

PerfectPaint

Georges HALVADJIAN"

Copyright © Copyright 1998-2000 Georges HALVADJIAN

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> PerfectPaint		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Georges HALVADJIAN"	July 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	PerfectPaint	1
1.1	PerfectPaint	1
1.2	A faire	2
1.3	PopUp Menus	2
1.4	Outils disponibles	4
1.5	Scripts fournis	5
1.6	Box	5
1.7	Circle	6
1.8	Ellipse	6
1.9	Spline	7
1.10	Général	7
1.11	Line	7
1.12	Acceder au Port Arexx	8
1.13	Historique	10
1.14	V2.0	10
1.15	V1.3	10
1.16	V1.2	12
1.17	V1.1	12
1.18	XPKmaster.library	13
1.19	Render.library	14
1.20	Jpeg.library	15
1.21	Raccourcis Clavier	16
1.22	Auteur	17
1.23	Introduction	17
1.24	Installation	18
1.25	Boîte à Outils	19
1.26	Editeur de palette	21
1.27	Symétrie	21
1.28	Undo/Redo	22
1.29	Arexx	22

1.30	Poubelle	22
1.31	Outils spéciaux	22
1.32	Stencil ou Masque	23
1.33	Antialiasing	23
1.34	Effets	23
1.35	Page de reserve (spare)	23
1.36	Grille	24
1.37	Outil Texte	24
1.38	Capture de brosse	25

Chapter 1

PerfectPaint

1.1 PerfectPaint

```

                                     ###
#####                               #  ##
##      ##                          #
##      ##                          ##
##      ##                          ##
##      ##      #####              ## ## ## #####
##      ##      #      ## ##### ##      #      ##      #      ##
##      ###      #      #      ##      ##      #      #      #      ##
#####      #####      ##      ##      #####      #      ##
##      #      ##      ##      #      #      #      ##
##      #      ##      ##      #      #      #      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      #      ##      ##      ##      #      ##      #      ##
##      #####      ##      ##      #####      #####      ## #
####              ##      ##      ##      ##      ##      ##

```

```

#####                               ##
##      ##                          ##
##      ##                          ##
##      ##                          ##
##      ##      #####              ## ## ## #####
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
#####      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      #      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
#####      ##      ##      ##      ##      ##      ##

```

V2.0

- Introduction
- Installation

Boite à Outils
Menus

PopUp Menus

Raccourcis clavier

Acceder au Port Arexx
Commandes Arexx

Scripts fournis

Historique

Auteur

Outils disponibles

A faire

Jpeg.library

Render.library

XPKmaster.library

Copyright © 1998-2000 Georges HALVADJIAN All Rights Reserved, FreeWare

1.2 A faire

- Toujours des petits bugs a corriger, ameliorer l'animation, plus d'effets et de ↔ scripts.
- <Vos suggestions

1.3 PopUp Menus

Les PopUp Menus s'activent a l'aide du bouton droit de la souris.

Au niveau de la barre de déplacement de la boite à outils

New

Load Picture
Save Picture

Load Animation

Save Animation

Paths

Au niveau de l'icone de capture de brosse

Load Brush

Save without mask
Save with mask
Save Deep

Restore Brush

Smooth border
Density mapping
Opacity

Free brush

Au niveau de l'icone Stencil

Edit stencil

Smooth border
Invert stencil

Au niveau de l'icone Spare

Copy Spare to Main Picture
Copy Main Picture to Spare
Swap Spare and Main Picture

Copy stencil to spare
Copy spare to stencil

Au niveau de l'icone Effect

Compose requester
Paint effect

Au niveau de l'icone Texte

Make text
Convert text to brush

Toutes les icones d'outils associées à Arexx activent un PopUp Menu qui affiche le contenu du tiroir Arexx concerné.

1.4 Outils disponibles

Ces outils se trouvent dans le repertoire 'PerfectPaint:Tools/', avec leur manuel original.

Ils se trouvent egalement sur Aminet.

