

Expresii käyttöopas (fi)

SISÄLTÖ

ESITTELY

Laitteistosuositus

Käyttöympäristö

SIVELLINVEDOT

Kynän kallistus

Naarmuisuus

Viiruisuus

Siveltimen esiasetukset

Piirtoapu

LATAAMINEN

Värien lataaminen

Veden tasot

Pipetti

SIVELLINTILAT

Pyyhekumi

Vain kärki

Ruisku

Pigmentin määrän säätäjä

MÄRKÄ MAALI

Juoksutukset

PAPERITOIMINNOT

Koon muutos

Käännös ja peilikuvaksi kääntäminen

Pinnan kallistus

TASOT

Yhdistäminen

Yhdistä

Naps-alas

Interaktio

TEOS TIEDOSTOT

Tuo

Vie

JÄRJESTELMÄASETUKSET

Järjestelmätila

Käyttäjätila

Kumoa/Tee uudelleen

Järjestelmäinfo & Diagnostiikka

EXTRA LAITTEISTOTUKI

Kynän kallistus

Pinnan kallistus

ESITTELY

Expresii on uusi maalausohjelma joka tuo itämaisen mustemaalaamisen orgaanisen viehkouden digitaaliseen ympäristöön. Se vie eteenpäin saman kehittäjän 2005 esittelemän MoXi järjestelmän ideaa ja visiota.

Laitteistosuositus

Expresii hyödyntää GPU:ta (Graphics Processing Unit) eli grafiikkaprosessoria kiihdytettyyn prosessointiin.

Tämän päivän koneiden GPU:t vaihtelevat paljon suorituskyvyltään. Suosittelemme vähintään alemman keskitason (~100€) GPU:ta sujuvaan (150+ FPS¹) Expresiin käyttöön. Suosittelemme myös että käytät kallistusta tukevaa piirtokynää. Lisätietoja löydät nettisivujemme FAQ (YKK)-osiosta.

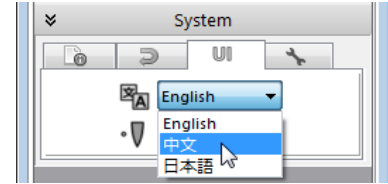
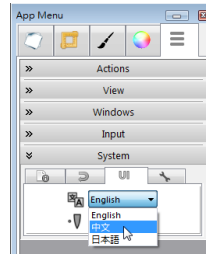
¹ FPS eli RPS tarkoittaa Frames Per Second/Ruutua per sekunti. Simulaatio RPS näytetään pääikkunan otsikkorivillä.

Käyttöympäristö

Expresiin **Työkaluikkuna** näyttää vaihtoehdot jaettuna viiteen välilehteen: Paperimateriaali, Paperioperaatio, Sivellin, Lataus ja Ohjelmavalikko.



Kieli Voit vaihtaa Käyttöliittymän kielen kohdasta
Ohjelmavalikko>Järjestelmä>Käyttöliittymä

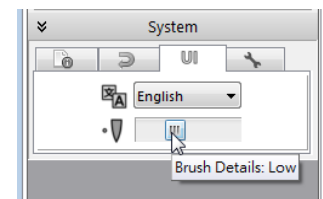
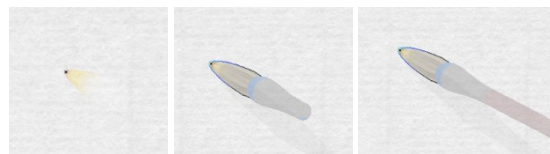


Koko näyttö. Pääset koko näytön tilaan pikanäppäimellä [F11] tai
Ohjelmavalikko>Näytä>Koko näyttö



Automaattinen ylösvieritys. Työkaluikkuna rullautuu ylös oletuksena jos se on Pääikkunan kanssa
 päällekkäin. Jos et halua sen kutistuvan, vaihtelee tätä ominaisuutta painamalla otsikkorivin

Pienennä/Suurena painiketta.



Siveltimen ulkoasu. Voit
 vaihtaa siveltimen
 ulkoasun kokonaisesta
 siveltimestä pieneen
 pisteeseen tai täysin
 näkymättömäksi.

Vihjeet ja ohje. Vie hiiri käyttöliittymän kohteiden päälle nähdäksesi niiden vihjeet. Jos kohteella on
 pikanäppäin, näytetään se ulkeissa. Napsauta [F1] nähdäksesi listan pikanäppäimistä ja tämän käyttöohjeen.

SIVELLINVEDOT

Expresii on suunniteltu piirtokynää ajatellen ja etupäässä itämaisen piirtojäljen/siveltimen vetojen
 jäljentämistä ajatellen.

Kynän kallistus

Virtuaalisen siveltimen täysi hyödyntäminen onnistuu kynällä, joka käyttää sekä paineentunnistusta, että
 kallistusta. Mikään muu ohjelma ei pysty näyttämään siveltimen vääntymistä maalatessa siten että näkisit

samalla jäljen jonka se tekee.

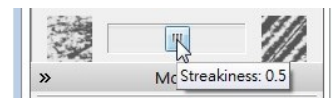
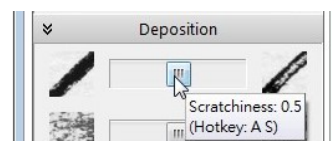


Jos kynäsi ei tue kallistusta, käytä hiiren oikeaa ja vetämistä vaihtaaksesi siveltimen kulmaa. Voit myös käyttää Android laitetta kallistuksen kontrollointiin. Lue lisää Extra laitetuki osiosta.

Naarmuisuus

Naarmut näkyvät kun sivellin on tarpeeksi kuiva. (Märkyystaso alle 6)

Myös nopeampi veto tai alhaisempi paine lisää naarmuisuutta. Käytä pikanäppäimiä [A] [S] säätääksesi kuinka helposti naarmuisuutta ilmenee.



Viiruisuus

Viiruisuus säätelee onko naarmuisuus enemmän raidallista vai rakeista.

Eron huomaa selvimmin jos teet siveltimenvedot siveltimen sivulla etkä kärjellä.



