

**IFFMaster**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> IFFMaster	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		February 24, 2025
<i>SIGNATURE</i>		

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>IFFMaster</b>	<b>1</b>
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	4
1.9	IFFMaster.guide/Inhalts-Fenster	5
1.10	IFFMaster.guide/Einstellungs-Fenster	6
1.11	IFFMaster.guide/Allgemein	7
1.12	IFFMaster.guide/Sicherheit	7
1.13	IFFMaster.guide/Layout	8
1.14	IFFMaster.guide/Hex-Dump	8
1.15	IFFMaster.guide/ARexx-Schnittstelle	9
1.16	IFFMaster.guide/Probleme?	12
1.17	IFFMaster.guide/Danksagung	12
1.18	IFFMaster.guide/MUI	13
1.19	IFFMaster.guide/History	14
1.20	IFFMaster.guide/Chunks	17
1.21	IFFMaster.guide/Autor	20
1.22	IFFMaster.guide/Stichwortverzeichnis	20

---

# Chapter 1

## IFFMaster

### 1.1 IFFMaster.guide

IFF-Master

Version 1.5 - Freeware

(C) 1994, 1995, 1996 bei Kay Drangmeister

Einleitung  
Installation  
Bedienung  
ARexx-Schnittstelle  
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)
  
- \* Online-Hilfe, Sprechblasenhilfe (ab MUI 3.0)
  
- \* Umfangreiche Chunk-Typen-Bibliothek (z.Zt. 51 Form-Typen, 333 bekannte Chunks, davon 94 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.
  
- \* ARexx-Interface, z.B. um Einträge aus dem Term-Telefonbuch in DFA zu importieren.

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 vorgehende 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 folgende Einstellmöglichkeiten:

Sprechblasenhilfe

Wenn man die Funktionen des Programms kennt, kann man hiermit die Sprechblasenhilfe abschalten. (NB: Sprechblasenhilfe wird erst ab MUI 3.0 unterstützt.)

Hex-Kennung

Damit kann man sein vorgezogenes Prä- oder Postfix-Zeichen 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/ARexx-Schnittstelle

### ARexx-Schnittstelle

\*\*\*\*\*

Ab Version 1.5 ist IFF-MASTER mit einem ARexx-Port ausgestattet, über den viele Funktionen ferngesteuert werden können. Dies erlaubt Zugriff auf IFF-interne Daten innerhalb von Scripts. Beispielsweise könnte man alle Bilder (ILBM-Files) ausgeben (oder in ein Verzeichnis einsortieren) lassen, deren Farbtiefe 8 Planes nicht übersteigt. Oder man kann etwas Platz in seinem Sample-(8SVX)-Verzeichnis sparen, indem man dort alle ANNO-Chunks aus den Files entfernt. Ein paar Beispiels-Scripts befinden sich im rexx-Verzeichnis des Archivs. Der Portname von IFFMASTER ist IFFMASTER.1. Eine kurze Liste aller verfügbaren REXX-Kommandos kann mit rexx/ShowREXXCommands.rexx angezeigt werden.

```
load          FILE/A
             Lädt ein File in IFF-MASTER.
```

loadclip  
Lädt den Clipboard-Inhalt.

saveas FILE/A  
Speichert das Projekt unter dem angegebenen Namen. Dabei sollte overwrite ON geschaltet sein, damit kein Requester kommt.

save  
Speichert das Projekt unter dem Namen, der im String-Gadget steht, d.h. mit demselben Namen, unter dem es geladen wurde.

saveclip  
Kopiert das Projekt in das Clipboard.

savechunk FILE/A  
Speichert den (durch den Cursor) markierten Chunk unter dem angegebenen Namen.

saveform FILE/A  
Speichert die markierte sub-FORM unter dem angegebenen Namen. Dabei muß der Cursor auf einem FORM-, LIST- oder CAT-Chunk stehen.

saveformclip  
Kopiert die markierte sub-FORM in ds Clipboard.

entries  
Liefert die Anzahl der Einträge in der Chunkliste als RESULT.

cursorpos ENTRY/N  
Liefert die Cursor-Position in der Chunkliste als RESULT.

chunkid  
Liefert die Chunk-ID des markierten Chunks als RESULT.

chunktype  
Liefert den Chunk-Typ des markierten Chunks als RESULT.

chunksize  
Liefert die Chunk-Größe des markierten Chunks als RESULT.