Jpeg2Mov

Short : Creates a QuickTime-Movie
Uploader : ALeX Kazik <alex@kazik.de>
Author : ALeX Kazik <alex@kazik.de>
Type : gfx/conv
Version : 2.3
Requires : 68020+, AmigaOS 2.04? (Tested: 3.x)

The latest Version can be found under: <http://www.kazik.de/en/jpeg2mov.html>
My HomePage: <http://www.kazik.de/alx/>

BUILDAnim

BuildAnim can do one of three operations: 1) It can build an animation out of individual ILBM pictures, 2) it can split an animation into ILBM pictures, or 3) it can convert an animation from one compression type to another.

Auteur

Christer Sundin (d8sunch@dtek.chalmers.se)

MKANIM

Permet de construire une animation au format ANIM5.

Auteur

John Bickers
214 Rata St
Naenae 6301
New Zealand

E-Mail

jbickers@templar.actrix.gen.nz

NewConvert

Convertit les images au format IFF avec l'aide des datatypes.

Auteur

Alexander Lärz
Neustädter Str.45
07768 Kahla
Germany

E-Mail

alexlaerz@t-online.de

tapgif

Convertit une image IFF au format GIF.

Auteur

John Bickers
Level 6, Grand Arcade
16 Willis St
Wellington
New Zealand

E-mail

jbickers@templar.actrix.gen.nz

WhirlGif

Convertit une serie d'image GIF en une animation GIF.

Auteur

Kevin Kadow kadokev@msg.net

1.5 Scripts fournis

Répertoire PerfectPaint:Rexx/

Box
Circle
Ellipse
General
Line
Point
Spline

1.6 Box

AnimPainting_Box.rxx

Simule l'AnimPainting avec l'outil Boite.
Vous devez avoir préalablement construit une animation
La boite va se dessiner tout en faisant defiler l'animation.

Funny_Border.rxx

Plusieurs facon de tracer un cadre.

1.7 Circle

AnimPainting_Circle.rx

Simule l'AnimPainting avec l'outil Cercle.
Vous devez déterminer le sens de rotation du cercle.
Vous devez avoir préalablement construit une animation
Le cercle va se dessiner tout en faisant defiler l'animation.

AnimPainting_Circle_Whirl.rx

Simule l'AnimPainting avec l'outil Cercle.
Vous devez déterminer le sens de rotation du cercle.
Le cercle se dessinera en partant de son centre.
Vous devez avoir préalablement construit une animation
Le cercle va se dessiner tout en faisant defiler l'animation.

Anim_Pulsar.rx

Crée un effet pulsar (le cercle qui se dilate)
Vous devez avoir préalablement construit une animation

Make_AnimStar.rx

Ce script va construire une étoile dont vous devez
déterminer le nombre de branche et si la forme est pleine ou vide.
Ensuite il va dessiner cette étoile sur chaque image en
lui faisant subir progressivement une rotation de 90\textdegree{}
tout au long de l'animation.
Vous devez avoir préalablement construit une animation

Star.rx

Ce script va construire une étoile dont vous devez
déterminer le nombre de branche et si la forme est pleine ou vide.

Total_Circle.rx

Ce script va construire un cercle avec un nombre de point déterminé.
Vous devez déterminer le nombre de points.

Sun.rx

Ce script va construire un soleil stylisé.

1.8 Ellipse

AnimPainting_Ellipse.rx

Simule l'AnimPainting avec l'outil Ellipse.
Vous devez déterminer le sens de rotation de l'Ellipse.
Vous devez avoir préalablement construit une animation
L'Ellipse va se dessiner tout en faisant defiler l'animation.

Make_Star.rx

Ce script va construire une étoile dont vous devez
déterminer le nombre de branche et si la forme est pleine ou vide.

Total_Ellipse.rx

Ce script va construire une ellipse avec un nombre de point déterminé.
Vous devez déterminer le nombre de points.

1.9 Spline

AnimPainting_Spline.rx

Simule l'AnimPainting avec l'outil Spline.
Vous devez avoir préalablement construit une animation
La spline va se dessiner tout en faisant defiler l'animation.

Total_Spline.rx

Ce script va construire une spline avec un nombre de point déterminé.
Vous devez déterminer le nombre de points.