Siveltimen esiasetukset

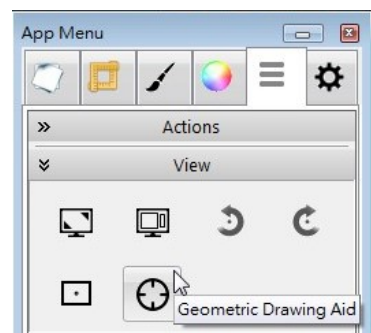
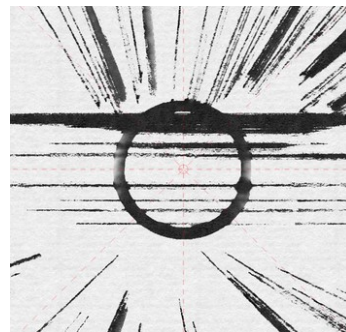
Nykyisellään esiasetuksia on kaksi: **Juoksutus** ja **Neula**. Juoksutus vääntyy kuten itäinen sivellin, kun taas Neula on muuntumaton ja ohuempi. Juoksutuksella saat enemmän vaihtelua ja Neulalla tarkkuutta. Vaihtelet nopeasti siveltimien välillä käyttämällä pikanäppäintä [B] tai Pääikkunan Sivellin-kuvakkeella.

Piirtoapu

Geometrista apua voi käyttää suorien viivojen ja ympyröiden piirtämisen. Ota se käyttöön Ohjelmavalikon

Näyttö>Geometrinen piirtoapu

painikkeen kautta. Kun päällä, paina [Vaihto] rajoittaaksesi vetosi apuviivan mukaisesti. Ympyrä-apuviiva auttaa piirtämään ympyröitä pitämällä siveltimen alhaalla ja painamalla käännön pikanäppäimiä [PgUp], [PgDn]). Helpointa on jos katsot [video demo](#) n toiminnosta.



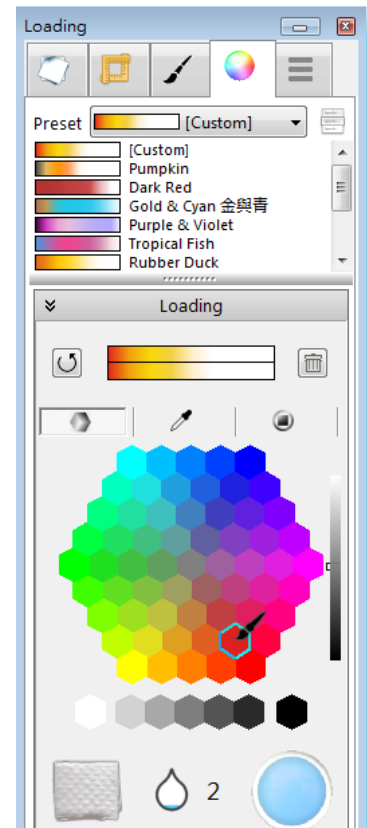
Tätä monimutkaisempiin geometrisiin muotoihin kannattaa kokeilla lisäosaa [Lazy Nezumi Pro](#), se toimii myös Expressiissä!

LATAAMINEN

Expressiin erottaa muista ohjelmista erityisesti se, että maalaat liukuvärillä, etkä yksittäisellä värillä. Värien lisäksi lataaminen sisältää myös veden tason.

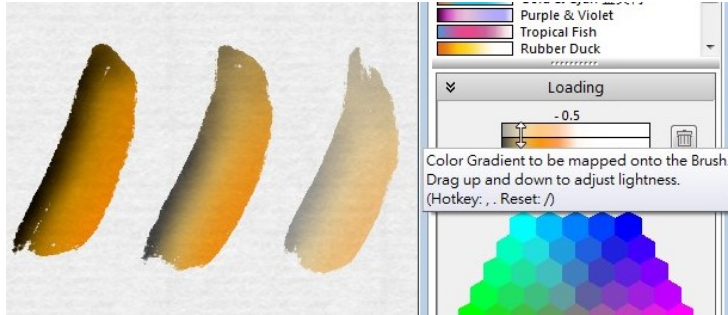
Värien lataaminen

Ladataksesi värejä, upota sivellin väriviuhkoihin. Mitä kovemmin painat sen enemmän väri uppoaa siveltimen "sisään". Erilaisilla paineen tasoilla voit luoda erilaisia liukuja. Nykyinen lataus näkyy palkissa, jonka oikealla on roskakorin kuvake. Kun haluat luoda uuden latauksen esiasetuksen napsauta Esiasetuksen valitsimen oikealla olevaa ikonia ja valitse "Lisää". Se kopioi nykyisen Esiasetuksen uudeksi. Voit nyt käyttää tätä uutta asetusta omiin kokeiluihisi. Jos haluat palata alkuperäisiin esiasetuksiin voit resetoida valitsemalla Esiasetukset-valikosta **"Koko setti"> Tehdasasetukset**.



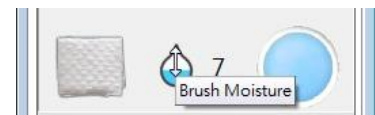
Pikavalinta. Heti Esiasetuksien pudotusvalikon alla on Pikavalinta-paneeli joka näyttää esiasetusten listan. Voit vaihtaa 10:n ensimmäisen välillä nopeasti pikanäppäimillä [0]-[9]. Ja vaihtaa niiden järjestystä pudota-raahaa tekniikalla.

Pika variaatiot. Nykyisestä latauksesta on nopea tapa saada vaaleampi tai tummempi versio: raahaa ylem্পää palkkia ylös tai alas (pikanäpp. [,] [.]). Resetoidaksesi napsauta alem্পaa palkkia [/]). Voit myös napsauttaa oikealla painikkeella alem্পaa palkkia ja valita 'Käännä' kääntäksesi liu'un.



