

File created: 17-Aug-89 14:12:04 {FS8:PARC:XEROX}<FOSTER>LISP>USERS>BITMAP-GALLERY.;12

changes to: (IL:VARS IL:BITMAP-GALLERYCOMS)  
(IL:FNS IL:RBG)

previous date: 23-Mar-88 17:08:02 {FS8:PARC:XEROX}<FOSTER>LISP>USERS>BITMAP-GALLERY.;11

Read Table: XCL

Package: XCL-USER

Format: XCCS

; Copyright (c) 1987, 1988, 1989 by Gregg Foster. All rights reserved.

(IL:RPAQQ **IL:BITMAP-GALLERYCOMS**

(

::: New file

(IL:DECLARE\ IL:DONTCOPY (IL:PROPS (IL:BITMAP-GALLERY IL:MAKEFILE-ENVIRONMENT)  
(IL:BITMAP-GALLERY IL:FILETYPE))

(IL:COMS

:: (il:|MakePseudoRandomBitmap) from Granite is useful for generating bitmaps

(IL:FILES (IL:FROM IL:|{FS8:}<Foster>Lisp>USERS>|)  
IL:GRANITE)

(IL:FNS IL:RBG IL:FABRICIZE)

:: Stu's old Rooms bitmaps

(IL:BITMAPS IL:ROOM.BM IL:LINE1.BM IL:LINE2.BM IL:LINE3.BM IL:LINE4.BM IL:LINE5.BM  
IL:SQUARE1.BM IL:SQUARE2.BM IL:SQUARE3.BM IL:SQUARE4.BM IL:SQUARE5.BM  
IL:SQUARE6.BM IL:SQUARE7.BM IL:SQUARE8.BM IL:SQUARE9.BM IL:SHIRT1.BM IL:CURLY  
IL:CURLY1 IL:WOVEN IL:WOVEN1 IL:WOVEN2 IL:WOVEN3)

:: Stan's Wallpapers and room backgrounds

(IL:BITMAPS IL:WALLPAPER IL:LIGHTWALLPAPER IL:DARKWALLPAPER IL:\*STAMP-BITMAP\*  
IL:\*PHONE-BITMAP\*)

:: Andreas' Avants

(IL:BITMAPS IL:AVANTBACKGROUND0 IL:AVANTBACKGROUND1 IL:AVANTBACKGROUND2  
IL:AVANTBACKGROUND3 IL:AVANTBACKGROUND4 IL:AVANTBACKGROUND5 IL:AVANTBACKGROUND6  
IL:AVANTBACKGROUND7 IL:AVANTBACKGROUND8 IL:AVANTBACKGROUND9 IL:AVANTBACKGROUND10  
IL:AVANTBACKGROUND11)

:: Other bitmaps

(IL:BITMAPS \*EYE-BM\* \*FRACT-BM\* \*MANDALA-BM\* \*STATIC1-BM\* \*STATIC2-BM\*)

:: Some new ones

:: \*random-bm\* is rather large, pieces of it might be useful

(IL:BITMAPS \*TESSEL-BM\* \*RANDOM-BM\*)

(IL:BITMAPS \*GRANITE-LIGHT-BM\* \*GRANITE-MEDIUM-BM\* \*GRANITE-DARK-BM\* \*TWEED-BM\*  
\*CHAMBRAY-BM\* \*CANVAS-BM\* \*CORDUROY-BM\* \*SEERSUCKER-BM\* \*BURLAP-BM\*)

(IL:VARS IL:DEFAULTSCREENSNADE IL:GRAYSHADE IL:GRAYSHADE1 IL:GRAYSHADE2 IL:GRAYSHADE3  
IL:GRAYSHADE4 (IL:PLAINSHADE 23130)  
(IL:WAVE-TEXTURE 26880)  
(IL:WAVE2-TEXTURE 27010)  
(IL:MESH-TEXTURE 51219)  
(IL:DI-TEXTURE 33810)  
(IL:DARK-DI-TEXTURE 31725))))))