1.10 Général

FadeInBlack.rx

Ce script va créer un fondu au noir sur une animation.
Vous devez spécifier l'image de départ et l'image d'arrivée et
si le fondu doit s'ouvrir ou se fermer.

SaveAnimGif.rx

Sauve l'animation courante au format GIF.

SaveGif_Brush.rx

Sauve la brosse courante au format GIF.

SaveGif_Picture.rx

Sauve l'image courante au format GIF.

SaveNewIcon.rx

Assemble les deux brosses disponibles et construit une icone NewIcon.
Ce script necessite l'executable 'Injectbrush' dans votre repertoire C:

Warp.rx

Crée a l'aide de l'image courante une animation comportant 10
images, va faire un warp aléatoire sur chaque image et va jouer
l'animation

Communication avec ADPro

LoadADPro_Brush.rx

LoadADPro_Picture.rx

SaveADPro_Brush.rx

SaveADPro_Picture.rx

1.11 Line

AnimPainting_Line.rx

Simule l'AnimPainting avec l'outil ligne.
Vous devez avoir préalablement construit une animation
La ligne va se dessiner tout en faisant defiler l'animation.

Funny_Line.rx

Plusieurs façons de tracer une ligne.

Line_Measure.rx

Donne la longueur exacte d'une ligne.

Angle repare.rx

Tracez une ligne correspondant a une pente

L'angle va etre calculé afin de corriger cette pente.

L'effet 'Rotate' est automatiquement selectionné et l'angle selectionné.

Arrow.rx

Dessine des flèches

1.12 Acceder au Port Arexx

On peut acceder au Port de différentes façons.

Si le script est démarré par PerfectPaint, ce dernier enverra comme premier paramètre le nom du port à utiliser:

Ex:

```
/* Titre du script*/
Options results
parse ARG Port ..... b
ADDRESS value Port
.....
```

Il y a plusieurs façons de faire demarrer un script par PerfectPaint:

De manière 'générale'; Ce script n'est associé à aucun outil:

Ex:

```
/* Titre du script*/
Options results
parse ARG Port b
ADDRESS value Port
.....
```

Si le script est associé à un outil:

Ligne:

```
parse ARG Port x1 y1 x2 y2 b
/* x1 et y1 sont les coordonnées du début de ligne
x2 et y2 sont les coordonnées de fin de ligne.*/*
```

Cercle:

```
parse ARG Port x1 y1 r b
/* x1 et y1 sont les coordonnées du centre du cercle
r est le rayon du cercle.*/*
```

Boite:

```
parse ARG Port x1 y1 x2 y2 b
/* x1 et y1 :coin Haut et gauche de la boite
x2 et y2: coin Bas et droit de la boite*/
```

```

Ellipse:
  parse ARG Port x1 y1 r1 r2 b
  /* x1 et y1 :centre de l'ellipse
     r1 et r2: les différents radius de l'ellipse*/

Point:
  parse ARG Port x1 y1 b
  /* x1 et y1 :Coordonnées du point*/

Spline:
  parse ARG Port x1 y1 x2 y2 x3 y3 b
  /* x1 et y1 :Coordonnées du debut de spline
     x2 et y2 :Coordonnées du fin de spline
     x3 et y3: Point de courbure*/

```

Si le script est associé à la fonction Bridge:

```

  parse ARG Port1 Port2 b
  /* Port1: Port d'origine
     Port 2: Port de destination*/

```

Si le script n'est pas démarré par PerfectPaint, Il faut verifier si une cession de PerfectPaint est ouverte et capturer son port.

Ex:

```

/* Script name */

found=0
Port="Perfect_Paint."
DO i=1 to 7
  IF SHOW('P',Port||i) THEN DO
    Port=Port||i
    found=1
    LEAVE
  END
END

if found=0 then EXIT
/* Aucune cession de PerfectPaint n'est ouverte, on quitte le script*/

ADDRESS value Port
...

```

Si le script crée se nomme 'StartUp.rx' et est localisé dans le tiroir ↔ Perfectpaint, au coté du programme principal, ce script sera exécuté au démarrage de PerfectPaint.

