

VisionFX

Sebastian jedruszkiewicz

Copyright © Copyright(c)Â©1999 by Total Vision)

COLLABORATORS

	TITLE : VisionFX		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Sebastian jedruszkiewicz	January 19, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	VisionFX	1
1.1	Language Selection	1
1.2	VisionFX PPC Modules	1
1.3	Introducion	1
1.4	How to register	2
1.5	JPEG Loader and Saver	2
1.6	Antique Hook module	3
1.7	Hook for creating volumetric like effect.	3
1.8	PNG Loader and Saver	4
1.9	FXForge Replacement	5
1.10	ASCII Saver	5
1.11	How to install	6
1.12	Software and Hardware requirements	7
1.13	Who made it?	7
1.14	Options.	7
1.15	Moduły VisionFX PPC	8
1.16	Wprowadzenie	8
1.17	Jak się zarejestrować	9
1.18	JPEG	9
1.19	hook Antique.PPC	10
1.20	Hook VolumeLight.PPC	11
1.21	PNG	11
1.22	hook FXForge.PPC	12
1.23	ASCII	13
1.24	Jak zainstalować	14
1.25	Sprzęt i oprogramowanie, którego będziesz potrzebować.	14
1.26	Kto jest za to odpowiedzialny?	14
1.27	Opcje	15

Chapter 1

VisionFX

1.1 Language Selection

```
Select Language / Wybierz Język
English / Polski
```

1.2 VisionFX PPC Modules

VisionFX Modules for ImageFX(tm) .

Introduction	What is it?
Requirements	Software and hardware you will need.
Instalation	How to install.
Registration	How to register.
Author(s)	Who made it?
Options	Options.

PPC Modules:

```
JPEG
PNG
ASCII
VisionFX Forge
Antique
Volume Light
```

1.3 Introducion

VisionFX is a set of PPC modules for use with ImageFX(tm) by NovaDesign. All modules uses PPC to gain maximum speed with this great image processing program.

This is only a demo. Every module add text 'VisionFX' to the image buffer, so it is not very usable. Main concept of this release is to show you how fast it is (registered version is about

5% faster).

ASCII saver is limited in different way: Image size is limited to 40x40 pixels.

See Registration for more info about registering.

1.4 How to register

The registration fee is 5\$, 5EU, 10DM, or equal amount in other currency. If you live in Poland or Czech Republic, registration fee is only 10 pln (or equal amount in Czech Korons.)

First of all, you have to fill the registration form, and send it to me (via email, or printed in envelope).

You will find my address here. After I will receive your money you will get the registered key file in maximum two weeks. If you got email address ↩ keyfile will probably arrive much faster.

Right now there is only one way to pay for VisionFX: send money in envelope. At your own risc.

Updates will be free for registered users.

Please do not spread registered version. Thank you.

If you live in Poland, read polish section of this guide, for payment ↩ possibilites.

1.5 JPEG Loader and Saver

Fast JPEG loader and saver. Based on the latest JPEGlib release (6b).

Loader:

Options:

- DCT type: 3 methods are available:
 - Int slow - Use integer DCT method.
 - Int fast - Use fast integer DCT (less accurate).
 - float - Use floating-point DCT method.

The float method is very slightly more accurate than the int method, but is much slower unless your machine has very fast floating-point hardware. Also note that results of the floating-point method may vary slightly across machines, while the integer methods should give the same results everywhere.

The fast integer method is much less accurate than the other two.

- Fancy Upsampling: also called smoothing. enables or disables smoothing.

Env options file:

VFX_JPEG_Loader

Template:

NOGUI/S, FU=FANCY_UPSAMPLING/S, DCT/K, NP=NO_PROGRESS/S

where DCT type can be:

ISLOW IFAST or FLOAT

Saver:

Options:

- Quality: Specifies the quality of JPEG. usable values are in range 20-100.
- Progressive: Write a progressive JPEG file.
- Optimize: Perform some optimizations before writting file. This can produce smaller files, but takes longer to write.

Env options file:

VFX_JPEG_Saver

Template:

NOGUI/S, QUALITY/N, FORMAT/K, OPTIMIZE/S

where FORMAT can be either NRM (for normal JPEG) or PRG (progressive JPEG).

NOTE1:

This saver can handle colormapped images. Not rendered, but colormapped (ImageFX ↔ -> Color->Convert To CMAP). It will be converted to 24 bpp, using actual palette, ↔ before the image will be saved.