::: New file

(IL:DECLARE\ IL:DONTCOPY

(IL:PUTPROPS **IL:BITMAP-GALLERY IL:MAKEFILE-ENVIRONMENT** (:PACKAGE "XCL-USER" :READTABLE "XCL" :BASE 10))

(IL:PUTPROPS **IL:BITMAP-GALLERY IL:FILETYPE** :COMPILE-FILE)

:: (il:|MakePseudoRandomBitmap) from Granite is useful for generating bitmaps

(IL:FILESLOAD (IL:FROM IL:|{FS8:}<Foster>Lisp>USERS>|)  
IL:GRANITE)

(IL:DEFINEQ

**(IL:RBG**

(IL:LAMBDA (IL:|bgList|)

(LET\* ((IL:|bgs| (OR IL:|bgList|

'(IL:PLAINSHADE IL:GRAYSHADE IL:DI-TEXTURE IL:DARK-DI-TEXTURE \*TESSEL-BM\* \*RANDOM-BM\*  
\*GRANITE-LIGHT-BM\* \*GRANITE-MEDIUM-BM\* \*GRANITE-DARK-BM\* IL:LIGHTWALLPAPER  
IL:WALLPAPER IL:DARKWALLPAPER IL:AVANTBACKGROUND0 IL:AVANTBACKGROUND1  
IL:AVANTBACKGROUND2 IL:AVANTBACKGROUND5 IL:AVANTBACKGROUND7 IL:AVANTBACKGROUND8  
IL:LINE4.BM IL:LINE5.BM IL:SQUARE4.BM IL:SQUARE6.BM IL:SQUARE8.BM IL:SQUARE9.BM  
IL:SHIRT1.BM IL:WOVEN2 IL:WOVEN3 \*MANDALA-BM\* \*TWEED-BM\* \*BURLAP-BM\*  
\*CANVAS-BM\*))

; Edited 17-Aug-89 14:04 by gsf

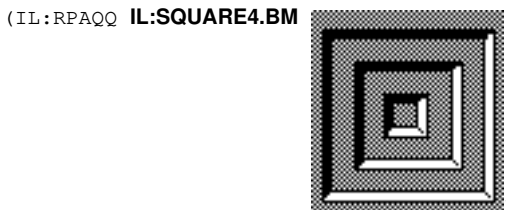
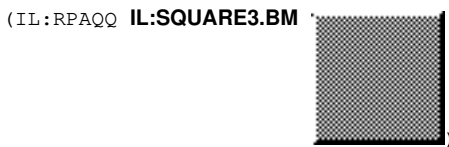
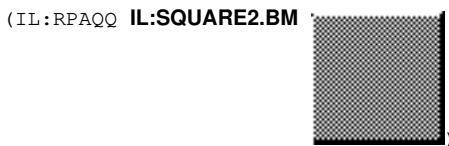
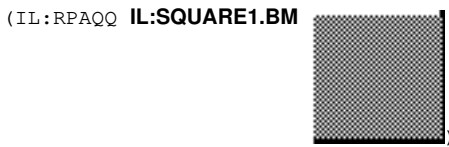
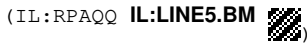
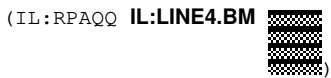
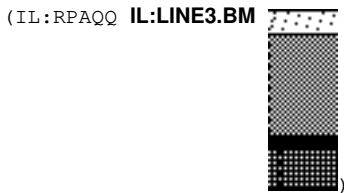
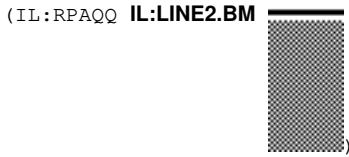
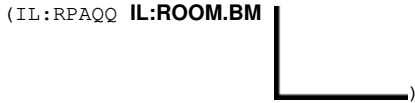
```
(IL:|bg| (IL:EVAL (CAR (IL:NTH IL:|bgs| (IL:RAND 1 (IL:LENGTH IL:|bgs|))))))
(IL:CHANGEBACKGROUND IL:|bg|)))
```

