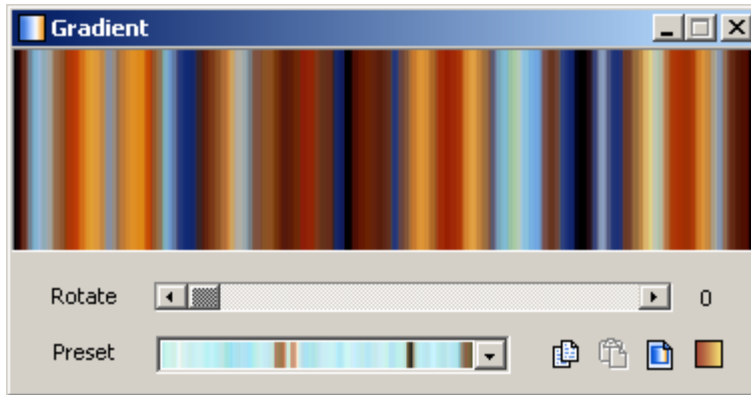
**PPPS:** hvis du for det meste arbejder med de samme indstillinger, kan du med fordel gemme dem ved at klikke gem-ikonet og angive et navn.


**NB:** hvis du ønsker at gemme den aktuelle fraktal med henblik på senere brug, så skal du vælge *Files/Save as* og huske at angive et relevant navn. Du vil så senere kunne åbne filen *my flames* og arbejde videre derfra.

Hvis du klikker denne knap  kommer nedenstående vindue frem hvor du kan 'mutere' din fraktal ved at klikke i et af de ni små preview-vinduer (vinduet i midten er det aktuelle billede). Når du klikker det midterste vindue, muteres de otte omkringliggende. Klikker du et af de andre vinduer indsættes det i midten og du kan fortsætte derfra. *Trend*-menuen indeholder forskellige typer af transformationsmodeller. Eksperimentér!




Når du finder et interessant billede så klik  i selve programvinduet og gå i gang med at rendere.

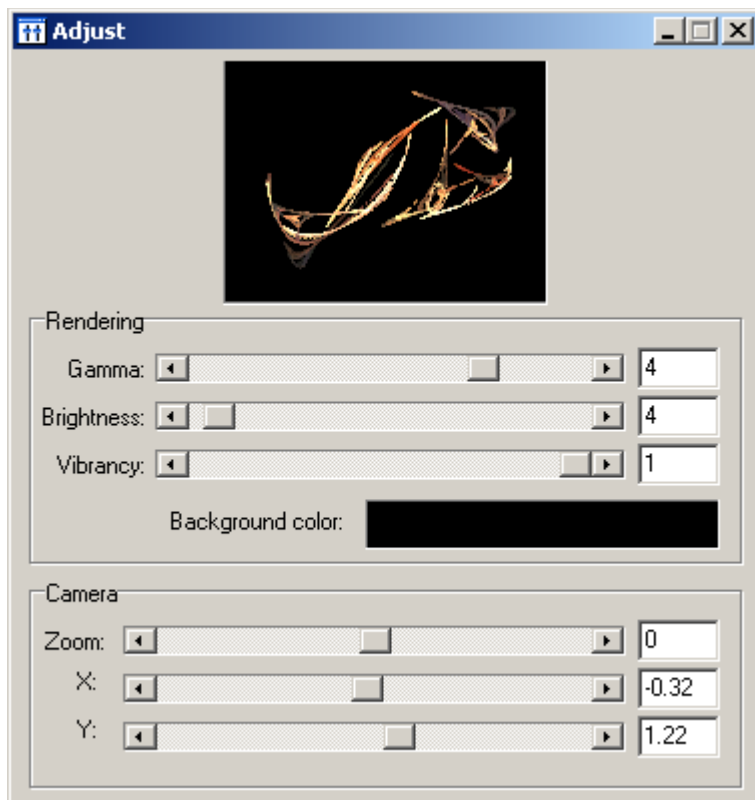


Prøv også at klikke denne knap: , som giver adgang til *Gradient*-vinduet. Her kan du forsøge dig med forskellige alternative farveskemaer til fraktalen ved at åbne og vælge i listen *Preset*.

På nuværende tidspunkt har du formentlig allerede været ved at falde i svime over dine første resultater, men vent! Der er mange flere indstillingsmuligheder i programmet og i praksis er det kun din fantasi, tålmodighed, processor og mængden af ram, samt graden af tilknytning til arbejdsmarkedet, der begrænser dine udfoldelser.