chunkdepth  
Liefert die Schachteltiefe des markierten Chunks als RESULT.

chunkinfo  
Liefert eine Kurzinformation zum markierten Chunk als RESULT. Es ist dieselbe Information, die in der Chunkliste in der Spalte 'Inhalt' erscheint.

chunkstruct SEPSTRING  
Liefert für den markierten Chunk die Information wie in der 'Struktur'-Seite des Inhaltsfensters, und zwar als Zeilen. Da die Liste zweispaltig ist (Beschreibung und Inhalt), kann ein Separator-String (SEPSTRING) angegeben werden. Der Default-SEPSTRING ist " | ". Siehe rexx/ImportTERMpbook.rexx als Beispielanwendung.

---

**chunktext**

Liefert den Chunkinhalt des markierten Chunks als String in RESULT. Das macht nur Sinn, falls der markierte Chunk ein Text-Chunk ist, wie ANNO oder AUTH.

**delete**

Löscht den markierten Chunk aus der Chunkliste. Beachte, daß dabei editable ON gesetzt sein muß. Siehe rexx/RemoveANNO.rexx als Beispielanwendung.

**infowindow** ON/S,OFF/S

Falls ein REXX-Script nicht interaktiv ist und keine Benutzeraufsicht benötigt, kann man hiermit das Chunkinhalt-Fenster schießen (OFF) und wieder öffnen (ON).

**mainwindow** ON/S,OFF/S

Das gleiche wie oben, aber mit dem Hauptfenster. Vorsicht ist geboten, daß man das Script nicht verläßt, ohne das Fenster wieder aufzumachen oder IFF-MASTER zu beenden, sonst hat der Benutzer keine Oberfläche, um IFF-MASTER zu beenden. (Natürlich besteht immer die Möglichkeit, IFF-MASTER über CommoditiesExchange, oder durch Senden eines Break-Signals oder durch das quit-REXX-Kommando zu beenden.)

**editable** ON/S,OFF/S

Stellt die Editiermöglichkeiten an oder ab.

**overwrite** ON/S,OFF/S

Stellt das stille Überschreiben von Files an oder ab.

**showformat** FORMAT/A/N

Stellt das Zeigen-Cycle-Gadget auf ein bestimmtes Format ein. Zulässige Werte sind:

0. Id - Typ - Größe
1. Id - Typ - Beschreibung
2. Id - Typ - Beschreibung - Größe
3. Id - Typ - Inhalt
4. Id - Typ - Inhalt - Größe

**limithex** ON/S,OFF/S,BYTES/N

Bestimmt die Beschränkung des Hexdump-Puffers. OFF schaltet die Beschränkung ganz ab, ON schaltet sie ein auf den Wert, der in den Einstellungen (Preferences) steht, BYTES/N gibt die maximale Größe direkt an. limithex BYTES 16 sollte benutzt werden, falls keine Hexdumps angezeigt werden sollen. Damit wird die Geschwindigkeit beim Berechnen des Chunkinhalts gewonnen, was sich bei jeder Cursorbewegung auswirkt.

**editor** EDITORNAME

Gibt den Editor für Text-Chunks an.

**bineditor** BINEDITORNAME

Gibt den Editor für Binär-Chunks an.

---

Folgende Standard-MUI-REXX-Kommandos sind ebenfalls sinnvoll einsetzbar:

```
quit          FORCE/S
              Beendet IFFMASTER. Wird FORCE angegeben, so erscheint kein
              Requester, falls noch ein ungespeichertes Projekt vorliegt.

hide
              Ikonifiziert IFFMASTER.

show
              Unikonifiziert IFFMASTER.

info          ITEM/A
              Liefert Beschreibungen über einige Eigenschaften, z.B. den Titel.
              Siehe MUI.guide/ARexx.

help          FILE/A
              Listet alle REXX-Kommandos auf in FILE. Siehe
              rexx/ShowREXXCommands.rexx als Beispielanwendung.
```

## 1.16 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.

## 1.17 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

Marcin Orłowski  
für die Übersetzung in's Polnische

Alessandro Zummo  
für die Behebung des De-iconify-Bugs beim AppIcon

Andreas Mixich  
für sämtliche ARexx-Scripts

Kai Iske und Walter Dörwald  
für die Anregungen und Betatesting

Thomas Reinhardt, Harald Drangmeister und Ralph Wermke  
für ihre IFF-Beschreibungen

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

## 1.18 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

---

## 1.19 IFFMaster.guide/History

History

\*\*\*\*\*

Version 1.0

Erstveröffentlichung

Version 1.1

FIX

Version 1.0 war mit Option 68030 compiliert - 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 MUIPREFS 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.