**(IL:FABRICIZE**

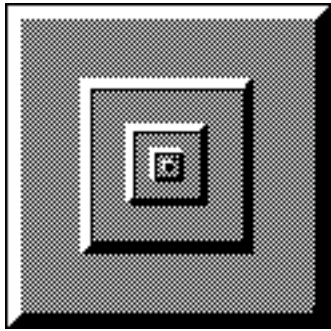
; Edited 22-Mar-88 17:37 by gsf

```
(IL:LAMBDA (IL:|bm| IL:|weave|)
  (LET* ((IL:|bm| (IL:BITMAPCOPY IL:|bm|))
        (IL:|width| (IL:BITMAPWIDTH IL:|bm|))
        (IL:|height| (IL:BITMAPHEIGHT IL:|bm|)))
    (CASE IL:|weave|
      (1 (IL:BLTSHADE 2570 IL:|bm| 0 0 IL:|width| IL:|height| 'IL:ERASE))
      (2 (IL:BLTSHADE 204 IL:|bm| 0 0 IL:|width| IL:|height| 'IL:ERASE))
      (T (IL:BLTSHADE (IL:RAND 64000)
                     IL:|bm| 0 0 IL:|width| IL:|height| 'IL:ERASE)))
    IL:|bm|)))
)
```

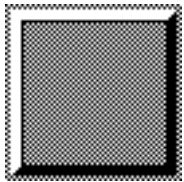
:: Stu's old Rooms bitmaps



(IL:RPAQQ IL:SQUARE5.BM



(IL:RPAQQ IL:SQUARE6.BM



(IL:RPAQQ IL:SQUARE7.BM



(IL:RPAQQ IL:SQUARE8.BM



(IL:RPAQQ IL:SQUARE9.BM



(IL:RPAQQ IL:SHIRT1.BM



(IL:RPAQQ IL:CURLY



(IL:RPAQQ IL:CURLY1



(IL:RPAQQ IL:WOVEN



(IL:RPAQQ IL:WOVEN1



(IL:RPAQQ IL:WOVEN2



(IL:RPAQQ IL:WOVEN3



:: Stan's Wallpapers and room backgrounds

(IL:RPAQQ IL:WALLPAPER



{MEDLEY}<lispusers>BITMAP-GALLERY.;1

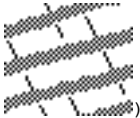
(IL:RPAQQ IL:LIGHTWALLPAPER )


(IL:RPAQQ IL:DARKWALLPAPER )


(IL:RPAQQ IL:\*STAMP-BITMAP\* )


(IL:RPAQQ IL:\*PHONE-BITMAP\* )

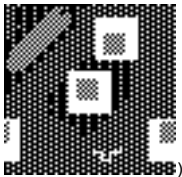
:: Andreas' Avants


(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND0 )

(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND1 )

(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND2 )

(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND3 )

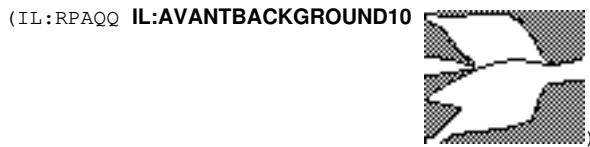
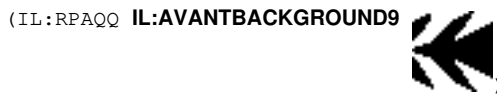
(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND4 )

(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND5 )

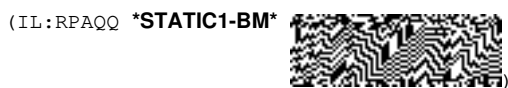
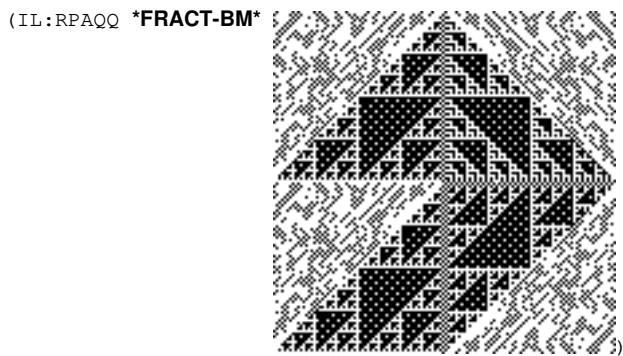
(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND6 )

