

AE_Rexx

Eike Michael Lang

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AE_Rexx	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Eike Michael Lang	August 24, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AE_Rexx	1
1.1	Übersicht	1
1.2	REQUESTFILE	4
1.3	REQUESTNOTIFY	5
1.4	REQUESTNUMBER	6
1.5	REQUESTRESPONSE	7
1.6	REQUESTSTRING	8
1.7	CREATEBRUSH	10
1.8	BRUSHATTR	11
1.9	SETCOLOR	11
1.10	OPENWINDOW	12
1.11	CLOSEWINDOW	13
1.12	PALETTE	14
1.13	LOCKGUI	15
1.14	UNLOCKGUI	15
1.15	NEW	15
1.16	LAYER	16
1.17	CROPPIC	17
1.18	SCALEPIC	18
1.19	SCALECANVAS	18
1.20	UNDO	19
1.21	REDO	20
1.22	ERASEPIC	20
1.23	CLOSEPIC	20
1.24	STENCIL	20
1.25	GET	21
1.26	CHANGEBRUSH	22
1.27	POLYGON	23
1.28	LINE	24
1.29	PLOT	25

1.30 CURVE	25
1.31 ELLIPSE	26
1.32 CIRCLE	27
1.33 RECTANGLE	28
1.34 FLOOD	28
1.35 PICKCOLOR	29
1.36 TEXT	30
1.37 DOMETHOD	31
1.38 LOADPIC	32
1.39 LOADBRUSH	32
1.40 SAVEPIC	33
1.41 SAVEBRUSH	34
1.42 HELP	34
1.43 VERSION	36
1.44 GRADIENT	36
1.45 PAINTTOOL	37
1.46 Liste aller Malmodi	38
1.47 Alphabetischer Index	39

Chapter 1

AE_Rexx

1.1 Übersicht

Liebe BenutzerInnen,

in der vorliegenden Version ist ArtEffect mit einem ARexx-Port ausgestattet worden, mit dessen Hilfe Sie häufig genutzte Vorgänge automatisieren können.

Wir können Ihnen im Rahmen dieser Anleitung natürlich keine Einführung in ARexx geben und verweisen Sie dafür auf das Rexx-Handbuch Ihres Amigas oder entsprechende Sekundärliteratur.

Bitte beachten Sie außerdem, das es bisweilen sehr schwer ist, die genaue Wirkungsweise eines Befehls anschaulich zu beschreiben – im Zweifelsfalle bietet es sich an, den in Frage kommenden Befehl mit unterschiedlichen Parametern auszuprobieren oder einen Blick in die mitgelieferten Beispiel-Skripte zu werfen.

Hier finden Sie eine Liste aller Befehle und eine kurze Beschreibung, die deren Funktion angibt, die Befehle sind nach den internen Befehlsnummern von ArtEffect sortiert – eine alphabetisch sortierte Liste finden Sie im

Index

.

REQUESTFILE

Öffnet einen Dateirequester

REQUESTNOTIFY

Öffnet einen Mitteilungsrequester

REQUESTNUMBER

Öffnet einen Zahleneingaberequester

REQUESTRESPONSE

Öffnet einen Auswahlrequester

REQUESTSTRING

Öffnet einen Zeichenkettenrequester

CREATEBRUSH
Erzeugt einen neuen Pinsel

BRUSHATTR
Ändert die Einstellungen für den akt. Pinsel

SETCOLOR
Setzt die Vorder-/Hintergrundfarbe neu

OPENWINDOW
Öffnet ein Fenster von ArtEffect

CLOSEWINDOW
Schließt ein Fenster von ArtEffect

PALETTE
Definiert einen Farbbereich für Verläufe

LOCKGUI
Sperrt die graphische Oberfläche

UNLOCKGUI
Gibt die Oberfläche wieder frei

NEW
Erzeugt ein neues Projekt

LAYER
div. Operationen auf Ebenen

CROPPIC
Beschneidet ein Bildes

SCALEPIC
Skaliert ein Bildes

SCALECANVAS
Skaliert die Arbeitsfläche

UNDO
Nimmt den letzten Schritt zurück

REDO
Stellt den letzten Undo-Schritt wieder her

ERASEPIC
Löscht den Inhalt des aktuellen Layers

CLOSEPIC
Schließt das aktuelle Projekt

STENCIL
div. Maskenoperationen

CHANGEBRUSH
manipulieren des akt. Pinsels

POLYGON
Malt ein Vieleck

LINE
Malt eine Linie

PLOT
Setzt einen "Punkt"

CURVE
Malt eine Kurve

ELLIPSE
Malt eine Ellipse

CIRCLE
Malt einen Kreis

RECTANGLE
Malt ein Rechteck

FLOOD
Füllt eine Fläche

PICKCOLOR
Gibt den Farbwert eines Pixels zurück

TEXT
Schreibt einen Text in das Bild

DOMETHOD
Führt ein Plugin aus

LOADPIC
Lädt ein Bild

LOADBRUSH
Lädt einen Bitmap-Pinsel

SAVEPIC
Speichert ein Bild

SAVEBRUSH
Speichert einen Bitmap-Pinsel

HELP
Gibt Hilfe über Befehle/Plugins aus

VERSION
Liefert Informationen zur akt. Programmversion

1.2 REQUESTFILE

REQUESTFILE

Beschreibung

Öffnet einen Dateirequester und liefert den Namen der gewählten Datei zurück.

Parameter-Schablone

VAR/K, STEM/K, TITLE/K, PATH/K, FILE/K, PATTERN/K, DIRONLY=DIR/S, SAVE/S

Rückgabe-Schablone

FILE

Parameter

VAR/K

Name der Variablen, in der der vollständige Pfadname der Datei oder des Verzeichnisses abgelegt wird.

STEM/K

Name der Stammvariablen, in deren Ausdehnung der Datei- oder Verzeichnisname abgelegt wird.

TITLE/K

akzeptiert eine Zeichenkette, die in der Titelzeile des Requesters angezeigt wird.

PATH/K

akzeptiert eine Zeichenkette, die den Pfad angibt, der im Requester voreingestellt ist.

FILE/K

akzeptiert eine Zeichenkette, die den Dateinamen angibt, der im Requester voreingestellt ist.

PATTERN/K

gibt ein Standard-AmigaDOS Suchmuster vor - nur Dateien, die dem Muster entsprechend werden auch angezeigt.

DIRONLY=DIR/

es werden keine Dateinamen, sondern nur Verzeichnisse angezeigt

SAVE/S

Der Requester wird als "Speichern"-Requester geöffnet, das heißt er hat zur Unterscheidung einen schwarzen Hintergrund und aus Sicherheits-

gründen läßt er sich nicht durch einen Doppelklick auf einen Dateinamen beenden.

Rückgabewerte

Abhängig von den gegebenen Parametern finden Sie den Namen und Pfad der ausgewählten Datei entweder in der mittels VAR angegebenen Variablen oder in der Ausdehnung file der gegebenen Stammvariablen, also z.B. in Bild.file, wenn Sie STEM Bild. angegeben hatten.

Verlassen Sie den Requester mit dem Schließ-Gadget oder mittels "Abbruch", so liefert der Befehl den Rückgabewert 10.

Wird weder VAR noch STEM angegeben, so finden Sie den Rückgabewert in der ARexx-Variablen RESULT.

