

Menus_PerfectPaint

Georges HALVADJIAN"

Copyright © CopyrightÂ©1998-1999 Georges HALVADJIAN"

COLLABORATORS

	TITLE : Menus_PerfectPaint		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Georges HALVADJIAN"	July 31, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Menus_PerfectPaint	1
1.1	Les Menus	1
1.2	Menu Picture	1
1.3	Menu Brush	2
1.4	Menu Animation	4
1.5	Menu Colors	5
1.6	Jpeg.library	6
1.7	Render.library	6
1.8	Menu User	7

Chapter 1

Menus_PerfectPaint

1.1 Les Menus

Picture
Brush
Animation
Colors
User

1.2 Menu Picture

.New

Crée une image dont vous devez spécifier sa largeur, sa hauteur et sa profondeur.

.Load

Charge une image iff (de 2 à 16M, HAM6, HAM8), PPM, RAW, Sculpt Grey, Sculpt RGB et charge les images Jpeg à l'aide de la Jpeg.library, Utilise les datatypes pour les autres formats. Pour l'instant la gestion des datatype n'est pas interne, elle est assurée par un programme externe situé dans PerfectPaint:Tools (pour plus de renseignement le readme est inclus dans le tiroir).

.Save/Save as

Sauve l'image au format ILBM (1-24 bits ou 8 bits gris), Jpeg (Jpeg.library) (24 bits ou 8 bits gris), RAW, Sculpt, PPM, Gif.

.TurboPrint

Demarre Graphic publisher, qui chargera l'image en cours, prete à etre imprimée.

.Save Rendered

Reduit le nombre de couleur de l'image avec ou sans dithering et sauvegarde l'image.

.Effects

Clone Picture

Copie l'image en cours dans un nouveau buffer
Convert to Brush
Converti l'image en cours en Brosse
Picture size
Agrandit ou réduit votre image, avec antialiasing si l'icone est actionnée.
Page Size
Ajoute une bordure +/- épaisse autour de l'image
Crop
Découpe une partie de l'image
Flip X
Flip de l'image sur l'axe des X.
Flip Y
Flip de l'image sur l'axe des Y.
Rot 90\textdegree{} (Landscape)
Rotation de 90\textdegree{} de l'image.
Scroll
Permet de faire Scroller l'image en cours sur les 2 axes
Polar Coordinates
Convertit les coordonnées de l'image en cours en coordonnées polaires.

.Prefs/Paths
Vous pouvez definir des chemins pour la gestion des images, brosses et palettes, choisir la palette par default et le choix de sauvegarder à l'aide d'une icone ou non, definir la taille de l'undo.
Vous pouvez aussi definir une image de fond pour l'écran et les requesters.
Cursors (F6)
Permet de changer l'aspect du curseur. un curseur precis n'affiche plus la forme du pinceau en cours et permet de voir exactement ou se trouve le curseur.

.Misc
Coord
Fait apparaître les coordonnées ou non.
Bridge
Permet de communiquer rapidement avec une autre cession de perfectPaint et de lui envoyer Image, Brosse ou Palette.
Flush Memory
Libère la memoire.
Make/Redo Object (F5)
Permet d'entrer numériquement les caractéristiques d'un objet (cercle, ligne, ellipse, courbe,boite)
Le requester gardera en mémoire les details du dernier objet construit.

.Info
Donne des informations sur la gestion des images, brosses...et vous precise si vous avez assez de memoire pour tel ou tel action.

.About
Des infos sur le programme et sur la mémoire libre.

.Quit

1.3 Menu Brush

.Load
Charge une brosse
Si cette brosse a une profondeur differente de l'image courante,
elle sera automatiquement remappée a la bonne profondeur.
(voir Colors/Dithering options)

.Save
Sauve la brosse au format Iff avec ou sans masque.
Au format Deep (L'alpha-channel est inclus dans l'image, Format specifique a PFPaint)
Rendered: vous pouvez réduire le nombre de couleur de la brosse,
avec ou sans dithering.
Gif

.Free
Brush Detruit la brosse en cours.
All Brushes Detruit toutes les brosses.

.Restore
Lui redonne l'aspect qu'elle avait lors de sa capture.

.Mode
Matte: la brosse est representée avec une transparence (logiquement
la couleur de Bg lors de sa capture)
Colour: La brosse est aussi representée avec une transparence mais son
contenu est celui de la couleur en cours.
Replace: La brosse est representée sans transparence.

.Misc
Change Transparency: change la transparence de la brosse en cours
Add Transparency: ajoute une transparence à la brosse en cours
Remove Transparency:
Smooth border: Arrondie les bordures de la brosses
Invert Mask: Inverse le masque
Density Mapping: Vous permet d'editer a l'aide de courbes la transparence de la brosse
Opacity: Vous permet de regler l'opacité de la brosse
Reset Transparency: Toutes transparences de la brosse en cours est effacée
Convert to Picture: Convertit la brosse en cours en image dans un nouveau
Buffer.

.Fast rotation
Flip X
Flip Y
Rotation 90\textdegree{}

.Size
Si l'antialiasing est actionnée, le changement de taille sera antialiasée (24 Bits)
Halve:
Réduit la taille de la brosse de moitié
Halve X:
Réduit la taille de la brosse de moitié sur l'axe des X
Halve Y:
Réduit la taille de la brosse de moitié sur l'axe des Y
Double:

Double la taille de la brosse
Double X:
Double la taille de la brosse sur l'axe des X
Double Y:
Double la taille de la brosse sur l'axe des Y
Numeric:
Permet de rentrer numériquement la nouvelle taille de la brosse.

