

IFFMaster

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> IFFMaster		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 26, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	IFFMaster	1
1.1	IFFMaster.guide	1
1.2	IFFMaster.guide/Einleitung	1
1.3	IFFMaster.guide/Installation	2
1.4	IFFMaster.guide/Bedienung	3
1.5	IFFMaster.guide/Hauptfenster	3
1.6	IFFMaster.guide/File-Spezifikation	4
1.7	IFFMaster.guide/Chunk-Liste	4
1.8	IFFMaster.guide/Chunk-Aktionen	5
1.9	IFFMaster.guide/Inhalts-Fenster	6
1.10	IFFMaster.guide/Einstellungs-Fenster	7
1.11	IFFMaster.guide/Allgemein	7
1.12	IFFMaster.guide/Sicherheit	8
1.13	IFFMaster.guide/Layout	9
1.14	IFFMaster.guide/Hex-Dump	9
1.15	IFFMaster.guide/Probleme?	10
1.16	IFFMaster.guide/Danksagung	10
1.17	IFFMaster.guide/MUI	11
1.18	IFFMaster.guide/History	11
1.19	IFFMaster.guide/Chunks	14
1.20	IFFMaster.guide/Autor	17
1.21	IFFMaster.guide/Stichwortverzeichnis	17

Chapter 1

IFFMaster

1.1 IFFMaster.guide

IFF-Master

Version 1.4 - Freeware

(C) 1994, 1995 bei Kay Drangmeister

Einleitung

Installation

Bedienung

Probleme?

Danksagung

History

Chunks

Autor

Stichwortverzeichnis

1.2 IFFMaster.guide/Einleitung

Einleitung

IFF-MASTER ist ein Programm, das den Umgang mit IFF-Files erleichtern soll. Es ist kein Bildanzeiger oder ähnliches Programm, sondern es stellt die internen Einheiten (Chunks) der Files dar. Beispielsweise

werden die Header von Bildern (ILBM) oder Klängen (8SVX) im Klartextformat aufgeschlüsselt, so daß man die Bildgröße, Farbtiefe oder Sampling-Rate direkt ablesen kann.

Manchmal findet man ein unbekanntes File auf der Platte (z.B. irgend ein Preference-File), wobei man nicht weiß, wozu es dient. Gerade Prefereces werden oft im IFF abgespeichert, so daß ein direktes Betrachten möglich ist. Weiterhin gibt es einige Programme, die defekte IFF-Files schreiben (z.B. der ILBM.CAMG-Chunk), oder andere, die Zusatzinformationen speichern; das Auffinden dieser Fälle ist damit sehr einfach.

Inzwischen sind einige Manipulierungs-Möglichkeiten eingebaut worden, wie z.B. Chunks löschen und bewegen. Für das Editieren von Chunks stehen zwei (benutzereinstellbare) Editoren zur Verfügung, einer für Texte, einer für Binärdaten. In späteren Versionen (siehe

History

) wird es noch möglich sein, Zusatzinformationen zuzufügen, wie z.B. DPI-Infos für Bilder, u.s.w.

Unter den Features sind:

- * MUI-Applikation
- * Oberfläche optional in deutsch (ab AmigaOS 2.1)
- * Umfangreiche Chunk-Typen-Bibliothek (z.Zt. 46 Form-Typen, 257 bekannte Chunks, davon 79 mit langer Strukturbeschreibung)
- * Darstellung der Chunk-Inhalte wahlweise als Struktur, Text oder Hex-Dump
- * Auch Bitfelder und Aufzählungstypen erfolgen in Klartext
- * Fixpunkt-Werte werden als Dezimalbruch angezeigt (z.B. 8SVX.VHDR.Volume)
- * Callback-Hooks für spezielle Attribute, z.B. wird die Mode-ID im CAMG-Chunk als Klartext (z.B. PAL: Hires) ausgegeben.

IFF-MASTER wird unter dem Freeware-Konzept vertrieben, es gelten die üblichen Disclaimer.

