



Pict2 Converter
© 1990-96 Vincent Hémeury

Logiciel freeware

Remerciements à Paul Lafonta et Jean Wastiaux

Je remercie Deckard de m'avoir incité à extraire applications et exemples de mes disques durs...

Je vous invite à visiter son remarquable site, un peu plus focalisé sur l'Apple][et les systèmes de protection. <http://boutillon.free.fr/>

Dans ce domaine, l'autre site à ne pas manquer : <http://www.hackzapple.com/INDEX0.HTM>

Pour le IIGS, trois sites français très intéressants :

<http://www.brutal-deluxe.fr/>

<http://www.apple-iigs.info/home.htm>

<http://www.freetoolsassociation.com/>

Important: Video Overlay Card & RamFAST

Si vous pouvez utiliser ces deux cartes ensemble, il y a quelquefois des problèmes d'affichage impliquant le mode 80 colonnes (le problème survient lorsqu'on se trouve en mode texte et qu'on sollicite beaucoup la RamFast), l'écran connecté à la Video Overlay Card n'est plus mis à jour, le système semble bloqué. Si vous possédez deux moniteurs dont l'un sera connecté à la vidéo de la carte-mère, vous ne verrez pas le problème (sur l'écran connecté à la carte-mère).

Le "gel" de la Video Overlay Card peut se poursuivre plusieurs minutes après avoir éteint puis rallumé la machine. Pour remédier à cette situation, vous pouvez éteindre la machine, rallumer tout en pressant PommeOuverte-Control-Esc et dès que le Control Panel apparaît, vous lancez l'autotest (PommeOuverte-Option-Control-Reset).

Cette solution n'est pas très satisfaisante mais elle vous évite de longs moments d'attente. À tout prendre, mieux vaut une SCSI DMA Apple avec une Video Overlay Card.

Les pages qui suivent ne sont pas à proprement parler une « documentation », ce sont plutôt des notes de versions, il faudrait en fait revoir complètement le sujet sous l'angle de la création et de l'incrustation d'images stéréoscopiques, de la théorie à la pratique en montrant comment Pict2 permet de créer ou d'afficher de telles images. Ainsi, les fenêtres de contrôle, de prime abord mystérieuses, le seraient un peu moins.

Mais ce serait un important travail pour un public certes éminent mais restreint...

Orvault, décembre 2008

PRÉSENTATION

Pict 2 Converter est un utilitaire graphique qui permet de visualiser des images Apple IIGS plein écran ou 3200 couleurs ainsi que des animations.

Cette nouvelle version permet de créer des animations à partir d'images plein écran (pour l'instant) et contient la β -version de Quicker-Time, un module qui permet d'ajouter des sons, des commandes QuickDraw, des commandes de contrôle de CD-ROM, de VideoDisc à une animation de type PaintWorks.

Il permet en utilisant l'accessoire «Pict2.Controller» non seulement d'afficher ces images et ces animations à partir de n'importe quelle application utilisant le Window Manager mais aussi de réaliser des copies d'écrans à partir de ces applications (il faut que Pict2 Converter ait déjà chargé une image pour pouvoir réaliser une copie d'écran avec Pict2 Controller).

Le logiciel se distingue par l'exceptionnelle rapidité des animations et par l'accès à la stéréoscopie; il peut extraire une, plusieurs ou toutes les images d'une animation pour en permettre la retouche.

Pict2 peut manipuler des «*Shapes*» pour composer des images multi-palettes ou agrémenter l'affichage d'un document ou d'une animation.

Compatible avec le «glisser/déposer» de MultiSwitch sous Finder, il permet d'afficher plusieurs documents les uns à la suite des autres, quel que soit leur type (images APF, 3200, animations...).

Pict2 Converter gère la Video Overlay Card (double buffers vidéo, mode entrelacé, images 400 lignes, signaux de sorties, contrôle du bus graphique).

La conversion d'une image au format PCX fonctionne, elle est très rapide mais génère une image au format PCX version 5, dernière version du format donc pas toujours reconnue par les programmes DOS. PaintShop (ou PaintShop Pro) gère parfaitement ce format PCX sous Windows 3.1 ou Windows NT.

La conversion au format Targa 2.0, qui est bien adapté aux applications vidéo, est elle aussi disponible.

Il y a deux disquettes de données qui permettent d'avoir une idée de ce que Pict2 Converter peut faire, tant en création qu'en affichage.

~~Ces images et ses animations, proposées sous forme d'archives Shrink It auto-extractibles ne sont pas des domaines publics, à l'exception bien sûr des images que je n'ai pas créées.~~

~~Cela veut dire que ces disquettes ne peuvent être diffusées sans mon accord.~~

Ceci s'explique puisque certaines animations ne peuvent être jouées qu'avec Pict2 Converter à la fois les ressources sonores ou graphiques mais aussi l'animation elle-même puisque la compression peut être différente.

Il en va de même de certaines images. (Note en fin de documentation)

L'ARM, c'est dangereux !

Lors de mes pérégrinations sur le web dans les différents sites parlant de l'Apple II, je suis tombé sur un site japonais qui présentait un lien vers la page personnelle d'un ingénieur, Eric Anderson, qui travailla pour Apple de 1987 à 1996. Voici ce qu'il fit de septembre 1987 à novembre 1988 :

While at Apple, I worked on various Apple II programs, including the Apple II Video Overlay Card. I also worked on a project to replace the Apple II main processor with the ARM chip, which would emulate the Apple II instruction set. Unfortunately, this project was killed. The reason given was Apple could not afford to support yet another OS. At the time I did not believe this (but now, with the FlashPoint Technology experience, I do!). Another reason given by many was that it threatened the Mac - it would have had a higher performance than the Mac II at the time.