Beispiele

```
REQUESTFILE STEM test. TITLE "Datei auswählen"
```

Öffnet ein Dateiauswahlfenster (Requester), das den Inhalt des aktuellen Verzeichnisses (aus dem Arteffect aufgerufen wurde) anzeigt. In der Variablen test.file finden Sie dann den Dateinamen der ausgewählten Datei.

```
REQUESTFILE TITLE "Verzeichnis auswählen" PATH "RAM:t/" DIRONLY
```

Öffnet einen Dateirequester, der alle Verzeichnisse des Pfades RAM:t/ anzeigt. Den Namen des ausgewählten Verzeichnisses finden Sie dann in der Variablen RESULT.

Siehe auch...

```
REQUESTNOTIFY
,
REQUESTNUMBER
,
REQUESTRESPONSE
,
REQUESTSTRING
```

1.3 REQUESTNOTIFY

```
REQUESTNOTIFY
```

Beschreibung

Öffnet einen Mitteilungsrequester, der einen frei definierbaren Text ausgibt und mittels eines ebenfalls frei definierbaren Knopfes geschlossen werden kann.

Parameter-Schablone

```
TITLE/K, OK/K, PROMPT/A/F
```

Parameter

```
TITLE/K
eine Zeichenkette, die in der Titelzeile des Requester angezeigt
```

wird.

OK/K

eine Zeichenkette, die auf dem Knopf zum Bestätigen des Requesters angezeigt wird.

PROMPT/A/F

eine Zeichenkette, die als Mitteilung innerhalb des Requesters angezeigt wird.

Beispiele

```
REQUESTNOTIFY TITLE ' "Zur Begrüßung" ' OK "Verstanden" PROMPT "Hallo Welt"
```

Öffnet ein Fenster mit dem Titel "Zur Begrüßung", das Ihnen "Hallo Welt" mitteilt und mittels des "Verstanden"-Knopfes wieder geschlossen werden kann.

Siehe auch...

```
REQUESTFILE  
,  
REQUESTNUMBER  
,  
REQUESTRESPONSE  
,  
REQUESTSTRING
```

1.4 REQUESTNUMBER

REQUESTNUMBER

Beschreibung

Öffnet einen Requester mit einem Schieberegler und einem Eingabefeld für Zahlen. Der Benutzer kann dann wahlweise mit dem Schieberegler oder durch Eintippen einen Zahlenwert eingeben.

Parameter-Schablone

```
VAR/K, STEM/K, TITLE/K, DEF/K/N, MIN/K/N, MAX/K/N, UNIT/A/K, PROMPT/A/F
```

Rückgabe-Schablone

```
NUMBER/N
```

Parameter

VAR/K

Name der Variablen, in der die eingegebene Nummer abgelegt wird.

STEM/K

Name der Stammvariablen, in deren Ausdehnung number die eingegebene Zahl abgelegt wird.

TITLE/K

eine Zeichenkette, die in der Titelzeile des Requester angezeigt wird.

DEF/K/N

eine Zahl, die als Vorgabe bereits im Requester stehen soll.

MIN/K/N

der Minimalwert, unterhalb dessen der Requester keine Zahleneingabe akzeptiert.

MAX/K/N

der Maximalwert, oberhalb dessen der Requester keine Zahleneingabe akzeptiert.

UNIT/A/K

Eine Zeichenkette, die die Einheit des Zahlenwertes angibt - denkbar wären zum Beispiel "%", "Pixel", etc.

PROMPT/A/F

eine Zeichenkette, die als Eingabeaufforderung innerhalb des Requesters angezeigt wird.

Rückgabewerte

Wurde der VAR-Parameter angegeben, so findet sich die eingegebene Zahl in der angegebenen Variablen.

Wurde STEM angegeben, so finden Sie die eingegebene Zahl in der Ausdehnung number der Variablen, also z.B. in wert.number, wenn Sie für STEM wert. angegeben hatten.

Wird weder VAR noch STEM angegeben, so finden Sie den Rückgabewert in der ARexx-Variablen RESULT.

Beispiel

```
REQUESTNUMBER VAR zahl TITLE 'Eingabe' MIN 1 MAX 100 UNIT "%" PROMPT " ←
  Verhältnis"
```

Öffnet einen Requester mit dem Titel "Eigabe", der einen Schieberegler und ein Integer-Gadget enthält. Es sind Wertangaben von 1 bis 100 möglich und der Benutzer erhält "%" als Einheit der Zahl angegeben.

Siehe auch...

```
REQUESTFILE
,
REQUESTNOTIFY
,
REQUESTRESPONSE
,
REQUESTSTRING
```

1.5 REQUESTRESPONSE

```
REQUESTRESPONSE
```

Beschreibung

Öffnet einen Multiple-Choice Requester, es werden also mehrere Knöpfe zur Auswahl gestellt.

Parameter-Schablone

VAR/K, STEM/K, TITLE/K, PROMPT/A/K, OPTIONS/F

Rückgabe-Schablone

OPTION/N

Parameter

VAR/K

Variable, in der die Nummer des gewählten Knopfes abgelegt werden soll.

STEM/K

Stammvariable, in deren Ausdehnung OPTION die Nummer des gewählten Knopfes abgelegt werden soll.

TITLE/K

Zeichenkette, die als Titel des Requesters erscheint.

PROMPT/A/K

Zeichenkette, die die Eingabeaufforderung an den Benutzer enthält.

OPTIONS/F

Zeichenkette, die die Beschriftung der einzelnen Knöpfe enthält - dazu trennen Sie die Beschriftungen einfach durch senkrechte Striche "|".

Rückgabewerte

Wurde VAR als Parameter angegeben, so befindet sich in der angegebenen Variablen die Nummer des gewählten Knopfes - die Knöpfe werden dabei bei Null beginnend von links nach rechts durchnummeriert.

Wurde STEM angegeben, so finden Sie die Nummer in der Ausdehnung OPTION der gegebenen Stammvariablen, bei z.B. STEM knopf. also in knopf.option.

Wird weder VAR noch STEM angegeben, so finden Sie den Rückgabewert in der ARExx-Variablen RESULT.

Beispiel

```
REQUESTRESPONSE VAR knopf TITLE "Sicherheitsabfrage" PROMPT "Weitermachen ↵
?",
OPTIONS "Ja|Nein|Gummibaum"
```

```
SAY "Sie haben Knopf Nr. " knopf "gewählt."
```

Siehe auch...

```
REQUESTFILE
,
REQUESTNOTIFY
,
REQUESTNUMBER
,
REQUESTSTRING
```

1.6 REQUESTSTRING

REQUESTSTRING

Beschreibung

Öffnet einen Requester, in dem der Benutzer eine Zeichenkette eingeben kann.

Parameter-Schablone

VAR/K, STEM/K, TITLE/K, DEF/K, MAXLEN/K/N, PROMPT/A/F

Rückgabe-Schablone

STRING

Parameter

VAR/K

Name der Variablen, in der die eingegeben Zeichenkette abgelegt wird.

STEM/K

Name der Stammvariablen, in deren Ausdehnung string die eingegeben Zeichenkette abgelegt wird.

TITLE/K

eine Zeichenkette, die den gewünschten Titel für den Requester angibt.

DEF/K

eine Zeichenkette, die der Requester als vorgegeben Eingabe enthalten soll.

MAXLEN/K/N

Die maximal zulässige Länge für die Zeichenkette.

PROMPT/A/F

Der Text, der als Eingabeaufforderung im Requester erscheinen soll.

Rückgabewerte

Wurde der VAR-Parameter angegeben, so findet sich die eingegeben Zeichenkette in der angegebenen Variablen.

Wurde STEM angegeben, so finden Sie die eingegebene Zeichenkette in der Ausdehnung string der Variablen, also z.B. in wert.string, wenn Sie für STEM wert. angegeben hatten.

Wurden weder VAR noch STEM angegeben, so finden Sie die eingegebene Zeichenkette in der ARExx-Variablen RESULT.

