

**Textimages**

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

	<i>TITLE :</i> Textimages		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 20, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Textimages</b>	<b>1</b>
1.1	Textimages.guide . . . . .	1
1.2	0.01 . . . . .	1
1.3	0.02 . . . . .	2
1.4	1. . . . .	3
1.5	2. . . . .	3
1.6	2.01. . . . .	4
1.7	2.02. . . . .	4
1.8	3. . . . .	4
1.9	4. . . . .	5
1.10	5. . . . .	6
1.11	5.01. . . . .	8
1.12	5.02. . . . .	8
1.13	5.03. . . . .	8
1.14	5.04. . . . .	9
1.15	5.05. . . . .	9
1.16	5.06. . . . .	9
1.17	5.07. . . . .	10
1.18	5.08. . . . .	10
1.19	5.09. . . . .	11
1.20	5.10. . . . .	11
1.21	5.11. . . . .	11
1.22	5.12. . . . .	12
1.23	6. . . . .	12
1.24	7. . . . .	14
1.25	8. . . . .	14
1.26	9. . . . .	16

## Chapter 1

# Textimages

### 1.1 Textimages.guide

```
TEXTIMAGES  version 4.03  MULTISYNCHRONE
                                INTERNATIONALE

                                STATUT
                                INSTALLER

                                peindre
                                &voir
                                voir
                                scruter
                                dnombre24
                                convert24

                                bloc AUCL
```

### 1.2 0.01

```
MULTISYNCHRONE
```

Depuis sa version 4.00, TEXTIMAGES est multi-moniteurs.

Comment s'est "négocié" le passage de 3.75 -- l'ultime  
version purement PAL -- aux nouvelles moutures multisync ?

```
\textdegree{} VOIR et SCRUTER appliquent par défaut la règle suivante :
affichage sans re-synchronisation avec recherche du
meilleur mode pour chaque image.
```

Ils offrent en plus le moyen de sélectionner un moniteur  
particulier, soit dans une requête ASL, soit en spécifiant  
directement le nom de ce moniteur. Pour chaque image,  
le meilleur mode est alors recherché DANS CE MONITEUR.

CONVERT24 affiche sans changement de moniteur sauf si une liste Copper a été créée. Dans ce cas, il essaie d'imposer un mode disponible également dans VOIR et SCRUTER grâce au pseudo-nom de moniteur AA.

» Il faut que l'un des drivers DblNTSC ou DblPAL soit disponible. Sinon un mode sans changement de moniteur sera employé.

\textdegree{} Le programme PEINDRE vous invite à choisir un moniteur et une résolution dans une requête qui exclut :

- 1) les moniteurs ne pouvant afficher au moins 8 couleurs.
- 2) les résolutions proposant une largeur visible inférieure à 320 pixels.

\textdegree{} Images avec liste COPPER : les fréquences horizontales atteignant ou dépassant 29 kHz imposent aux UserCopperLists un véritable "struggle for life".

On ne s'étonnera donc pas de constater que le scrolling de ces images est plus laborieux qu'il n'était sur un moniteur PAL.

Le SUPER72 à 24,62 kHz crée cependant la surprise, déployant les listes Copper avec une rassurante aisance.

A PROPOS : mon tiroir DEVS/Monitors contient le fichier VGAOnly. Je dispose ainsi d'un surbalayage plus important et de couleurs plus brillantes sous Euro72, Multiscan, DoublePAL et DoubleNTSC (suite à une légère accélération des fréquences).

\textdegree{} A noter sur les moniteurs disposant du double balayage, la possibilité d'imposer cet affichage grand confort aux écrans secondaires ouverts par le programme PEINDRE : drapeaux, aide, requêtes ASL, écran TSI...

» Voyez le commutateur/tooltype FLAGDBL.

Ce nom a été choisi car l'écran affichant les DRAPEAUX dicte son mode, sa définition et sa largeur aux autres écrans secondaires.