1.3 IFFMaster.guide/Installation

Installation

Gar nichts dabei: einfach alles in einem Verzeichnis lassen, oder den iffmaster.catalog optional zu den anderen in das LOCALE-Verzeichnis (LOCALE:Catalogs/deutsch/). Übrigens: Wenn ihr mal nicht wißt, für welche Sprache ein Catalog-File ist, dann schaut doch einfach mit dem IFF-MASTER nach... :)

Anforderungen an das System sind:

- * AmigaOS 2.0 (V37)
- * AmigaOS 2.1 (V38), um eine lokalisierte Oberfläche zu erhalten
- * AmigaOS 3.0 (V39) für einige erweiterte Funktionen, wie z.B. die Darstellung der Farben in ILBM/CMAP-Chunks.
- * MUI Version 2.1 (muimaster.library V8), Siehe MUI

IFF-MASTER kann auch schon in der user-startup gestartet werden, dafür empfiehlt sich runback IFFMaster ICONIFIED, so daß nur ein AppIcon auf der Workbench entsteht. IFF-Icons lassen sich dann einfach auf dieses Icon ziehen.

1.4 IFFMaster.guide/Bedienung

Bedienung

Hauptfenster

Inhalts-Fenster

Einstellungs-Fenster

1.5 IFFMaster.guide/Hauptfenster

Hauptfenster

=====

Das Hauptfenster ist in 3 Gruppen unterteilt, oben befindet sich die File-Spezifikation, in der Mitte die Chunk-Liste und darunter die Aktionen.

File-Spezifikation

Chunk-Liste

Chunk-Aktionen

In der jetzigen Version sind einige Manipulationen an Files möglich, jedoch ist das Zufügen von Chunks noch nicht eingebaut, so

daß der Button Zufügen noch inaktiv ist. Bewegen (Hoch, Runter), Editieren und Löschen von Chunks ist jedoch möglich. Manipulationen an Files (speziell Löschen von Chunks) sind gefährlich, weil eventuell wichtige Informationen verloren gehen oder nicht gefunden werden. Z.B. wird ein Bild, dessen ILBM/BMHD-Chunk gelöscht wird, garantiert unlesbar. Um die File-Manipulations-Gadgets zu aktivieren, schalte im Menü Einstellungen/File veränderbar ein. Sollte dieser Menüpunkt inaktiv sein (für Anfänger, die sich über die Funktionen des Programms nicht im klaren sind), kann er in den Einstellungen aktiviert werden, indem der File-veränderbar-Schalter auf aus für neue Files oder auf unverändert geschaltet wird, siehe Sicherheit

.

1.6 IFFMaster.guide/File-Spezifikation

File-Spezifikation

Ein File kann auf verschiedene Weise geladen werden. Entweder über den Projekt/Öffnen-Menüpunkt bzw. über das Popup-Gadget neben dem String-Gadget (wobei ein File-Requester geöffnet wird), oder man zieht einfach ein Icon in das Hauptfenster von IFF-MASTER (AppWindow). Außerdem kann ein File auch direkt aus dem Clipboard geladen werden, und zwar über den Menüpunkt Projekt/Clip öffnen.

1.7 IFFMaster.guide/Chunk-Liste

Chunk-Liste

In der Chunk-Liste können verschiedene Informationen angezeigt werden: ganz links steht die Chunk-ID (z.B. BMHD), dann der Chunk-Typ (z.B. ILBM), und dann zunächst die Größe. Unter den Aktions-Buttons befindet sich ein Cycle-Gadget Zeigen, das das Listenformat festlegt, dabei bedeutet Beschreibung eine Kurzbeschreibung des Chunks (z.B. Bitmap Header) und Inhalt liefert einen kurzen Abriß des Inhaltes. Mit der Leertaste kann das Cycle-Gadget weitergeschaltet werden.

Da in einer Zeile nicht der komplette Chunk-Inhalt dargestellt werden kann, ist auch eine lange Beschreibung möglich. Dazu muß eine Zeile aus der Liste angewählt und Info gedrückt werden (oder Doppelklick auf die Zeile). Es erscheint dann ein neues Fenster mit dem Inhalt. Die Darstellung des Inhalts ist entweder als Struktur, Text, oder Hex-Dump möglich, die Auswahl erfolgt durch das über der Inhalts-Liste vorhandene Register, oder über die Tasten Cursor-links und Cursor-rechts.