After that difficult experience of being "shot down" at the Cross-Functional Review Board - a very painful experience indeed, I moved on to DSP (Digital Signal Processing) work.

<http://www.2live4.com/eric-bio.asp>

La Video Overlay Card permettait des manipulations étonnantes, inaccessibles, plusieurs années après sa sortie, à des systèmes pourtant beaucoup plus coûteux. C'était une carte remarquable.

Je me souviens de cette époque, encombrée de rumeurs sur le prochain IIGS et sur la survie de la ligne Apple 2. Je crois qu'Apple a vraiment loupé le coche des consoles de jeu *next-gen*, de l'informatique embarquée et de l'informatique multimédia mobile (jusqu'à l'iPhone et l'iTouch ?) en se privant de tous les développements de cette gamme mais surtout de presque tous les développeurs.

Retour à Pict2...

Nouvelles options :

Filtrage numérique

Pict2 version 2.1 met à la disposition de ses utilisateurs des options de transformations des images par filtrage numérique. La plupart du temps, ce filtrage opère sur la couleur d'un groupe de pixels et non sur ce groupe de pixels comme c'est le cas pour Pict2.

La raison de ce choix est que le GS n'offre pas un nombre de couleurs suffisant pour ce type de manipulations (jusqu'à la disponibilité de cartes graphiques hautes-résolutions: Second Sight™, Turbo Rez™), que certains filtres n'ont pas besoin d'opérer sur des teintes et que ce principe est valable pour les dégradés de gris.

Le filtrage est déclenché par la sélection de l'un des filtres disponibles dans le menu «Couleurs», une montre apparaît pendant le déroulement des opérations qui peuvent prendre de 3 à 7 secondes sur un GS 7MHz, 8Ko de cache.

L'original n'est pas modifié mais Pict2 modifie ou crée une «page de garde» que l'on peut afficher soit en appuyant sur la touche "option" pendant la sélection du mode Plein Ecran soit en utilisant l'option «Permute Org/Cop» du pop-up menu «Effets Spéciaux» de la fenêtre principale.

Cette option permet d'appliquer rapidement plusieurs filtres à une même image.

Le filtre de détection de Contours vous demande si vous souhaitez «Écrêter» l'image originale. En fait, dans le cas où vous activerez cette option, les points les moins lumineux ne seront plus pris en compte dans le rendu final.

Une autre alerte apparaît parfois en fin de traitement pour vous demander s'il faut augmenter la luminosité de l'image filtrée. Cette augmentation est de l'ordre de 5 à 15% selon les filtres.

Le filtre Median produit parfois des zones noires au milieu de zones très lumineuse, ceci est la faute de l'approximation utilisée par l'algorithme pour l'accélérer de manière notable. Le filtre Median-HQ n'a pas ce défaut.

Sur certaines images, vous aurez intérêt à procéder à un passage en niveau de gris. Ce passage peut être fait en respectant l'intensité lumineuse de chaque couleur (option Niveaux de gris du menu Effets Spéciaux) ou en forçant l'utilisation d'un dégradé par l'appui de la touche "option" pendant la sélection de l'article «Niveaux de gris».

Pict2 v2.0 vous permet aussi d'afficher l'image en niveaux de rouge, de vert et de bleu, il suffit de sélectionner une des options du même nom dans le menu Couleurs. Pour retrouver l'intégralité de la palette de couleurs, sélectionnez à nouveau l'option Rouge, Vert ou Bleu.

Importation/Exportation de documents avec les programmes de dessin

Pict2 Controller 1.3 et versions plus récentes permettent de transférer le document principal du programme Pict2 Converter dans le buffer de travail des logiciels Platinum Paint, Deluxe Paint et PaintWorks Gold.

Il faut d'abord importer le document avant de pouvoir l'exporter. L'opération est très simple, il suffit d'afficher la fenêtre Pict2 Controller à partir du programme de dessin et de sélectionner l'option «Importe Image» (sous Platinum Paint, une fenêtre doit être ouverte). Ensuite, refermer l'accessoire et l'image doit apparaître.

Sous Deluxe Paint, si vous avez fixé la taille du document au format 320x400 et que le document de travail de Pict2 compte plus de 200 lignes, alors Pict2 transférera un document 400 lignes.

L'exportation opère sur le même principe, il suffit de sélectionner l'option «Exporte Image» de l'accessoire Pict2 Controller de le refermer. Encore une fois, il faut avoir procédé à une importation dans le programme avant de pouvoir exporter l'image.

Avec Deluxe Paint, si on a importé un document 400 lignes, les 400 lignes seront exportées, si on a importé 200 lignes alors que le document Pict2 actuellement en mémoire compte plus de 200 lignes, alors Pict2 vous demandera dans quelle partie du document Pict2 vous souhaitez envoyer le buffer de travail de Deluxe Paint.

Pict2 Converter permet d'exporter un écran Apple IIGS au format Targa 2.2. Si vous possédez une Video Overlay Card, vos réglages («Key Color», niveaux de transparence) seront préservés ainsi que la date et l'heure de création, le nom du programme et son numéro de version, le temps de conversion...

L'option de création d'une «Shape» ou forme réserve l'image en mémoire pour l'afficher en surimpression d'une autre image selon plusieurs modes de transfert et en disposant d'un masque si vous le désirez.