## 1.3 0.02

### INTERNATIONALE

La localisation des programmes composant TEXTIMAGES vient de démarrer. L'état des travaux est :

DNOMBRE24: localisé (+)  
CONVERT24: localisé (+)

- (+) catalogue anglais fourni.
- (-) aucun catalogue fourni, mais fichier descripteur de catalogue à la disposition de tout traducteur.

Si vous voulez devenir co-auteur de TEXTIMAGES par votre talent de traducteur/translator/traduttore/Übersetzer, merci de prendre un premier contact par courrier.

## 1.4 1.

### STATUT

Cette disquette est une VERSION d'évaluation :

VOIR : capacité limitée à 10 ILBM  
SCRUTER : capacité limitée à 10 ILBM  
PEINDRE : aucune sauvegarde  
CONVERT24 : aucune sauvegarde

Une disquette totalement OPERATIONNELLE vous sera expédiée contre paiement de : 100 FRANCS (chèque ou mandat-lettre de préférence)

VOIR : aucune limite statique  
SCRUTER : 1000 ILBM  
PEINDRE : tout fonctionne  
CONVERT24 : tout fonctionne

Adresse : Jean-Pierre PIETON  
1, rue Gaston Letonnelier  
38100 GRENOBLE Téléphone : 04.76.24.04.66

## 1.5 2.

### INSTALLER

Installer TEXTIMAGES sur le disque dur n'est pas nécessaire.  
Si vous le désirez cependant, 2 méthodes s'offrent à vous.

INSTALLATION manuelle  
INSTALLATION automatique

Que vous installiez ou non, notez ceci :

- les programmes &VOIR et VOIR doivent demeurer dans le même répertoire, sinon &VOIR ne peut fonctionner.
  - le fichier d'AIDE au programme PEINDRE doit demeurer dans le même répertoire que PEINDRE, sinon il sera introuvable.
-

-- la situation du présent fichier relativement aux répertoires MAN, ECRANS et VOIR ne doit pas être modifiée sinon les boutons MANUEL et IMAGES seront inopérants.

Une extension de mémoire FAST RAM n'est pas indispensable, mais néanmoins très recommandée.

## 1.6 2.01.

### INSTALLATION manuelle

Faites glisser l'icône de cette disquette vers la fenêtre de la partition choisie ; Workbench créera et complètera alors un tiroir, réplique de la disquette TEXTIMAGES.

»» Les fichiers { install, install.info et disk.info } seront inutilement reproduits.  
»» Le tooltype DEFTOOL des icônes PEINDRE et CONVERT24 devra être modifié manuellement ! Pour cette raison, vous trouverez sans doute qu'une INSTALLATION automatique est préférable.

## 1.7 2.02.

### INSTALLATION automatique

Double-clic sur l'icône du script INSTALL !  
Le programme INSTALLER, dont vous êtes normalement équipé, exécutera ce script, installant et complétant un tiroir Textimages\_4.03.

»» Si un précédent tiroir Textimages\_4.03 existe, il sera écrasé avec votre accord, sinon l'installation sera abandonnée.  
»» Les fichiers { install, install.info et disk.info } ne seront pas copiés -- ils n'ont que faire sur votre disque dur !  
»» Le tooltype DEFTOOL des icônes PEINDRE et CONVERT24 sera automatiquement mis à jour.

## 1.8 3.

### PEINDRE version 4.03

Avant toute chose, voyez les écrans situés dans le tiroir MAN.

Ces 10 écrans forment un MANUEL d'introduction à la structure et aux principes de fonctionnement de PEINDRE.

Après quoi, une fois le programme lancé, faites rapidement appel au service d'aide intégré, simplement en pressant la touche HELP.

---

Le détail de tous les outils vous sera alors disponible.

## 1.9 4.

&VOIR version 1.22

&VOIR ouvre une interface graphique permettant de choisir parmi les options offertes par VOIR.

Au fur et à mesure de vos réglages, les options correspondantes apparaissent en haut de la fenêtre, en format concaténé. Une fois que VOIR a été appelé et s'est exécuté, vous retrouvez l'interface &VOIR. Vous pouvez y ajuster vos options et relancer VOIR à volonté.