Beispiel

```
REQUESTSTRING VAR text TITLE "Texteingabe" DEF ' "Ihr Text"' PROMPT ' "Geben ←
  Sie einen Text ein"'
SAY "Ihre Eingabe lautete:" text
```

Öffnet einen Zeichenkettenrequester, in dem Sie einen beliebigen Text eingeben können - dieser wird dann ausgegeben.

Siehe auch...

REQUESTFILE

,

REQUESTNOTIFY

```
,  
REQUESTNUMBER  
,  
REQUESTRESPONSE
```

1.7 CREATEBRUSH

CREATEBRUSH

Beschreibung

Erzeugt einen neuen Pinsel.

Parameter-Schablone

FROMPICTURE=FP/S, ELLIPTIC=EL/S, RECTANGULAR=REC/S, SIZE/K/N, PROP/K/N
ANGLE/K/N

Parameter

FROMPICTURE=FP/S

Verwendet das aktive Bild als Bitmap-Pinsel. Alle anderen Parameter werden dann ignoriert.

ELLIPTIC=EL/S

Erzeugt einen ellipsoiden Pinsel, EL und REC schließen sich gegenseitig aus.

RECTANGULAR=REC/S

Erzeugt einen rechteckigen Pinsel, EL und REC schließen sich gegenseitig aus.

SIZE/K/N

Die Größe des Pinsels.

PROP/K/N

Das Höhe/Breite Verhältnis des Pinsels.

ANGLE/K/N

Der Winkel des Pinsels.

Hinweis

Die Auswirkung dieser ARexx-Befehle ist identisch mit der Funktion der entsprechenden Regler im Pinsel-Einsteller.

Beispiel

```
CREATEBRUSH EL SIZE 100 PROP 50 ANGLE 45
```

Erzeugt einen elliptischen Pinsel, der eine Größe von 100 aufweist, doppelt so hoch wie breit und um 45 Grad zur Seite geneigt ist.

Siehe auch...

```
BRUSHATTR  
,  
CHANGEBRUSH
```

1.8 BRUSHATTR

BRUSHATTR

Beschreibung

Ändert die Parameter des aktuellen Pinsels, also dessen Dichte, Intensität und Rauheit

Parameter-Schablone

OPTION/A, ENTRIES/F/A

Parameter

OPTION/A

Legt fest, welcher Parameter geändert wird - gültige Eingaben sind:

INTENSITY - Es wird die Intensität geändert

DENSITY - Es wird die Dichte geändert

ROUGHNESS - Es wird die Rauheit geändert

ENTRIES/F/A

Ein Feld von 128 durch Kommata getrennten Einträgen, die den Verlauf der Kurve für den gewählten Parameter festlegen - hier ist es am einfachsten, einmal die Auswirkungen zu beobachten, die dieser Befehl im Pinsel-Einsteller nach sich zieht.

Weiterhin ist es zweckmäßig, das Feld mittels einer geeigneten ARexx-Funktion zu erzeugen - siehe dazu auch das Beispieldskript.

Siehe auch...

CREATEBRUSH

,

CHANGEBRUSH

1.9 SETCOLOR

SETCOLOR

Beschreibung

Ändert die aktuelle Vorder- oder Hintergrundfarbe.

Parameter-Schablone

R/A/N, G/A/N, B/A/N, REGISTER=REG/K/N, BACKGROUND=BG/S

Parameter

R/A/N

gibt den gewünschten Rotanteil der Farbe an (0-255)

G/A/N

gibt den gewünschten Grünanteil der Farbe an (0-255)

B/A/N

gibt den gewünschten Blauanteil der Farbe an (0-255)

REGISTER=REG/K/N

gibt an, in welchem Feld des Farb-Einstellers die neue Farbe abgelegt werden soll - das erste (linke obere) Feld hat dabei die Nummer Null.

BACKGROUND=BG/S

ändert statt der Vordergrund- die Hintergrundfarbe.

Beispiele:

```
SETCOLOR R 255 G 0 B 0
```

Ändert die Vordergrundfarbe auf "Rot".

```
SETCOLOR R 0 G 255 B 0 REG 11 BG
```

Ändert die aktuelle Hintergrundfarbe und den Inhalt des zwölften Farbregisters auf "Grün".

Siehe auch...

PALETTE

1.10 OPENWINDOW

OPENWINDOW

Beschreibung

Öffnet ein beliebiges ArtEffect-Fenster.

Parameter-Schablone

WINDOW/A/F

Parameter

WINDOW/A/F

Gibt das zu öffnende Fenster an.
Folgende Werte werden akzeptiert:

TOOLBOX

Für die Werkzeugleiste

TOOLSETTINGS

Für den Werkzeugeinsteller

COLORMANAGER

Für den Farbeinsteller

BRUSHMANAGER

Für die Pinselverwaltung

BRUSHSETTINGS

Für den Pinseleinsteller

LAYERMANAGER

Für die Ebenenverwaltung

INFO
Für das Koordinatenfenster

GRID
Für den Raster-Einsteller

Beispiele

OPENWINDOW LAYERMANAGER

Öffnet den Einsteller für die Ebenen (Layers)

OPENWINDOW WINDOW TOOLBOX

Öffnet die Werkzeugleiste

Siehe auch...

CLOSEWINDOW

1.11 CLOSEWINDWOW

CLOSEWINDOW

Beschreibung
Schließt beliebige Fenster von ArtEffect

Parameter-Schablone
PLUGINS/S, WINDOW=WIN/K/F

Parameter
PLUGINS/S
hat zur Folge, daß alle derzeit offenen Plugin-Fenster geschlossen werden.

WINDOW=WIN/K/F
Name des zu schließenden Fensters.
Folgende Werte werden akzeptiert:

TOOLBOX
Für die Werkzeugleiste

TOOLSETTINGS
Für den Werkzeugeinsteller

COLORMANAGER
Für den Farbeinsteller

BRUSHMANAGER
Für die Pinselverwaltung

BRUSHSETTINGS
Für den Pinseleinsteller

LAYERMANAGER
Für die Ebenenverwaltung

INFO
Für das Koordinatenfenster

GRID
Für den Raster-Einsteller

Beispiele

CLOSEWINDOW WIN LAYERMANAGER

Schließt den Einsteller für die Ebenen (Layers)

CLOSEWINDOW PLUGINS

Schließt die Fenster aller derzeit geöffneten Plugins.

Siehe auch...

OPENWINDOW

1.12 PALETTE

PALETTE

Beschreibung

Legt einen Bereich für Farbverläufe fest, genau als wenn Sie diesen im Farbeinsteller von Hand markieren.

Parameter-Schablone

RANGESTART=RS/K/N, RANGEEND=RE/K/N

Parameter

RANGESTART=RS/K/N

Gibt die Nummer des Farbregisters im Farbeinsteller an, das am Anfang des Bereichs stehen soll. Das linke oberste Register hat dabei die Nummer Null.

RANGEEND=RE/K/N

Gibt die Nummer des Farbregisters im Farbeinsteller an, das am Ende des Bereichs stehen soll. Das linke oberste Register hat dabei die Nummer Null.

Beispiel

PALETTE RS 0 RE 25

Definiert einen Bereich vom 1. bis zum 26. Farbregister des Farbeinstellers.

Siehe auch...

SETCOLOR

1.13 LOCKGUI

LOCKGUI

Beschreibung

Dieser Befehl sperrt die Benutzeroberfläche von ArtEffect. Sie sollten diesen Befehl zu Beginn jedes Skripts aufrufen, damit der Benutzer dessen Ablauf nicht stören kann.

Parameter-Schablone

keine

Siehe auch...