Une solution simple pour créer une forme consiste à sauver votre portion d'image sous forme de pinceaux Deluxe Paint 2.0, format reconnu par Pict2 Converter.

Sous Pict2, l'option «Création d'une Shape» transforme l'image de la fenêtre Pict2 en une forme.

Le menu «Options» compte de nouveaux articles:

«Fixe Résolution» permet d'afficher l'image en fond d'écran sur le bureau et changer la palette et les SCBs de ce même bureau pour leur donner la valeur de l'image. Ainsi, une image 320*200 provoque un changement de résolution du bureau. Une nouvelle sélection de cet article rétablit le mode 640 et la palette du *Window Manager* mais l'image reste visible sur le fond ainsi que dans la fenêtre, mais avec la palette système.

Vous choisissez la partie de l'image que vous désirez visualiser si cette image compte 400 lignes.

«Update SCBs» permet de copier les palettes et les SCBs du bureau vers l'image de travail. Cette option permet de changer les palettes ou les SCBs avec un accessoire comme Painter 256 et d'apprécier le résultat lorsque vous choisirez l'option «Full Screen».

Lorsque vous chargez une image, les palettes et les SCBs du bureau ne sont pas mis à jour. Vous pouvez apprécier ce que donnerait l'image avec les couleurs de l'image précédente. Cependant, pour retrouver quelque chose de cohérent rapidement l'option «Refresh Desktop» rafraîchit palettes et SCBs du bureau.

La dernière nouveauté «Show/Hide Bar» gère l'aspect de la barre de menu. L'équivalent clavier est actif même lorsque la barre est invisible.

Le menu «Effets Spéciaux»

Il est possible de transformer les couleurs d'une image pour donner des dégradés de gris. Par défaut, Pict2 "calcule" la meilleure approximation en niveaux de gris de la couleur, mais il est possible en appuyant sur «Option» et «Control» de fixer autoritairement un dégradé Blanc->Noir avec 14 valeurs intermédiaires.

Très souvent lorsqu'on effectue une transformation en niveaux de gris d'une palette, certaines couleurs sont identiques. L'option «Optimize» élimine les redondances dans la partie "Pixels" d'une image. Ainsi, si les couleurs 2, 6 et 15 sont identiques, tous les pixels de numéros 2 et 6 deviendront des pixels de numéros 15. Les deux couleurs récupérées vous permettront, en transformant la palette, d'améliorer l'aspect de certaines images.

En choisissant l'article «256 Couleurs», vous rétablissez l'aspect originel de l'image.

Enfin, l'article «Charge Palette» du menu «Couleurs» vous permet de charger une palette de couleurs au format du programme 816/Paint 3.1 et de la copier dans chaque palette de l'image si vous le désirez. L'option «Sauver palette» de ce même menu ne préserve que la palette "maître" (principale) du document en mémoire car le fichier est au format 816/Paint 3.1.

L'interface utilisateur permet une utilisation intuitive de la plupart des fonctions.

Le chargement d'un document se fait en cliquant dans le bouton «Charger» de la fenêtre "Pict2 Converter 1.82".

Note: Si vous appuyez sur la touche «**Option**» pendant la sélection du bouton «Charger», Pict2 Converter vous demande de sélectionner une image au format PCX avant de la convertir et de l'afficher dans la fenêtre.

Le document peut-être affiché en sélectionnant l'article «Plein Écran» du menu «Options».

S'il s'agit d'une animation, de nouveaux articles apparaissent dans ce menu qui permettent de contrôler le mode stéréoscopique et la l'affichage avec une Vidéo Overlay Card.

L'article «Gère Frames» permet d'extraire toutes les images d'une animation pour modifier cette dernière. Les images sont préservées dans un sous-répertoire qui vous sera demandé juste avant de visualiser l'animation.

Note: Les images ne sont pas sauvegardées au format 'Apple Preferred' mais uniquement au format 'Ecran'.

Pict2 Converter 1.82 permet de gérer des «Shapes», il s'agit d'une image qui va pouvoir se superposer à une autre selon plusieurs effets graphiques. La commande «Créer Shape» transforme en *shape* l'image en mémoire. La méthode la plus pratique pour obtenir des

formes utilisables est de sauver un pinceau sous Deluxe Paint II et de charger celui-ci sous Pict2 Converter pour le transformer.

Il vous faut ensuite placer la forme sur l'écran, vous pouvez définir plusieurs marques et lors de l'affichage «Plein Ecran», ces marques serviront à afficher la forme à chaque pression de la touche «F».

Le mode de transfert détermine le type d'opération graphique qui sera effectuée entre l'image de fond et la forme. Le mode de transfert ainsi que l'option qui permet de déterminer si on modifiera pendant le transfert la palette de couleurs, ces opérations sont regroupées dans la fenêtre «*Shapes Manager*».

Si vous souhaitez supprimer une position d'affichage de la forme, il vous suffit de cliquer sur la marque pour entraîner l'apparition d'un dialogue vous proposant de supprimer ou de déplacer la marque.

• Le «Glisser/Déposer»

Pour l'utiliser, vous devez fonctionner sous MultiSwitch et disposer d'un Finder 6.0x.

Note: Pict2 doit avoir été exécuté au moins une fois pour cette option fonctionne sous Finder.

Si vous avez créé un dossier portant le nom PICT2 sur l'un des volumes de votre système, à la racine de celui-ci (c'est-à-dire, au premier niveau), toute copie d'un document graphique provoquera son affichage, court-circuitant le processus de copie. Vous pouvez ainsi sélectionner les images de l'un de vos répertoires pour les afficher une par une, en pressant une touche pour passer d'un document à l'autre.