Le bouton [VOIR..] appelle VOIR après sélection dans une requête de fichiers ASL.

Le bouton [REVOIR] permet de relancer VOIR sans nouvelle sélection de fichiers. Les changements éventuellement apportés aux options sont cependant pris en compte.

Le bouton [ICONE] permet de sauvegarder une icône dont le nom est construit à partir des options et du nom de fichier choisi dans la requête ASL qui s'ouvre alors. La longueur de ce nom ne peut dépasser 30 caractères (en ajoutant l'extension .info)

»» La vocation principale de cette fonction est la création d'icônes "libres" permettant de lancer un slide-show sur simple double-clic. Mais si le nom de fichier est sans joker et si aucune option n'est fixée, l'icône épousera ce fichier, affichable alors sur simple double-clic.

»» L'outil par défaut sera: [chemin complet] VOIR  
 »» Si une icône homonyme pré-existe, l'annulation est possible.  
 »» Si les options incluent l'exécution d'un script (option -x) et si ce script n'est pas inscrit dans le même répertoire que les fichiers ILBM, une requête vous rappellera qu'il est important de regrouper script et images.

Le bouton [REZERO] REMET A ZERO les options.

xx

La commande: &voir ?  
 donne:        ADDSEG/S, USETITLE/S, PUBSCREEN/K, ICON/K

»» Sous Workbench, voyez les ToolTypes de même nom.



&VOIR peut donc s'ouvrir sur un écran PUBLIC que vous lui aurez spécifié en le précédant du mot-clé PUBSCREEN.

»» Notez, à ce propos, que &VOIR adopte la fonte de l'écran qui l'héberge -- contrairement à PEINDRE et SCRUTER qui ouvrent des fontes bien déterminées !  
&VOIR reste viable tant que la hauteur de fonte n'atteint pas les 13 à 15 pixels.

Le mot-clé ICON introduit le nom d'une icône de type PROJET. Son image servira de modèle si vous créez une icône en pressant le bouton [ICONE]. Par défaut, c'est l'icône de projet standard qui est utilisée.

Le commutateur ADDSEG, s'il est donné, fait que &VOIR place VOIR parmi les programmes résidents juste avant d'ouvrir son interface.

ADDSEG: par référence à la fonction AddSegment() qui assure cette mise en orbite "Amiga-stationnaire".

Quand vous quitterez &VOIR, l'objet 'voir' sera écarté de la liste des programmes résidents.  
Autrement -- ADDSEG n'étant pas donné -- si VOIR a été placé résident de façon manuelle ou autre (User-Startup), &VOIR saura tirer parti de cette aubaine, l'objet 'voir' demeurant cependant résident.

USETITLE fait que &VOIR utilise sa barre de titre pour afficher les options. La hauteur de la fenêtre est ainsi diminuée.

»» Si l'écran d'accueil offre moins de 256 lignes, &VOIR commute spontanément sur USETITLE.

## 1.10 5.

### VOIR version 3.02

VOIR est un module PURE.  
VOIR attend un argument <[chemin] nom de fichier/tiroir>.  
TOUS les jokers AmigaDOS sont admis, mais ne peuvent désigner que des fichiers (pas des tiroirs) !

»» Le caractère \* (astérisque) est reconnu comme joker universel synonyme de #?.

Si cet argument est absent, une requête ASL sera ouverte.  
Les options suivantes peuvent aussi être données. Elles devront précéder l'argument <fichier/tiroir> s'il y en a un.