NOTE2:

JPEG Saver does not handle alpha channels.

1.6 Antique Hook module

This is actually the first hook I ever made for ImageFX(tm). It performs operations called antique, or sepia toning. The image looks like an old photography which becomes yellow (braun) due to the passege of time.

There is no option available for this hook. It is also a full version (not demo like other modules), but it still requires vfx.key1 in s: directory.

1.7 Hook for creating volumetric like effect.

This hook produces effect, that looks like a volumetric light.

Options:

- R: red component of light color. (0-255)
- G: green component of light color. (0-255)
- B: blue component of light color. (0-255)
- Center x: center of light. x coordinate in pixels. (0-width_of_image)
- Center y: center of light. y coordinate in pixels. (0-height_of_image)
- Radius: Radius of light in pixels.
- Nr. of Rays: Number of light rays.
- Seed: Seed used for random number generator.
- Randomize: Generate new seed.

Env options file:

VFX_VolumeLight

Template:

R/N, G/N, B/N, CENTERX/N, CENTERY/N, RADIUS/N, RAYSNR/N, \
NP=NO_PROGRESS/S, RP=REALTIME_PREVIEW/S, SEED/N"

1.8 PNG Loader and Saver

PNG Loader and Saver. Based on latest pnglib (1.0.3) and latest zlib (1.1.3).

Loader:

No options available. It just load the image from disk.

PNG Loader can handle true color, greyscaled and paletized images, with or without alpha channel.

Saver:

PNG Saver can handle true color, greyscaled and paletized images, with or without alpha channel.

Options:

- Compression: Level of compression. 0 for no compression, 9 for best compression available. The better compression, the longer it takes to write image. ↔
- Interlace: Write interlaced (progressive) PNG.

Env options file:

VFX_PNG_Saver

Template:

NOGUI/S, CMP_MODE/N, INTERLACE/S

1.9 FXForge Replacement

VisionFX Forge is a fast replacement for the original FXForge from NovaDesign. Except the 'Filter Manager' it looks and works in exactly the same way as the original.

Here I will discuss only things that are different in VFXForge:

- VFXForge can work only on true color images, or grayscaled images (alpha channel is supported).
- 'Time': It just show the time spent on calculations.
- FilterManager: This is something completely new. It gives you an easy way to manage all your forge filters:
 - 'Add' : asl will popup, to let you select filters. You got 3 ways to perform selection: select one file, select multiple files (with shift), or leave the file empty, and just select the directory with filters - all filters from this directory will be then loaded into Filter Manager.
 - 'Remove': remove selected filter from list. It does not delete the file from disk, just from the listview gadget.
 - To load any filter from the list just click on the filter name in listview. It will be loaded, and the preview will be generated.
 - filter list is stored in env file (VFX_ForgeFilterList). It is a text file, so if you want you can edit it with any text editor. Format is quite simple: every line contains path and filter file name. Path can be rather full path (dh0:filters/aged_film) or relative to ImageFX: (Storage/FXForge/aged_film).

Env options file:

VFX_Forge

Template:

```
RED=R/K, GREEN=G/K, BLUE=B/K, ALPHA=A/K, LOAD/K, \
CONTROL=C/K/N/M, NP=NO_PROGRESS/S, RP=REALTIME_PREVIEW/S, \
T=TIME/S, DEBUG/S
```

NOTE:

We tried a lot of filters and we have not found a wrong or not working one. But it is possible that you will find such a filter. In this case send this filter to us - we will try to fix VFXForge.

1.10 ASCII Saver

An ASCII saver - what more can I say? It saves image (truecolor or grayscaled) as a text file. There is a couple of formats available:

- Text file
- Pure html,
- Netscapeized html,

- HTML <IMG ALT= tag,
- For more/less,
- ANSI escape sequences,
- HPLaser Jet - A4 SF,
- HPLaser Jet - A4 BF,
- For IRC channel,
- For IRC channel II,
- For man page.

Other options:

- Dither - selects dither method:
 - None - no dither.
 - Floyd-Steinberg - enables Floyd-Steinberg dithering.
 - Error distribution - enables Error distribution dithering.
- Contrast & Bright - allows you to change Bright or contrast before saving ↔ image.
- Invert - save negative image.