UNLOCKGUI

1.14 UNLOCKGUI

UNLOCKGUI

Beschreibung

Gibt die Oberfläche von ArtEffect wieder frei. Dieser Befehl muß am Ende jedes Skripts ausgeführt werden, das die Benutzeroberfläche gesperrt hat.

Parameter-Schablone

keine

Siehe auch...

LOCKGUI

1.15 NEW

NEW

Beschreibung

Öffnet ein neues Projektfenster mit den gewünschten Parametern.

Parameter-Schablone

WIDTH=W/K/N, HEIGHT=H/K/N, XDPI/K/N, YDPI/K/N, FILL/K, NAME/K/F,
FROMBRUSH/S, DUPLICATE/S

Parameter

WIDTH=W/K/N

Gibt die gewünschte Breite (in Pixeln) für das neue Projekt an.

HEIGHT=H/K/N

Gibt die gewünschte Höhe (in Pixeln) für das neue Projekt an.

XDPI/K/N

Gibt die gewünschte X-Auflösung in DPI an.

YDPI/K/N

Gibt die gewünschte Y-Auflösung in DPI an.

FILL/K

Gibt den gewünschten Hintergrund für das neue Projekt an.

Zulässige Werte sind:

- BLACK - schwarzer Hintergrund
- WHITE - weißer Hintergrund
- BACKGROUND - Hintergrund in aktueller Hintergrundfarbe
- TRANSPARENT. - transparenter (kein) Hintergrund

NAME/K/F

Gibt den Namen für das neue Projekt an.

FROMBRUSH/S

Das neu geöffnete Projekt-Fenster erhält den aktuellen Brush als Bild. Wenn Sie diesen Parameter verwenden, dürfen keine weiteren Parameter angegeben werden, bzw. diese werden ignoriert.

DUPLICATE/S

Das neu geöffnete Projekt-Fenster erhält ein Duplikat des bislang aktiven Bildes. Wenn Sie diesen Parameter verwenden, dürfen keine weiteren Parameter angegeben werden.

Beispiel

```
NEW W 320 H 240 XDPI 80 YDPI 80 FILL TRANSPARENT NAME "Neues Projekt"
```

Erzeugt eine neues Projekt, das 320x240 Pixel groß ist, einen transparenten Hintergrund hat, den Namen "Neues Projekt" trägt und eine Auflösung von 80x80 DPI aufweist.

1.16 LAYER

LAYER

Beschreibung

Mit diesem Befehl ist das Erzeugen, Löschen und Bearbeiten der Ebenen (Layers) möglich.

Parameter-Schablone

```
VAR/K, STEM/K, APPEND/S, REMOVE=REM/S, ACTIVATE=A/K/N, MERGEWITH=MW/K/N,  
MOVETO=MOV/K/N, OPACITY=OP/K/N, SHOW/K/N, HIDE/K/N, NAME/K
```

Rückgabe-Schablone

```
ACTIVE/N, NUMBER/N
```

Parameter

VAR/K

In dieser Variablen werden die Nummer des aktiven und die Gesamtzahl aller Layer durch ein Leerzeichen getrennt abgelegt.

STEM/K

In der Ausdehnung ACTIVE der gewählten Stammvariablen wird die Nummer des aktiven Layers, in der Ausdehnung NUMBER die Gesamtzahl aller Ebenen abgelegt.

APPEND/S

Fügt einen neuen Layer am Ende der Liste ein.

REMOVE=REM/S

Entfernt die gerade aktive Ebene.

ACTIVATE=A/K/N

Aktiviert den Layer mit der angegebenen Nummer - dabei wird von oben nach unten durchgezählt.

MERGEWITH=MW/K/N

Mischt den aktiven Layer mit dem Layer, dessen Nummer Sie angegeben haben, genau so, als ob Sie ihn mit der Maus darüber gezogen hätten.

MOVETO=MOV/K/N

Verschiebt den aktiven Layer an die gewählte Position in der Liste.

OPACITY=OP/K/N

Setzt die Deckkraft des aktiven Layers auf den angegebenen Wert.

SHOW/K/N

Zeigt den Layer mit der angegebenen Nummer.

HIDE/K/N

Versteckt den Layer mit der angegebenen Nummer.

NAME/K

Legt einen neuen Namen für den aktiven Layer fest.

1.17 CROPPIC

CROPPIC

Beschreibung

Schneidet alle außerhalb des angegebenen Bereichs liegenden Bildteile ab.

Parameter-Schablone

X1/A/N, Y1/A/N, X2/A/N, Y2/A/N

Parameter

X1/N/A

X-Koordinate der linken oberen Ecke des auszuschneidenden Bereiches.

Y1/N/A

Y-Koordinate der linken oberen Ecke des auszuschneidenden Bereiches.

X2/N/A

X-Koordinate der rechten unteren Ecke des auszuschneidenden Bereiches.

Y2/N/A

Y-Koordinate der rechten unteren Ecke des auszuschneidenden Bereiches.

Siehe auch...

SCALEPIC

1.18 SCALEPIC

SCALEPIC

Beschreibung

Skaliert das aktive Bild wahlweise auf eine bestimmte Größe oder um einen bestimmten Prozentsatz.

Parameter-Schablone

NEWWIDTH/A/N, NEWHEIGHT/A/N, PERCENT/S

Parameter

NEWWIDTH/A/N

Legt die neue Breite des Bildes in Pixeln fest.

NEWHEIGHT/A/N

Legt die neue Höhe des Bildes in Pixeln fest.

PERCENT/S

Wird zusätzlich dieser Parameter gesetzt, werden die Werte für NEWWIDTH und NEWHEIGHT nicht als absolute Angaben in Pixeln, sondern als Prozent-Angaben interpretiert.

Beispiele

```
"SCALEPIC NEWWDITH 150 NEWHEIGHT 80"
```

Skaliert das aktuelle Bild auf eine absolute Größe von 150x80 Pixeln.

```
"SCALEPIC NEWWIDTH 50 NEWHEIGHT 50 PERCENT"
```

Skaliert das aktuelle Bild auf halbe Größe in X- und Y-Richtung.

Siehe auch...

CROPPIC

,

SCALECANVAS

1.19 SCALECANVAS

SCALECANVAS

Beschreibung

Skaliert die Arbeitsfläche wahlweise auf eine bestimmte Größe, oder um einen bestimmten Prozentsatz.

Parameter-Schablone

NEWWDITH/A/N, NEWHEIGHT/A/N, PERCENT/S, XOFF/K/N, YOFF/K/N, RELRIGHT/S, RELBOTTOM/S

Parameter

NEWWIDTH/A/N

Legt die neue Breite der Arbeitsfläche in Pixeln fest.

NEWHEIGHT/A/N

Legt die neue Höhe der Arbeitsfläche in Pixeln fest.

PERCENT/S

Weist ArtEffect an, die Werte für NEWWIDTH und NEWHEIGHT nicht als absolute Pixelangaben, sondern als Prozentangaben zu interpretieren.

XOFF/K/N

gibt an, wieviele Pixel vom linken Rand des Fensters das Bild entfernt platziert werden soll.

YOFF/K/N

gibt an, wieviele Pixel vom oberen Rand des Fensters das Bild entfernt platziert werden soll.

RELRIGHT/S

Weist ArtEffect an, den Wert für XOFF als Abstand vom rechten Fensterrand zu interpretieren.

RELBOTTOM/S

Weist ArtEffect an, den Wert für YOFF als Abstand vom unteren Fensterrand zu interpretieren.

Siehe auch...

SCALEPIC

1.20 UNDO

UNDO

Beschreibung

Dieser Befehl hat den selben Effekt wie einmaliges klicken auf das Undo-Icon.