.Effects Image
Perspective:
Shear:

1.4 Menu Animation

.Load
Animation: Charge une animation au format Anim (Anim5-7 ou Anim24Bits)
(L'animation est stockée sur disk ou Ram).
Pictures: Charge une serie d'image afin de construire une
animation, Les images peuvent etre de taille et de format différents.
TransferAnim (Pour Aweb, Ibrowse and Voyager)

.Save
Animation: sauve l'animation au format Anim5 ou Anim24Bits
Pictures: Sauve l'animation sous forme d'images individuelles.

Rendered animation: Réduit le nombre de couleur de l'animation
et sauvegarde l'animation au format Anim5.
Rendered pictures: Réduit le nombre de couleur de l'animation et
la sauve sous forme d'images individuelles.

Gif Animation
QuickTime movie
TransferAnim (Pour Aweb, Ibrowse and Voyager)

.Frames
Create: Crée une animation
Add frames: ajoute des images à l'animation à partir de
l'image courante
Copy frames: Copie l'image courante ou une serie d'images.
Delete frames: Efface de l'animation l'image courante ou une serie d'images.

.Control
Previous: Fait passer l'image en cours à la précédente.
Next: Fait passer l'image en cours à la suivante.
Go to: Vous permet d'aller à une image précise.
Play: Joue l'animation, l'animation se déroule jusqu'à ce que vous actionnez
la touche 'Espace'.
Play Once: Joue l'animation une fois.
Ping Pong: Joue l'animation d'avant en arrière et vice versa jusqu'à ce
que vous actionnez la touche 'Espace'.

.Effects
Clone Anim
Join Anim
Inv Anim
Make Ping-Pong

Fade to
Slim Anim
Movie Factory: Permet de creer une transition entre deux images dans une animation ↵
Dissolve: Meme fonction que 'Movie Factory', mais les transitions sont faites a ↵
l'aide
à l'aide d'un masque.
Motion Blur
Ghost Frame
Shaker

.Free Anim
Détruit l'animation en cours.

Si vous actionnez le bouton droit de la souris sur l'icone 'poubelle',
vous avez la possibilité d'effacer l'image en cours ou une serie d'image.

L'animation est stockée sur disk seul une preview de chaque image est stockée en ↵
Ram.

1.5 Menu Colors

.Load
Charge une palette

.Save
Sauve la palette en cours

.Edit
Edite la palette en cours

.Effects
Vous permet de corriger les couleurs, contrast, saturation,
luminosité et gamma de l'image en cours, de déplacer les différents plans de ↵
couleurs.

.Fix Palette
Capture en memoire la palette en cours en vu d'une possible restauration.

.Use Brush palette
Utilise la palette de la brosse en cours

.Restore palette
Restaure la palette d'origine ou celle capturée par "Fix Palette".

.Convert to grey
Converti la palette en cours en niveaux de gris.

.Antique
Converti la palette en cours en Sepia.

.Remap Brush
Remap la brosse en cours avec la palette en cours.

.Dithering options
Le choix de l'algorithmme a utiliser pour le dithering

.Convert to RGB
Convertit l'image en cours 2-256 clrs en 24 Bits

.Convert to CMAP
Convertit l'image en cours en 2-256 clrs

1.6 Jpeg.library

Short: V5.1 shared library to load/save jpegs
Uploader: paulh@mafeking.scouts.org.au (Paul Huxham)
Author: paulh@mafeking.scouts.org.au (Paul Huxham)
Type: util/libs

On Aminet: jpeglibrary50.lha

For anyone who wants to use/manipulate jpeg files in their own applications, this library makes it very easy.

jpeg.library is a shared library that can be used to examine, load and save jpeg images. You can have multiple jpegs objects (load/save), supports all the standard jpeg quality and smoothing parameters and can scale loaded images (smaller). Jpeg image data can reside on disk or in memory.

Example programs included.

* Version 5.1 fixes a problem with previous 020ffp and 040ffp versions of the library.

** This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

For the latest version of jpeg.library and to check out other software I have written, check my home page at:

<http://mafeking.scouts.org.au/~paulh/>

© 1998, 1999 Paul Huxham

1.7 Render.library

Short: image processing kernel
Author: Timm S. Müller
Uploader: Timm S. Müller (timm.mueller@darmstadt.netsurf.de)
Type: dev/misc
Version: 30.0
Requires: Kickstart 2.04 (v37), MC68020

render.library

render.library is an amiga shared library that serves an image processing kernel. it is an interface between truecolor and chunky graphics, and it supports all amiga-specific pixel and color schemes. render.library provides palette-management, histograms, alpha-channel processing, color reduction, scaling, rendering, dithering, texture-mapping, and many conversion and support functions.

author

bifat / TEK neoscientists

timmmueller@darmstadt.netsurf.de

<http://come.to/neoscientists>

Timm S. Müller
Bartningstraße 15
64289 Darmstadt
++49 (0)6151 715917

requirements

- mc68020 or better
- kickstart 2.04 (v37) or better

features

- histograms up to 24 bit
- rendering
- dithering
- color quantization
- heavy alphachannel support
- HAM mode support
- custom memory management
- scaling
- low-level texture-mapping
- conversion functions
- fully documented with autodocs, charts, tutorials
- supplied with C, Assembler, and E includes
- freeware

1.8 Menu User

Ce menu vous appartient, vous pouvez le modifier à votre convenance.

.Edit

Vous permet d'editer le menu 'User'

Vous avez la possibilité d'avoir 5 Item, et pour chaque Item, 15 sousItem.

Pour chaque sousItem, vous pouvez selectionner un script Arexx.

Si vous entrez un 0 dans le nom d'un sousItem, une barre de séparation ↔
apparaîtra
dans le menu.

Par défaut, un menu se créera si aucune préférences n'a été enregistré.