

**Palette**

COLLABORATORS

	TITLE : Palette		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		January 23, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Palette</b>	<b>1</b>
1.1	Palette . . . . .	1
1.2	asyncfade . . . . .	1
1.3	asyncfadestatus . . . . .	2
1.4	fade . . . . .	2
1.5	freepalette . . . . .	3
1.6	initpalette . . . . .	3
1.7	loadpalette . . . . .	3
1.8	red . . . . .	3
1.9	green . . . . .	4
1.10	blue . . . . .	4
1.11	createpalette . . . . .	4
1.12	rgb . . . . .	5
1.13	nbcour . . . . .	5
1.14	palrgb . . . . .	5
1.15	getscreenpalette . . . . .	5
1.16	getpicturepalette . . . . .	6
1.17	displaypalette . . . . .	6
1.18	usepalette . . . . .	6
1.19	fadeout . . . . .	7

# Chapter 1

## Palette

### 1.1 Palette

PureBasic Palette library

Les palettes de couleurs jouent un rôle primordial dans l'affichage des objets graphiques. Vous pourrez contrôler tous les aspects des palettes grâce à cette puissante bibliothèque du PureBasic. Des fonctions spéciales comme les fondus d'écrans (FadeIn, FadeOut) ou des fondus entre palettes (CrossFading) sont présentes. Elles ont été optimisées pour une rapidité optimale tout en respectant l'environnement de l'Amiga.

Commandes disponibles:

- Blue
- CreatePalette
- DisplayPalette
- FreePalette
- Fade
- FadeOut
- GetPicturePalette
- GetScreenPalette
- Green
- InitPalette
- LoadPalette
- NbColour
- PalRrgb
- Red
- Rgb
- UsePalette

Exemple:

Fading workbench

### 1.2 asyncfade

---

#### Syntaxe

```
ASyncFade(#Palettel, #Palette2, Step, NbLoop, ScreenID)
```

#### Résumé

Same as NFade() routine, but doesn't halt the program. The fade is executed in the background.

You can use NAsyncStatus() to find out if the background fade is finished or not.

## 1.3 asyncfadestatus

#### Syntaxe

```
Résultat.b = ASyncFadeStatus
```

#### Résumé

Return '-1' if the Fade is still running or '0' if the fade has finished.

Exemple:

```
Repeat                                ; Typical loop to wait for the end
  NVWait                              ; of the background fade.
Until NAsyncStatus = 0 ;
```

## 1.4 fade

#### Syntaxe

```
Fade(#Palettel, ScreenID, #Palette2, Step, NbLoop)
```

#### Résumé

Effectue un fondu allant d'une palette vers une autre palette. Cette fonction permet de faire des beaux effets de 'crossfading' ou de simple 'FadeIn' - 'FadeOut' si l'une des deux palette est entièrement noire.

#Palettel: Identifiant numérique de la palette 'source'

#Palette2: Identifiant numérique de la palette 'destination'

ScreenID: Identifiant de l'écran sur lequel le fondu doit être affiché. Cette valeur peut être obtenue facilement grâce à la commande ScreenID() de la bibliothèque 'Screen'.

Step: Vitesse à laquelle le fondu doit s'effectuer. La valeur '1' est la plus lente, une valeur de '2' fera un fondu 2 fois plus rapide, etc...

NbLoop: Nombre de boucles que doit effectuer le fondu. Par défaut, le fondu exécute 255 boucles pour se terminer entièrement. Mais

vous pouvez lui dire qu'au bout de 128 boucles, le fondu s'arrête.

## 1.5 freepalette

Syntaxe

```
FreePalette(#Palette)
```

Résumé

Libère la mémoire occupée par la palette spécifiée. La palette est détruite et vous ne pouvez plus l'utiliser ultérieurement.

#Palette: Identifiant numérique de la palette à détruire.

## 1.6 initpalette

Syntaxe

```
result.l = InitPalette(#NumPaletteMax)
```

Résumé

Initialise l'environnement nécessaire à la gestion des futures palettes de couleurs. Cette fonction doit être appelée avant n'importe quelle autre fonction de cette bibliothèque.

#NumPaletteMax : Nombre maximum de palettes à gérer.

## 1.7 loadpalette

Syntaxe

```
Resultat.l = LoadPalette(#Palette, FileName$)
```

Résumé

Charge la palette contenue dans le fichier IFF spécifié (de type image, brosse ou palette, les 3 sont acceptés). Si la palette a été correctement initialisée, la valeur 'Résultat' est positive, sinon une erreur est survenue:

Valeur retournée en cas d'erreur

- 1 : Fichier introuvable ou endommagé
- 2 : Le fichier spécifié n'est pas du type IFF
- 3 : Aucune palette de couleur dans ce fichier IFF

## 1.8 red

#### Syntaxe

```
Red.w = Red(ColourIndex)
```

#### Résumé

Retourne la valeur de la composante 'rouge' trouvée à la position donnée de la palette courante. La valeur retournée est toujours comprise entre 0 et 255.

ColourIndex: Index de la couleur à examiner.