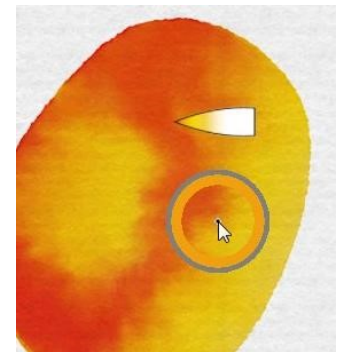
Veden tasot

Vedä vesipisaraikonia ylös/alas säätääksesi veden määrää. Vaihtoehtoisesti voit painaa paperiliinan ja vesisäiliön kuvakkeita sen molemmiin puolin laskeaksesi ja nostaaksesi veden tasoa. Tai käyttää pikanäppäimiä [Q] ja [W]



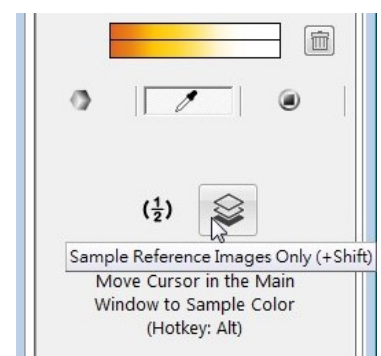
Pipetti

Napsauta [Alt] vaihtaaksesi nopeasti Pipetti tilaan jos sinun täytyy valita väri, joka on jo maalattu paperille. Vaihtoehtoisesti voit napsauttaa Pipetin ikonia lataa välilehdellä. Näytteistäminen on paineentunnistavaa. Näytteenotolle on pari asetusta:



Puoliväliin. Jokainen veto poimii väriä vain puoleenväliin. (Pikanäppäin: +[Ctrl]). Kätevää jos haluat luoda transitoita.

Vain referenssikuva. Tämä vaihtoehto tutkii vain ylä-ja alatasoja näytteenottoa varten. (Pikanäppäin: +[Vaihto]). Hyödyllistä jos tarvitsee maalata esim. tausta, missä käytät referenssikuvaa ladattuna alatasolle. Väriä jonka näytteistät voidaan käyttää märkänä musteena. Näin ollen, vaikkakin väri on poimittu referenssistä, sisältää luomasi kuva hienovaraista musteen hajontaa, joka taas antaa työllesi orgaanisen tunning.



SIVELLINTILAT

Pyyhekumi

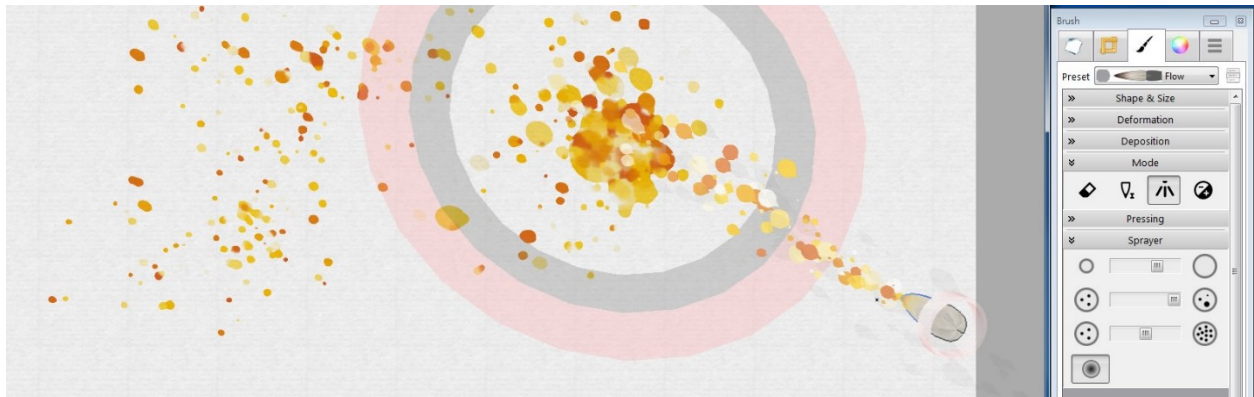
Tärkeä työkalu. Naarmuisuuden rinnalla käytettynä se on hyödyllinen sävyjen säädössä ja tekstuurin lisäämisessä maalatulle alueelle. Vaihdet siihen nopeasti pikanäppäimellä [E]. Käytä [Q] ja [W] säätääksesi pyyhekumin voimakkuutta.

Vain kärki

Vain siveltimen kärkeä käytetään. Tämä helpottaa ohuiden viivojen piirtämistä.

Ruisku

Sivellin muunnetaan ruiskuksi. Kokoonmenevä paneeli ilmestyy ja näyttää erilaiset ruiskutus säädöt, kuten säteen ja tiheyden. Pyyhekumitilaa voidaan käyttää yhdessä ruiskutilan kanssa.