Version 1.5

NEU

ARexx-Interface. Z.B. um Einträge aus dem Term-Telefonbuch in DFA zu importieren.

NEU

Sprechblasenhilfe (ab MUI 3.0) wird unterstützt.

FIX

File editierbar-Schalter setzt nun korrekt den Edit-Knopf (in)aktiv.

NEU

Neue Chunks: MUI Prefs,

NEU

IEEE-96-Bit-Floats werden unterstützt (ILBM.MAND)

FIX

Taste o funktioniert wieder (aktiviert das String-Gadget)

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.

---

## 1.20 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

CDAF

BODY, FILE

CDVR

VARs

COPR

COPI, WAIT, MOVE

CPRO

3DIM, GFRA, SFRA

CTLG

LANG, STRS

CYBR

CMON, MD08, MD16, MD24, VER

DECK

RESO

DEEP

DBOD, DGBL, DLOC, DPEL

DR2D

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

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

CYGD, FONS

GXGA

GADA

GXMN

MEDA

GXUI

GGUI

GXWD

WDDA

IAND

BPCT, CMAP, BODY

IANM

BMHD, CAMG, BODY

IILBM

3DIM, ANHD, ASDG, BHCP, BHSI, BMHD, BODY, CAMG, CCRT, CLUT, CMAP,  
COLC, CRNG, DEST, DLTA, DMMY, DPAN, DPI, DPPS, DPPV, DRNG, EQE1,  
FCMP, FFEX, FITR, FXCO, FXD2, FXPL, GFRA, GRAB, IMRT, JUNK, MAND,  
SFRA, SPRT

ISTG

MAXF, SOBJ

KCXM

VERS, PREF

LWOB

PNTS, POLS, SRFS, SURF

MCXB

PREF, VERS

MCXP

---

PREF, VERS

MTRX

ARRY, BODY, DTYP, STRU

NAIL

NBDY, NDSC, NHDR

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, MUIC, MUIW, OPER, OSCN, PALT, PATH, PDAT, PGFX, PNTR,  
PRHD, PSPD, PTRN, PTXT, PUNT, SCR, 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

SWRT

ASCI, ATTR, BIBD, BIBH, BIBP, BOXP, DIN, DOC, DSP2, ENDP, FDTA,  
FNTH, FNTH, GINF, GRMR, HFDA, HYPH, IDX, IDXH, IDXP, LINP, LMST,  
OUTD, OUTH, OUTF, OVLP, PAG3, PASD, PASH, PICP, PNDA, PRGH, PRN3,  
RMST, RULE, SAVP, SEC1, SHD1, SHPP, SPEL, SWCL, TABS, TBDY, TBLK,  
TOCD, TOCH, TOCP, TOID, TOIH, TOIP, TSSD, TSSH, TXOB

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, SCR, 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.

## 1.21 IFFMaster.guide/Autor

Autor

\*\*\*\*\*

Kay Drangmeister  
Tannenfelsstraße 17  
36115 Hilders  
T. 06681-7566

K.Drangmeister@insider.sub.de

PGP Fingerprint = 5A 88 30 0F BF D7 0F F3 F9 31 A0 88 AB E4 38 66

## 1.22 IFFMaster.guide/Stichwortverzeichnis

Stichwortverzeichnis

\*\*\*\*\*

8SVX.VHDR.Volume	Einleitung
TAB	Chunk-Liste
Aktionen	Hauptfenster
Allgemeine Einstellungen	Allgemein
Anfang	Chunk-Aktionen
AppIcon	Installation
AppWindow	File-Spezifikation
ARexx-Schnittstelle	ARexx-Schnittstelle
ARexx/bineditor	ARexx-Schnittstelle
ARexx/chunkdepth	ARexx-Schnittstelle
ARexx/chunkid	ARexx-Schnittstelle
ARexx/chunkinfo	ARexx-Schnittstelle
ARexx/chunksize	ARexx-Schnittstelle
ARexx/chunkstruct	ARexx-Schnittstelle
ARexx/chunktext	ARexx-Schnittstelle
ARexx/chunktype	ARexx-Schnittstelle
ARexx/cursorpos	ARexx-Schnittstelle
ARexx/delete	ARexx-Schnittstelle
ARexx/editable	ARexx-Schnittstelle
ARexx/editor	ARexx-Schnittstelle
ARexx/entries	ARexx-Schnittstelle
ARexx/help	ARexx-Schnittstelle
ARexx/hide	ARexx-Schnittstelle

