

Menus_PerfectPaint

Georges HALVADJIAN"

Copyright © Copyright®1998-1999 Georges HALVADJIAN"

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Menus_PerfectPaint		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Georges HALVADJIAN"	July 15, 2022	

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	4
1.6	Jpeg.library	5
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 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)

.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**Picture size**

Agrandit ou reduit 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.

.Prefs/Paths

Vous pouvez definir des chemins pour la gestion des images, brosses et palettes, choisir la palette par defaut et le choix de sauvegarder à l'aide d'une icone ou non.

.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

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)

Rendered: vous pouvez réduire le nombre de couleur de la brosse,
avec ou sans dithering.

.Free

Détruit la brosse et libère de la mémoire

.Restore

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

.Mode

Matte: la brosse est représentée avec une transparence (logiquement
la couleur de Bg lors de sa capture)

Colour: La brosse est aussi représentée avec une transparence mais son
contenu est celui de la couleur en cours.

Replace: La brosse est représentée 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'éditer à l'aide de courbes la transparence de la ↵
brosse

Opacity: Vous permet de régler l'opacité de la brosse

.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).

Pictures: Charge une série d'image afin de construire une
animation, Les images peuvent être de taille et de format différents.

.Save

Animation: sauve l'animation au format Anim5 ou Anim24Bits

Pictures: Sauve l'animation sous forme d'images individuelles.

Rendered animation: Reduit le nombre de couleur de l'animation
et sauvegarde l'animation au format Anim5.

Rendered pictures: Reduit le nombre de couleur de l'animation et
la sauve sous forme d'images individuelles.

Vous pouvez utiliser Arexx pour sauver votre animation en
GIFanim (Rexx/General/SaveAnimGif.rx)
ou QuickTime movie (Rexx/General/MkQT.rx)

.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 série d'images.

Delete frames: Efface de l'animation l'image courante ou une série 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'.

.Free Anim

Détruit l'animation en cours.

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

.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'algorithme 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 `jpeg` 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

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

1.8 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 defaut, un menu se créera si aucune préferences n'a été enregistré.