Env options file:

VFX_ASCII_Saver

Template:

NOGUI/S, FORMAT/K, DITHER/K, BRIGHT/N, CONTRAST/N, NEGATIVE/S

where FORMAT can be one of:

- ptext
- phtml
- nhtml
- ihtml
- morel
- ansie
- hplsf
- hplbf
- irc_1
- irc_2
- manpg

DITHER can be:

- none
- flst
- errd

This saver is based on latest aalib (1.2).

NOTE:

Because of the way aalib works you have to follow this rules:

- Image width and Height must be divisible by 2.
- The saved image width and height will be a half of the original (to get 80x80 ascii image you need to save 160x160 pixels image).

1.11 How to install

The best way is to use included installer script. If you dont want to use it you will have to copy all files to imagefx: directory (should be easy -

directory tree is the same) Also you have to set tooltype:

POWERUP

in ImageFX icon.

Key file (vfx.key1) should be copied to s: directory. Registered users should also copy vfx.key2 to s:.

1.12 Software and Hardware requirements

The following things are needed:

- ppc.library v46+ (if you work under powerpc.library control, you can use the ppc.lib emulation by Frank Wille. All modules should work under this emulation).
- ImageFX(tm) in version 3.0 at least. It may work or not with the previous versions. If there will be enough interest, I will try to adapt those modules to ImageFX(tm) 2.xx. All modules have also been checked with latest ImageFX(tm) 4.0. Works without problems.
- PowerPC processor.

1.13 Who made it?

Almost all of the work was done by:

Sebastian Jedruszkiewicz (bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl)

ul. Gdanska 10
74-500 Chojna
Poland

Jacek Cybularczyk (noe@webnet.pl) (FXForge.PPC)

Expression scanner and parser, metacode compiler and optimizer, metacode executor written by Jacek (Noe) Cybularczyk.
©1999 by Total Vision Inc. All rights reserved.

You can send comments, suggestions and bug reports to:
bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl

1.14 Options.

Every module uses his own env file to store user selected options. Those options are updated every time module is started. Depending on ImageFX(tm) version those files are stored in:
ENV:ImageFX3/ - for ImageFX version 3.

ENV:ImageFX4/ - for ImageFX version 4.

Loaders and Savers options can be changed from 'ImageFX(tm) Preferences Settings' window ('Loader Options...' and 'Saver Options...')

Common Options:

- 'Realtime Preview': Change of any parameter will automatically generate preview.
- 'No Progress Bar': Do not show progress bar, and thus make the whole operation faster (less number of context-switches required).
- 'Hide GUI Next time': next time you will try to run module no window will popup.~Options will be read from env file.

1.15 Moduły VisionFX PPC

Moduły VisionFX dla programu ImageFX(tm).

Wprowadzenie	Co to jest?
Wymagania	Sprzęt i oprogramowanie, którego będziesz potrzebować.
Instalacja	Jak zainstalować.
Rejestracja	Jak się zarejestrować.
Autorzy	Kto jest za to odpowiedzialny.
Opcje	Opcje.

Moduły:

JPEG
PNG
ASCII
VisionFX Forge
Antique
Volume Light

1.16 Wprowadzenie

VisionFX to zestaw modułów dla programu ImageFX(tm). Wszystkie moduły używają procesora PowerPC, dla uzyskania maksymalnej prędkości.

Zawartość tego archiwum to wersja demo. Wszystkie moduły dodają text 'VisionFX', więc ich użyteczność jest znikoma. Mimo wszystko pozwól Ci się zorientować jak szybkie są, i co oferują. Pełna wersja jest o około 5% szybsza.

Moduł do zapisu obrazu w formacie ASCII jest zabezpieczony w inny sposób: wielkość obrazu jaki można zapisać jest ograniczona do 40 na 40 pikseli.

Zajrzyj tutaj aby dowiedzieć się jak otrzymać pełną wersję.

1.17 Jak się zarejestrować

Opłata rejestracyjna wynosi 10 pln (lub równowartość w czeskich koronach). ←
Opłata
w tej wysokości dotyczy tylko osób mieszkających w Polsce lub Republice Czeskiej ←
.
W pierwszej kolejności należy wypełnić formularz rejestracji (register_form.pl)
I wysłać go na adres podany tutaj (email, bądź wydrukowany w kopercie).