1.13 Historique

V2.0
Aout2000

V1.3
18 Avril 2000

V1.2
30 Nov 1999

V1.1

1.14 V2.0

- Désolé pour les utilisateurs AGA, mais cette version et celles qui suivront ne seront compatibles qu'avec une carte graphique et (cybergraphx ou ↔ Picasso96)
- Les problèmes avec Picasso96 ont été résolus, enfin j'espère (en tout cas la compatibilité de Picasso96 avec cybergraphx n'est pas totale)
- Amélioration du GUI.
- Un seul programme pour manipuler et dessiner de 2 à 16 Mo couleurs
- Plus de commandes Arexx
- Disponibilité des déformations de brosses avec preview en temps réel
- Amélioration du zoom, qui est maintenant une vraie fenêtre.
- Conversion de votre anim, image ou brosse en RGB ou CMAP.
- Possibilité de créer un masque avec la baguette magique, pipette, cercle...
- Impression via TurboPrint
- Grab alpha-channel, Grab RGB
- Correction des couleurs et du Gamma.
- Nouveaux script arexx: Button_On, Button_Off, LensFlare
- Nouveau tiroir Arexx: Anim
-

1.15 V1.3

PerfectPaint (1-8bits) & PerfectPaintPro (24bits)

- Right mouse button on Undo icône: Redo Object
- Improve Shine Effect
- Improve popup menus
- Improve polygone filling
- Fix a bug with very big antialiasing circle
- Improve Spray Effect
- New text effect:
 - Azzaro
 - Emboss
- New Arexx command

- pp_UpdateUndoBox (Undo only a part of the picture)
- pp_GetWidthT (Width of curent text)
- pp_GetHeightT (Height of current text)
- pp_freebrush
- pp_PickBrush
- pp_ScaleBrush
- Improve Pick-Brush
if you pick a brush with shift key, Background color will not be transparent.
- Improve memory allocation, Now PerfectPaint & PerfectPaintPro are compatible ↔
with
virtual memory (Gigamem, VMM)

PerfectPaintPro (24bits) only:

-
- Big work on Brush:
 - Load & Save With or without alpha chanel.
 - Effect: Smooth border, Mapping density, Opacity
 - Animation is available
 - Palette menu is available
 - Plus d'effets sont disponibles
 - New text effect:
 - Stone
 - Motion_Toolkit
 - SpeedUp undo,brush preview (zoom)
 - little bug fixed with Load&Save Jpeg
 - Improve Compose requester and add a popupmenu for it.
 - Load HAM6 and HAM8 Picture
 - New commands: 'save Render Image' 'Save Render brush' 'Save Render Anim'
With the help of "render.library" you can reduce nb of colors of
your picture, brush or animation with various dithering.
(you need render.library)
 - New arexx command

COMPOSE REQUESTER

- * pp_ComposeReqOn
- * pp_ComposeReqOff
- * pp_Compose

CONVOLUTIONS

- * pp_ConvInit
- * pp_Conv y C1 C2 C3 C4 C5

RENDER REQUESTER

- * pp_RenderReq
- * pp_Render
- * pp_BrushOpacity
- * pp_SavePrefs
- * pp_PickBrush x y width height
- * Improve pp_Bsave
- * pp_AskMultiFile

- Improve Gif script (Save GIFPicture,GIFBrush,GIFAnimation)

- Now these scripts can work on 24Bits version of Perfectpaint
- New script: - Save QuickTime movie (you need Jpeg2mov)
 - Load Postscript (you need Ghostscript)

1.16 V1.2

1-8 Bits

- QQ bugs corrigés sur les PopUp Menus et l'animation
- Compatible avec VisualPrefs
- Optimization de l'effet Cloud, une erreur de couleur corrigée, ajout de la ← densité.
- Petit bug avec arexx corrigé.
- Petit bug corrigé avec le spreadcolor de l'éditeur de palette
- Changement de certains raccourcis clavier:
Maintenant, les touches flechées permettent de se déplacer dans le zoom et Alt droit + flèche haut pour augmenter la taille du crayon; alt droit + flèche bas pour la diminuer.
- Amélioration de l'effet 'Displace': plus régulier
- Petit bug corrigé avec les lignes antialiasées.
- Le requester de fontes tient compte des variables Xdpi et Ydpi
- Nouvelle icône dans la boîte à outils: Symétrie, paramétrable et disponible ← pour tous les outils de dessin.
- Accélération des cercles antialiasés.
- Amélioration de la capture de brosse, vous pouvez directement sélectionner dans la boîte à outil, l'outil pour découper la brosse.
- Déformations de brosses:
 - Taille (avec ou sans antialiasing)
 - Penchement
 - Rotation (avec ou sans antialiasing)