• Touches utilisables pendant la visualisation d'une animation:

La barre espace permet une visualisation image par image.

La touche «*Return*» provoque la sortie du mode 'image/image'.

La touche «S» sauve dans le répertoire courant une image plein écran.

N'importe quelle autre touche met fin à l'animation.

Si vous désirez automatiser l'extraction des images d'une animation, n'oubliez pas que l'option «Gère Frames» vous permet de sauver toutes les images ou une série sans intervention de votre part.

Attention, certains programmes (comme My.Word ou Platinum Paint) nécessitent que vous fermiez les fenêtres de Pict2.Converter ouvertes par l'accessoire Pict2.Controller pour pouvoir quitter normalement !

Création et gestion d'un «Shape» avec Pict2 Converter.

La première étape est la création du motif lui-même. Pour cela, je vous conseille Deluxe Paint 2 car il permet de sauver ses «pinceaux» (*brushes*) qui seront de la dimension de votre motif.

Chargez ensuite le pinceau DPII sous Pict2 Converter et sélectionnez l'option «Création Shape» dans le pop-up menu «Création» de la fenêtre principale. Une fenêtre apparaît indiquant la progression du processus de transformation, si le motif est très grand, cela peut prendre pas mal de temps.

Deux fenêtres font ensuite leur apparition, la première sert à visualiser la forme ou le masque, la seconde permet de choisir les couleurs qui formeront le masque, à définir le mode de transfert du masque sur l'image et à déterminer si Pict2 utilisera un masque pour afficher la forme qu'il vient de préserver en mémoire.

Les modes d'affichage de la forme sont gérés par la fenêtre «*Shapes Manager*», accessible à partir du menu «Options».

Outre les modes courants de transfert graphique, vous pouvez choisir avec les options «Normal» et «*Bitmap&SCBs*» de ne transférer que le motif (Normal) ou bien le motif, sa palette de couleurs et ses SCBS (*Bitmap&SCBs*).

L'option «Double Buffers» transfère le motif et son masque (ainsi que sa palette de couleur, en fonction de vos précédents choix) sur les deux écrans graphiques de la Video Overlay Card en appliquant un Écart oculaire que vous déterminez dans cette même fenêtre.

Après la création de la forme et de son masque, il n'y a plus d'image en mémoire. Vous pouvez alors charger l'image qui sera susceptible de voir attribuer un motif.

Pour placer le motif, il vous suffit de sélectionner l'option «Place Shape» du pop-up menu «Effets Spéciaux». Le curseur change de forme tandis que l'option est cochée pour signifier qu'à chaque clic de la souris dans la partie image de la fenêtre principale, vous allez attribuer une nouvelle position (jusqu'à huit) à votre motif.

Un cadre apparaît à chaque clic, délimitant la surface recouverte par le motif. Un contrôle est créé dans le coin supérieur gauche de ce cadre, il vous permet de supprimer ou de déplacer la position du motif courant.

Lorsque vous avez placé votre motif, n'oubliez de sélectionner l'option «place Shape» à nouveau pour sortir du mode de placement d'un motif.

Une fois le motif créé, le mode de transfert choisi ainsi que les positions attribuées, il ne vous reste plus qu'à passer en mode «Plein Ecran» et d'appuyer sur la touche «F» (Forme) pour provoquer l'apparition du motif (avec éventuellement une opération de masquage).

À propos de Pict2 Controller

Pict2 Controller est un NDA qui sert à contrôler Pict2 Converter à partir d'une autre application À CONDITION que Pict2 Converter réside toujours en mémoire. Cet accessoire ne fait que passer des commandes et des informations à l'application, mais il ne s'agit pas d'une version réduite de Pict2 Converter (si je pouvais compresser 140Ko en 3Ko, je serais bien content...).

De plus, MultiSwitch doit avoir été exécuté au moins une fois (mais vous pouvez l'avoir quitté depuis) pour que l'accessoire puisse retrouver l'application.

Je vous recommande de charger Pict2 Converter sous MultiSwitch même si vous devez quitter cet environnement avant d'utiliser Pict2 Controller.

Corrections

• Version 2.6

Cette version modifie le fonctionnement de «DGA Center». Un nouveau pop-up menu fait son apparition avec les options «*Smart Slots*» et «*Shadow*». «*Smart Slots*» indique que le logiciel ne tiendra pas compte des réglages du tableau de bord pour retrouver la carte DGA-1, dans le cas contraire, les slots seront fixés à «*Your Card*» pendant la durée de la digitalisation.

L'option «*Shadow*» fixe le banc de digitalisation à \$01 au lieu de \$E1.

Dans la boîte de sélection d'un document à charger si vous appuyez sur **option** pendant la désignation du fichier, une alerte apparaît vous demandant si vous désirez indiquer un deuxième fichier qui complétera le premier pour former une seule animation. Ceci permet de diffuser des animations de plus de 800Ko sur des disquettes.

~~J'ai réalisé deux animations de ce type qui sont disponibles en m'envoyant deux disquettes un timbre à 4,4FF, le GS Club diffuse aussi ces deux animations.~~

Lors de la lecture d'une animation compressée par Pict2 et qui comporte des rafraîchissements complets d'un écran, le délai fixé entre deux images est pris en compte.

• Version 2.51

Cette version ajoute une option lorsque vous possédez une carte de digitalisation DGA-1. Un article «*Digit Center*» provoque l'apparition d'une boîte de dialogue vous demandant si vous désirez activer un mode "*Click and Digit*".