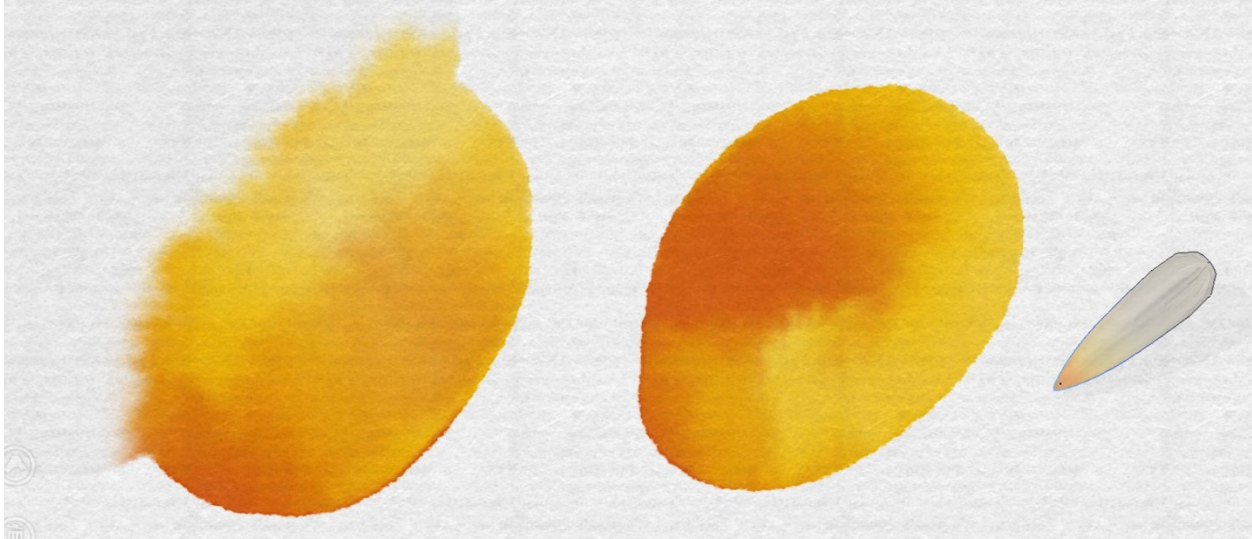


Pigmentin määrän säätäjä

Tilaa käytetään vaalentamaan tai tummentamaan paperille jo maalattua maalia. Vaihtelee vaalenna/tummenna tilojen välillä napsauttamalla 'Pigmentti -/+' kuvaketta tai pikanäppäimellä [G]. Vihje: Voit nopeasti kiertää kohdealueen päällä kuten kiillottaessa saadaksesi tasaisia siirtymiä.

MÄRKÄ MAALI

Kun siveltimesi on tarpeeksi märkä (Märkyysaste >6) huomaat, että muste paperilla alkaa levitä. Lisää mustetta tai kosteutta ja saat vielä enemmän hajontaa. Voit myös kostuttaa paperin ensin 'vain-vettä'-siveltimellä ja lisätä mustetta sen jälkeen märille alueille saadaksesi pehmeät reunat.



Kuivaus. Napsauta pikanäppäintä [D] kerran kuivataksesi paperia

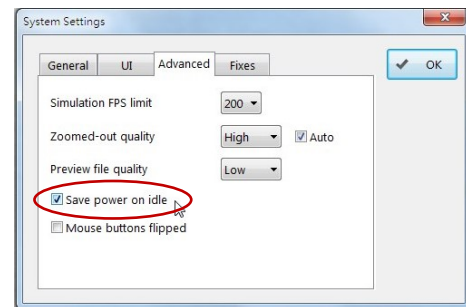
hieman. Kaksoisnapsauta kuivataksesi kokonaan. Huomaa, että kuivauksenkaan jälkeen maali ei ole lopullisesti kuivaa, vaan uudelleen kastelu saa sen taas virtaamaan. Jos haluat suojata maalisi, aseta se ei-aktiiviselle tasolle. Teemme uusien tasojen lisäämisen mahdolliseksi myöhemmin. Oletuksena musteen

virtaus keskeytyy kun Expresii on toimittomassa tilassa, eli

käyttäjä ei tee mitään hetkeen. Tämä säästää virtaa ja pitää koneen viileänä (tarpeen esim tableteilla). Jos sinulla ei kuitenkaan ole mitään virran kuluttamista vastaan ja haluat jatkaa virtauksen simuloimista, voit

mennä **Ohjelmavalikko>Järjestelmä>Enemmän vaihtoehtoja** avataksesi **Järjestelmäasetukset**-ikkunan. Siellä

Lisäasetuksissa ota rasti pois kohdasta "Säästä virtaa lepotilassa".



Kerrostuman sekoitus.

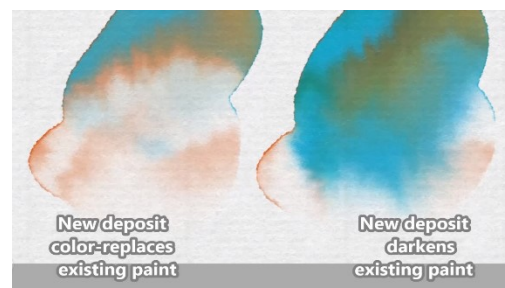
Juuri maalattu maali voidaan asettaa korvaamaan väri tai tummentamaan aiemmin



maalattu maali käyttämällä kerrostuman sekoitus säädintä

Lataa-välilehdellä Sääda kohdassa. Katso video [Demo Video:](#)

[Deposition Blend](#) sen toiminnasta.



Kuvioitu vrs tasainen. Expresiissä määritetyt jäljet voivat olla joko kuvioituja tai tasaisia. Saat jälkiin tekstuuria kun märkyytystaso on riittävä (>6) ja muste alkaa virrata.



Juoksutukset

Juoksutus ja pyyhekumi. Joskus on hyvä antaa musteen virrata vapaasti isolla alueella ja pyyhkiä jälkeensä pois ne kohdat, joita et halua. [Demo video: Flow Man.](#)

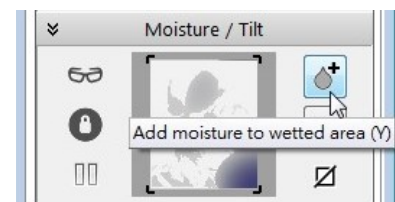
Voit myös
käyttää
pyyhekumia
matalalla
voimakkuudella
(Säädä
pikanäppäimillä



ä [Q] [W]) luodaksesi negatiivista naarmuisuutta ja saada siten tekstuuria aikaiseksi. Pyyhitty aluekin pysäyttää musteen virtauksen, joten sitä voi käyttää suoraan siihenkin. [Demo video: Thunder Cat.](#)

Suunnittele juoksutus. Suunnittele juoksutuksesi siveltimesi liukuvärillä luodaksesi kiinnostavia kuvioita. Esim. [Thunder Cat demo](#) ssa maalasimme siveltimen kärkeen ladatulla sinisellä musteella useita kertoja luodaksemme jäljen jolla saimme aikaan vaikutelman kissan turkista.

Muut säätimet. Voit lisätä vettä jo märkään alueeseen napsauttamalla 'lisää kosteutta' ikonia tai pikanäppäimellä [Y] saadaksesi musteen taas virtaamaan. Muut säätimet löytyvät 'Kosteus / Kallistus' paneelin vasemmalta puolelta:



1. **Näytä märkä alue:** Märkä alue merkitty ruudukolla.
2. **Lukitse märän alueen laajennus:** Lukitse märän alueen raja. Hyödyllinen kun haluat rajoittaa virtauksen tietyllä alueella. Voit määrittää tämän alueen esikastelemalla sen 'vain-vettä' siveltimellä. Voit luoda märän alueen myös pyyhekumilla.