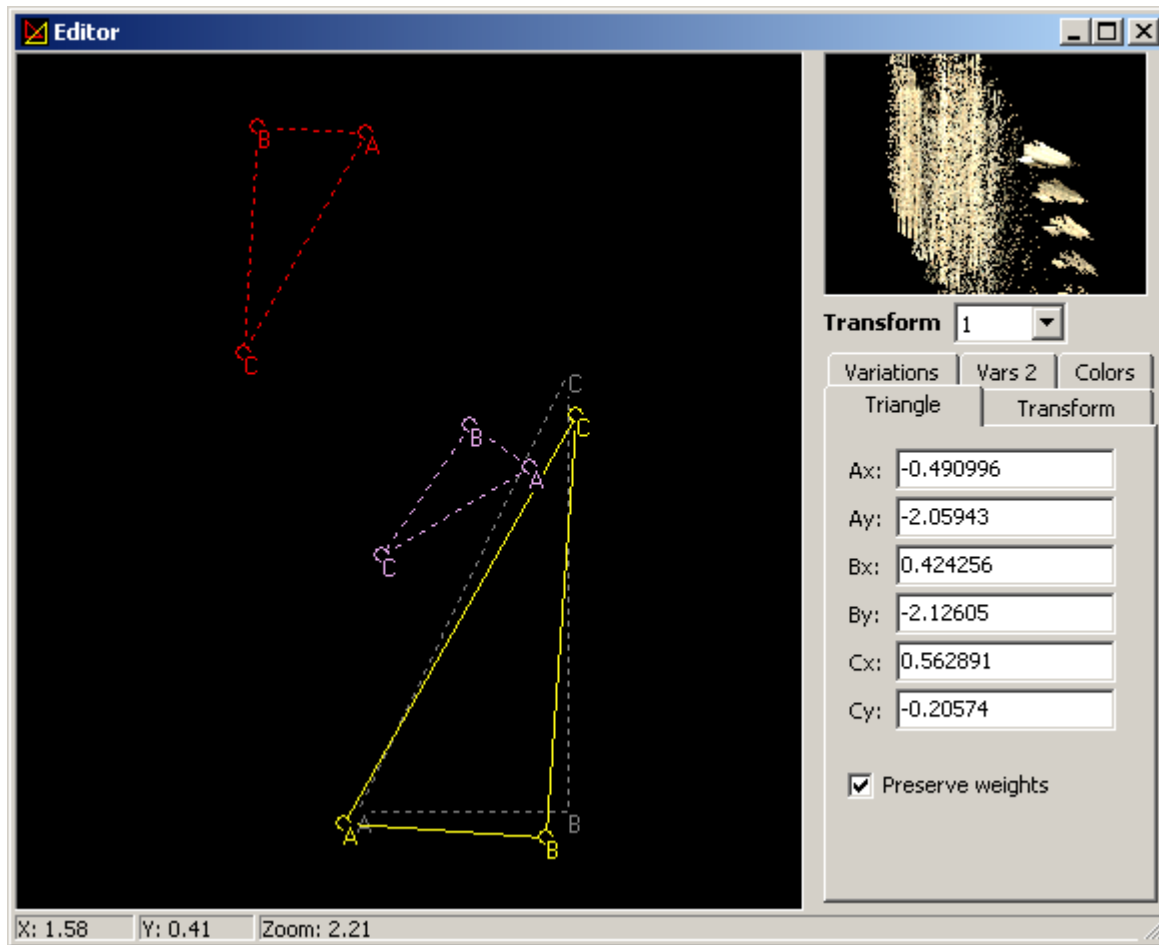
## 2. andre værktøjer:


Adjust-knappen  giver mulighed for at flytte rundt med fraktalen for at få den bedst mulige balance i billedet. Der kan zoomes ind og ud og indstillinger for gamma, lysstyrke og mættethed kan manipuleres.





Bemærk at du får flere detaljer frem i fraktalerne ved at skrue op for skærmens lysstyrke. Billige tft-skærme yder ikke fraktalerne den fulde retfærdighed – de skal ses på en god skærm!





Klik  for at komme til selve editor-vinduet – uden sammenligning det mest omfattende og sværest tilgængelige i starten fordi indstillingsmulighederne er så mange. Men prøv blot at eksperimentere...