Opłaty można dokonać na 4 sposoby:

- Wysłać pieniądze w kopercie.
- Wysłać czek. Wystawiony na nazwisko: Sebastian Jędruszkiewicz
z wypisaną kwotą i oczywiście podpisany ;)
Ponieważ чеки ważne są tylko 10 dni, a Poczta Polska SA do
najszybszych nie należy, więc nie jest to preferowany sposób.
- wpłacić pieniądze na konto:
Bank Pekao SA I O. Szczecin
Nr. konta: 11001366-505215-1118-111-0
Posiadacz konta: Sebastian Jędruszkiewicz
(w tym wypadku należy przesłać do mnie dowód wpłaty).
- Wysłać pieniądze przekazem pocztowym.

Zarejestrowani użytkownicy otrzymają wszystkie aktualizacje za darmo.

Proszę o nierozprowadzanie zarejestrowanej wersji. Dziękuję.

1.18 JPEG

Szybkie moduły do zapisu i odczytu grafiki w formacie JPEG.
Moduły bazują na ostatniej wersji jpeglib (6b).

Loader:

Opcje:

- DCT type: sposób obliczania transformaty cosinusowej
Trzy dostępne metody:
Int slow - stałoprzecinkowa DCT.
Int fast - szybka stałoprzecinkowa DCT.
float - zmiennoprzecinkowa DCT.

Metoda zmiennoprzecinkowa jest najwolniejszą ze wszystkich.
Jest jednak najdokładniejsza.

Szybka stałoprzecinkowa DCT jest najszybsza ze wszystkich,
lecz najmniej dokładna. Jednak w większości przypadków
różnic nie da się wyłowić gołym okiem.

- Fancy Upsampling: Wygładzanie. Włączone lub nie.

Opcje zapisywane sã w pliku:

VFX_JPEG_Loader

Template:

NOGUI/S, FU=FANCY_UPSAMPLING/S, DCT/K, NP=NO_PROGRESS/S

Parametr DCT moœe przyjmowaæ wartoœci:

- ISLOW
- IFAST
- FLOAT

Saver:

Opcje:

- 'Quality': Jakoœæ. Wartoœci uœytkowe zawierajã siê pomiêdzy 20 a 100. Czym mniejsza ta wartoœæ tym mniejszy bêdzie rozmiar pliku, lecz gorsza jakoœæ ↵ ,
- 'Progressive': JPEG zostanie zapisany jako progresywny (interlaced).
- 'Optimize': Przed zapisem zostanie przeprowadzona optymalizacja majãca na celu zmniejszenie wielkoœci wynikowego pliku. Wlãczenie tej opcji spowoduje wydłuœenie czasu potrzebnego na zapis JPEG'a.

Opcje zapisywane sã w pliku:

VFX_JPEG_Saver

Template:

NOGUI/S, QUALITY/N, FORMAT/K, OPTIMIZE/S

parametr FORMAT moœe przyjãæ wartoœci:

- NRM
- PRG

UWAGA:

Ten moduõ potrafi zapisywaæ obraz z paletã. Zostanie on przed zapisem przeksztaõcony na true-color, przy uœyciu aktualnej palety.

UWAGA 2:

Moduõ do zapisu obrazu w formacie JPEG nie zapisuje kanaõu alfa.

1.19 hook Antique.PPC

To jeden z pierwszych dodatków do ImageFX'a jaki napisaõem.

Po jego uœyciu obraz bêdzie wyglãdaõ jak stara fotografia, która zûõikõa (zbrãzowiaõa) na skutek upõywu czasu.

Ten hook nie posiada õadnych opcji. Jest to takõe peõna wersja (a nie demo jak pozostaõe). Jednak wymaga aby klucz publiczny (vfx.key1) znajdowaõ siê w katalogu s:

1.20 Hook VolumeLight.PPC

Ten hook tworzy efekt wyglądający jak światło wolumetryczne.

Opcje:

- 'R': składowa czerwona koloru światła. (0-255)
- 'G': składowa zielona koloru światła. (0-255)
- 'B': składowa niebieska koloru światła. (0-255)
- 'Center x': pozycja światła. Współrzędna x w pixelach. (0-szerokość_obrazu)
- 'Center y': pozycja światła. Współrzędna y w pixelach. (0-wysokość_obrazu)
- 'Radius': Promień światła w pixelach.
- 'Nr. of Rays': Ilość promieni wychodzących ze środka.
- 'Seed': Ziarno używane w generatorze liczb pseudolosowych.
- 'Randomize': Wygenerowanie nowego ziarna.