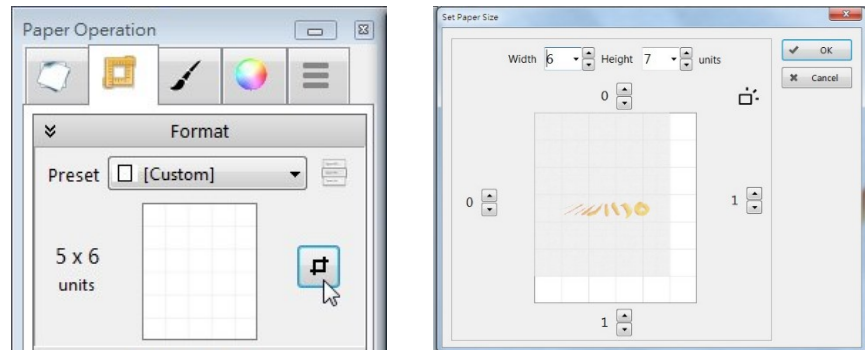
3. **Jäädytä juoksutus:** Keskeytä juoksutus (pikanäppäin [F]) kun saat kivan kuvion aikaan musteen vielä juostessa. Vesi on siellä yhä ja juoksutus jatkuu kun palaat. Jos haluat lopettaa juoksutuksen kokonaan, käytä 'Kuivaa' toimintoa (kaksoisnaps [D]).

PAPERITOIMINNOT

Koon muutos

Voit muuttaa paperin koon napsauttamalla **Rajaa** ikonia kohdasta **Paperitoiminnot>**

Muoto. Expressiissä mittayksikkönä on yksiköt pikseleiden sijaan.

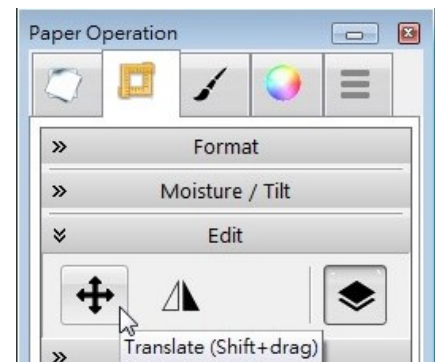


Käännös ja peilikuvaksi kääntäminen

Ikkuna>Paperitoiminnot>Muokkaa kohdassa voit:

Käännös. Voit uudellen asemoida teoksesi paperilla vaihtamalla Käännös-tilaan. Napsauta Käännös-ikonia ja raahaa hiirellä tai kynällä. Pääset Käännös-tilaan myös [Vaihto] näppäimellä.

Peilikuva. Tällä hetkellä tuemme vain vaakasuunnassa peilikuvaksi kääntämistä, sillä taiteilijat tarkistavat usein sen avulla onko hahmo oikein piirretty, sekä käyttävät sitä jos hahmo on helpompi piirtää toisesta suunnasta.



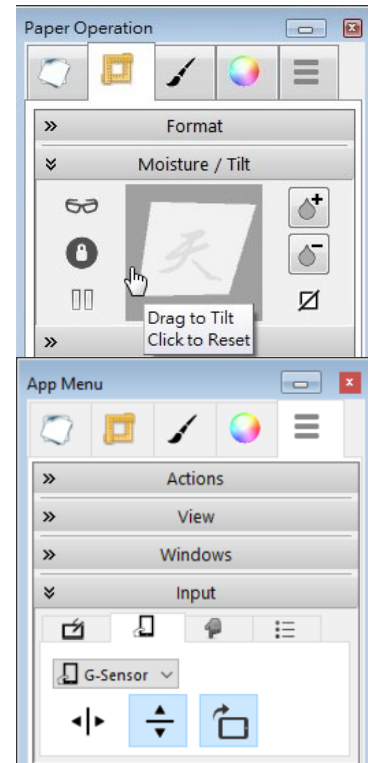
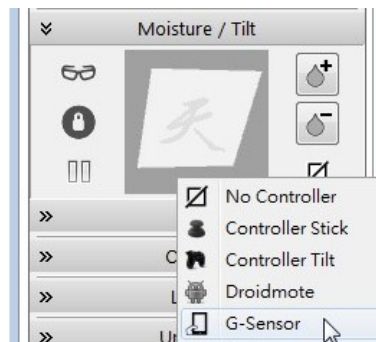
Nämä toiminnot tapahtuvat oletuksena kaikille tasoille. Jos haluat asettaa toiminnon vain aktiiviselle tasolle, ota **"Kaikki tasot"** ikoni pois päältä Muokkaa-paneelissa.

Pinnan kallistus

Expresii tukee maalauksen pinnan kallistusta jotta maali virtaa kallistuksen suuntaan. Kallistuksen voi tehdä usealla tavalla:

UI eli käyttöliittymä. Paperitoiminnot-ikkuna>Kosteus / Kallistus ja vedä pintaa paneelin keskellä. Kulma palautuu kun napsautat kuvaketta vetämättä.

G-Sensori. Suurin osa moderneista tableteista on varustettu G-Sensorilla, joka aistii tabletin suunnan. Saatat valmistajasta riippuen joutua vaihtamaan x-y akselit tai kääntämään ne kohdasta **Ohjelmavalikko > Syöttö> Pinnan kallistus> ikonit.**

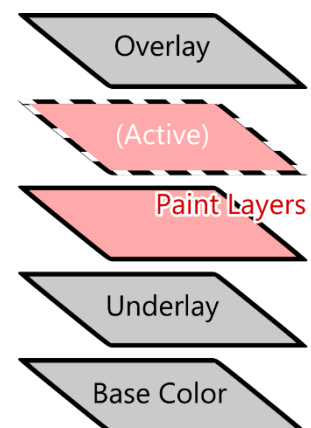


Huomioi, että kun kallistuksen hallinnan välineet on valittu, pienen ikonin napsauttaminen hiiren vasemmalla uudestaan vaihtaa vain 'päällä/pois päältä'-tilaa. Valitaksesi uuden laitteen napsauta ikonia hiiren oikealla.

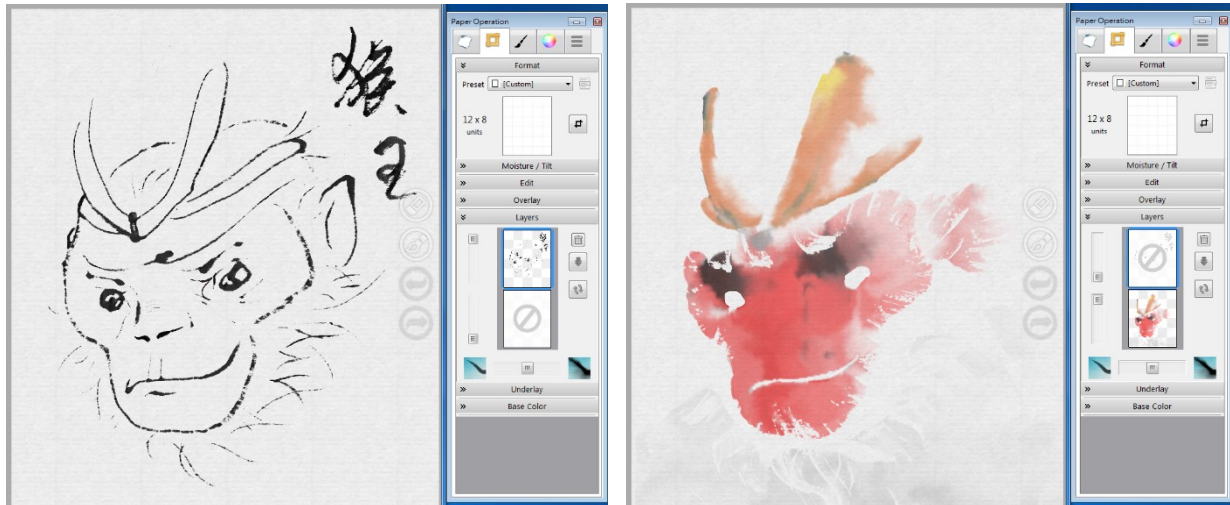
TASOT

Expresii tukee toistaiseksi vain kahta maalaustasoa. Ylempi taso on aina aktiivinen. Voit vaihtaa tasoa pikanäppäimellä [L]. Maalaustasojen lisäksi on pari aputasoa kompositioiden tekoa varten tai läpipiirtämisen avuksi. Lopulliseen kuvaan vaikuttaa mikä tasojärjestys sinulla on.

Overlay-taso=Päällystaso, sen alla kaksi punaista Maalaustasoa, joista ylempi aktiivinen. Niiden alla Underlay-taso eli Alataso ja alimpana Base Color-taso eli Pohjaväritaso.



Kun maalaustasoja on vain kaksi, on usein hyvä maalata toiselle isommat maalialueet ja toiselle viivat:



Voit ladata linkistä yllä olevan työn ja tutkia sitä: ['Monkey King'](#)

Yhdistäminen

Tasoja voi yhdistää kahdella tavalla:

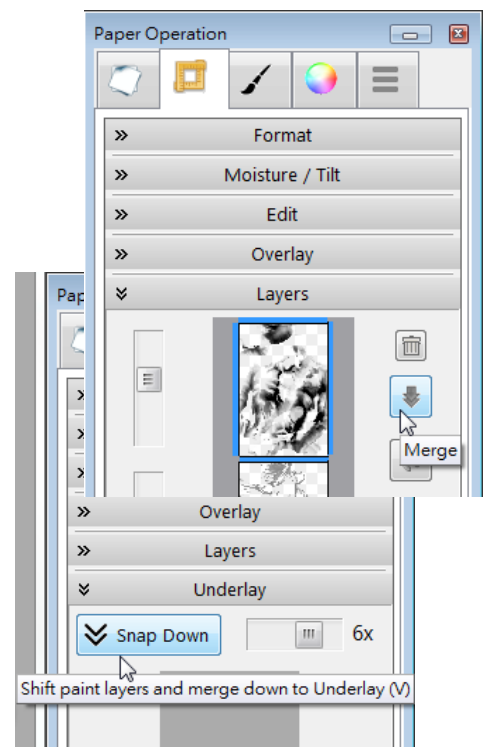
Yhdistä

Yhdistä painikkeen painaminen yhdistää ylimmän tason alimpaan tasoon.

Kun maalitasot yhdistetään näin menetetään uloimpien reunojen terävyys kohdissa joissa jäljet ovat päällekkäin. Käytä tätä tapaa kun kahden tason jäljet eivät risteä.

Naps-alas

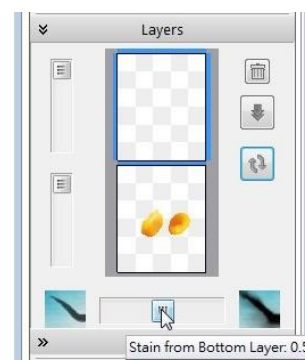
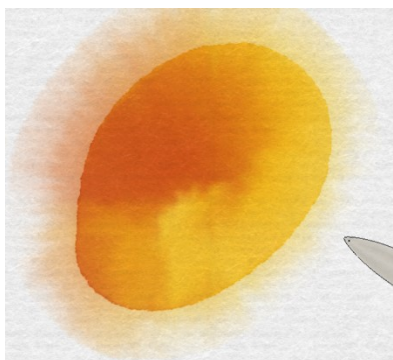
Napsaus siirtää tason alas ja yhdistää siirretyn tason Alatasoon. Sen nimi on Naps-alas koska se napsaisee kuvan siirretystä tasosta ja yhdistää sen alatasoon. Alataso toimii rasteritasona (kuten perinteisissä bittikartta pohjaisissa kuvankäsittelyohjelmissä) Menetät siis ultrazoomaus kyvyn kun maalitaso rasteroidaan alatasoon.



Interaktio

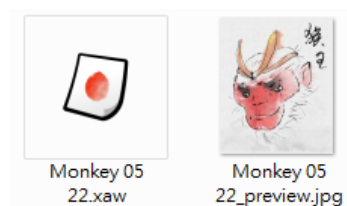
Tällä hetkellä taso voi toimia toisen tason kanssa vain yhdellä tavalla: tahraamalla.