Um den Inhalt eines anderen Chunks anzuzeigen, muß das

Inhalts-Fenster nicht geschlossen werden. Einfach auf einen anderen Chunk geklickt (oder Cursor-hoch/Cursor-runter, nachdem die Chunk-Liste mittels TAB angewählt wurde) und schon wird der neue Inhalt dargestellt, und zwar mit dem dafür vorgesehenen Datentyp.

1.8 IFFMaster.guide/Chunk-Aktionen

Chunk-Aktionen

Jeder der folgenden Buttons löst eine Aktion aus, die sich auf den gerade aktiven Chunk bezieht, d.h. der Chunk, der in der Chunk-Liste durch die Cursorposition markiert ist.

Die Buttons zum Verändern des Files sind inaktiv, wenn der File veränderbar-Schalter im Menü ausgeschaltet ist. Dies dient dem eigenen Schutz, um nicht unbeabsichtigt die Struktur oder den Inhalt eines Files zu zerstören. Je nach 'Erfahrung' des Benutzers kann der besagte Schalter auch in der einen oder anderen Stellung blockiert werden, siehe

Sicherheit

.

Info

Das

Inhalts-Fenster

wird geöffnet, in dem genauere Informationen zum Chunk angezeigt werden.

Editieren

Je nach Inhalt des Chunks (Text oder Binärdaten) wird der Text- oder der Binäreditor aufgerufen, mit dem der Chunkinhalt editiert werden kann. Siehe

Allgemein

.

Zufügen

Diese Aktion ist wegen mangelndem User-Feedback noch nicht implementiert, deshalb ist dieser Button stets inaktiv.

Löschen

Der entsprechende Chunk wird komplett entfernt.

Hoch

Der Chunk wird vor seinen Vorgänger bewegt. Da Chunks nicht aus ihren Containern heraus bewegt werden können, klappt dies nur, falls der vorangehende Chunk nicht vom Typ FORM, CAT oder LIST ist. Außerdem können nur solche Chunks bewegt werden, die auch Daten enthalten, d.h. Chunks vom Typ FORM, CAT oder LIST sind nicht bewegbar.

Runter

Der Chunk wird hinter seinen Nachfolger bewegt. Es gelten

dieselben Einschränkungen wie bei Hoch.

Anfang

Der Chunk wird soweit hoch wie möglich bewegt. Es gelten dieselben Einschränkungen wie bei Hoch.

Ende

Der Chunk wird soweit nach unten wie möglich bewegt. Es gelten dieselben Einschränkungen wie bei Hoch.

1.9 IFFMaster.guide/Inhalts-Fenster

Inhalts-Fenster

=====

Im Inhalts-Fenster wird der Inhalt des gerade in der Chunk-Liste

aktiven Chunks angezeigt. Je nach Inhaltstyp wird (automatisch) ← auf

eine der drei möglichen Darstellungen umgeschaltet:

Struktur

Dies ist die ausgefeilteste Methode, den Chunkinhalt darzustellen. Die einzelnen Teile des Inhalts werden aufgeschlüsselt zeilenweise mit Beschreibung angezeigt.

Beispiel: Ein gesampelter Klang (FORM 8SVX), dessen 20 Byte langer Header-Chunk (VHDR) als hexadezimale Bytefolge wie folgt aussieht: 00021432 00000000 00000020 41560100 00010000, wird so angezeigt:

```

OneShot HiSamples 136.242
Repeat HiSamples 0
Samples / HiCycle 32
Samples / s 16.726
# Octaves 1
Compression Technique None
Volume [0,1] 1,00000

```

Text

Manche Chunks enthalten normalen Text, wie z.B. ANNO-Chunks. Texte werden als Blocksatz formatiert, jedoch sonst nicht weiter verändert.

Hex-Dump

Falls ein Chunk keine strukturierten Daten oder keinen Text enthält (oder falls mir eine Struktur nicht bekannt ist), so wird der Inhalt als Hex-Dump angezeigt. Für die Darstellung des Hex-Dumps existieren einige Einstellmöglichkeiten, siehe Hex-Dump

.

Man kann auch von Hand zwischen einigen Darstellungsarten umschalten, indem man die Register benutzt. Z.B. kann man sich den oben erwähnten

VHDR-Chunk auch als Hex-Dump anzeigen lassen. Für das Umschalten wurden auch die Tasten Cursor-Links und Cursor-Rechts belegt, die auch funktionieren, wenn nicht das Inhalts-Fenster, sondern das Hauptfenster aktiv ist. So können alle Anzeigefunktionen bequem vom Hauptfenster aus erreicht werden.

1.10 IFFMaster.guide/Einstellungs-Fenster

Einstellungs-Fenster

=====

Das Einstellungs-Fenster hat 4 Seiten:

Allgemein

Sicherheit

Layout

Hex-Dump

Nachdem man die Einstellungen vorgenommen hat, hat man folgende Möglichkeiten:

Speichern

um die Einstellungen permanent auf Disk zu speichern. Alle späteren Aufrufe von IFFMASTER werden dann diese Einstellungen benutzen.

Benutzen

um die Einstellungen nur im RAM zu speichern. So halten die Einstellungen nur bis zum nächsten Hochfahren des Rechners.

Abbrechen

um die gerade gemachten Einstellungen zu verwerfen und die bisherigen Einstellungen wiederzuverwenden.

Schließt man das Fenster mit dem Schließsymbol (Close Gadget), so werden die Einstellungen verworfen.

1.11 IFFMaster.guide/Allgemein

Allgemein

Auf dieser Seite der Einstellungen werden die Editoren angegeben.

Text-Editor

gibt den Editor an, der für Chunks aufgerufen wird, die reinen Text-Inhalt besitzen, z.B. ANNO-Chunks. Es ist darauf zu achten, daß der Editor sich nicht abkoppelt, sondern synchron gestartet wird. Benutzt man z.B. den CYGNUSED, so trägt man hier ein: ed -sticky. Läßt man dieses Feld leer, so wird der Editor benutzt, der in der Umgebungsvariable EDITOR angegeben ist.

Binär-Editor

gibt den Editor für Chunks mit binärem Inhalt an. Hierfür bieten sich sogenannte File-Zapper an, die u.a. im Aminet angeboten werden. Auch dieser Editor muß synchron laufen. Wenn das Feld leer gelassen wird, so wird der Editor benutzt, der in der Umgebungsvariable BINEDITOR angegeben ist.

1.12 IFFMaster.guide/Sicherheit

Sicherheit

Die folgenden Einstellungen dienen dazu, versehentlichen Schaden an Files möglichst zu verhindern. Da stetiges Nachfragen seitens des Programms jedoch nervend ist, kann hier ein persönlicher Kompromiß zwischen Sicherheit und Schnelligkeit eingestellt werden. Für Beginner und den gelegentlichen Gebrauch empfiehlt sich natürlich stets die sichere Einstellung.

File-veränderbar-Schalter

Im Menü Einstellungen befindet sich ein Schalter File veränderbar, der den Zustand der Manipulationsbuttons steuert, siehe

Chunk-Aktionen

. Das Verhalten dieses Schalters kann hier festgesetzt werden:

aus und inaktiv

ist die sicherste Einstellung. Ein versehentliches Anschalten der Manipulationsbuttons wird verhindert.

aus für neue Files

schaltet die Manipulationsbuttons aus, sobald ein neues File geladen wird. Will man nur selten editieren, so ist das eine sinnvolle Einstellung.

unverändert

läßt den Zustand des Schalters immer unverändert. Will man viele Files editieren, so braucht man die Manipulationsbuttons nur einmal anzuschalten.

Files überschreiben

Will man viele Files editieren und überschreiben, ohne eine Sicherheitskopie zu behalten, so kann man hier einstellen, daß Files ohne nachzufragen überschrieben werden. Ansonsten sollte jedoch nachfragen eingestellt sein, so daß bei versehentlichem

Druck auf s (Speichern) ein File nicht gleich überschrieben wird.