Parameter-Schablone

keine

Siehe auch...

REDO

1.21 REDO

REDO

Beschreibung

Dieser Befehl hat den selben Effekt wie einmaliges Klicken auf das Redo-Icon.

Parameter-Schablone

keine

Siehe auch...

UNDO

1.22 ERASEPIC

ERASEPIC

Beschreibung

Füllt den aktuellen Layer transparent bzw. füllt das aktuelle Bild mit der Hintergrundfarbe, wenn keine Layers benutzt werden.

Parameter-Schablone

keine

1.23 CLOSEPIC

CLOSEPIC

Beschreibung

Schließt wahlweise das aktuelle Projekt bzw. alle Projekte.

Parameter-Schablone

FORCE/S, ALL/S

Parameter

FORCE/S

Das Projekt wird ohne Sicherheitsabfrage geschlossen.

ALL/S

Schließt nicht das aktuelle, sondern alle Projekte.

1.24 STENCIL

STENCIL

Beschreibung

Ermöglicht vielfältige Manipulationen der Maske.

Parameter-Schablone

LOAD/K, LOADPAPER=LPAPER/K, SAVE/K, ALL/S, NONE/S, INVERT/S, FEATHER/K/N,
BORDER/K/N, GROW/K/N, SHRINK/K/N, RIP/K/N

Parameter

LOAD/K

Datei- und Pfadname für eine zu ladende Maske

LOADPAPER=LPAPER/K

Datei- und Pfadname für eine zu ladende Papiersorte

SAVE/K

Datei- und Pfadname unter dem die aktuelle Maske gespeichert werden soll.

ALL/S

Das gesamte Projekt wird maskiert.

NONE/S

Das gesamte Projekt wird demaskiert.

INVERT/S

Invertiert die Maske.

FEATHER/K/N

Glättet den Rand der Maske, wobei die angegebene Anzahl Pixel vom Rand
aus einbezogen wird.

BORDER/K/N

Versieht die Maske mit einem Rand in der angegebenen Größe - nur diese
Rand ist danach die Maske.

GROW/K/N

Vergrößert die Maske um die angegebene Anzahl Pixel in jede Richtung.

SHRINK/K/N

Verkleinert die Maske um die angegebene Anzahl Pixel in jede Richtung.

RIP/K/N

Steht für "Remove Isolated Pixels". Es werden Störungen aus der Maske
entfernt - genau, als ob der entsprechende Menüpunkt aufgerufen wurde.

1.25 GET

GET

Beschreibung

Liefert die Breite und Höhe des aktuellen Bildes oder Pinsels zurück.

Parameter-Schablone

VAR/K, STEM/K, PICTUREINFO=PI/S, BRUSHINFO=BI/S

Rückgabe-Schablone

WIDTH/N, HEIGHT/N

Parameter

VAR/K

Name der Variablen, in der Breite und Höhe des Bildes/Pinsels durch ein Leerzeichen getrennt abgelegt werden.

STEM/K

Name der Stammvariablen, in deren WIDTH-Ausdehnung die Breite und in deren HEIGHT-Ausdehnung die Höhe des Bildes/Pinsels abgelegt werden.

PICTUREINFO=PI/S

Es wird die Höhe und Breite des aktiven Bildes zurückgegeben.

BRUSHINFO=BI/S

Es wird die Höhe und Breite des aktiven Pinsels zurückgegeben.

Rückgabewerte

Wurde VAR angegeben, befinden sich darin (in dieser Reihenfolge) die Breite und Höhe des Bildes/Pinsels durch ein Leerzeichen getrennt.

Wurde STEM angegeben, so befindet sich die Breite in der WIDTH-Ausdehnung und die Höhe in der HEIGHT-Ausdehnung der Variablen, also z.B. bei STEM bild. in bild.WIDTH und bild.HEIGHT.

Wurden weder VAR noch STEM angegeben, so finden sich Höhe und Breite in der Variablen RESULT.

1.26 CHANGEBRUSH

CHANGEBRUSH**Beschreibung**

Erlaubt vielfältige Modifikationen am aktuellen Pinsel (Brush).

Parameter-Schablone

FLIPHORIZONTAL=FH/S, FLIPVERTICAL=FV/S, ROTATE=ROT/K/N, SCALEWIDTH=SW/K/N, SCALEHEIGHT=SH/K/N, PERCENT=P/S, TRIM/S, OUTLINE/S, FEATHER/K/N, HANDLE/K

Parameter

FLIPHORIZONTAL=FH/S

Spiegelt den Pinsel um seine X-Achse.

FLIPVERTICAL=FV/S

Spiegelt den Pinsel um seine Y-Achse.

ROTATE=ROT/K/N

Rotiert den Pinsel um den angegebenen Winkel - positive Werte bedeuten eine Drehung im Uhrzeigersinn, negative eine im Gegenzeigersinn.

SCALEWIDTH=SW/K/N

Legt die neue Breite (in Pixeln) fest, auf die der Pinsel skaliert werden soll.

SCALEHEIGHT=SH/K/N

Legt die neue Höhe (in Pixeln) fest, auf die der Pinsel skaliert werden soll.

PERCENT=P/S

Wird dieser Parameter angegeben, so werden die für SCALEWIDTH und SCALEHEIGHT gegebenen Werte nicht als Absolutangaben sondern als Prozentzahlen interpretiert.

TRIM/S

Dieser Parameter hat den selben Effekt wie das Aufrufen des Menüpunktes Pinsel/Kante/Trimmen.

OUTLINE/S

Dieser Parameter hat den selben Effekt wie das Aufrufen des Menüpunktes Pinsel/Kante/Umranden.

FEATHER/K/N

Dieser Parameter hat den selben Effekt wie das Aufrufen des Menüpunktes Pinsel/Kante/Glätten, nur daß Sie hier direkt einen Zahlenwert übergeben müssen, den Sie sonst mit dem Regler einstellen müßten.

HANDLE/K

Mit diesem Parameter läßt sich der "Griffpunkt" für den Pinsel festlegen. Gültige Werte sind: TOPLEFT, TOPRIGHT, BOTTOMLEFT, BOTTOMRIGH und CENTER (Also: "links oben", "rechts oben", "links unten", "rechts unten", "mitte")

Siehe auch...

```
BRUSHATTR
,
CREATEBRUSH
```

1.27 POLYGON

```
POLYGON
```

Beschreibung

Malt ein Polygon.

Parameter-Schablone

```
GRADIENT/K, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, STRENGTH=STR/K, POINTARRAY/A/F
```

Parameter

GRADIENT/K

Das Polygon wird mit einem Farbverlauf gefüllt - die genaue Beschreibung Unterparameter finden Sie hier

.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem das Polygon erstellt werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest - hier

finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

POINTARRAY/A/F

eine Liste von Koordinatenpaaren, die die Punkte des Polygons angeben -
trennen Sie einfach die Werte mit Leerzeichen und achten Sie darauf, daß
Sie immer eine gerade Anzahl verwenden.

Beispiel

```
POLYGON PT AIRBRUSH MODE COLOR STR 75 POINTARRAY 0 0 0 90 120 90
```

Malt ein rechtwinkliges Dreieck mit dem Airbrush in der aktuellen
Vordergrundfarbe und einer Deckkraft von 75.

1.28 LINE

LINE

Beschreibung

Malt eine gerade Linie.

Parameter-Schablone

X1/N/A, Y1/N/A, X2/N/A, Y2/N/A, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, STRENGTH=STR/K/N

Parameter

X1/N/A

Die X-Koordinate für den Anfang der Linie.

Y1/N/A

Die Y-Koordinate für den Anfang der Linie.

