

Picture

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Picture		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 19, 2025	

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	picturedepth	2
1.6	pictureheight	2
1.7	pictureid	3
1.8	picturetobitmap	3
1.9	picturewidth	3
1.10	usepicture	3

Chapter 1

Picture

1.1 Picture V1.00

Pure Basic Picture library V1.00

Die von PureBasic unterstützten Bilder müssen im IFF/ILBM Format vorliegen, dem Amiga Bilderstandard. Die Bilder können komprimiert sein oder nicht, beide Formen werden unterstützt. Die Lade- und Entpack-Routinen wurden hoch optimiert und selbst große Bilder werden in weniger als einer Sekunde geladen, auf jedem Amiga. Viel Freude damit...

Befehlsübersicht:

```
FreePicture
InitPicture
LoadPicture
PictureDepth
PictureHeight
PictureID
PictureToBitMap
PictureWidth
UsePicture
```

Beispiel:

```
Bildanzeiger
```

1.2 freepicture

SYNTAX

```
FreePicture(#Picture)
```

STATEMENT

Entfernt das angegebene Bild aus dem Speicher.

1.3 initpicture

SYNTAX

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

FUNCTION

Initialisiert die gesamte Bilder Programmierungsumgebung für die weitere Benutzung. Sie müssen diese Funktion am Anfang Ihres Sourcecodes aufrufen, wenn Sie Befehle der Picture Library nutzen möchten.

#NumPictureMax : Maximale Anzahl zu verwaltender Bilder.

1.4 loadpicture

SYNTAX

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

FUNCTION

LoadPicture() versucht ein IFF/ILBM Bild in den Speicher zu laden. Es wird in JEDEN Speicher geladen, auch ins FAST Ram wenn verfügbar. Es wird im komprimierten Format gelassen (wenn es eine komprimierte IFF/ILBM Datei ist, aber normalerweise ist dies so), um keinen Speicherplatz zu verschwenden.

Das Resultat kann 3 verschiedene Werte ergeben:

```
PictureID = -1: Datei wurde nicht gefunden
PictureID = -2: Datei ist kein IFF/ILBM Bild
PictureID = -3: Nicht genug freier Speicher, um das Bild zu
                 laden
PictureID >= 0: Alles in Ordnung
```

1.5 picturedepth

SYNTAX

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

FUNCTION

Gibt die Tiefe (in Bit) des aktuellen Bildes zurück.

1.6 pictureheight

SYNTAX

```
Height.w = PictureHeight()
```

FUNCTION

Gibt die Höhe des aktuellen Bildes zurück.

1.7 pictureid

SYNTAX

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

FUNCTION

Gibt die Speicheradresse des aktuellen Bildes zurück. Das Ergebnis zeigt auf den Beginn des IFF Bildes ('FORM' chunk).

1.8 pictoretobitmap

SYNTAX

```
Result = PictureToBitMap(#Picture, BitMapID)
```

COMMAND

Kopiert das angegebene IFF/ILBM Bild in die angegebene Bitmap. Diese Funktion ist hoch optimiert. Sie unterstützt komprimierte und unkomprimierte IFF Bilder.

Das Resultat kann 2 verschiedene Werte ergeben:

Result = -1: BitmapHeader oder Body-Chunk wurden nicht gefunden (z.B.: nur IFF Paletten).

Result = -2: Die Bildgröße ist zu groß für die Bitmap.

1.9 picturewidth

SYNTAX

```
Width.w = PictureWidth()
```

FUNCTION

Gibt die Breite des aktuellen Bildes zurück.

1.10 usepicture

SYNTAX

```
UsePicture(#Picture)
```

STATEMENT

Ändert das aktuell benutzte Bild auf das angegebene #Picture.