-D	durée
-b	boucle
-r	requérir confirmation

```

-s                silence
-x  -y            exécuter un script
-e                affichages sur écrans
-i                intercaler écran noir
-Mm -Md          mouvement
-M  -m  -d        --
-O  -F  -o  -f    rideaux
-h                modifie rideaux
-z                activer fondus
-V                choix d'un moniteur

IMAGES           sans sélection de MONITEUR

```

```

| L'option -D DOIT être suivie (sans espace) d'une
| chaîne convertissable en nombre de secondes > 0.
|
| L'option -s est ignorée si -r est employé.
|
| L'option -x (ou -y) DOIT être suivie (sans espace)
| du nom d'un fichier de commandes CLI.
|
| -e EXCLUT -o, -f, -O, -F, -M*, -m|d, -i*, -z.
|
| L'option -i PEUT être suivie de une ou plusieurs
| des 3 lettres suivantes (dans le désordre):
|           n ou N  (nom)
|           c       (commentaire)
|           u       (usage des boutons)
|
| Les options -M* et -m|d s'excluent MUTUELLEMENT.
| Elles PEUVENT être complétées par 1 ou 2 chiffres
| (si option est -Mm ou -Md).
|
| Les options -Mm et -Md EXCLUENT -o, -f, -O, -F.
|
| -M admet -f (ou -F).
|
| -m et -d admettent -o (ou -O).
|
| -h modifie toute option -o, -f, -O, -F donnée ensuite.
|
| -z PEUT être complété par 1 chiffre.
|
| -V est suivi d'un nom de moniteur, ce nom pouvant
| être vide.

```

Si aucune option n'est présente, VOIR affiche l'image (ou les images) sans aucune re-synchronisation et sommeille jusqu'à ce que vous pressiez le BOUTON GAUCHE = écran suivant, ou jusqu'à pression du BOUTON DROIT = quitter !

Concaténation:

#### REGLE GENERALE

Hormis -x (ou -y), -D et -V, tous les flags sont sans complément, ou alors prennent un/des compléments facultatifs dont la taille et le nombre sont prédéterminés.

» Ces flags peuvent se concaténer.

#### EXCEPTIONS

-x (ou -y), -D et -V exigent un complément dont la longueur est indéterminée (le complément de -V peut même être vide).

» Un ESPACE doit être ajouté à ce complément comme délimiteur.

#### Usages sous WORKBENCH:

- Double-clic sur icône VOIR... sélection dans la requête ASL
- Clic sur icône VOIR... double-clic MAJUSCULE sur icône d'image ou icône de tiroir.
- Double-clic sur icône d'image si son Default-Tool est VOIR.

Une icône volante ayant comme intitulé des arguments compréhensibles par VOIR peut aussi être utilisée.

### 1.11 5.01.

-D (DUREE maximale)

Avec l'option -D, comme dans l'exemple :

> VOIR -D15 écrans

l'attente de VOIR sera limitée (ici, à 15 secondes).  
Passé ce délai, le programme poursuivra...

» Ce délai ne vous interdit pas d'appuyer sur le bouton gauche pour abréger et poursuivre...

### 1.12 5.02.

-b (BOUCLE)

L'option -b signifie que, quand c'est fini, ça recommence..  
Lorsque le dernier view a été affiché, VOIR affiche à nouveau le premier, etc...  
Seul le BOUTON DROIT peut interrompre la ronde.

### 1.13 5.03.

---

-r (REQUERIR confirmation)

Par défaut, l'image (ou LES images) retrouvée par VOIR est affichée IMMEDIATEMENT.  
Si le mode -r est employé, VOIR requiert votre confirmation (o/n) pour continuer.

## 1.14 5.04.

-s (SILENCE: supprime les sorties)

Ce flag sera ignoré si le flag -r est également présent ou si VOIR a été lancé avec l'argument: ?

Sinon, VOIR ne produira aucune sortie sur sa console de démarrage. Dans les cas où habituellement il ouvre une console propre (lancement depuis le Workbench, depuis un fichier AmigaGuide, lancement par &VOIR ou par RUN), cette console ne paraîtra pas.

## 1.15 5.05.

-x (EXECUTER un script avant le black-out initial)  
-y (EXECUTER un script après le black-out initial)

Si le mode ECRAN (option -e) est demandé, -y sera traité comme -x, car il n'y a pas de black-out dans ce cas.

»» Taille maximale du script : 1024 caractères.

## 1.16 5.06.

-e (affichages sur écrans INTUITION)

L'intérêt de cette option est qu'elle vous permet de voir les images surdimensionnées dans toute leur étendue. Lorsqu'une telle image se présentera, le pointeur de souris restera visible. Déplacez-le pour faire défiler votre écran.