1.13 IFFMaster.guide/Layout

Layout

Auf der Layout-Seite gibt es bisher nur eine Einstellmöglichkeit:

Hex-Kennung

Damit kann man seinen vorgezogenen Pre- oder Postfix zur Hexdarstellung wählen. Um ein Beispiel zu haben, das Hexzahlen enthält, lade das File ENV:Sys/locale.prefs und wähle den LCLE-Chunk. Die ersten 4 Zahlen (16 Bytes) sind reserviert und werden als Hexzahlen angezeigt.

Bem.: Diese Einstellung betrifft nicht den
Hex-Dump

.

1.14 IFFMaster.guide/Hex-Dump

Hex-Dump

Auf dieser Seite kann das Aussehen des Hex-Dumps im Inhalts-Fenster beeinflußt werden.

Bytezahl beschränken

Wenn der Inhalt eines sehr großen Chunks (z.B. ILBM.BODY) angezeigt werden soll, dauert der Aufbau des Hex-Dumps sehr lange. Deshalb ist es möglich, die Länge des Hex-Dumps zu begrenzen, als Default sind 512 Bytes eingestellt. In den meisten Fällen ist das betrachten des Hex-Dumps sowieso nicht sehr sinnvoll, deshalb kann hier i.d.R. ein kleiner Wert eingestellt bleiben. Zum Einstellen kann entweder der Slider benutzt werden, oder das (nicht gleich als solches erkennbare) String-Gadget rechts daneben, in dem direkt die Bytezahl eingetippt werden kann. Mit dem Checkmark kann man die Begrenzung auch ganz abschalten, dies ist jedoch nicht empfohlen.

Offset-Format

In der linken Spalte des Hex-Dumps wird der Offset des ersten Bytes dieser Zeile angezeigt. Mit diesem Gadget kann man bestimmen, ob dieser Offset dezimal oder hexadezimal angezeigt wird.

Zeichen im Hexdump

Besitzt der im Hex-Dump verwendete (nicht-proportionale) Zeichensatz alle 256 Zeichen, kann hier eingestellt werden, daß auch die normalerweise nicht-druckbaren Zeichen (z.B. LineFeed, 0x0A) angezeigt wird, es sollte dann z.B. ein inverses 'J' oder ähnliches erscheinen. Erscheint nur ein Rechteck, so sind die nicht-druckbaren Zeichen im Font nicht vorhanden, man sollte dann auf nur druckbare umschalten, die nicht-druckbaren Zeichen werden dann als Punkt dargestellt.

Eine gute Möglichkeit, dieses Feature zu testen, sind 24-Bit-ILBM-Bilder. Diese enthalten normalerweise drei Chunks vom Typ CLUT. Im Regelfall sind darin alle Bytewerte in aufsteigender Reihenfolge vorhanden.

1.15 IFFMaster.guide/Probleme?

Probleme?

Wenn der Inhalt eines sehr großen Chunks (z.B. ILBM.BODY) angezeigt werden soll, dauert der Aufbau des Hex-Dumps sehr lange. Deshalb ist es möglich, die Länge des Hex-Dumps zu begrenzen, als Default sind 512 Bytes eingestellt. In den Einstellungen kann man diese Grenze verändern oder auch ganz abschalten, siehe

Hex-Dump

.

Manche Chunks (z.B. FORM) sind Container-Chunks und haben keinen Inhalt, es erfolgt deshalb auch keine Darstellung. Bei manchen Chunks (z.B. BODY) ist eine Darstellung als Struktur oder Text sinnlos, die entsprechenden Listen sind dann inaktiv.

1.16 IFFMaster.guide/Danksagung

Danksagung

Mein besonderer Dank geht an:

Stefan Stuntz
für MUI, siehe
MUI

.

Eric Totel
für seinen großartigen MUI-BUILDER, und dessen stetige Weiterentwicklung. Dieses Programm würde nicht ohne ihn existieren.

Francesco Dipietromaria
für die Übersetzung in's Italienische

Kai Iske und Walter Dörwald
für die Anregungen und Betatesting

Thomas Reinhardt
für seine IFFs

H. Phil Duby, Bryan Ewert und Klaus Seistrup
für Bug-Reports und Anregungen

1.17 IFFMaster.guide/MUI

MUI
===

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

1.18 IFFMaster.guide/History

History

Version 1.0

Erstveröffentlichung

Version 1.1

FIX

Version 1.0 war mit Option 68030 kompiliert - Sorry!

NEU

viele neue Chunk-Typen registriert

NEU

Menü (About und Prefs in's Menü verfrachtet, Platzgewinn)

NEU

Filename kann per Kommando-Zeile übergeben werden

NEU

Laden direkt vom Clipboard

NEU

Tastaturunterstützung verbessert

Version 1.2

NEU

Oberfläche vollständig lokalisiert

NEU

Speichern von Chunk-Inhalten

NEU

AppWindow und AppIcon, Kommando-Zeilen-Option iconified

NEU

bessere Formatierungsmöglichkeiten für Struktureinträge

NEU

Eigener Interpreter mit Variablenrechnung, damit sind auch abstruse Formate wie EMOD.EMIC darstellbar.

NEU

Nominallänge für Chunks ist jetzt vorgegeben, eine Meldung erfolgt, wenn ein Chunk länger oder kürzer ist.

BUG

Betatester haben von Problemen mit der De-Iconify-Funktion beim AppIcon berichtet. Ich habe die entsprechende Funktion auskommentiert, so daß nach dem "droppen" die Applikation durch einen Doppelklick wieder de-iconifiziert werden muß.

Version 1.3

FIX

Close-Gadget im Einstellungs-Fenster funktioniert, siehe

Einstellungs-Fenster

.

FIX

Gadget-Aktivierung (TAB) klappt jetzt in jedem Fenster

NEU

Neue Chunk-IDs: IAND, IANM, DR2D, RGB8, RGBN, SPLT

NEU

Hex-Zahlen erhalten eine (einstellbare) Kennung, Darstellung von Hex-Dumps ist mehr als 3 mal so schnell geworden, siehe

Hex-Dump

.

NEU

Speichern von IFFs ist jetzt möglich, auch von verschachtelten FORMs, z.B. Bilder aus Animationen

NEU

Einige Edit-Operationen eingebaut (Chunks löschen), siehe

Chunk-Aktionen

.

NEU

Einstellungen sind jetzt speicherbar, siehe

Einstellungs-Fenster

.

Version 1.4

NEU

Kompletter Umstieg auf GNU-C. Unterschiede: anderer Startup-Code, keine ANSI-C-Funktionen wie sprintf mehr, deshalb wurde u.a. lokalisierte Ausgabe von Fließkommazahlen möglich.

FIX

Sollte nun endlich auch ohne locale.library laufen

NEU

Online-Hilfe

NEU

Neue Chunk-IDs: AMBA, AMDE, AMIN, AMHU, AMUN, EQE1, RESO, VARS, ...

NEU

Lange Strukturbeschreibungen für die System-Preference-Files, z.T. mit neuen Hooks, probiere z.B. IFFMaster ENV:sys/locale.prefs.

NEU

Farbbeschreibungen (RGB-Werte) werden nun auch als Farbfeld angezeigt, ab WB 3.0. Z.B. IFFMaster ENV:sys/palette.prefs oder ILBM.CMAP. Achtung: Für dieses Feature sollten einige freie Pens vorhanden sein, ggf. sollte man in MUIIPREFS einen tiefen Screen für IFF-MASTER einstellen.

FIX

<Clipboard> wird nun als 'Filename' für das Clipboard akzeptiert, so daß statt Clip speichern auch Speichern korrekt arbeitet, d.h. wieder in's Clipboard schreibt. Nebeneffekt: Man kann auch in der Kommandozeile IFFMaster "<Clipboard>" eingeben.

NEU

Im Zeichensatz des Hex-Dumps können nun auch die nicht-druckbaren Zeichen angezeigt werden, für Zeichensätze mit 256 Zeichen, siehe

Hex-Dump
 . (Vorschlag von Walter Dörwald)

NEU

Weitere Edit-Operationen eingebaut (Chunks verschieben), siehe

Chunk-Aktionen
 .

NEU

Chunks mit Text- oder Binär-Inhalt können mit Text- oder Binär-Editoren bearbeitet werden, siehe

Chunk-Aktionen
 .

NEU

neues Icon, das jetzt auch als AppIcon benutzt wird.

Ich nehme sehr gerne Verbesserungsvorschläge und neue Ideen an. Wenn ihr auf 'unbekannte' Chunks stoßt, gebt mir bitte bescheid, damit ich sie mit reinnehmen kann, wenn noch eine Strukturbeschreibung dabei wäre, wäre das wirklich genial. Falls jemand Lust hat, einen Katalog für eine andere Sprache zu übersetzen, sollte er bitte das File translators.readme beachten.

1.19 IFFMaster.guide/Chunks

Chunks

Folgende Chunks sind IFF-MASTER zur Zeit bekannt:

[überall]

CSET, FVER, ANNO, AUTH, CHRS, HLID, NAME, TEXT, (c)

3DDD

OBJE

8SVX

ATAK, BODY, CHAN, FADE, PAN , RLSE, SEQN, VHDR

ANIM

ANSQ

AVCF

AVFH, GDAT

AVCO

CDAT, FLAG, IMAG

AVEV

ACTS, CDAT, FLAG, IMAG, PARS, REFL

CDVR

VARs

COPR

COPI, WAIT, MOVE

CTLG

LANG, STRS

DECK

RESO

DEEP

DBOD, DGBL, DLOC, DPEL

DR2D

ATTR, CMAP, CPLY, DASH, DRHD, FONS, OPLY

DTYP

DTHD, DTCD

EMOD

8SMP, EMIC, PATT

ENVL

LFOI, COEN, VOEN, PIEN, NOEN, REEN, PHEN

EQED

EQE1

FAX3

FXHD, GPHD, PAGE

FAXX

FXHD, GPHD, PAGE

FTXT

FONS

GXGA

GADA

GXMN

MEDA

GXUI

GGUI

GXWD
WDDA

IAND
BPCT, CMAP, BODY

IANM
BMHD, CAMG, BODY

ILBM
ANHD, ASDG, BHCP, BHSI, BMHD, BODY, CAMG, CCRT, CLUT, CMAP, CRNG,
DEST, DLTA, DMMY, DPAN, DPI, DPPS, DPPV, DRNG, EQE1, FFEX, FITR,
FXD2, FXPL, GRAB, JUNK, MAND, SPRT

ISTG
MAXF, SOBJ

KCXM
VERS, PREF

LWOB
PNTS, POLS, SRFS, SURF

MCXB
PREF, VERS

MCXP
PREF, VERS

MTRX
ARRY, BODY, DTYP, STRU

PREF
ALRT, AMBA, AMDE, AMIN, AMHU, AMUN, CONF, CTRY, DFSS, EVNT, ETXT,
FLOP, FONT, GENA, GENC, GTCO, GUI, ICTL, INPT, JFIF, KEYS, LCLE,
MENU, MIDI, OPER, OSCN, PALT, PATH, PDAT, PGFX, PNTR, PRHD, PSPD,
PTRN, PTXT, PUNT, SCRML, SERL, SHMN, SOND, TMAC, TMDO, TMEX, TMIC,
TMIM, TMMO, TMSO, VERS, WBCF, WBPC, XDOS

PTCH
INPF, OUTF, PSEQ, VERS

REAL
RANI, RATT, RMTR, ROBJ, RSCR, RSET, RVRS, RWIN

RGB8
BMHD, BODY, CAMG, CMAP, IMRT

RGBN
BMHD, BODY, CAMG, CMAP, IMRT

SC3D
EDGE, FACE, HIER, LAMP, LNAM, OBSV, PATH, VERT, VNAM, WRLD

SMUS

SHDR, INS1, INST, SNX1, TRAK

SPLT

INFO, BODY

TACF

TPAR, TPBR, TPCA, TPCM, TPMA, TPP1, TPPA, TPPX, TPSC, TPSE, VERS

TAKE

TFRM, THDR

TDDD

INFO, OBJ

TERM

CLIP, COMD, CPTR, DATE, DIAL, EMLN, FAST, FILE, MISC, MODM, PATH,
PHON, RECV, SCRN, SEND, SERL, SOUN, SPEK, TRML, TRNS, VERS, WINF,
WIND, XFER

TVP2

TVRX

VILL

CRC , MODE, MONI, VER

Zu den kleiner gedruckten Chunks suche ich noch Beschreibungen.

