

**Picture**

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

	<i>TITLE :</i> Picture		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 23, 2025	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Picture</b>	<b>1</b>
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.

---