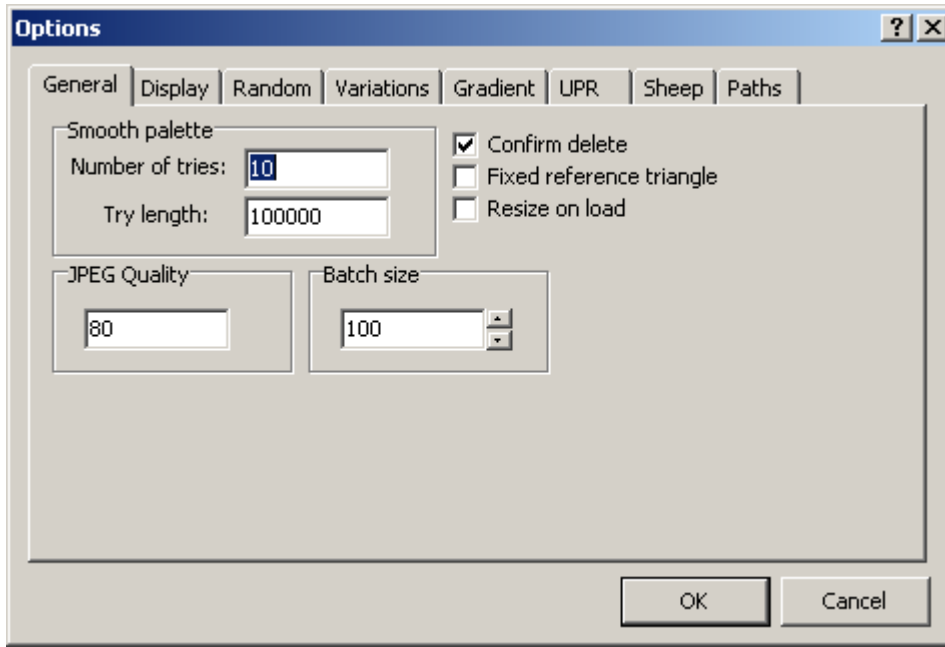
Script-editoren  er heller ikke for nybegyndere, men læg mærke til dette lille script der benyttes til at lave en simpel animation af den aktuelle fraktal via denne knap: 

```
Default Animation
1 { Rotate the reference triangle continuously }
2 { Hit any key to stop }
3 Flame.SampleDensity := 1;
4 while not Stopped do
5 begin
6   RotateReference(3.6);
7   Preview;
8 end;
```

copyright © 2004 tmssoftware.com



Luk vinduet efter brug! Det sluger en del resourcer ellers.



Options-menuen  er vist rimeligt selvforklarende, men vent med at ændre i den til du har rimeligt styr på konsekvenserne.

### **Nogle nyttige genvejstaster:**

Ctrl+Z = FORTRYD!

Ctrl+B = genererer en serie på 100 ny fraktaler

Ctrl+S = Gem Parametre for den aktuelle fraktal

Ctrl+E = åbner Transform editor

Ctrl+A = åbner Adjustment window

Ctrl+M = åbner Mutation window

Ctrl+G = åbner Gradient window

Ctrl+R = åbner Render to Disk window

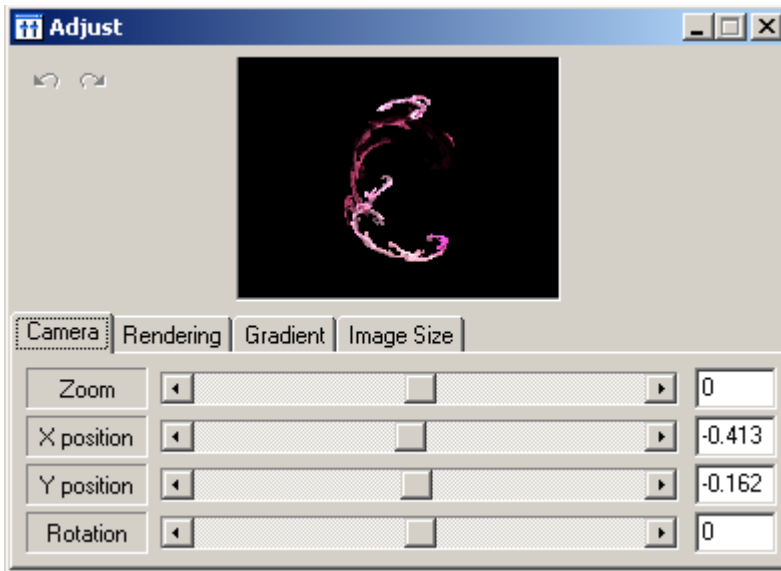
Ctrl+D = rediger script

F8 = run script

F1 = HELP/HJÆLP-filen

### 3. beta-versionen:

Den aktuelle beta-version adskiller sig ikke væsentligt fra den seneste stabile version, men diverse indstillinger er nu samlet i et vindue med faneblade og farveskemaerne er blevet en del hidsigere!



**Listemageren, Nyborg 9. oktober 2006**