

**012a6af0-0**

Comanche

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> 012a6af0-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Comanche	April 13, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

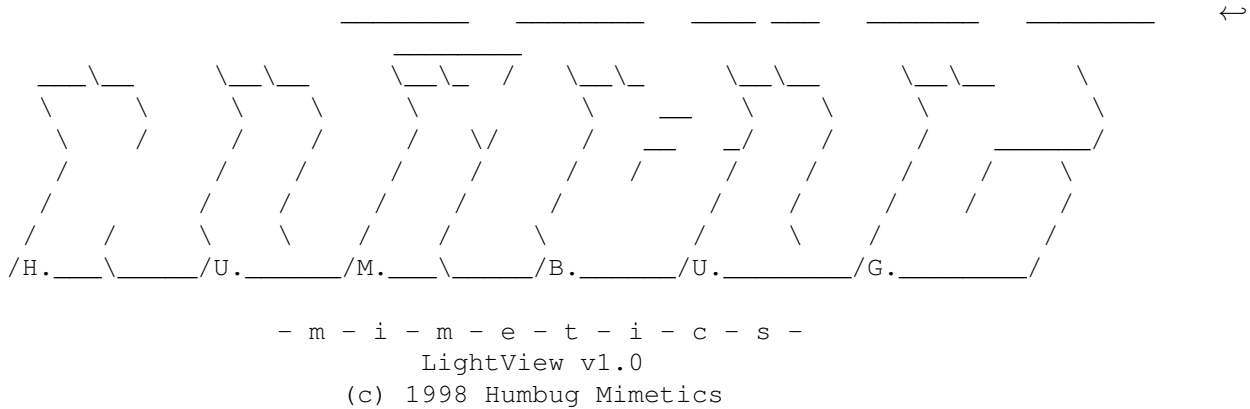
<b>1</b>	<b>012a6af0-0</b>	<b>1</b>
1.1	LightView . . . . .	1
1.2	Copyright . . . . .	2
1.3	Wstêp . . . . .	5
1.4	Wymagania . . . . .	6
1.5	Moûliwoœci . . . . .	7
1.6	Uÿtkowanie . . . . .	8
1.7	Biêdy . . . . .	9
1.8	Autorzy . . . . .	9
1.9	Historia . . . . .	10
1.10	Przyszioœæ . . . . .	10
1.11	Rejestracja . . . . .	11

---

# Chapter 1

## 012a6af0-0

### 1.1 LightView



Prawa~autorskie

Wstę̄p

Wymagania

MoŹliwoŹci

UŹytkowanie

Bł̄ędy

Autorzy

Historia

Przyszł̄oŹ

Rejestracja



wiãczajãc w to niniejszy tekst. Nie wolno w nich dokonywaê ùadnych zmian. NIE wolno Ci dodawaê ùadnych nowych plików.

b. Ten pakiet moûe byê rozpowszechniany przez BBSy, InterNet/UseNet, biblioteki takie jak np. Freda Fisha oraz Aminet CD-ROM, jak równieû przez kaûde inne podobne media elektroniczne.

c. Magazyny dyskowe i usûugodawcy, którzy pobierajã opiaty za przesy³anie danych, NIE mogã rozpowszechniaê tego pakietu bez pisemnej zgody twórcy(ów) programu.

### 3. OÛWIADCZENIE =====

UÛywajãc ten produkt, W PEÏNI akceptujesz swoja odpowiedzialnoœê za jakiegokolwiek uszkodzenia lub straty spowodowane przez ten program w czasie jego uÛytkowania lub przez niemoûnoœê jego uÛycia. Twórcy programu, a takûe autor tego tekstu wraz z tûumaczami nie mogã zostaê z tego powodu pociãgniêci do odpowiedzialnoœci.

UWAGA: Ani autor "Copyright Note", ani ùaden z tûumaczy, NIE dajã ùadnej gwarancji jakoœci czy przydatnoœci JAKIEGOKOLWIEK programu, który podlega temu zapisowi!!!

### 4. OPÏATY =====

W ramach testu moûesz uÛywaê tego programu przez 30 dni. Jeœli Ci siê spodoba³ i masz zamiar go w dalszym ciãgu uÛywaê, to zazwyczaj bêdziesz musia³ coœ za to zap³aciê.

Dokumentacja tego programu okreœla jakiego jest on typu:

a. Freeware - nie musisz za nic p³aciê.

b. Mailware - musisz wys³aê wiadomoœê do twórcy(ów) programu. Moûesz to uczyniê zarówno przez pocztê elektronicznã jak i zwyk³ã.

c. Cardware - musisz wys³aê pocztówkê do twórcy(ów) programu.

d. Donationware - musisz uiœciê datek na rzecz organizacji wskazanej w dokumentacji tego programu.

g. Giftware - proszony jesteœ o wys³anie do twórcy(ów) programu jakiegoœ

prezentu, np:

- cukierki
  - paczkê dyskietek
  - Twój w³asny program
  - pieniãdze
-

- Amigë 5000 PowerTower ;-)

s.

Shareware  
- musisz wysiaê okreôlona w dokumentacji sumë pieniëdzy na adres twórcy(ów) programu.