Voit säätää 'Tahra alemmalta tasolta' liukusäätimellä kuinka paljon ylempi, aktiivinen taso poimii mustetta alatasolta kun kastelet ylempää tasoa. Vedä aivan vasemmalle, jos et halua minkäänlaista interaktiota tasojen välille.



TEOS TIEDOSTOT

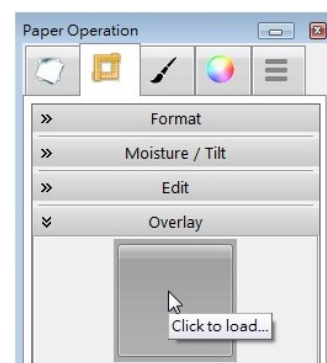
Kun tallennat teoksen, syntyy kaksi tiedostoa: **.XAW** ja **.JPG**. (XAW = eXpresii ArtWork) on varsinainen teostieto-tiedosto ja .JPG lähinnä esikatselutiedosto. Esikatselutiedoston koko mahtuu oletuksena 1440 pikseliin ja tätä voi muuttaa **Asetukset**-välilehdellä. Kun Expressiistä ladataan esikatselutiedosto, aukeaa varsinainen teostiedosto (jätä .jpg:n nimeksi sama kuin .xaw-tiedostolla)



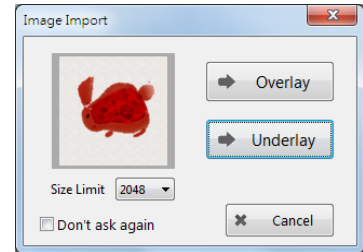
TUO

Koska Expressii teokset tarvitsevat enemmän informaatiota kuin vain pikselit toimiakseen, ei ohjelmassa ole varsinaista Tuo-toimintoa. Voit kuitenkin tuoda kuvan Ala-tai Päällystasona, jonka jälkeen voit käyttää niitä referenssikuvana tai tavallisena rasteritasona.

Ladataksesi kuvan Ala-tai Päällystasolle, napsauta UI Paperitoiminnoissa ja Päällystaso tai Alataso. Voit myös raahata kuvan (.jpg tai .png) Pääikkunaan jolloin ohjelma kysyy haluatko ladata sen Päällys-vai Alatasona.



Kolmas tapa on liittää kuva käyttöjärjestelmän leikepöydältä. [Ctrl]+[V]



VIE

Viennin voi tehdä kahdella eri tavalla:

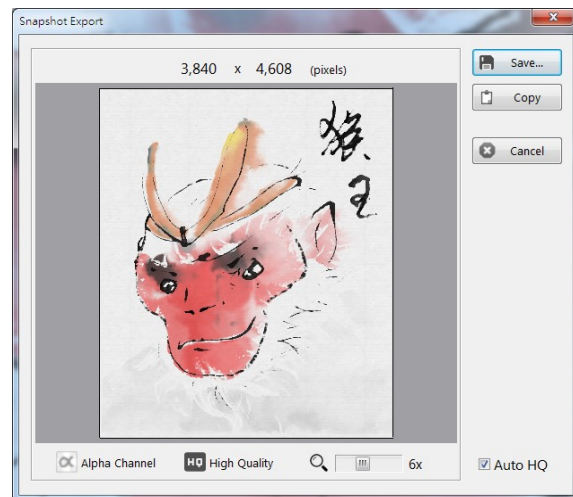
1. Vedos: Ohjelmavalikko>Toiminnot>Vie-kuvake.

Vedoksia voi tallentaa alfakanavan kanssa ja käyttää toisten kuvankäsittelyohjelmien kanssa. Tuetut muodot ovat .BMP, .PNG, TIFF, ja .PSD. Photoshopin .PSD muodossa voit viedä tasoja. (Saatat joutua asettamaan maalitason sekoitustilaksi 'kertova' jotta saat Expressiin tyylin toistumaan).

'Korkea laatu' asetusta tarvitaan lähinnä kooltaan suhteellisen pienille kuville – se anti-aliasoi kuvan ja

prosessointi kestää pitempään. Kun kuva viedään isompana (>6x), on sen efekti minimaalinen.

Expresii toimii jossain vektorimuotoisen ja bittikarttamuotoisen grafiikan välimaastossa ja voit viedä jopa 12K x 12K pikselin vedoksia.



2. Kopioi ja liitä: Kun Expressiin pääikkuna on auki, voit painaa [Ctrl]+[C] kopioidaksesi käyttiksen leikepöydälle.

Paina sitten ([Ctrl]+[V]) liittääksesi toiseen ohjelmaan muokkausta varten

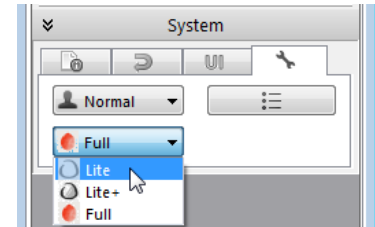
JÄRJESTELMÄASETUKSET

Järjestelmätila

Expresiin täysversiossa voit vaihtaa järjestelmätilaa

Ohjelmaavalikko>Järjestelmä> Lisäasetukset>Järjestelmätila kohdasta.

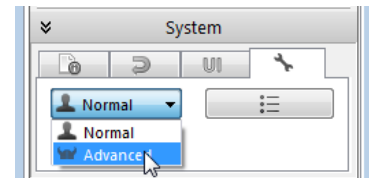
Valittavat tilat ovat Kevyt, Kevyt+ ja Täys.



Kevyttilassa on käytössä vain yksi taso ja yksi musteen väri. Kevyt+ on kuten kevyttila, mutta käytössä on kaksi tasoa. Täystilassa käyttäjällä on kaikki värit käytössään. Kevyttilat on tarkoitettu vanhemmille/hitaammille koneille, jotta käyttäjä pystyy edes luonnostelevaan tai luomaan kalligrafia kuvioita.