(IL:RPAQQ IL:AVANTBACKGROUND7 )

```
{MEDLEY}<lispusers>BITMAP-GALLERY.;1
```



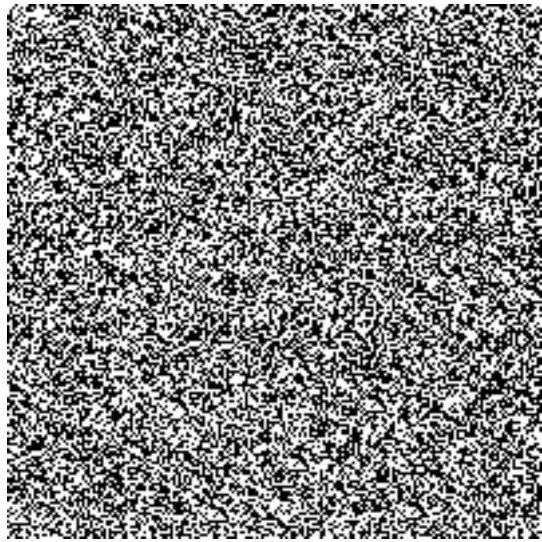
;; Other bitmaps



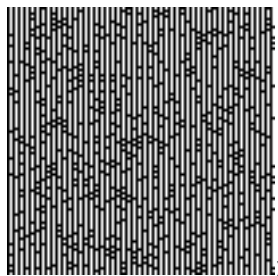
;; Some new ones

;; \*random-bm\* is rather large, pieces of it might be useful

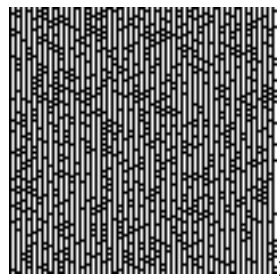




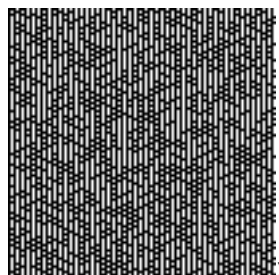
(IL:RPAQQ \*GRANITE-LIGHT-BM\*



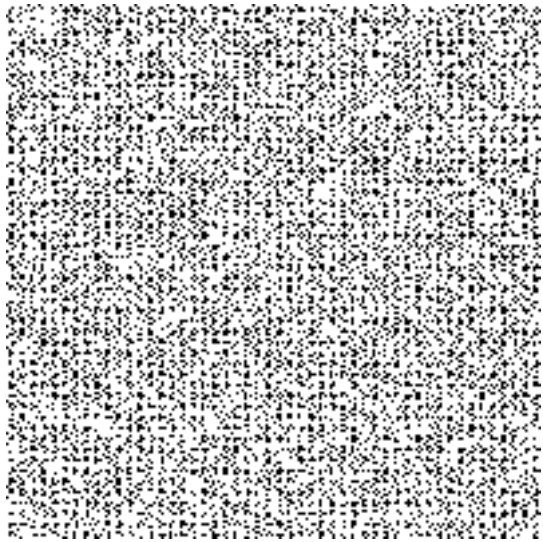