ARexx/info	ARexx-Schnittstelle
ARexx/infowindow	ARexx-Schnittstelle
ARexx/limithex	ARexx-Schnittstelle
ARexx/load	ARexx-Schnittstelle
ARexx/loadclip	ARexx-Schnittstelle
ARexx/mainwindow	ARexx-Schnittstelle
ARexx/overwrite	ARexx-Schnittstelle
ARexx/quit	ARexx-Schnittstelle
ARexx/save	ARexx-Schnittstelle
ARexx/saveas	ARexx-Schnittstelle
ARexx/savechunk	ARexx-Schnittstelle
ARexx/saveclip	ARexx-Schnittstelle
ARexx/saveform	ARexx-Schnittstelle
ARexx/saveformclip	ARexx-Schnittstelle
ARexx/show	ARexx-Schnittstelle
ARexx/showformat	ARexx-Schnittstelle
Autor	Autor
Bedienung	Bedienung
bineditor (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Chunk	Einleitung
Chunk-Aktionen	Chunk-Aktionen
Chunk-ID	Chunk-Liste
Chunk-Liste	Chunk-Liste
Chunk-Liste	Hauptfenster
Chunk-Typ	Chunk-Liste
chunkdepth (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
chunkid (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
chunkinfo (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Chunkinhalt als Hex-Dump	Inhalts-Fenster
Chunkinhalt als Struktur	Inhalts-Fenster
Chunkinhalt als Text	Inhalts-Fenster
Chunks ohne Inhalt	Probleme?
Chunks, bekannte	Chunks
chunksize (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
chunkstruct (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
chunktext (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
chunktype (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Container-Chunks	Probleme?
Cursor-Links	Inhalts-Fenster
Cursor-Rechts	Inhalts-Fenster
cursorpos (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Danksagung	Danksagung
Darstellung des Chunk-Inhalts	Chunk-Liste
delete (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
editable (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Editieren	Chunk-Aktionen
Editieren	Hauptfenster
editor (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Einleitung	Einleitung
Einstellungen	Probleme?
Einstellungen/File veränderbar	Hauptfenster
Einstellungen: Allgemein	Allgemein
Einstellungen: Hex-Dump	Hex-Dump
Einstellungen: Layout	Layout
Einstellungen: Sicherheit	Sicherheit
Einstellungen-Fenster	Einstellungs-Fenster
EMOD.EMIC	History

Ende	Chunk-Aktionen
entries (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
ENV:Sys/locale.prefs	Layout
File-Spezifikation	File-Spezifikation
File-Spezifikation	Hauptfenster
File-veränderbar-Schalter	Hauptfenster
File-Zapper	Allgemein
Filemanipulationen	Hauptfenster
Hauptfenster	Hauptfenster
help (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Hex-Dump	Probleme?
Hex-Dump-Einstellungen	Hex-Dump
hide (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
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
info (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
infowindow (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Inhalts-Fenster	Inhalts-Fenster
Installation	Installation
Kurzbeschreibung	Chunk-Liste
Kurzinhalt	Chunk-Liste
Löschen	Chunk-Aktionen
Löschen	Hauptfenster
Layout-Einstellungen	Layout
limithex (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Listenformat	Chunk-Liste
load (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
loadclip (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
mainwindow (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Manipulationen von Files	Hauptfenster
MUI	MUI
overwrite (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
PREF.LCLE	Layout
Probleme?	Probleme?
quit (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Runter	Chunk-Aktionen
Runter	Hauptfenster
save (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
saveas (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
savechunk (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
saveclip (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
saveform (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
saveformclip (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
show (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
showformat (ARexx)	ARexx-Schnittstelle
Sicherheits-Einstellungen	Sicherheit
Sprechblasenhilfe	Layout
Umgebungsvariable BINEDITOR	Allgemein
Umgebungsvariable EDITOR	Allgemein
Verändern des Files	Hauptfenster

Zeigen  
Zufügen  
Zufügen

Chunk-Liste  
Chunk-Aktionen  
Hauptfenster

---