Opcje zapisywane są w pliku:

VFX_VolumeLight

Template:

R/N, G/N, B/N, CENTERX/N, CENTRY/N, RADIUS/N, RAYSNR/N, \
NP=NO_PROGRESS/S, RP=REALTIME_PREVIEW/S, SEED/N"

1.21 PNG

Moduły do zapisu i odczytu grafiki w formacie PNG.

Loader:

Ten moduł nie posiada żadnych opcji.
Potrafi wczytywać pliki w formacie PNG zawierające obraz
w odcieniach szarości, true-color i z paletą. Wczytuje także
kanał alfa.

Saver:

Zapisywać można obraz w true-color, odcieniach szarości lub z paletą
(także z kanałem alfa).

Opcje:

- 'Compression': Poziom kompresji. 0 oznacza brak kompresji, 9 najlepszą
metodę kompresji. Czym większy poziom kompresji, tym dłużej będzie
trwało zapisanie obrazu.
- 'Interlace': PNG zostanie zapisane jako progresywne.

Opcje zapisywane są w pliku:

VFX_PNG_Saver

Template:

NOGUI/S, CMP_MODE/N, INTERLACE/S

1.22 hook FFXForge.PPC

VisionFX Forge to hook, który został zastępuje oryginalny hook przygotowany przez NovaDesing. Wyłączając menadżer filtrów, VFXForge wygląda i działa dokładnie tak jak oryginał.

Zawarte tutaj informacje opisują jedynie różnice pomiędzy oryginalnym hookiem FFXForge a VFXForge.

- VFXForge pracuje tylko na obrazie w odcieniach szarości lub true-color (także z kanałem alfa).
- 'Time': Pokazuje czas jaki zajęła operacja.
- FilterManager: To coś zupełnie nowego, co pozwoli Ci w łatwy sposób zarządzać wszystkimi filtrami.
- 'Add' : Dodawanie filtrów do listy. Wyboru dokonuje się z aslki, i można to zrobić na 3 sposoby: wybrać jeden plik, wybrać kilka plików (trzymając ↵ shift) lub pozostawić pole 'file' puste i wybrać jedynie katalog w którym znajdują ↵ się filtry. W tym ostatnim przypadku wszystkie pliki znajdujące się w wybranym ↵ katalogu zostaną dodane do listy.
- 'Remove': Usuwa filtr z listy. Filtr nie zostanie usunięty z dysku - jedynie z listy dostępnych filtrów.
- Aby załadować którykolwiek z filtrów wystarczy kliknąć na jego nazwie. Zostanie on wczytany, i wykonany (wygenerowany zostanie podgląd).
- Lista filtrów jest zapisywana w pliku (ENV:ImageFXx/VFX_ForgeFilterList). Jest to zwykły plik tekstowy, każda linia zawieraścieukę dostępu i nazwę ↵ jedzego filtra.ścieuka może być albo pełnąścieuką dostępu (np. dh0:filters/ ↵ aged_film) lub relatywną względem ImageFX: (Storage/FFXForge/aged_film).

Opcje zapisywane są w pliku:

VFX_Forge

Template:

RED=R/K, GREEN=G/K, BLUE=B/K, ALPHA=A/K, LOAD/K, \
CONTROL=C/K/N/M, NP=NO_PROGRESS/S, RP=REALTIME_PREVIEW/S, \
T=TIME/S, DEBUG/S

UWAGA:

Staraliśmy się sprawdzić wszystkie filtry jakie wpadły nam w ręce. Nie znaleźliśmy takich które działałyby źle, lub nie działały wogóle.

Ale oczywiście taka możliwość istnieje. Jeżeli napotkasz taki filtr wyślij go do nas – postaramy się poprawić ewentualne błędy w VFXForge.

1.23 ASCII

Moduł do zapisu obrazu jako tekst.

Dostępne formaty:

- Text file
- Pure html,
- Netscapeized html,
- HTML <IMG ALT= tag,
- For more/less,
- ANSI escape sequences,
- HPLaser Jet - A4 SF,
- HPLaser Jet - A4 BF,
- For IRC channel,
- For IRC channel II,
- For man page.

Inne opcje:

- 'Dither': rodzaj roztrząsania:
 - None - brak.
 - Floyd-Steinberg - roztrząsanie Floyd-Steinberg'a.
 - Error distribution - roztrząsanie 'Error distribution'.
- 'Contrast & Bright': pozwala na korekcję kontrastu i jasności przed zapisem.
- 'Invert': Obraz zostanie zapisany w negatywie.