(IL:RPAQQ \*GRANITE-MEDIUM-BM\*



(IL:RPAQQ \*GRANITE-DARK-BM\*



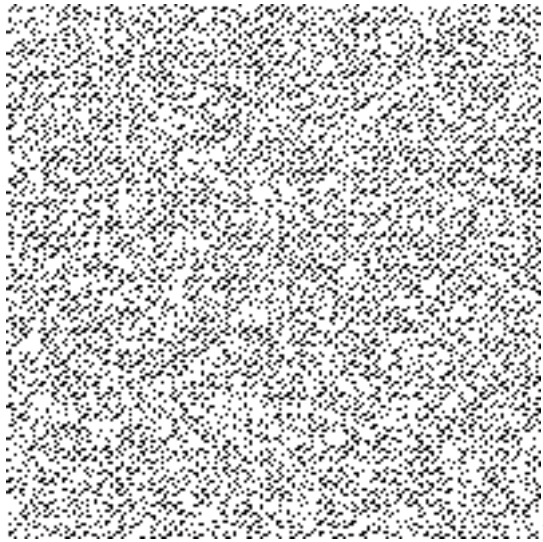
(IL:RPAQQ \*TWEED-BM\*



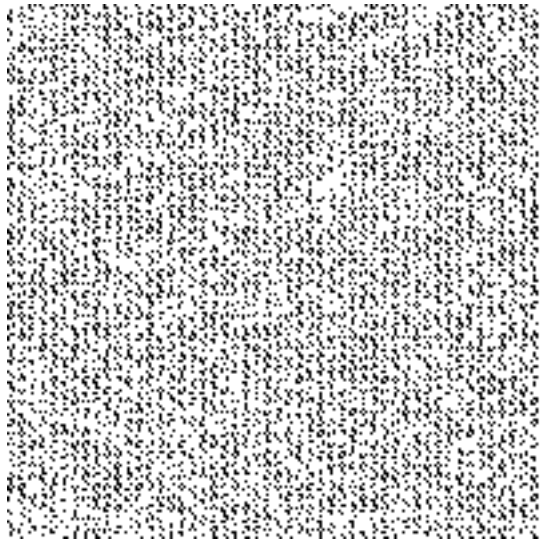
(IL:RPAQQ \*CHAMBRAY-BM\*



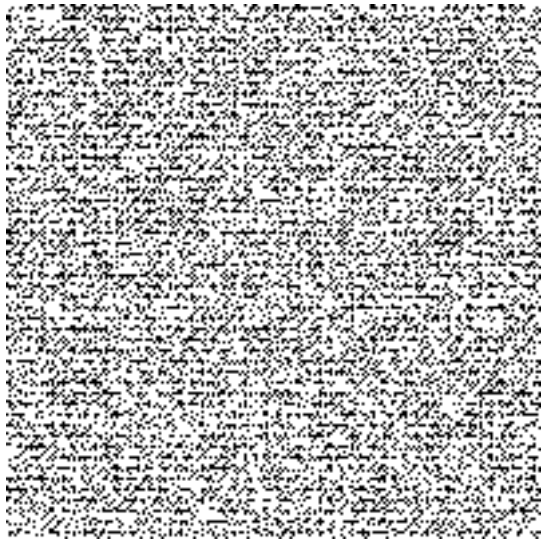
(IL:RPAQQ \*CANVAS-BM\*



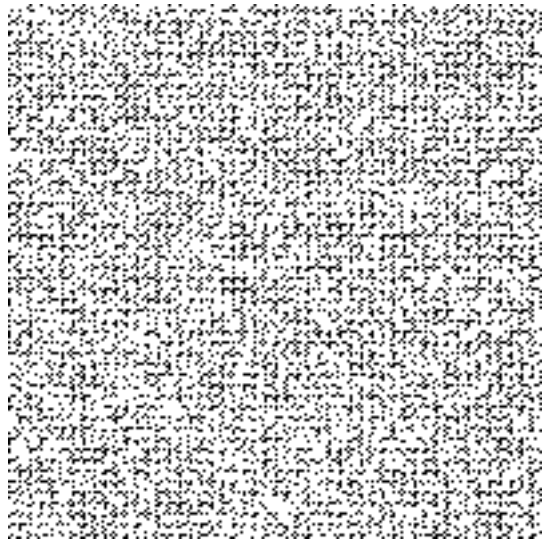
(IL:RPAQQ \*CORDUROY-BM\*



(IL:RPAQQ \*SEERSUCKER-BM\*



(IL:RPAQQ \*BURLAP-BM\*



(IL:RPAQQ IL:DEFAULTSCRENSHADE 8840)

(IL:RPAQQ IL:GRAYSHADE 43605)

(IL:RPAQQ IL:GRAYSHADE1 1)

(IL:RPAQQ IL:GRAYSHADE2 1025)



{MEDLEY}<lispusers>BITMAP-GALLERY.;1

(IL:RPAQQ **IL:GRAYSHADE3** 64510)

(IL:RPAQQ **IL:GRAYSHADE4** 65534)

(IL:RPAQQ **IL:PLAINSHADE** 23130)

(IL:RPAQQ **IL:WAVE-TEXTURE** 26880)

(IL:RPAQQ **IL:WAVE2-TEXTURE** 27010)

(IL:RPAQQ **IL:MESH-TEXTURE** 51219)

(IL:RPAQQ **IL:DI-TEXTURE** 33810)

(IL:RPAQQ **IL:DARK-DI-TEXTURE** 31725)

)

(IL:PUTPROPS **IL:BITMAP-GALLERY IL:COPYRIGHT** ("Gregg Foster" 1987 1988 1989))

---

**FUNCTION INDEX**

IL:FABRICIZE .....2 IL:RBG .....1

---

**VARIABLE INDEX**

*BURLAP-BM* .....8	*TWEED-BM* .....6	IL:DEFAULTSCREENSHEDE ...8	IL:SQUARE1.BM .....2
*CANVAS-BM* .....7	IL:AVANTBACKGROUND0 .....4	IL:DI-TEXTURE .....9	IL:SQUARE2.BM .....2
*CHAMBRAY-BM* .....7	IL:AVANTBACKGROUND1 .....4	IL:GRAYSHADE .....8	IL:SQUARE3.BM .....2
*CORDUROY-BM* .....7	IL:AVANTBACKGROUND10 ...5	IL:GRAYSHADE1 .....8	IL:SQUARE4.BM .....2
*EYE-BM* .....5	IL:AVANTBACKGROUND11 ...5	IL:GRAYSHADE2 .....8	IL:SQUARE5.BM .....3
*FRACT-BM* .....5	IL:AVANTBACKGROUND2 .....4	IL:GRAYSHADE3 .....9	IL:SQUARE6.BM .....3
*GRANITE-DARK-BM* .....6	IL:AVANTBACKGROUND3 .....4	IL:GRAYSHADE4 .....9	IL:SQUARE7.BM .....3
*GRANITE-LIGHT-BM* .....6	IL:AVANTBACKGROUND4 .....4	IL:LIGHTWALLPAPER .....4	IL:SQUARE8.BM .....3
*GRANITE-MEDIUM-BM* .....6	IL:AVANTBACKGROUND5 .....4	IL:LINE1.BM .....2	IL:SQUARE9.BM .....3
*MANDALA-BM* .....5	IL:AVANTBACKGROUND6 .....4	IL:LINE2.BM .....2	IL:WALLPAPER .....3
IL:*PHONE-BITMAP* .....4	IL:AVANTBACKGROUND7 .....4	IL:LINE3.BM .....2	IL:WAVE-TEXTURE .....9
*RANDOM-BM* .....5	IL:AVANTBACKGROUND8 .....5	IL:LINE4.BM .....2	IL:WAVE2-TEXTURE .....9
*SEERSUCKER-BM* .....8	IL:AVANTBACKGROUND9 .....5	IL:LINE5.BM .....2	IL:WOVEN .....3
IL:*STAMP-BITMAP* .....4	IL:CURLY .....3	IL:MESH-TEXTURE .....9	IL:WOVEN1 .....3
*STATIC1-BM* .....5	IL:CURLY1 .....3	IL:PLAINSHADE .....9	IL:WOVEN2 .....3
*STATIC2-BM* .....5	IL:DARK-DI-TEXTURE .....9	IL:ROOM.BM .....2	IL:WOVEN3 .....3
*TESSEL-BM* .....5	IL:DARKWALLPAPER .....4	IL:SHIRT1.BM .....3	

---

**PROPERTY INDEX**

IL:BITMAP-GALLERY .....1

---