»» L'écran sera centré, mais sans BORDER-BLANKING.  
»» Sans l'option -e, vous obtenez un view centré et nettement découpé sur fond noir grâce au BORDER-BLANKING.

---

## 1.17 5.07.

-i (INTERCALER un écran noir)

Cette option peut être complétée par 1, 2 ou 3 sous-options

n Le NOM du fichier en lecture est affiché.

Cette sous-option peut être en MAJUSCULE: N

Dans ce cas, le NOM sera affiché en GRAND, avec la fonte TOPAZ 16.

Si la Diskfont.library ne peut être ouverte ou si la fonte TOPAZ 16 ne peut être construite, alors tout se passera comme avec la sous-option: n

c Le format de l'image et les 53 premiers caractères de son COMMENTAIRE sont affichés.

u L'USAGE des boutons de souris est affiché.

Ces sous-options sont cumulables dans le désordre.

Si aucune sous-option ne complète l'option -i, alors un simple écran noir sera interposé.

»» Durant cet intermède, vous pouvez presser le bouton gauche (CONTINUER) ou droit (ARRET).

Sans l'option -i, un double tampon (buffer) est employé.

Une image peut ainsi être chargée tandis que l'image précédente reste affichée.

## 1.18 5.08.

-Mm (MONTER... MONTER)

-Md (MONTER... DESCENDRE)

-M (MONTER en arrivant)

-m (MONTER au moment du départ)

-d (DESCENDRE au moment du départ)

Avec -Mm ou -Md, les images entrent en montant, puis quittent en poursuivant la montée (-Mm) ou en redescendant (-Md).

Avec -M, les images font leur entrée en montant, leur sortie pouvant être réglée par les options -z, -f ou -F.

Avec -m ou -d, les images sortent vers le bas ou vers le haut, leur entrée pouvant être gérée par les options -z, -o ou -O.

Un seul chiffre de vitesse peut compléter -M, -m et -d.

Sinon (options -Mm et -Md), 1 ou 2 chiffres peuvent être accolés.

---

Le premier chiffre fixe la vitesse d'apparition.  
Si un 2ème chiffre est accolé, il fixera la vitesse de retrait  
de l'image. Sinon, celle-ci sera égale à la vitesse d'apparition.  
En l'absence de donnée, la vitesse 0 est utilisée par défaut.

## 1.19 5.09.

-O (ouverture des images: 2 rideaux s'écartent)  
-F (fermeture des images: 2 rideaux se rapprochent)  
-o, -f (ouverture, fermeture par déplacement d'un unique rideau)

Ces rideaux -- à translation VERTICALE par défaut -- s'ouvrent  
et/ou se ferment à vitesse constante.

»» Une image peut être ouverte/fermée par double rideau et  
être fermée/ouverte par simple rideau.

»» Une image ouverte par rideau peut s'éclipser en montant  
ou en descendant (-m et -d compatibles avec -o ou -O).

»» Une image peut être fermée par rideau après une entrée  
montante (option -M compatible avec -f ou -F).

## 1.20 5.10.

-h (rend HORIZONTAL tout rideau spécifié ensuite)

Si une option activant un rideau est donnée, ce rideau bougera  
VERTICALEMENT par défaut.

Cependant, si le drapeau -h est rencontré dans la chaîne de  
commande, tout rideau spécifié ensuite sera considéré comme  
devant coulisser HORIZONTALEMENT.

RIDEAU SIMPLE:

Les images sont ouvertes/fermées de gauche à droite, sauf  
en mode HAM où la fermeture se fait de droite à gauche.

RIDEAU DOUBLE:

Est converti en rideau simple sur images HAM.

## 1.21 5.11.

-z (activer des fondus)

Incompatible avec l'option -e (ECRAN), -z provoque un fondu  
à l'apparition et à l'extinction des images non mobiles.

---

Un chiffre de vitesse [0-9] peut être accolé, 0 étant pris par défaut. Ce chiffre n'affecte pas le mode HAM, lequel impose un fondu très bref.