Opcje są zapisywane w pliku:

VFX_ASCII_Saver

Template:

NOGUI/S, FORMAT/K, DITHER/K, BRIGHT/N, CONTRAST/N, NEGATIVE/S

Parametr FORMAT może przyjmować następujące wartości:

- ptext
- phtml
- nhtml
- ihtml
- morel
- ansie
- hplsf
- hplbf
- irc_1
- irc_2
- manpg

parametr DITHER może przyjmować następujące wartości:

- none
 - flst
-

- errd

Ten moduł bazuje na wersji 1.2 aalib.

UWAGA:

Z uwagi na sposób w jaki pracuje aalib, powinieneś stosować się do poniższych zasad:

- szerokość i wysokość zapisywanego obrazu powinna być podzielna przez 2.
- Zapisany obraz będzie miał wymiary połowy oryginału (jeśli chcesz uzyskać obraz ASCII o wymiarach 80x80 znaków powinieneś zapisać obraz o rozmiarach 160x160 pikseli).

1.24 Jak zainstalować

Najlepszym (i najłatwiejszym) rozwiązaniem jest posłużenie się załączonym skryptem instalacyjnym. Jeśli pragniesz przeprowadzić instalację we własnym zakresie, powinieneś:

- skopiować załączone pliki do katalogu z programem ImageFX. Nazwy katalogów pokrywają się z tymi w katalogu ImageFX'a, więc nie powinno być problemu.
- w ikonie programu ImageFX ustawić tooltype:

POWERUP

Klucz publiczny (vfx.key1) powinien zostać skopiowany do katalogu s:
Zarejestrowani użytkownicy powinni także skopiować klucz vfx.key2 do katalogu s:

1.25 Sprzęt i oprogramowanie, którego będziesz potrzebować.

Do poprawnej pracy potrzebne są następujące elementy:

- ppc.library v46+ (jeśli używasz powerpc.library (WarpOS) możesz użyć emulacji ppc.lib napisanej przez Franka Wille. Wszystkie modyfy będą działały poprawnie.)
- ImageFX(tm) w wersji 3.0+. Jeśli będzie wystarczające zainteresowanie, postaram się stworzyć także moduły działające ze wcześniejszymi wersjami ImageFX'a.

Wszystkie moduły zostały sprawdzone także z ImageFX'em v4.0 - działają bez problemów.

- procesor PowerPC.

1.26 Kto jest za to odpowiedzialny?

Autorem wiêkszoœci modułów jest:
Sebastian Jedruszkiewicz (bjseb@jota.wi.tuniv.szczecin.pl)

ul. Gdanska 10
74-500 Chojna
Poland

Autorem VFXForge jest:
Jacek Cybularczyk (noe@webnet.pl)

Expression scanner and parser, metacode compiler and optimizer, metacode
executor writed by Jacek (Noe) Cybularczyk.
©1999 by Total Vision Inc. All rights reserved.

Komentarze, sugestje i informacje o bîędach moûna wysyłaê na adres:
bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl

1.27 Opcje

Kaûdy moduî uûywa osobnego pliku do przechowywania opcji ustawionych
przez uûytkownika. Sâ one uaktualniane po kaûdym uruchomieniu moduîu.
W zaleûnoœci od wersji programu te pliki sâ przechowywane w katalogu:
ENV:ImageFX3/ - dla wersji 3.
ENV:ImageFX4/ - dla wersji 4.

Opcje Modułów sîyûacych do zapisu lub odczytu mogâ byê zmieniane
z poziomu ImageFX'a (okno 'ImageFX Preferences Settings', opcje
'Loader Options...' i 'Saver Options...').

Wspólne opcje:

- 'Realtime Update': Po wîâczeniu tej opcji wszelkie zmiany parametrów bédâ powodowaây automatyczne odrysowanie podglâdu.
- 'No Progress Bar': Jeôli wîâczona, nie bédzie pokazany pasek postëpu. Caâa operacja bédzie szybsza, z powodu mniejszej liczby zmian kontekstu.
- 'Hide GUI Next time': Nastëpnym razem gdy uruchomisz moduî nie zostanie pokazane okno z opcjami. Opcje zostanâ odczytane z odpowiedniego pliku z katalogu ENV: