

Picture

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Picture		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Picture	1
1.1	Picture V1.00	1
1.2	freepicture	1
1.3	initpicture	2
1.4	loadpicture	2
1.5	usepicture	2
1.6	picturetobitmap	3
1.7	picturewidth	3
1.8	pictureheight	3
1.9	picturedepth	4
1.10	pictureid	4

Chapter 1

Picture

1.1 Picture V1.00

PureBasic Picture library V1.00

'Picture' signifie 'Image' en français, donc cette bibliothèque va vous permettre de manipuler des images de manière très simple. Le format choisi pour ces images est l'IFF/ILBM, le format standard sur Amiga. Les images peuvent être compressées ou non, ça n'a pas d'importance. Les routines de lecture/décompression des images ont été optimisées au maximum pour des raisons de rapidité...

Commandes disponibles:

FreePicture
InitPicture
LoadPicture
PictureDepth
PictureHeight
PictureID
PictureToBitMap
PictureWidth
UsePicture
Exemple:

Picture viewer

1.2 freepicture

Syntaxe

```
FreePicture(#Picture)
```

Résumé

Efface l'image de la mémoire et l'objet associé. Vous ne pouvez plus utiliser cette image ultérieurement.

1.3 initpicture

Syntaxe

```
Resultat.l = InitPicture(#NumPictureMax)
```

Résumé

Initialise l'environnement nécessaire à la gestion future des images. Vous devez appeler cette fonction avant d'utiliser une autre fonction de cette bibliothèque.

#NumPictureMax: Nombre maximal d'images à gérer.

1.4 loadpicture

Syntaxe

```
PictureID.l = LoadPicture(#Picture, FileName$)
```

Résumé

Charge une image IFF/ILBM donnée dans la mémoire ('fast' s'il y en a de disponible ou 'chip' sinon). L'image restera sous sa d'origine (compressée ou non).

La valeur de retour 'PictureID' peut prendre 4 formes distinctes:

Si PictureID = -1: Le fichier est introuvable
Si PictureID = -2: Le fichier n'est pas une image IFF/ILBM
Si PictureID = -3: Plus assez de mémoire pour charger l'image.

Si PictureID >= 0: Tout c'est bien passé.

#Picture: Identifiant numérique de l'image.

FileName\$: Chemin + nom de l'image à charger.

1.5 usepicture

Syntaxe

```
UsePicture(#Picture)
```

Résumé

Change l'image courante par la nouvelle image spécifiée.

#Picture: Identifiant numérique de la nouvelle image.

1.6 picturetobitmap

Syntaxe

Résultat = PictureToBitMap(#Picture, BitMapID)

Résumé

Copie l'image spécifiée dans le BitMap donné. Cette fonction est très rapide et supporte les image compressées ou non compressées.

La valeur de 'Résultat' peut prendre 2 formes spécifiques:

Si 'Résultat' = -1: Les chunks 'BitmapHeader' ou 'Body' sont absents
(Il peut alors s'agir d'un fichier 'Palette IFF'
ou d'une image corrompue)

Si 'Résultat' = -2: La taille de l'image est trop grande pour le BitMap.

Sinon, tout c'est bien passé.

#Picture: Identifiant numérique de l'image à copier.

#BitMapID: Adresse du BitMap dans lequel l'image doit être copiée. Vous pouvez obtenir facilement cette adresse en utilisant la commande BitMapID() de la bibliothèque 'BitMap'.

1.7 picturewidth

Syntaxe

Width.w = PictureWidth()

Résumé

Retourne la largeur de l'image courante.

1.8 pictureheight

Syntaxe

Height.w = PictureHeight()

Résumé

Retourne la hauteur de l'image courante.

1.9 picturedepth

Syntaxe

```
Depth.b = PictureDepth()
```

Résumé

Retourne la profondeur (le nombre de plans) de l'image courante.

1.10 pictureid

Syntaxe

```
*PictureAddr = PictureID()
```

Résumé

Retourne l'adresse memoire de l'image courante. Cette adresse pointe au debut du fichier IFF (chunk 'FORM').