24 Bits

- Beta version
- Charge les images ILM 1-24bits
- Charge et sauve au format JPEG à l'aide de la Jpeg.library
 - Tous les effets, menus, ne sont pas disponibles
- Beaucoup plus rapide que la version 8 Bits
- Amélioration des effets avec effet de composition (add, sub ,alpha ...)
- Amélioration des convolutions, Plus rapide, éditables, popupmenu, Preview...

1.17 V1.1

- Ajout d'un tootype 'DPAINTLIKE', avec ce tootype, la boîte à outils sera ← toujours ouverte à la droite de votre écran, et le zoom à la gauche de l'écran.
- Les popup menus sont dorénavant toujours ouverts et ceci malgré la position de ← la boîte à outils.

- Amélioration de la fenetre ZOOM:
 - Bouton de fermeture
 - Deplacement de la fenetre
 - Un PopUp menu.
 - QQ bugs corrigés.
- De nouvelles commandes Arexx
- l'animation garde en memoire sa vitesse.
- le Script 'Save GifAnim' a été amélioré incluant les Jiffies.
- Nouveau script:
 - * Arrow pour l'outil ligne
 - * Sun pour l'outil cercle
- Ajout d'un popup menu au niveau de l'icone stencil
- Nouvelle fonction "Adjust Palette", vous permet de modifier votre palette a l'aide du R,G,B,contrast,Couleur et luminance.
- toutes les Fenetre peuvent etre déplacées.
- L'assign PerfectPaint: n'est plus nécessaire
- Amélioration du requester "Texture" avec popup menu (">") et guide de ←
previsualisation("?").
- De nouvelles commandes Arexx afin de gerer le texte.
- Amélioration du texte avec l'ajout d'effets spéciaux, l'utilisation de la
bullet.library pour gerer les fontes vectorielles(les +: plus rapide, ←
rotation
de la fonte, penchement, DPI en X et Y)
- Animation du texte.
- Amélioration du requester texte avec popup menu (">") et guide de ←
previsualisation
des effets spéciaux("?").
- Petit bug corrigé entre le texte et le zoom.
- Amélioration du GUI: les boutons sont plus 'system friendly'
- La fonction 'Make/Redo object' a été étendu aux polygones et dessin libre.
- Images et brosses peuvent etre sauvegardées avec une icone 'Thumbnail'.(←
NewIcons indispensable)

1.18 XPKmaster.library

Short: V5.2 Compression package, user edition
 Author: Dirk Stoecker, Christian von Roques, Urban Dominik Mueller, ...
 Uploader: stoecker@amigaworld.com (Dirk Stoecker)
 Version: 5.2
 Type: util/pack

on Aminet: util/pack/xpk_User.lha

Description

XPK is an interfacing standard between application programs and packer libraries. Every XPK application program can pack data with any XPK packer.

Distributability

XPK is copyrighted, but freely distributable for non-commercial use. Some parts of XPK have a different legal status, ie. PD, GPL or shareware.

This is the main part of the xpk distribution. In this archive are all the files you really need.

How to install the files: Decrunching XPK archives you want to install into

ONE directory and double click Install icon in xpk_User directory.
 You need at least Installer program version 42.9 to do that. Installer can
 be found in Aminet (util/misc/Installer*.lha). Current version is 43.3.

Changes to last release:
 bug work around in Query function

Try WWW addresses
<http://www.amigaworld.com/support/xpkmaster/>
 or <http://home.pages.de/~Gremlin/xpkmaster.html>

Here all files are accessable (also the xpk_Crypt.lha archive).