X2/N/A

Die X-Koordinate für das Ende der Linie.

Y2/N/A

Die Y-Koordinate für das Ende der Linie.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem die Linie erstellt
werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie
hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest -
hier
finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

1.29 PLOT

PLOT

Beschreibung

Malt einen "Punkt". Das bedeutet, daß der aktuelle Pinsel einmal an der vorgegebenen Stelle auf das Papier gesetzt wird.

Parameter-Schablone

X1/N/A, Y1/N/A, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, STRENGTH=STR/K/N

Parameter

X1/N/A

Die X-Koordinate des Punktes.

Y1/N/A

Die Y-Koordinate des Punktes.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem der Punkt gemalt werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest -
hier
finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

1.30 CURVE

CURVE

Beschreibung

Malt eine Kurve durch drei vorgegeben Punkte.

Parameter-Schablone

X1/N/A, Y1/N/A, X2/N/A, Y2/N/A, X3/N/A, Y3/N/A, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, ↔
STRENGTH=STR/K/N

Parameter

X1/N/A

Die X-Koordinate für den Anfang der Kurve.

Y1/N/A

Die Y-Koordinate für den Anfang der Kurve.

X2/N/A

Die X-Koordinate für den mittleren Punkt, durch den die Kurve laufen soll.

Y2/N/A

Die Y-Koordinate für den mittleren Punkt, durch den die Kurve laufen soll.

X3/N/A

Die X-Koordinate für das Ende der Kurve.

Y3/N/A

Die Y-Koordinate für das Ende der Kurve.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem die Kurve erstellt werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest - hier finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

1.31 ELLIPSE

ELLIPSE

Beschreibung

Malt eine Ellipse.

Parameter-Schablone

MX/N/A, MY/N/A, RX/N/A, RY/N/A, GRADIENT/K, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, STRENGTH=STR/K/N

Parameter

MX/N/A

Die X-Koordinate für den Mittelpunkt der Ellipse.

MY/N/A

Die Y-Koordinate für den Mittelpunkt der Ellipse.

RX/N/A

Der gewünschte Radius der Ellipse in X-Richtung.

RY/N/A

Der gewünschte Radius der Ellipse in Y-Richtung.

GRADIENT/K

Die Ellipse wird mit einem Farbverlauf gefüllt - die genaue Beschreibung Unterparameter finden Sie hier

.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem die Ellipse erstellt werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest -
hier
finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

1.32 CIRCLE

CIRCLE

Beschreibung

Malt einen Kreis.

Parameter-Schablone

MX/N/A, MY/N/A, R/N/A, GRADIENT/K, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, STRENGTH=STR/K/N

Parameter

MX/N/A

Die X-Koordinate für den Mittelpunkt des Kreises.

MY/N/A

Die Y-Koordinate für den Mittelpunkt des Kreises.

R/N/A

Der gewünschte Radius des Kreises.

GRADIENT/K

Der Kreis wird mit einem Farbverlauf gefüllt - die genaue Beschreibung Unterparameter finden Sie hier

.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem der Kreis erstellt werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest -
hier
finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

1.33 RECTANGLE

RECTANGLE

Beschreibung

Mal ein Rechteck.

Parameter-Schablone

X1/N/A, Y1/N/A, X2/N/A, Y2/N/A, GRADIENT/K, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, STRENGTH= ←
STR/K/N

Parameter

X1/N/A

Die X-Koordinate für die linke obere Ecke des Rechtecks.

Y1/N/A

Die Y-Koordinate für die linke obere Ecke des Rechtecks.

X2/N/A

Die X-Koordinate für die rechte untere Ecke des Rechtecks.

Y2/N/A

Die Y-Koordinate für die rechte untere Ecke des Rechtecks.

GRADIENT/K

Das Rechteck wird mit einem Farbverlauf gefüllt - die genaue Beschreibung
Unterparameter finden Sie

hier

.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem das Rechteck erstellt
werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie

hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest -

hier

finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

1.34 FLOOD

FLOOD

Beschreibung

Füllt einen angegebenen Bereich, als ob Sie ihn mit dem Füllwerkzeug
angeklickt hätten.

Parameter-Schablone

X/N/A, Y/N/A, GRADIENT/K, PAINTTOOL=PT/K, MODE/K, STRENGTH=STR/K/N

Parameter

X/N/A

X-Koordinate im zu füllenden Bereich.

Y/N/A

Y-Koordinate im zu füllenden Bereich.

GRADIENT/K

Der Bereich wird mit einem Farbverlauf gefüllt - die genaue Beschreibung
Unterparameter finden Sie

hier

.

PAINTTOOL=PT/K

legt das gewünschte Zeichenwerkzeug fest, mit dem das Bereich gefüllt
werden soll. Eine Liste aller Werkzeuge finden Sie

hier

.

MODE/K

legt den gewünschten Malmodus fest -

hier

finden Sie eine Liste.

STRENGTH=STR/K

legt die gewünschte Deckkraft fest. (0...100)

1.35 PICKCOLOR

PICKCOLOR

Beschreibung

Stellt den Farbwert eines Bildpunktes fest und speichert diesen.

Parameter-Schablone

VAR/K, STEM/K, X/N/A, Y/N/A

Rückgabe-Schablone

R/N, G/N, B/N

Parameter

VAR/K

Name einer Variablen, in der die RGB-Anteile durch Leerzeichen getrennt
abgelegt werden.

STEM/K

Name einer Stammvariablen in deren Ausdehnung die RGB-Anteile der
gefundenen Farbe abgelegt werden sollen. In den Ausdehnungen r, g, und b
finden sie dann die Anteile von rot, grün und blau an der Farbe des
gewählten Bildpunktes.

X/N/A

X-Koordinate des Punktes, dessen Farbe festgestellt wird.

Y/N/A

Y-Koordinate des Punktes, dessen Farbe festgestellt wird.

Rückgabewerte

R/N

Der Rotanteil der Farbe des Bildpunktes.

G/N

Der Grünanteil der Farbe des Bildpunktes.

B/N

Der Blauanteil der Farbe des Bildpunktes.

1.36 TEXT

TEXT

Beschreibung

Schreibt einen Text mit dem gewünschten Zeichensatz an eine frei wählbare Position im Projekt.

Parameter-Schablone

X/N/A, Y/N/A, FONT/K, SIZE/N/K, PLAIN/K, BOLD/S, ITALIC/S, UNDERLINE/S, NOBOLD ↔
/S,
NOITALIC/S, NOUNDERLINE, MODE/K, STRENGTH=STR/K/N, TEXT/K/F

Parameter

X/N/A

X-Koordinate der oberen linken Ecke des Textes.

Y/N/A

Y-Koordinate der oberen linken Ecke des Textes.

FONT/K

Name des gewünschten Zeichensatzes.

SIZE/N/K

Größe des Textes in Punkten.

PLAIN/K

Der Text wird ohne Attribute dargestellt.

BOLD/S

Der Text wird fett dargestellt.

ITALIC/S

Der Text wird kursiv dargestellt.

UNDERLINE/S

Der Text wird unterstrichen dargestellt.

NOBOLD/S

Der Text wird explizit nicht fett dargestellt.

NOITALIC/S

Der Text wird explizit nicht kursiv dargestellt.

NOUNDERLINE/S

Der Text wird explizit nicht unterstrichen dargestellt.

MODE/K

Gibt den gewünschten Modus an, mit dem der Text auf das Bild gebracht werden soll - eine genaue Auflistung finden Sie hier

.

STRENGTH

Die Deckkraft, mit der der Text aufgebracht werden soll.

TEXT/K/F

Der eigentliche Text.

Hinweis

Die Parameter NOBOLD, NOITALIC und NOUNDERLINE brauchen Sie, wenn Sie im Text-Voreinsteller den Text auf fett, kursiv oder unterstrichen gesetzt haben, und ihren per ARexx eingefügten Text in Normalschrift wünschen.

1.37 DOMETHOD

DOMETHOD

Beschreibung

Ruft ein Plugin auf und führt es auf Wunsch aus.

Parameter-Schablone

PLUGIN/A, POPUP/S, ADJUST/S, NOEXEC/S, QUIT/S, COMMANDLINE/F

Parameter

PLUGIN/A

Der Name des Plugins. Eine vollständige Liste können Sie mittels
HELP
erhalten.

POPUP/S

Ist dieser Schalter gesetzt, wird die Oberfläche des Plugins geöffnet. Zusätzlich hat POPUP noch den selben Effekt wie ADJUST.

ADJUST/S

Ist ADJUST gesetzt, werden die getroffenen Einstellungen so gespeichert, als ob Sie diese auf der grafischen Oberfläche vorgenommen wurden, sonst werden diese nur für diesen Aufruf des Plugins verwendet.

NOEXEC/S

Der Effekt des Plugins wird nicht ausgeführt.

QUIT/S

Das Plugin wird beendet.

COMMANDLINE/F

Die Parameter, die Sie an das Plugin übergeben wollen - mittels

HELP

können Sie sich alle Parameter anzeigen lassen, die ein ↔
bestimmtes

Plugin unterstützt.

Bitte beachten Sie, daß nicht alle Plugins die Angabe von Parametern
unterstützen.

1.38 LOADPIC

LOADPIC

Beschreibung

Öffnet ein Bild.

Parameter-Schablone

NAME/A, POPUP/S

Parameter

NAME/A

Name und Pfad des zu ladenden Bildes.

POPUP/S

Ist dieser Schalter gesetzt, so wird die Oberfläche des für das Laden
zuständigen Plugins geöffnet.

Siehe auch...

LOADBRUSH

1.39 LOADBRUSH

LOADBRUSH

Beschreibung

Lädt einen Pinsel.

Parameter-Schablone

NAME/A, POPUP/S

Parameter

NAME/A

Name und Pfad des zu ladenden Pinsels.

POPUP/S

Ist dieser Schalter gesetzt, so wird die Oberfläche des für das Laden
zuständigen Plugins geöffnet.

Siehe auch...

LOADPIC

1.40 SAVEPIC

SAVEPIC

Beschreibung

Speichert ein Bild mittels des gewünschten Plugins, d.h. im gewünschten Format.

Parameter-Schablone

NAME/A, PLUGIN/K/A, POPUP/S, ADJUST/S, FLATTEN=F/S, NOFLATTEN=NF/S,
INCLUDEALPHA=IA/S, EXCLUDEALPHA=EA/S, COMMANDLINE/K/F

Parameter

NAME/A

Der gewünschte Name für das Bild.

PLUGIN/K/A

Der Name des Plugins, das Sie zum Speichern verwenden wollen (sprich: das gewünschte Datenformat) – hier machen natürlich nur die Plugins Sinn, die tatsächlich ein Bild speichern können. Eine komplette Übersicht über alle Plugins können Sie mittels des

HELP

-Befehls

anfordern.

POPUP/S

Öffnet das Optionsfenster für das benutzte Plugin, POPUP impliziert ADJUST ↔

.

ADJUST/S

Ist ADJUST gesetzt, werden die getroffenen Einstellungen so gespeichert, als ob Sie diese auf der grafischen Oberfläche vorgenommen wurden, sonst werden diese nur für diesen Aufruf des Plugins verwendet.

FLATTEN=F/S

Veranlaßt ArtEffect, die Layers des Bildes einzuebnen.

NOFLATTEN=NF/S

Weist ArtEffect explizit an, die Layers nicht einzuebnen.

INCLUDEALPHA=IA/S

Veranlaßt ArtEffect, einen evtl. vorhandenen Alpha-Kanal mitzuspeichern.

EXCLUDEALPHA=EA/S

Weist ArtEffect explizit an, einen evtl. vorhandenen Alpha-Kanal nicht mitzuspeichern.

COMMANDLINE/K/F

Weitere Parameter für das benutzte Plugin – die verfügbaren Parameter eines Plugins können Sie sich mit dem

HELP

-Befehl anzeigen lassen.

Siehe auch...

SAVEBRUSH

1.41 SAVEBRUSH

SAVEBRUSH

Beschreibung

Speichert einen Bitmap-Pinsel im gewünschten Format.

Parameter-Schablone

NAME/A, PLUGIN/K/A, ADJUST/S, COMMANDLINE/K/F

Parameter

NAME/A

Der gewünschte Name für den Pinsel.

PLUGIN/K/A

Der Name des Plugins, das Sie zum Speichern verwenden wollen (sprich: das gewünschte Datenformat) – hier machen natürlich nur die Plugins Sinn, die tatsächlich einen Pinsel speichern können. Eine komplette Übersicht über alle Plugins können Sie mittels des

HELP

-Befehls

anfordern.

ADJUST/S

Ist ADJUST gesetzt, werden die getroffenen Einstellungen so gespeichert, als ob Sie diese auf der grafischen Oberfläche vorgenommen wurden, sonst werden diese nur für diesen Aufruf des Plugins verwendet.

COMMANDLINE/K/F

Weitere Parameter für das benutzte Plugin – die verfügbaren Parameter eines Plugins können Sie sich mit dem

HELP

-Befehl anzeigen lassen.

Siehe auch...

SAVEPIC

1.42 HELP

HELP

Beschreibung

Gibt nach Wahl eine Liste aller Befehle oder Plugins aus bzw. genaue Parameterschablonen für einzelne Befehle/Plugins.

Parameter-Schablone

VAR/K, STEM/K, COMMAND/F, PLUGINLIST=PS/S, PLUGIN/K/F, PROMPT/S

Rückgabe-Schablone

COMMANDDESC, COMMANDLIST/M

Parameter

VAR/K

Der Name der Variablen, in der die Befehls- oder Pluginbeschreibung abgelegt wird. Rufen Sie HELP ohne weitere Parameter oder mit dem PLUGINLIST-Parameter auf, werden in der Variablen alle Befehls- bzw. alle Pluginnamen durch Leerzeichen getrennt abgelegt.

STEM/K

Der Name einer Stammvariablen, in deren Ausdehnung COMMANDDESC die Parameter-Schablone des Befehls oder Plugins abgelegt wird (wenn der COMMAND oder PLUGIN Parameter angegeben wurde), bzw. in deren Ausdehnung COMMANDLIST die Namen aller Befehle/Plugins abgelegt werden (wenn HELP ohne weitere Parameter oder mit PLUGINLIST aufgerufen wurde).

COMMAND/F

Der Name des Befehls, dessen Parameter Sie aufgelistet haben wollen.

PLUGINLIST=PS/S

In die mittels STEM spezifizierte Variable wird eine Liste aller Plugins geschrieben.

PLUGIN/K/F

Name des Plugins, dessen Parameter Sie aufgelistet haben wollen.

PROMPT/S

ArtEffect öffnet einen Requester, in dem die Syntax des gewählten Befehls ausgegeben wird.

Rückgabewerte

COMMANDDESC

enthält eine Auflistung aller vom Befehle/Plugin akzeptierten Parameter, in der gleichen Form, wie Sie in dieser Anleitung unter "Parameter-Schablone" aufgeführt sind.

COMMANDLIST/M

ist eine Stammvariable, mit dem Namen commandlist., deren Länge in der Ausdehnung commandlist.count zu finden ist. In den Ausdehnungen commandlist.0 bis commandlist.count-1 stehen alle Befehle bzw. Pluginnamen.

