

Intuition

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Intuition		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 15, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Intuition	1
1.1	Date: 12/05/96 System: v1.3+	1
1.2	Date: 12/05/96 System: v1.3+	1
1.3	Date: 12/05/96 System: v1.3+	2
1.4	Date: 13/11/98 System: v1.3+	2
1.5	Date: 13/11/98 System: v1.3+	2
1.6	Date: 13/11/98 System: v1.3+	2
1.7	Date: 13/11/98 System: v1.3+	3
1.8	Date: 13/11/98 System: v1.3+	3
1.9	Date: 13/11/98 System: v1.3+	3
1.10	Date: 13/11/98 System: v1.3+	3
1.11	Date: 13/11/98 System: v1.3+	4
1.12	Date: 13/11/98 System: v1.3+	4
1.13	Date: 13/11/98 System: v1.3+	4
1.14	Date: 13/11/98 System: v1.3+	5
1.15	Date: 13/11/98 System: v1.3+	5

Chapter 1

Intuition

1.1 Date: 12/05/96 System: v1.3+

Synoptique: `CHK=Iff Find Chunk(CHKNAME$,BUFF,LEN)`

Entré: `CHKNAME$=Nom du Chunk:`

Type de Chunk pour les images:

`BMHD=BitmapHeader (Definition de l'image/ecran).`

`CAMG=CommodoreAmiga (ViewMode).`

`AMSC=AmosScreen (Definition des ecran Amos).`

`CMAP=ColorMap (Palette de couleur de l'image).`

`BODY=Les données de l'image.`

`ANNO=Annonceur.`

`DPI =ArtDepartementalPro.`

`GRAB=Definition pour les brush.`

`NAME=Nom de l'image.`

`CRNG=ColorRange (ColorCycling de DPaint).`

`CCRT=ColorCyclingRangeAndTiming (Grafigraft).`

`DEST=Destination Bitplanes.`

`SPRT=Definition des Sprite.`

`BUFF=Adresse de l'image chargé en memoire.`

`LEN=Taille du fichier.`

Sortie: `CHK=-1` Si le Chunk n'a pas été trouvé, autrement c'est l'adresse de départ du chunk qui est retourné.

Remarque: Avec `CHKLEN=Leek(CHK-4)` vous obtenez la taille en octet du Chunk.

Cette commande fonctionne avec tout les type de fichier Iff.

1.2 Date: 12/05/96 System: v1.3+

Synoptique: `PAL=Iff Make Palette(CMAP,CNB)`

Entré: `CMAP=Adresse retourne par 'Iff Find Chunk()'`

`CNB=Nombre de couleur de la palette (CNB=Leek(CMAP-4)/3)`

Sortie: `PAL=Adresse de la palette pour la commande 'Screen Palette'`

1.3 Date: 12/05/96 System: v1.3+

Synoptique: TYPE=Iff Type(BUFFER)

Entré: BUFFER=Adresse du buffer ou a ete chargé le fichier iff.

Sortie: TYPE=-1 Si ce n'est pas un format Iff.
='ILBM' (\$) Pour les Images.
='TEXT' (\$) Pour les documents.
='SMUS' (\$) Pour les modules de musique.
='SMPL' (\$) Pour les echantillons sonore (Sample).
='ANIM' (\$) Pour le format d'animation

Remarque: Cette commande fonctionne avec tout les type de fichier Iff.

1.4 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: RES=Iff Decode Picture(_IFF,RASTPORT)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read

RASTPORT=Rastport de l'écran dans lequel seras copié l' image ↔

Voir: Wb Screen Rastport, Amos Rastport

Sortie: RES=0 Si tout est Ok, ou -1 si une erreur est survenue.

1.5 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: WIDTH=Iff Get Width(_IFF)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read

Sortie: WIDTH=Retourne la largeur en pixel de l'image.

1.6 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: HEIGHT=Iff Get Height(_IFF)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read

Sortie: HEIGHT=Retourne la hauteur en pixel de l'image.

1.7 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: XPOS=Iff Get Xpos(_IFF)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read

Sortie: XPOS=Retourne la position horizontale de l'image dans l'écran.

1.8 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: YPOS=Iff Get Ypos(_IFF)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read

Sortie: YPOS=Retourne la position verticale de l'image dans l'écran.

1.9 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: DEPTH=Iff Get Depth(_IFF)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read

Sortie: DEPTH=Retourne le nombre de plan qui compose l'image.

1.10 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: CMAX=Iff Get Ctable(_IFF,BUFFER)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read

BUFFER=Block de mémoire réservé pour stocker la palette ↔

La réservation du block de mémoire peu se faire de differente manière:

-Par les commandes Amos de reservation de bnk

ex: Reserve as Work 20,256*2 : CTABLE=Start(20)

-Par la commande Alloc Mem

ex: CTABLE=Alloc Mem(256*2,MEMTYPE)

-Par la commande String\$

ex: CTABLE\$=String\$(Chr(0)\$,256*2) : CTABLE=Varptr(CTABLE\$)

Sortie: CMAX=Retourne le nombre max de couleur du fichier image.

ATTENTION: CMAX peut très bien retourner un nombre de couleurs supérieure, au nombre réel de l'image.

Cela depend seulement de comment a été sauvegardé l'image, le mieux est de se fier a la commande 'Iff Get Depth', puis de convertire le resultat avec la commande 'Wb Depth To Colour'

```
ex: ../..
    DEPTH=Iff Get Depth(_IFF)
    _COLOUR=Wb Depth To Colour(DEPTH)
    ../..
```

1.11 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: _IFF=Iff Open Read(FILENAME\$)

Entré: FILENAME\$=nom+chemin de l'image.

Sortie: _IFF=Adresse du buffer en mémoire de l'image.

1.12 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: ERROR=Iff Get Error

Entré: None

Sortie: ERROR=N\textdegree{} de l'erreur si une erreur est survenue

Liste des erreur possible:

- 1 - Erreur sur la commande 'Iff Get Error'
- 16 - Impossible d'ouvrir le fichier
- 17 - Impossible de lire le fichier
- 18 - Manque de mémoire
- 19 - Ce n'est pas un fichier au format Iff
- 20 - Erreur d'écriture dans le fichier
- 24 - Ce fichier Iff n'est pas une image ILBM
- 25 - Chunk BMHD introuvable
- 26 - Chunk BODY introuvable
- 28 - Type de compression inconnu
- 29 - Chunk ANHD introuvable
- 30 - Chunk DLTA introuvable

1.13 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: VMODE=Iff Get Vmode(_IFF)

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire
Voir:

Iff Open Read
Sortie: VMODE=Retourne le mode d'écran de l'image

1.14 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: Iff Close _IFF

Entré: _IFF=Adresse du buffer de l'image en mémoire

Voir:

Iff Open Read
Sortie: None

1.15 Date: 13/11/98 System: v1.3+

Synoptique: _COLOUR=Wb Depth To Colour(DEPTH)

Entré: DEPTH=Nombre de plan d'une image ou d'un écran.

Sortie: _COLOUR=Nombre de couleurs correspondant.