## 1.22 5.12.

-V (spécification d'une VITESSE de balayage ou MONITEUR)

On considère que -V est toujours suivi d'une chaîne de caractères donnant le nom du moniteur souhaité, cette chaîne pouvant être vide ! Dans ce cas, une requête de moniteurs ASL sera ouverte.

»» Un espace est INDISPENSABLE après le flag V et son complément, même si ce dernier est vide !

Les noms de moniteur valables sont ceux qui apparaissent dans la requête de moniteurs, activable aussi dans le programme SCRUTER.

\textdegree{} Vous pouvez ne pas tenir compte de la casse.  
 \textdegree{} Vous pouvez ne pas donner le nom entier si les N premiers caractères suffisent à repérer UN moniteur particulier sans risque d'ambiguïté. Ainsi...

-Vm            suffit pour: -Vmultiscan

-Vs            suffit pour: -Vsuper72

-VDoubleN    suffit pour: -VDoubleNTSC

-Veuro        est ambigu !    EURO36 ou EURO72 ?

\textdegree{} En cas d'erreur ou de doute, VOIR ouvrira une requête comme si vous aviez donné un nom vide.

Au lieu d'un nom de moniteur, le symbole aa (ou AA) peut être employé. L'affichage résultant ayant alors une irrésistible tendance au surdimensionnement, l'option -e devient souvent indispensable.

## 1.23 6.

SCRUTER version 2.02

Le modèle de SCRUTER est :

DIRNAME, ALL=TOUT/S, NOREQ/S, SCREEN/S, BBLANK/S

---

SCRUTER est un afficheur ILBM qui attend comme argument un DIRNAME (nom de tiroir, volume ou device).

Si cet argument facultatif manque, SCRUTER ouvrira une requête de tiroirs -- à moins que NOREQ ne soit spécifié. Avec NOREQ ou si la requête est annulée, une interface vide sera simplement ouverte.

Le commutateur ALL (ou TOUT) fera que non seulement le tiroir donné sera examiné mais aussi tout éventuel sous-tiroir qui s'y trouverait, et ainsi de suite...

Cette scrutation vise au recensement des fichiers ILBM.

L'interface de SCRUTER est par défaut une APPWINDOW.

\textdegree{} APPWINDOW: cela signifie que vous pourrez traîner vers cette fenêtre une icône de tiroir ou disquette, etc...  
Ce tiroir sera alors scruté comme si vous aviez sélectionné le bouton [scruter].

Avec le commutateur SCREEN, le programme ouvrira un écran propre, imitant l'écran Workbench. Dans ce cas...

\textdegree{} La fenêtre ne sera pas une APPWINDOW.  
\textdegree{} Un bouton permettra d'occulter la barre d'écran.  
\textdegree{} L'écran sera bordé de noir si BBLANK est spécifié.

Si la hauteur de votre Workbench est < 245, le programme ouvrira un écran particulier autodéplaçable comptant 245 lignes. Quelque soit l'écran où SCRUTER installe finalement ses pénates, la fenêtre affichera de 5 à 9 cellules au plus.

Sous WORKBENCH, les commutateurs ALL, NOREQ, SCREEN... seront tirés des ToolTypes.  
DONOTWAIT complétera utilement NOREQ si une copie du programme est mise dans le tiroir WBStartup.

Quant au 'nom de tiroir', vous pourrez le donner en démarrant ainsi:

CLIC sur icône SCRUTER + (touche MAJUSCULE pressée) DOUBLE-CLIC sur l'icône d'un tiroir, d'une partition ou d'une disquette !  
Si cette dernière icône est une icône de fichier simple, c'est son tiroir PARENT qui sera pris en considération.

La documentation embarquée s'obtient en pressant le bouton [AIDE]. Notez aussi 3 menus :

- CIBLE sert à activer une cellule. Si elle contient un titre...
  - ACTION permet de le copier vers un autre tiroir, de le renommer, de l'effacer ou d'obtenir [et modifier] son information.
  - OPTIONS décide si la copie inclut icône et commentaire.
-



» La sélection d'une cellule peut se faire en CLIQUANT directement dans la cellule. Cliquer dans une zone neutre de la fenêtre a le même effet que le menu CIBLE/néant.