Une fenêtre avec trois boutons est ajoutée au bureau. Le premier bouton "Path+Name" vous permet de préciser le sous-répertoire ainsi que le nom qui sera utilisé pour sauver la digitalisation. Il doit être de la forme Nom. 0000.

Une fois que ces informations sont connues de Pict2 Converter, il suffit de cliquer sur le bouton "Digitalisation" pour effectuer une digitalisation et une sauvegarde. A chaque opération, le compteur associé au nom de l'image est incrémenté (jusqu'à 9999).

Si vous compressez une animation ce mode «*Click&Digit*» est annulé. Il faudra le réactiver en sélectionnant l'article du menu «Options».

Dans un autre mode, accessible en cliquant sur le bouton «Boucle», le système digitalise en continu dans l'écran vidéo. Lorsqu'une image vous intéresse, il suffit d'appuyer sur la touche Return pour sauver cette digitalisation. En option, vous pouvez décider d'effectuer une filtrage numérique sur l'image avant de la sauver (Anti-Aliasing, Relief, Détection de contours...).

Si vous possédez une Video Overlay Card, la dernière digitalisation sauvée sur le disque est affichée en permanence sur le deuxième moniteur connecté à la carte.

Sinon, cette image est copiée dans la page de garde de Pict2 Converter.

Si vous appuyez sur la touche «*option*» pendant un double-clic sur une animation, une boîte de dialogue vous demande si vous désirez charger une animation en deux parties. Cela est utile distribuer des animations de plus de 800Ko sur des disquettes.

• **Version 2.5**

Pict2 permet de compresser indistinctement des images SHR et APF, de plus, vous pouvez indiquer un autre sous-répertoire ou un autre volume lorsque le programme ne trouve pas l'image suivante dans la séquence à compresser.

Une petite correction a été apportée au mode «Aperçu» en présence d'une animation.

À propos de ce mode, si vous choisissez de conserver le contenu de la RAM vidéo de la Video Overlay Card, il faudra réactiver le bus graphique de la VOC (grâce à l'option «GBUS ON» de la fenêtre «Video Overlay Control Box») pour changer l'image.

Toujours dans ce mode et avec une image 400 lignes, vous constatez que l'écran ne bouge pas lorsque vous chargez une autre image et que vous l'affichez en mode Plein Écran, cependant, lorsque vous retrouvez la fenêtre Pict2 Converter, l'écran connecté à la VOC n'affiche manifestement que 200 lignes, pour retrouver l'affichage entrelacé, sélectionnez l'option «400 lignes» du pop-up menu «Ecran» de la fenêtre «Video Overlay Control Box».

• **Versions 2.4 et supérieures**

Ces versions ajoutent de nombreux filtres et améliorent le rendu de quelques-uns plus anciens.

Il est possible d'importer une image à partir de Platinum Paint 2.01 mais ce dernier n'alloue pas le même buffer à une nouvelle image selon qu'on se trouve sur un GS ROM 01 ou un GS ROM 03, dans le cas de ce dernier, son buffer est de 396 lignes, faites attention si vous créez

des images à destination de Pict2 Converter et de son mode «Aperçu», 400 lignes entrelacées pour la Video Overlay Card.

Une solution consiste à créer rapidement une image 400 lignes avec Deluxe Paint II et à la retoucher avec Platinum Paint.

• **Version 2.33**

Si vous appuyez sur la touche <Control> pendant la sélection du mode Plein Ecran pour une image de moins de 320 pixels de large en mode 16/256 couleurs ou de moins de 640 pixels de large en mode 4 couleurs alors Pict2 ne complètera plus l'image avec une trame mais avec la couleur 0.

Si vous appuyez sur la touche <Shift> avec une image du même type pendant la sélection du mode Plein Ecran ou pendant la sélection de la deuxième partie de l'image (avec la touche <N>) alors l'image sera centrée.

Note: Si l'image présente un défaut d'affichage, sélectionnez l'option «Recalc X-Rect» du pop-up menu «Effets spéciaux» de la fenêtre «Pict2 Converter».

• **Version 2.32**

Si vous appuyez sur la touche <Control> pendant la sélection du mode Plein Ecran alors que vous avez deux animations en mémoire (pour un affichage en mode «entrelacé» ou stéréoscopique), Pict2 opérera comme si il n'y avait qu'une seule animation, celle qui s'affiche dans la fenêtre «Pict2 Converter».

Le programme supprime l'image 400 lignes issue d'un dédoublement d'une image 200 lignes si vous avez choisi l'option «Annuler» ou «Cancel» dans la boîte de dialogue qui vous propose de sauver l'image au format 400 lignes.

L'option «ReCalc X-Rect» vous permet de corriger un défaut d'affichage qui apparaît avec des images de moins de 320 pixels en mode 16 couleurs et de moins de 640 pixels en mode 4 couleurs.

Note: Si le nombre d'octets par ligne d'une image est un impair, il y aura une légère dégradation des performances lors de l'affichage en mode normal. Les modes stéréoscopiques ne sont pas affectés.

En mode Plein Écran, lorsque vous provoquez un Couper/Coller de l'écran vers la page de garde (par l'appui de PommeOuvverte-C), vous pouvez forcer, en pressant la touche <Control>, la recopie des 16 palettes de couleurs de l'écran non seulement vers les 16 palettes de la page de garde mais aussi vers les 16 palettes des 200 dernières lignes de la page de garde (qui est toujours une image 400 lignes). Cette option est utile avant un Aperçu en mode 400 lignes entrelacé sur une Video Overlay Card.

• **Version 2.05**

Il y a un nouveau bouton dans la fenêtre «Animation sur VOC» qui affiche la fenêtre «Animation & Plan Fixe». Il est maintenant possible de "geler" l'un des écrans d'une animation, ou bien les deux, au démarrage ou pendant le déroulement de celles-ci (en appuyant sur la touche V). Avec une Video Overlay Card, cela permet de créer des effets de transparences très curieux lorsque deux animations sont assez proches, sans Video Overlay Card et avec l'option «Anim. en \$E1» du pop-up menu «Animation», on peut ainsi mélanger deux animations.

• Versions 2.03 à 2.04

Versions Vaudou...

• Version 2.02

Version spéciale pour Apple Expo 1994.

• Version 2.01

Cette version permet de changer de résolution (320/640) en ajustant les couleurs en fonction de la sélection «Niveaux de gris / 256 couleurs».

Aide en ligne pour les «modifieurs».

• Version 1.93

Cette version permet d'afficher des animations en utilisant les deux buffers de la Video Overlay Card, permettant ainsi d'utiliser des changements de palettes ou de résolutions d'une image à une autre tout en gardant un aspect impeccable. Il est possible d'afficher des animations converties sans les désagréables effets engendrés habituellement.

Pict2 «joue» en fait deux animations, l'une dans le banc \$E1, l'autre dans le banc \$E0. Pour adapter une animation pour un affichage en mode Video Overlay Card, il faut entrelacer les images à la création, la première animation sera composée de l'image 0000 puis de toutes les images paires, la seconde commencera aussi par l'image 0000 mais se verra ajouter toutes les images impaires.

Ces opérations sont automatiques avec le créateur d'animation de Pict2 et la fenêtre «*Animation Maker*». Il vous suffit de cocher la case «Animation entrelacée» puis de choisir «Images paires» ou «Images impaires». Ensuite, il suffit de choisir l'option «Animation» du menu «Création», comme pour créer une animation normale.

Note: Je rappelle ici que Pict2 crée des animations dans un format voisin d'une animation Paintworks (format qui est lu sans problème) mais qui n'est pas tout à fait identique (sans parler des ressources QuickTime Extras). C'est pour cela que l'*AuxType* de l'animation est différent.

Lorsque vous avez chargé la première animation, sélectionnez l'option «Copie pour stéréo» du pop-up menu «Animation» de la fenêtre principale. Vous pouvez ensuite charger n'importe quel autre document mais si vous chargez une autre animation, un passage en mode plein écran provoquera l'affichage des deux animations.

Ces dernières ne doivent pas forcément être de la même longueur, de plus Pict2 peut jouer les ressources QuickTime Extras (sons, changements de vitesse, de couleur de fond...) de la seconde animation comme si de rien n'était.

En mode stéréoscopique «*double buffers*», Pict2 ne passe pas d'un écran à un autre lorsqu'il a terminé de mettre à jour un écran, le *flip de buffers* se fait sous interruptions en mode IRQ (il ne FAUT PAS utiliser un mode «*polling*» pour une animation stéréoscopique), 25/30Hz·HQ.

Note: Vous devez utiliser la boîte à outils en version 1.37 et supérieures pour cette option.

Lorsque vous jouez une animation sur les deux buffers de la VOC, vous pouvez marquer une pause avec la barre d'espace puis redémarrer avec la touche 'Return' mais vous ne pouvez pas sauver un écran comme en mode Apple IIGs VGC 200 lignes.

Vous avez maintenant le choix entre deux curseurs pour la stéréoscopie. Ce choix a lieu dans la fenêtre «Stéréo I/O Devices» (raccourci clavier: IOP).

Deux "nouveaux" modes stéréo font leur apparition dans la fenêtre «Effets Stéréo», seuls les contemporains des frères Wright pourront y voir un quelconque intérêt.

• **Version 1.92**

Une nouvelle commande fait son apparition en mode «Plein Ecran»: *Remap*, accessible par une pression de la touche R (majuscule).

Cette commande transforme les 200 lignes affichées en un document 400 lignes (toutes les lignes sont doublées) susceptible d'être affiché en mode entrelacé sur une Video Overlay Card après avoir été éventuellement retouché.

Ce n'est qu'en sortie du mode «Plein Ecran» qu'il vous est proposé de donner un nom au document qui n'a été pour l'instant qu'agrandi et compressé, ces deux opérations étant signalées par un changement de la couleur du bord de l'écran.

Ce «*Remap*» préserve toutes vos palettes de couleurs, le document est sauvé au format APF 2.0 standard avec un champ PICT2 qui indique le numéro de version du programme.

Un nouveau raccourci clavier fait son apparition: MASK qui permet d'afficher la fenêtre de prévisualisation du masque d'un «shape» ainsi que la fenêtre de contrôle associée.

Un bouton «Efface Pos.» dans la fenêtre «Shapes Manager» permet de supprimer toutes les positions du chemin d'affichage de la forme en mémoire (mais cette dernière n'est pas effacée).

Un signe rappelle maintenant le mode de transfert utilisé pour le motif.

Le curseur stéréo ainsi que son mode d'affichage ont été modifiés, plus clair et plus rapide (en mode 25/30Hz·HQ).

• Version 1.91

Le gestionnaire de «Shapes» s'enrichit de deux cases à cocher qui permettent de:

- fixer un nouveau SCB (en mode 320) à une *shape*: option Fixe SCB
- de copier la palette associée au précédent SCB dans la palette liée au nouvel SCB.

Le SCB est modifié avec l'option «Fixer Couples». Cochée, le choix d'une nouvelle palette s'applique à l'image (libre à vous de la modifier par la suite) mais aussi à une «*shape*» en mémoire.

Cette option existe pour permettre d'afficher une ou plusieurs «*shape(s)*» dans une image et ce même si les dessins ont été réalisés par le même programme (qui utilise alors la même palette).

La seule restriction s'applique aux «*shapes*» multi-palettes.

Il est maintenant possible de faire de la page de garde le document principal tout en recopiant le précédent document dans la page de garde. Ceci est particulièrement intéressant avec la nouvelle option du mode «Plein Ecran».

En effet, en pressant la combinaison Pomme-C (Copier) pendant un affichage non-stéréoscopique, il est possible de recopier l'image affichée (avec ses «*shapes*» et toutes ses palettes) dans la page de garde. Pict2 tient compte du numéro de la page du document. Il devient possible de créer des documents 256 ou 512 couleurs affichables en mode 200 ou 400 lignes avec le mode «Plein Écran », «Plein Ecran Stéréo» et «Preview».

En interne, Pict2 possède maintenant une routine de «*Remap*» d'un écran 200 lignes en un écran 400 lignes ainsi qu'une routine de sauvegarde de documents multi-palettes au forma TARGA.

• Version 1.90

Pendant l'initialisation du programme, si vous appuyez sur la touche <option> une alerte apparaît vous proposant de simuler la présence d'une carte Video Overlay. Si vous acceptez, il faudra afficher la fenêtre «Video Control Box», à partir du menu «Vidéo» et sélectionner le slot 2.

Dans cette configuration, ne tentez pas de modifier le mode Entrelacé/Non-Entrelacé ni les réglages des niveaux de transparence pour les différentes couleurs.

L'affichage de la page de garde en mode Plein Ecran se produit si vous appuyez sur la touche <option> pendant la sélection du mode Plein Ecran.

Le mode 25/30Hz·HQ a été modifié: on ne se "balade" plus avec le flip de palettes ou de buffers, du moins sur un Apple IIGs ROM 01.

Un clic dans l'icône Double Buffer de la deuxième fenêtre de sélection des effets stéréoscopiques force le passage en mode stéréo et coche l'article «Stéréo» du menu Effets Spéciaux de la fenêtre principale.

Le passage en niveaux de gris peut se faire sur toutes les palettes et plus seulement sur la palette principale.

Lorsque le curseur sonore est sélectionné, l'outil NoiseTracker est inactivé. En effet, ce dernier outil et le Sound Manager ne peuvent pas coexister, aussi priorité est donnée à la sonorisation du curseur stéréoscopique.

Le mode «ATLK OFF» influe surtout sur le fonctionnement en mode «Polling» de la stéréoscopie.

Lors d'une désélection de la Video Overlay Card comme support de la stéréoscopie, le curseur stéréo ainsi que la barre d'infos ne sont plus désélectionnés eux aussi comme par le passé. De plus, la durée d'un affichage en mode «polling» repasse à 5 secondes, car il n'y pas de test du clavier pour sortir de ce mode lorsqu'on affiche une image stéréo sur la plaque-mère de l'Apple IIGs.

N'oubliez pas que Fat Screen 3.5 permet de choisir entre le mode double-écran hardware ou software si vous possédez une Video Overlay Card.

Pict2 Converter peut maintenant inverser les vues gauche et droite d'une image au moyen de l'option «Flip OD/OG» du pop-up menu «Effets Spéciaux».

Le titre de la barre d'informations de l'aperçu du masque et de la forme stockés en mémoire est modifié par le programme.

• **Version 1.88**

Le type du document apparaît dans la barre d'infos.

Lors d'un changement de résolution, un passage en mode 320 inactive «Fat Screen», et si vous possédez une Video Overlay Card, Pict2 Converter vous demande de fixer la résolution à partir de l'écran principal.

Une sécurité supplémentaire a été ajoutée dans la sélection du mode «Preview».

• **Version 1.86**

- Avant une digitalisation avec la carte DGA-1, le curseur est masqué puis réaffiché.
- Lors de la création d'une «*Shape*», un message s'affiche.
- Si la fenêtre «*Preview Shape*» affiche bien la forme la première fois, par la suite, un clic sur «*New Mask*» met à jour cette fenêtre avec le masque (et non la forme).
- Les positions non-attribuées d'une forme ne génèrent plus de «blancs» lors de l'affichage de celle-ci en mode Plein Écran.
- Une sélection intempestive du réglage de départ de la VOC a été supprimée lorsque celle-ci est absente.
- Le dialogue de copie différée de portions d'images d'une application vers une image 400 lignes chargée par Pict2 Converter a été modifié. Il permet maintenant un contrôle à partir du clavier (les premières lettres de tous les boutons sont différentes).

• Versions 1.7x

En appuyant sur 'N' en mode Plein Écran, vous affichez la deuxième partie d'une image 400 lignes.

Cette même image (de 400 lignes) est affichée correctement en mode 400 lignes entrelacé si vous possédez une carte Video Overlay (Option «*Preview*»). L'effet de clignotement de certaines parties de l'image est normal puisqu'il est du au mode entrelacé ainsi qu'à l'image elle-même (C'est notable avec une ligne noire d'un pixel de hauteur dans un fond blanc par exemple, ce phénomène existe sur des systèmes professionnels, regardez la météo sur toutes les chaînes de T.V.).