1.20 IFFMaster.guide/Autor

Autor

Kay Drangmeister
Am Hubland 16, Apt. 1323
97074 Würzburg
T. 0931-7059961 (Tag+Nacht)
K.Drangmeister@insider.sub.de
drangmei@informatik.uni-wuerzburg.de

1.21 IFFMaster.guide/Stichwortverzeichnis

Stichwortverzeichnis

8SVX.VHDR.Volume

Einleitung

TAB

Chunk-Liste

Aktionen	Hauptfenster
Allgemeine Einstellungen Allgemein	
Anfang	Chunk-Aktionen
AppIcon	Installation
AppWindow	File-Spezifikation
Autor	Autor
Bedienung	Bedienung
Chunk	Einleitung
Chunk-Aktionen	Chunk-Aktionen
Chunk-ID	Chunk-Liste
Chunk-Liste	Hauptfenster
Chunk-Liste	Chunk-Liste
Chunk-Typ	Chunk-Liste
Chunkinhalt als Hex-Dump Inhalts-Fenster	
Chunkinhalt als Struktur Inhalts-Fenster	
Chunkinhalt als Text Inhalts-Fenster	
Chunks ohne Inhalt	Probleme?
Chunks, bekannte	Chunks
Container-Chunks	Probleme?

Cursor-Links	Inhalts-Fenster
Cursor-Rechts	Inhalts-Fenster
Danksagung	Danksagung
Darstellung des Chunk-Inhalts Chunk-Liste	
Editieren	Chunk-Aktionen
Editieren	Hauptfenster
Einleitung	Einleitung
Einstellungen	Probleme?
Einstellungen/File veränderbar Hauptfenster	
Einstellungen: Allgemein Allgemein	
Einstellungen: Hex-Dump Hex-Dump	
Einstellungen: Layout Layout	
Einstellungen: Sicherheit Sicherheit	
Einstellungs-Fenster	Einstellungs-Fenster
EMOD.EMIC	History
Ende	Chunk-Aktionen
ENV:Sys/locale.prefs Layout	
File-Spezifikation	Hauptfenster
File-Spezifikation	File-Spezifikation

File-veränderbar-Schalter	
Hauptfenster	
File-Zapper	Allgemein
Filemanipulationen	
Hauptfenster	
Hauptfenster	Hauptfenster
Hex-Dump	Probleme?
Hex-Dump-Einstellungen	
Hex-Dump	
History	History
Hoch	Hauptfenster
Hoch	Chunk-Aktionen
iconified	Installation
ILBM.BODY	Hex-Dump
ILBM.CAMG.ModeID	Einleitung
ILBM.CLUT	Hex-Dump
Info	Chunk-Aktionen
Info	Chunk-Liste
Inhalts-Fenster	Inhalts-Fenster
Installation	Installation
Kurzbeschreibung	Chunk-Liste
Kurzinhalt	Chunk-Liste

Löschen	Chunk-Aktionen
Löschen	Hauptfenster
Layout-Einstellungen Layout	
Listenformat	Chunk-Liste
Manipulationen von Files Hauptfenster	
MUI	MUI
PREF.LCLE	Layout
Probleme?	Probleme?
Runter	Hauptfenster
Runter	Chunk-Aktionen
Sicherheits-Einstellungen Sicherheit	
Umgebungsvariable BINEDITOR Allgemein	
Umgebungsvariable EDITOR Allgemein	
Verändern des Files Hauptfenster	
Zeigen	Chunk-Liste
Zufügen	Hauptfenster
Zufügen	Chunk-Aktionen