## 1.9 green

#### Syntaxe

```
Green.w = Green(ColourIndex)
```

#### Résumé

Retourne la valeur de la composante 'verte' trouvée à la position donnée de la palette courante. La valeur retournée est toujours comprise entre 0 et 255.

ColourIndex: Index de la couleur à examiner.

## 1.10 blue

#### Syntaxe

```
Blue.w = Blue(ColourIndex)
```

#### Résumé

Retourne la valeur de la composante 'bleue' trouvée à la position donnée de la palette courante. La valeur retournée est toujours comprise entre 0 et 255.

ColourIndex: Index de la couleur à examiner.

## 1.11 createpalette

#### Syntaxe

```
Résultat = CreatePalette(#Palette, NbColour)
```

#### Résumé

Essaye de créer une nouvelle palette vide en tenant compte des arguments proposés. Si le 'Résultat' est NULL alors la tentative a échoué. Sinon, la nouvelle a été créée correctement.

#Palette: Identifiant numérique de la nouvelle palette.

NbColour: Nombre de couleurs que doit contenir la nouvelle palette.

## 1.12 rgb

Syntaxe

`Rgb(ScreenID, ColourIndex, R, G, B)`

Résumé

Change directement la couleur spécifiée de l'écran donné.

ScreenID: Identifiant de l'écran auquel doit être appliqué le changement de couleur. Cette valeur peut être obtenue facilement grâce à la commande `ScreenID()` de la bibliothèque 'Screen'.

ColourIndex: Index de la couleur à modifier.

R,G,B: Valeur des composantes 'Rouge' 'Verte' et 'Bleue' de la nouvelle couleur.

## 1.13 nbcolour

Syntaxe

`Résultat.1 = NbColour()`

Résumé

Retourne le nombre de couleurs présentes dans la palette courante.

## 1.14 palrgb

Syntaxe

`PalRgb(ColourIndex, R, G, B)`

Résumé

Change la couleur spécifiée de la palette courante.

ColourIndex: Index de la couleur à modifier.

R,G,B: Valeur des composantes 'Rouge' 'Verte' et 'Bleue' de la nouvelle couleur.

## 1.15 getscreenpalette

Syntaxe

`Résultat = GetScreenPalette(#Palette, ScreenID)`

Résumé



Essaye de créer une nouvelle palette à partir de la palette de l'écran spécifié. Si le Résultat est NULL, alors la tentative de création a échoué. Sinon, la nouvelle palette est créée.

#Palette: Identifiant numérique de la nouvelle palette

ScreenID: Identifiant de l'écran à partir duquel la palette doit être recopiée. Cette valeur peut être obtenue facilement grâce à la commande ScreenID() de la bibliothèque 'Screen'.

## 1.16 getpicturepalette

Syntaxe

Résultat = GetPicturePalette(#Palette, PictureID)

Résumé

Essaye de créer une nouvelle palette à partir de la palette d'une image IFF/ILBM donnée. Si le 'Résultat' retourné est NULL, alors la tentative de création de la palette a échoué. Sinon, la nouvelle palette a été convenablement créée.

#Palette: Identifiant numérique de la nouvelle palette

PictureID: Identifiant d'une image préalablement chargé en mémoire. Vous pouvez obtenir rapidement la valeur de l'identifiant de l'image courante grâce à la fonction PictureID() de la bibliothèque 'Picture'.

## 1.17 displaypalette

Syntaxe

DisplayPalette(#Palette, ScreenID)

Résumé

Modifie la palette actuelle de l'écran par la nouvelle palette à afficher.

#Palette: Identifiant numérique de la palette à afficher.

ScreenID: Identifiant de l'écran sur lequel la palette doit être affichée. Cette valeur peut être obtenue facilement grâce à la commande ScreenID() de la bibliothèque 'Screen'.

## 1.18 usepalette

Syntaxe

UsePalette(#Palette)

#### Résumé

Change la palette courante par la nouvelle palette.

#Palette: Identifiant numérique de la nouvelle palette.

## 1.19 fadeout

#### Syntaxe

`FadeOut (#Palette, Step, NbLoop, ScreenID)`

#### Résumé

Effectue un fondu d'écran très rapide (de la palette spécifiée vers la couleur noire). La palette spécifiée est modifiée par cette commande, et à la fin, elle est complètement noire. Il est préférable d'utiliser cette commande pour faire faire un simple 'FadeOut' plutôt que la commande `Fade()` car elle est beaucoup plus rapide.

#Palette: Identifiant numérique de la palette d'origine.

Step: Vitesse à laquelle le fondu doit s'effectuer. La valeur '1' est la plus lente, une valeur de '2' fera un fondu 2 fois plus rapide, etc...

NbLoop: Nombre de boucles que doit effectuer le fondu. Par défaut, le fondu exécute 255 boucles pour se terminer entièrement. Mais vous pouvez lui dire qu'au bout de 128 boucles, le fondu s'arrête.

ScreenID: Identifiant de l'écran sur lequel le 'FadeOut' doit être affiché. Cette valeur peut être obtenue facilement grâce à la commande `ScreenID()` de la bibliothèque 'Screen'.