Please contact me or any of the other authors stated in the docs:

```
*****
* snail-mail:                * e-mail:                *
* Dirk Stoecker              * stoecker@amigaworld.com *
* Geschwister-Scholl-Str. 10 * dstoecker@gmx.de       *
* 01877 Bischofswerda        * world wide web:       *
* GERMANY                    * http://home.pages.de/~Gremlin/ *
* phone:                     * pgp key:              *
* GERMANY +49 (0)3594/706666 * get with finger or from WWW pages *
*****
```

1.19 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

on Aminet: dev/misc/RenderLib.lha

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

timm.mueller@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

1.20 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

1.21 Raccourcis Clavier

Espace Fais apparaitre une mire de precision sur la fenetre.

j Active ou Désactive la page spare

p Active l'editeur de palette

u Undo

HELP Affiche la documentation

DEL Efface le curseur

Les touches fléchées Haut et Bas + Alt droit : pour changer la taille du crayon.

n Nouveau

l Charge une image

s Sauve l'image en cours

q Quit

b Charge une brosse

c Sauve la brosse en cours

| Coordonnées

/ Fonction Bridge

x Flip X de la brosse

y Flip Y de la brosse

z Rotation de 90\textdegree{} de la brosse

X Flip X de l'image

Y Flip Y de l'image

Z Rotation de 90\textdegree{} de l'image

F5 Possibilité d'entrer manuellement les caractéristiques d'un objet (cercle, ←
ligne, courbe
Ellipse, boite)

ZOOM :

+ Augmente le Zoom

- Diminue le Zoom

Enter Recentre le Zoom

Touches fléchées Déplacement dans le Zoom ou l'image en cours

BROSSE :

F1 Transparence

F2 Couleur

F3 Solide
F4 Prévisualisation de la brosse sous forme de boîte

ANIMATION :

1 Image précédente
2 Image suivante
3 Aller à l'image ...
4 Joue l'animation
5 Joue l'animation une fois
6 Joue l'animation en Ping-Pong

Espace Stoppe l'animation

1.22 Auteur

Georges HALVADJIAN
21 allée des jardins de Francheville
69340 Francheville FRANCE

gothic.fr@chello.fr
[HTTP://gothic.fr.free.fr/amiga/index.html](http://gothic.fr.free.fr/amiga/index.html)

1.23 Introduction

Dans toute la documentation:

LMB = Left Mouse Button (Bouton gauche de la souris)

RMB = Right Mouse Button (Bouton droit de la souris)

Bg = Foreground (Couleur de fond)

Fg = Background (Couleur de premier plan)

PerfectPaint est un puissant logiciel de dessin et d'animation
De 2 à 16Mo couleurs

Matériel:

68030 minimum + Coprocesseur

OS 3.0 minimum

Carte graphique (Cybergraphx min cgxv41_r71 ou Picasso96)

Jpeg.library

Render.library

XPKmaster.library (Utilisé pour sauver les animations en 24bits)

Quelques fonctions de PerfectPaint:

Programme de dessin et d'animation 1-24bits

Antialiasing

Page spare

Stencil

Undo multiple

Fonction texte avec Antialiasing, Bevel et Outline, effets
Symétrie
Différente sorte de Crayon
Animation
Zoom temps reel (<=8bits)
Arexx
Nombreux effets
24bits: Mapping densité, opacité et Adoucissement de bordure pour les brosses ←

- .
 - *Color:
 - Shade
 - Light
 - Translucency
 - Inverse color
 - False color
 - grey
 - Treshold
 - Airbrush
 - Spray
 - *Wrap:
 - Texture
 - Brush
 - spare
 - Cloud
 - Gradient
 - *Distort:
 - Displace
 - Fish eye lens
 - FlipX
 - FlipY
 - Fractal
 - Ripple
 - Rotate
 - Sin
 - Straw
 - Twirl
 - Wave
 - *Convolution
 - *Other:
 - Shadow
 - Grain
 -

Lire la documentation pour plus d'information

1.24 Installation

PerfectPaint

Désarchiver le fichier PerfectPaint.lha et copier
le tiroir "PerfectPaint" dans son intégralité
où bon vous semble.