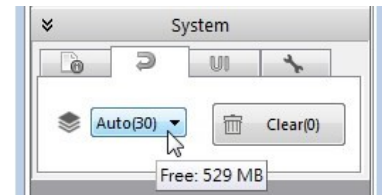
Käyttäjätila

Käyttäjätila on oletuksena Normaali. Lisäasetustilassa edistyneemmät käyttäjät saavat enemmän vaihtoehtoja käyttöliittymään.



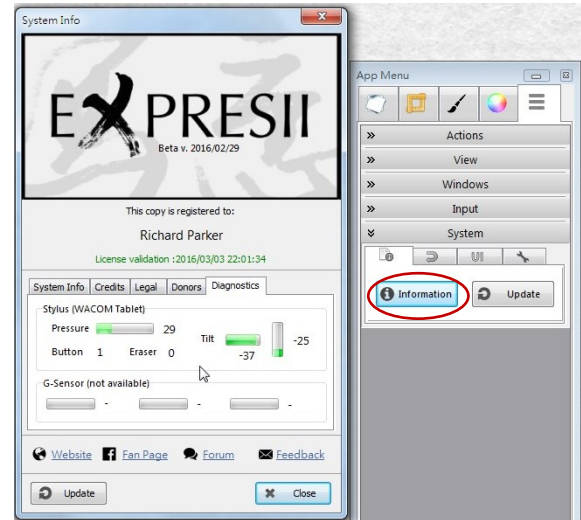
Kumoa/Tee uudelleen

Kumoa ja Tee uudelleen toimintojen määrään vaikuttaa kuinka paljon videomuistia koneella on. nvidian GPU:ta käytävillä voimme lukea muistin määrän ja asettaa nämä tasot automaattisesti. Muiden valmistajien kohdalla joutuu käyttäjä itse nostamaan tasoa, jos tietää, että muistia on riittävästi. Oletuksena määrä on 5. Jos asetat luvun liian korkeaksi on siveltimen vedon alussa viive.



Järjestelmäinfo & Diagnostiikka

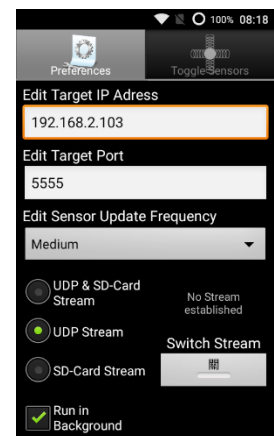
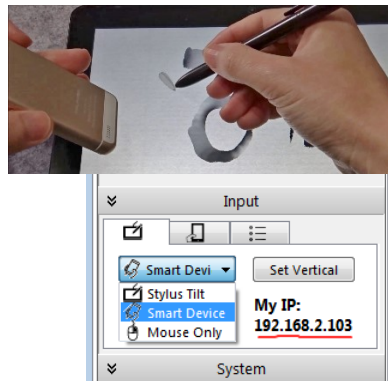
Napsauta **Ohjelma-avain**>**Järjestelmä**>**Info**>**Informaatio**, ja **'Järjestelmäinfo'** ikkuna aukeaa. Ikkunassa on välilehti myös diagnostiikalle, jossa voit tarkistaa piirtopöydän ja G-sensorin lukemat jos nämä syötöt ovat saatavilla.



EXTRA LAITTEISTOTUKI

Kynän kallistus

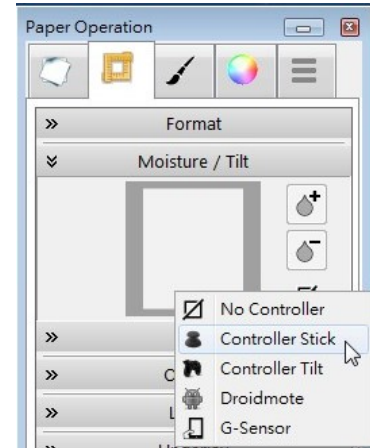
Expresii sallii älylaitteen käytön ulkoisena kallistus-sensorina, jos oma piirtopöydän kynäsi ei tule kallistusta. Toistaiseksi vain Android laitteita tuetaan. Suorita laitteellasi applikaatio **'IMU+GPS Stream'** jonka saa Google Play:sta. Syötä tietokoneesi IP-osoite, löydät sen Expresiiästä, kun valitset Älylaitteen kallistuksen sensoriksi. Jätä portiksi oletusluku '5555' ja valitse 'UDP Stream'. Napsauta lopuksi 'Switch Stream' painiketta. Lisää tietoa ja demo video [täällä](#).



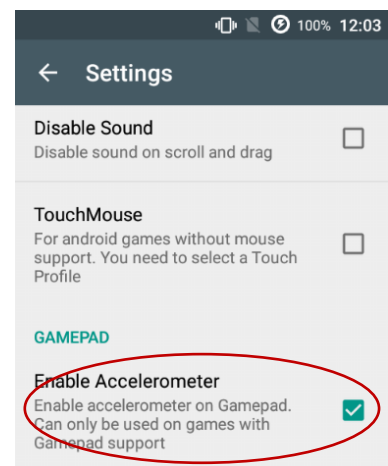
Pinnan kallistus

Sen lisäksi, että voit käyttää sisäänrakennettua G-sensoria Windows tabletillasi, voit käyttää myös ulkoisia laitteita hallitaksesi pinnan kallistusta:

Peliohjain. Jos ohjaimesi on varustettu kallistus-sensorilla (esim. Sony PS3. [Yhdistämisohjeet](#)), voit käyttää sitäkin. Valitse joko 'Peliohjaimen sauva' tai 'Peliohjaimen kallistus' kun painat kuvaketta **Kosteus/Kallistus**-paneelin oikeassa alalaidassa.



Android laite. Suurin osa Android laitteista on varustettu kiihtyvyysantureilla ja voit käyttää sitä pinnan kallistukseen applikaation [Droidmote](#) kautta. Suorita heidän [Palvelinohjelmansa](#) koneella johon Expresii on asennettuna. Ota kiihtyvyysanturi käyttöön Droidmoten asetukset sivulla (katso kuvaa oikealla). Expresiissä valitse 'Droidmote' vaihtoehto **Kosteus/Kallistus**-paneelissa.



- Loppu -