**1.24 7.**

DNOMBRE24 version 1.22

DNOMBRE24 charge un ILBM 24bits, le convertit en chunky pixels et recense les différentes nuances codées dans ce fichier.

» la définition -- en niveaux RVB -- des nuances peut être réduite avant comptage si vous entrez une des valeurs parmi [128|64|32|16|8].

USAGE: un argument facultatif [fichier-source IFF24] peut être donné sur la ligne de commande ou par une séquence CLIC sur icône DNOMBRE24 + DOUBLE-CLIC majuscule sur icône de fichier. Par défaut, une requête ASL s'ouvre...

**1.25 8.**

CONVERT24 version 1.42

BUT: convertir un ILBM 24bits en ILBM affichable par votre Amiga.  
 Cette conversion sera en 256 niveaux de GRIS ou en COULEURS.  
 Après affichage sur un écran autodéplaçable, elle pourra  
 être sauvegardée.

USAGE: un argument facultatif [fichier-source IFF24] peut être donné sur la ligne de commande ou par une séquence CLIC sur icône CONVERT24 + DOUBLE-CLIC majuscule sur icône de fichier. Par défaut, une requête ASL s'ouvre...

Un commutateur NOICON est disponible, permettant une sau-  
vegarde sans icône.

Sinon, vous pouvez spécifier le champ <Outil par Défaut> de votre icône en le précédant du mot-clef DEFTOOL.

WORKBENCH: voyez les ToolTypes NOICON et DEFTOOL.

[illegible]

Un fichier-source étant déterminé, les paramètres suivants sont saisis, presser RETURN imposant la valeur par DEFAULT.



- Le programme a alors recours à des recombinaisons de palette non prévues au départ. La qualité du résultat en souffre généralement.
- L'affichage du résultat perdure jusqu'à ce que vous pressiez un des BOUTONS de la souris, le BOUTON GAUCHE permettant au programme de suivre son cours normal (vers une possible sauvegarde), tandis que le BOUTON DROIT provoque une sortie immédiate.

Recommandations:

- En première approche, utilisez les paramètres par défaut, accessibles en pressant RETURN.
- Si la réduction du nuancier vous semble être allée trop loin, réessayez en augmentant le contingent: RECOMPOSABLES.
- Pour accroître le nombre de nuances sauvegardées, augmentez le contingent de couleurs par CopperList.
- Une conversion de bonne qualité n'est pas garantie quels que soient les paramètres choisis. Il vous appartient d'explorer les options susceptibles de fournir le meilleur résultat.

## 1.26 9.

### AUCL

PEINDRE et CONVERT24 peuvent ajouter aux ILBM qu'ils sauvegardent un bloc de données spécifiant une Amiga User CopperList. Il s'agit des instructions Copper destinées à simuler des couleurs en plus de celles présentes dans le bloc CMAP.

structure du chunk AUCL:

```
TAILLE du chunk      //   4 octets (LONG multiple de 10)

INSTRUCTION 1        //  10 octets
INSTRUCTION 2        //  10 octets
.....              //  etc...
INSTRUCTION N        //  nombre d'instructions N = TAILLE / 10
```

structure d'une INSTRUCTION:

```
coordonnée Y         //   2 octets (WORD)
coordonnée X         //   2 octets (WORD)

valeur RGB haute     //   2 octets (UWORD)
valeur RGB basse     //   2 octets (UWORD)

n\textdegree{} couleur      //   2 octets (UWORD)
```

Les mots 'valeur RGB' contiennent chacun 12 bits spécifiant respectivement les 3 quartets de poids fort, puis les 3 quartets faibles des nouvelles valeurs RGB prises par la couleur donnée,

à partir de la ligne Y. La coordonnée X est utilisée par PEINDRE  
seul pour la gestion de la CopperList.