Ce tiroir contient une fonte "Xen.font"
Copier :

```

: Page de reserve (*)
|  _  _  _  |
  e
: Effets (*)
||  ||  ||  ||
  f
: Stencil (*)
|| a || b || c ||
  g
: Symétrie (*)
||__||__||__||
  h
: Outil Spéciaux: Warp (*),Grab alpha-channel,Grab RGB
|  _  _  _  |
  i
: AntiAliasing
||  ||  ||  ||
|| d || e || f ||      j : Selecteur de couleurs
||__||__||__||      k : Visualisateur des couleurs en cours
|  _  _  _  |      l : Inversion de couleurs
||  ||  ||  ||      m : Palette
|| g || h || i ||
      L'éditeur de palette
      ||__||__||__||
|
  n
: Poubelle (*)
|      _  |
  o
: Undo/Redo (*)
|  |  |  |
  p
: Arexx (*)
|  j  | k | l  |
|      |__|  |
.
.
. couleur . Tout tracé avec le bouton gauche de la souris se fera avec la ←
.      m . de premier plan.
.
.
|  _  _  _  | Tout tracé avec le bouton droit de la souris se fera avec la ←
  couleur
||  ||  ||  || de fond.
|| n || o || p ||
||__||__||__||
|_____|

```

les outils tel que Cercle, Boite, Ligne, Spline, Ellipse, Point peuvent avoir un script Arexx associé.

Vous pouvez selectionner ce script en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'icone de l'outils, lorsque celui apparait avec une couronne.

Des scripts sont fournis (pour exemple):

Script Cercle

Script Boite
Script Ligne
Script Spline
Script Ellipse
Script Point

1.26 Editeur de palette

Image

Vous pouvez editer une palette a l'aide des couleurs RGB ou HSV.
Pour selectionner une couleur, cliquer avec le LMB sur la couleur voulue.

COPY copie une couleur sur une autre couleur
selectionnez une couleur, cliquez sur 'COPY' et selectionnez la
couleur de destination

EX Echange deux couleurs sur la palette
Selectionnez une couleur, cliquez sur "EX" et selectionnez
la couleur de destination. la couleur de depart
deviendra la couleur de destination et vis-versa.

SWAP Echange deux couleurs sur la palette (<= 8Bits)
mais sans modifier l'aspect de l'image en cours.
(l'image en cours sera remappée, pas d'undo)

SPREAD Construit un dégradé de couleur
Selectionnez la couleur de depart, cliquez sur 'SPREAD'
et selectionnez la couleur de destination, un degrade de couleur se
fera entre ces deux couleurs.

Cancel Ferme le requester et perd les modifications
faites sur la palette.

OK Ferme l'Editeur de palette et conserve ses modifications.

1.27 Symétrie

La symétrie est disponible pour tous les outils (meme le texte).

LMB: Active la Symétrie
RMB: Affiche un requester vous permettant de modifier:
- Le type de Symétrie
- Le radius
- Le centre de Symétrie

1.28 Undo/Redo

LMB: Active le Undo

RMB: Active le Redo Objet (accessible aussi avec F5)

L'undo est multiple et est sur 10 niveaux.

1.29 Arexx

LMB: Active le script Arexx

RMB: Affiche un requester permettant de selectionner un script pour cet icone ainsi que pour les icones Cercle, Boite, Ligne , Spline, Ellipse et Point.

Acceder au Port Arexx
Commandes Arexx

Scripts fournis

1.30 Poubelle

LMB: Efface l'image en cours avec la couleur de fond.

RMB: Affiche un requester d'effacement pour l'animation vous permettant d'effacer une image ou une serie d'images.

Le stencil sera respecté, si il est actif.

1.31 Outils spéciaux

Warp

LMB: Active l'outil Warp

RMB: Definit la taille du Warping.

Déforme l'image selon la technique du warping.
Si l'icone 'Antialiasing' est actionnée, l'effet sera antialiasé.

Grab alpha-channel

Vous permet de copier sur la brosse courante la luminosité de l'image en cours (utile pour les effets de textures, ou la possibilité d'insérer dans la brosse un masque pre-defini)

Grab RGB

Meme fonction que precedemment a part que cette fois ci, ce sont les composantes RGB qui seront copiées sur la brosse.