Beispiele:

```
help STEM me.

do i=0 to me.commandlist.count-1
  help command me.commandlist.i
  say "Command" i+1 || ": " || result
end

/* Liste der Plugins anfordern*/
help STEM me. pluginlist

do i=0 to me.commandlist.count-1
  say "PlugIn " i+1 || ": " || me.commandlist.i
end
```

Fordert eine Liste aller Befehle und Plugins an und gibt diese samt ihrer Nummern aus.

HELP PROMPT PLUGIN ANTIQUE

Gibt in einem Requester die Optionen aus, die das "Antik"-Plugin per ARexx akzeptiert.

1.43 VERSION

VERSION

Beschreibung

Liefert die Versionsnummer von ArteEffect zurück.

Parameter-Schablone

VAR/K, STEM/K, PROMPT/S

Rückgabe-Schablone

VERSION

Parameter

VAR/K

Name einer Variablen, in der die Versionsnummer abgelegt wird.

STEM/K

Name einer Stammvariablen, in deren Ausdehnung "VERSION" die Versionsnummer gespeichert werden soll. ↔

PROMPT/S

Die Versionsnummer wird in einem Requester angezeigt.

Rückgabewerte

VERSION

Die Versionsnummer des Programms.

Beispiele

VERSION PROMPT

Gibt die Versionsnummer des Programms in einem Requester aus.

VERSION STEM arteffect.

Die Versionsnummer ist dann in arteffect.VERSION zu finden.

1.44 GRADIENT

Fülloptionen

In jedem Befehl, der GRADIENT als Parameter gestattet, muß auf GRADIENT noch eine Parameterliste folgen, die diese Form hat:

(linear|radial), (rgb|hsb|alpha), steps, roughness: (x1, x2, y1, y2|mx, my, r)

Dabei steht:

linear für einen linearen Farbverlauf

radial für einen Kreisförmigen Farbverlauf

rgb für einen Verlauf nach RGB-Farbmodell

hsb für einen Verlauf nach HSV-Farbmodell

alpha für einen Maskenverlauf

steps gibt die Anzahl der Verlaufsschritte an

roughness gibt die Rauheit des Verlaufes an

x1,y1,x2,y2 für die Anfangs- und Endkoordinaten der Verlaufsgeraden
(bei linearen Verläufen).

Vor Erreichen der x1,y1-Koordinaten wird ausschließlich die erste Farbe des Verlaufes verwendet, nach Erreichen der x2,y2-Koordinate nur die letzte.

mx,my für X- und Y-Koordinate des Kreismittelpunkts sowie r für den Radius des Verlaufskreises. Außerhalb dieses Radius wird in nur die letzte Farbe des Verlaufes verwendet.

Die genau erzielbaren Effekte sind nicht so ohne weiteres zu beschreiben, experimentieren Sie daher ruhig erst einmal, in dem Sie von Hand verschieden Verläufe mit unterschiedlichen Geraden und Kreisen verwenden, bis Sie ungefähr wissen, welche Effekte Sie von welchen Werten zu erwarten haben.

Der verwendete Farbbereich ist der, den Sie zuvor mittels

PALETTE

oder per Hand

im Farbeinsteller definiert haben.

Die Parameter entsprechend denen, die Ihnen auch der Werkzeugeinsteller zur Verfügung stellt, wenn Sie "Farbverlauf" als Malmodus gewählt haben – Sie können also auch nochmal einen Blick ins Handbuch werfen, wenn Sie sich über die Wirkungsweise nicht ganz im klaren sind.

1.45 PAINTTOOL

Liste der Malwerkzeuge

In jedem Befehl, der PAINTTOOL als Parameter gestattet, sind dafür die folgenden Werte zulässig:

PENCIL - Bleistift

PEN - Stift

BRUSH - Pinsel

AIRBRUSH	- Sprühpistole
SMDUGE	- Verschmieren
ERASER	- Radierer
CUT	- Ausschneiden
FILL	- Füllen

Die genaue Funktion der einzelnen Werkzeuge ist in Ihrem ArtEffect-Handbuch beschrieben.

1.46 Liste aller Malmodi

Liste der Malmodi

In jedem Befehl, der MODE als Parameter gestattet, sind dafür die folgenden Werte zulässig:

MATTE	- Pinselfarbe
COLOR	- Vordergrundfarbe
IMPRESSIONIST	- Impressionist
MULTIPLY	- Multiplizieren
SCREEN	-
DIFFERENCE	- Differenz
LIGHTEN	- Aufhellen
DARKEN	- Abdunkeln
HUE	- Farbton
SATURATION	- Sättigung
HUESAT	- Farbton&Sättigung
LUMINANCE	- Luminanz
SMOOTH	- Glätten
BLUR	- Unschärfe
SHARPEN1	- Schärfen1
SHARPEN2	- Schärfen2
STENCIL	- Maskieren

Die genaue Wirkungsweise dieser Modi ist in Ihrem ArtEffect-Handbuch beschrieben - ebenso, welche Modi nicht für bestimmte Werkzeuge verfügbar sind.

1.47 Alphabetischer Index

Index

BRUSHATTR

Ändert die Einstellungen für den akt. Pinsel

CHANGEBRUSH

manipulieren des akt. Pinsels

CIRCLE

Malt einen Kreis

CLOSEPIC

Schließt das aktuelle Projekt

CLOSEWINDOW

Schließt ein Fenster von ArtEffect

CREATEBRUSH

Erzeugt einen neuen Pinsel

CROPPIC

Beschneidet ein Bildes

CURVE

Malt eine Kurve

DOMETHOD

Führt ein Plugin aus

ELLIPSE

Malt eine Ellipse

ERASEPIC

Löscht den aktuellen Layer

FLOOD

Füllt eine Fläche

GRADIENT

Verlaufsoptionen

HELP

Gibt Hilfe über Befehle/Plugins aus

LAYER

div. Operationen auf Ebenen

LINE

Malt eine Linie

LOADBRUSH
Lädt einen Bitmap-Pinsel

LOADPIC
Lädt ein Bild

LOCKGUI
Sperrt die graphische Oberfläche

MODE
Verfügbare Zeichenmodi

NEW
Erzeugt ein neues Projekt

OPENWINDOW
Öffnet ein Fenster von ArtEffect

PAINTTOOL
Werkzeugoptionen

PALETTE
Definiert einen Farbbereich für Verläufe

PICKCOLOR
Gibt den Farbwert eines Pixels zurück

PLOT
Setzt einen "Punkt"

POLYGON
Malt ein Vieleck

RECTANGLE
Malt ein Rechteck

REDO
Stellt den letzten Undo-Schritt wieder her

REQUESTFILE
Öffnet einen Dateirequester

REQUESTNOTIFY
Öffnet einen Mitteilungsrequester

REQUESTNUMBER
Öffnet einen Zahleneingaberequester

REQUESTRESPONSE
Öffnet einen Auswahlrequester

REQUESTSTRING
Öffnet einen Zeichenkettenrequester

SAVEBRUSH
Speichert einen Bitmap-Pinsel

SAVEPIC
Speichert ein Bild

SCALECANVAS
Skaliert die Arbeitsfläche

SCALEPIC
Skaliert ein Bildes

SETCOLOR
Setzt die Vorder-/Hintergrundfarbe neu

STENCIL
div. Maskenoperationen

TEXT
Schreibt einen Text in das Bild

UNDO
Nimmt den letzten Schritt zurück

UNLOCKGUI
Gibt die Oberfläche wieder frei

VERSION
Liefert Informationen zur akt. Programmversion