Cet effet disparaît avec des téléviseurs (au standard PAL) en particulier avec les téléviseurs Philips récents où l'image est parfaite ou avec les images qui n'utilisent pas de couleurs trop "chaudes".

• Pict2 Converter 1.52 est le plus puissant outil de contrôle de la Vidéo Overlay Card, carte d'incrustation vidéo qui existe en version Pal ou NTSC. Toutes les caractéristiques de la carte sont exploitées, certaines ne l'étant même pas par VideoMix, l'accessoire d'Apple.

Ainsi, vous pouvez comme avec l'accessoire VideoMix fixer la couleur servant à l'incrustation, définir le niveau d'incrustation pour cette couleur ainsi que pour toutes les autres, Pict2 peut activer le mode Haute Qualité de dissolution de l'image vidéo dans l'écran de l'Apple GS. Le programme est aussi capable de changer la couleur d'incrustation d'une trame à l'autre et il gère les filtres chromatiques ainsi que les commandes spéciales du standard NTSC.

Outre la sélection de tous les écrans, Pict2 peut gérer la Video Overlay ailleurs qu'en slot 3 et ce même sur un Apple GS ROM 01. Il devient envisageable de gérer plusieurs Video Overlay Cards à partir de Pict2.

Une précision sur le mode QuickDraw 1280*200, il n'est accessible qu'à partir d'un GS ROM 01 avec une carte Video Overlay. De plus, un fichier PRODOS modifié est nécessaire pour

exploiter les deux buffers vidéo que procure la carte. Ce fichier PRODOS se trouve en sous-répertoire :Goodies de la disquette MultiSwitch (AutoPatch remplace le ProDOS du volume de boot par ce ProDOS modifié).

Pour fonctionner, le RAM Disque doit être à zéro lors du premier démarrage de la machine. Lorsque ProDOS a été exécuté une première fois, vous pouvez allouer un RAM disque de n'importe quelle taille mais ne rebootez pas en appuyant sur Pomme-Option-Control-Reset, Pomme-Control-Reset suffit.

Ce mode a été amélioré dans la version 1.5 et est assez étonnant...

Par ailleurs, VideoMix.NDA peut provoquer des plantages sur certains systèmes... utilisez Pict2 Converter et son accessoire Pict2 Controller (Xter.Box versions 1.2 et supérieures permet un fonctionnement harmonieux de VideoMix avec les applications gérant la Video Overlay Card).

Note : Ce bureau étendu fut par la suite adapté aux Apple IIGS ROM 03 et aux GS sans Video Overlay Card.

- Pict2 Converter 1.46 et+ est compatible avec Multi-Launch d'Alan Bird.

- Pict2 Converter 1.49a améliore l'interface utilisateur en assurant un meilleur suivi de l'État de la carte Video Overlay après la sélection de certaines options.

- Pict2 Converter 1.52 comporte les dictionnaires PostScript™ de Mac OS 7.1 (LaserWriter 7.1.2) et DEC Write 1.1 (Dictionnaire PostScript en version 1.0.6). Ces dictionnaires peuvent être supprimés avec un éditeur de ressources en attendant que cette possibilité soit offerte par le programme lui-même, car ils occupent pas mal de place.

- Pict2 1.57 corrige l'affichage d'animations compressées avec Pict2 qui optimise ces animations lorsque deux images sont par trop différentes. Pict2 affiche ces images en une succession de «Block Moves» et de plus gère spécialement le cache de la Transwarp pour ne pas saturer ce dernier d'informations inutiles.

- «*Fuzzy Errors*»:

Après un passage sous ProDOS 8, il arrive que les options du mode Plein Ecran accessibles à partir du clavier soient inopérantes.

Disquettes d'exemples:

L'animation X-29 a été créée par CyberStudio, l'image PerfMod1.Face est l'une des (superbes) images primées par Beagle Bros lors d'un concours Platinum Paint, BakPage1 et FishMPals sont deux conversions SuperConvert 3.1 (elles vous permettront d'apprécier la différence).

Sinon France.400 et Xter.400 sont des digitalisations réalisées avec une carte DGA-1, retouchées sous Deluxe Paint 2.0

Angel.400 est une image doublée et retravaillée pour tester la qualité de l'affichage 400 lignes de la Video Overlay Card sur plusieurs moniteurs.

Eiffel.400 est une image 400 lignes multi-palettes créée en utilisant Paint Shop Pro et les options de copie de palettes de Pict2 Converter.

Pont.400 et Liberty.400 sont deux images retravaillées sous Deluxe Paint, là aussi, le transfert des palettes s'est fait sous Pict2 Converter.

Boomerang.400, Horus.400, Stone.1, SunSet, Final.Targa sont des images calculées par POV, reconstruites avec Pict2 Converter.

WinLogo.Conv est un fond d'écran Windows 16 couleurs modifié avec Deluxe Paint 2.0.

Cones.Pic (400 lignes) est une conversion en niveaux de gris d'une image PCX.

Atari.Anim est une animation extraite par Pict2 Converter, les images ont été retouchées sous Deluxe Paint 2.0 puis recompressées par Pict2 Converter. La ressource QuickTime Extras a été compilée sous Orca/M, le son ACE provient de Star Trek Classic.

Chasers.Show n'a pas été créé sous Pict2 Converter, j'ai simplement ajouté deux ressources sonores et une ressource graphique.

Promenade.Show est une animation Movie.Studio recompressée par Pict2.

~~Cinq nouvelles disquettes d'animations sont disponibles depuis Apple Expo 94, contactez moi pour savoir comment obtenir ces disquettes ou référez vous à mon article de GS Infos 35.~~