1.32 Stencil ou Masque

LMB: Active le stencil

RMB: Affiche le popup menu

La création d'un masque, vous permet de peindre autour d'une image sans peindre sur elle, comme si elle été protégée par un cache.

1.33 Antialiasing

Si l'icone est actionnée

- Le tracé de tous les outils seront antialiasés
- La plupart des effets seront antialiasés

1.34 Effets

LMB: Active l'effet en cours, si vous n'avez pas encore choisi d'effet un requester apparait avec tous les effets disponibles.

RMB: Fait apparaitre le requester d'effets ou le requester de composition
Ce requester de composition permet de definir en temps reel la facon dont l'effet obtenu sera mis sur l'image: Opacité, Add, Sub, Darken, Alpha et ↔
Inv_Alpha

Vous pouvez donner un effet à tous les outils.

Il y a 4 familles:

- Couleur (color)
- Habiller (wrap)
- Déformer
- Pixelate
- Autre

1.35 Page de reserve (spare)

LMB: Active la page spare (si vous avez assez de mémoire) ou la désactive.
la page spare est de la meme taille et de la meme profondeur que l'image courante. ↔

RMB: Paramètres

Vous pouvez:

copier l'image spare sur l'image courante.

Copier l'image courante sur l'image spare.

echanger l'image spare et l'image courante.

Toutes modifications de l'image courante (Chargement, changement de taille, ↔
profondeur)
initialise la page de reserve.

1.36 Grille

RMB: active la grille

LMB: paramètres de la grille

'X spacing' et 'Y spacing' representent la taille de votre grille en X et Y.

'View grid' la grille peut etre visible dans la fenetre, vous pouvez choisir aussi sa couleur.

le 'Grab' n'est pas encore disponible.

1.37 Outil Texte

Si vous selectionnez l'outil texte avec le bouton droit de la souris L'éditeur de texte apparait.

Si vous selectionnez l'outil texte avec le bouton gauche de la souris La brosse texte s'active, si elle n'existe pas, l'éditeur de texte apparait.

Les fontes acceptées:

- Vectorielles:

Options: Outline et Bevel avec une épaisseur spécifique.
Antialiasing sur deux niveaux
Rotation, Penchement, étirement et Animation.

- Bitmap:

Options: Outline et Bevel avec une épaisseur spécifique.
Antialiasing sur deux niveaux

- Couleurs:(PerfectPaint seulement)

Options: Utiliser la palette de la fonte
Remapper la brosse sans modifier la palette courante
Colorize: Pour les fontes en niveaux de gris ou les fontes antialiasées.

Une fois la brosse construite, vous pouvez a tous moments choisir une couleur de premier plan, la brosse s'adaptera automatiquement a la nouvelle couleur choisie.

Un scripts Arexx peut etre associé au texte, celui-ci s'excutera des que le ↔ texte sera posé sur l'image, actionnez l'icone '?' pour plus d'information.

La brosse obtenue peut être apliquée sur l'image courante avec tous les effets disponibles.

Requester Texte (image)

1.38 Capture de brosse

Pour capturer une brosse,

- Cliquez sur l'icone 'Pick-up brush'
- Sélectionnez l'outil de découpage
- dessinez sur l'image l'objet a découper

Si vous actionnez la touche Shift gauche, la brosse capturée n'aura pas de ↔
transparence,
au sinon la couleur de fond en cours sera transparente.

Vous pouvez utiliser simultanément 2 brosses. Pour passer d'une brosse a une ↔
autre,
Actionner le bouton droit de la souris sur l'icone 'Brosse ' dans la partie ↔
crayon
de la boite a outils.

Si vous capturez la brosse avec le bouton droit de la souris, la partie capturée ↔
sera
effacée de l'image.

Il existe 3 mode de gestion de la brosse:

- F1 Transparence
- F2 Couleur
- F3 Solide

F4 La brosse apparait en previsualisation (sous forme de boite).

Un autre appui sur la touche F4, ne fait apparaitre que le masque de la ↔
brosse.(PerfectPaint seulement)

La brosse capturée peut être apliquée sur l'image courante avec tous
les effets disponibles.