## 5. INFORMACJE DLA TWÓRCÓW OPROGRAMOWANIA

=====

"Standard-Licence" w obecnej formie ma wiele zalet:

- Nie musisz sië martwiê o napisanie czegoô podobnego na potrzeby swojego programu.
- Kaûdy z uÿtkowników Twojego programu bêdzie musiaî przeczytaê ten tekst tylko w wypadku jeôli nie uczyniî tego wczeônniej przy innej okazji.
- Przez Aminet, ten dokument jest dostëpny w kilku jëzykach. Masz wiêc pewnoôê, ùe kaûdy przeczytaî go przynajmniej raz i zostaî on zrozumiany.

Jeôli chciaîbyô doîaczyê "AFD-COPYRIGHT"(TM) do swojego pakietu Amiga(TM) FD-Software, musisz zaakceptowaê poniûsze warunki:

- a. Przeczytaj uwaûnie caÿ tekst i upewnij sië, ùe zgadzasz sië ze wszystkim co w nim zostaîo napisane BEZ ÛADNYCH WYJÂTKÓW.

(Jeôli coô Ci nie odpowiada, nie uÿwaj go! MoÛesz go wykorzystaê tylko czëôciowo, ale w takim przypadku NIE uÿwaj nazw "AFD-COPYRIGHT"(TM), ani "Standard Amiga FD-Software Copyright Note"(TM).)

- b. Upewnij sië, ùe Default-Tools w dystrybuowanych plikach .info wskazujâ na:

- dla plików ASCII: More
- dla dokumentów AmigaGuide@: AmigaGuide
- dla IFF-ILBM: Display
- dla pliów instalacyjnych: Installer

(Zaproponowaî to Osma "Tau" Ahvenlampi z Finlandii. Ma to na celu utworzenie standardu. Jeôli ktoô nie uÿwa tych programów, to bêdzie musiaî zmieniê tylko jedno poîâczenie dla kaûdego typu plików!)

- c. Do instrukcji dopisz nastëpujâcy akapit:

```
-----8<-----
Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note"
Ten program jest <typ_programu>, jak zostaîo to okreôlone w punkcie 4<x>.
[...]
Jeôli szukasz wiêcej szczegóów, proszë przeczytaê "AFD-COPYRIGHT" (wersjê
1 lub nowszâ)
```





mniej. PowerPC juŝ jest, ale niestety niedostępane dla szerokiego grona uŝytkowników (A1200 / cena), a karty graficzne sã nadal rarytasem.

Nawet jeŝli ktoŝ posiada takowã dajmy na to Cybervision 3D, to nie moŝe w peŝni wykorzystaê jej moŝliwoŝci - brak ogolnodostępných driverów wspomagania 3D dla ukłádów S3 i Premedia (Cybervision PPC) powoduje, ze graficy 3D korzystajãcy z Amigi sã skazani na podglãd obiektów i scen w najlepszym wypadku w modelu cieniowania FLAT bãdŝ, o zgrozo, WIREFRAME (Imagine, LightWave (PowerView), Maxon Cinema) Jedynie Real 3D z jego renderowanymi podglãdami wypada skrajnie pozytywnie. Sytuacjã nieco zmienia juŝ ôwietny nowy tracer - Tornado 3D - prawdziwy rodzynek. Jest on niestety kroplã w morzu potrzeb.

Najgorszy dla grafika jest chyba brak standardu OpenGL. Jednakŝe nawet przeniesienie go na naszã ukochanã platformã niewiele pomoŝe jeŝli ciãgłe korzystamy z procesorów serii 68k. Przykładem moŝe byê POS i jego MesaGL (pojawiãa sie ostatnio takze wersja pod AmigaDOS). PORAŬKA. A CyberGL mimo, ŝe jest standardem, nie jest powszechnie uŝywany (czyŝby awersja do sekcji software'owej Phase5 ?).

No, cóŝ poraz kolejny w historii musimy sobie radziê sami. W jaki sposób? W bardzo prosty - tworzãc przede wszystkim efektywne i ekonomiczne oprogramowanie, działajãce szybko, niezawodnie, wykorzystujãce maksymalnie zasoby naszego komputera (no, prawie :).

I tu wiaŝdnie pojawia siã (fanfary :) LightView.

-Czym wiaŝdciwie jest ten program?-

Jest wyŝwietlaczem, pokazywajkã, etc. (jakoŝ ciẽŝko przetłumaczyê mi wyraz 'shower' :) obiektów chyba najpopularniejszego raytracera jakim jest LightWave. W zasadzie byŝ pomyŝlany jako plug-in do LightWave'a, ale koder niestety dopiero zaczãł studiowaê informatykã i zawiŝoŝci jãzyka C sã narazie dla niego obce (na szczãŝcie:).

W finalnej formie wykrystalizowal sie przede wszystkim jako program do katalogowania i szybkiego podglãdu waszych ogromnych bibliotek obiektów :). Oczywiŝcie Humbug Mimetics nie poprzestanie na tym jednym programie. Mamy zamiar stworzyê jeszcze kilka pomocnych narzãdzi, o kórtých moŝesz przeczytaê sekcji '

Przyszioŝê  
'.

Nie bẽde rozpisywaŝ peanów na czeŝ LightView, bo wersja demo zrobi to sama za siebie :).

Klikiniuj aby dowiedzieê sie jakie ma  
wymagania  
i  
co~oferuje  
LightView.

## 1.4 Wymagania

Wymagania:

Program wymaga obecności kości AGA i Kickstartu co najmniej 3.0.

Niezbędna jest obecność biblioteki Reqtools w katalogu Libs:.

Prostsze obiekty można już oglądać na 'gołej' A1200, program zadowolony się 2 megabajtami pamięci.

Zaleca się oczywiście mocniejszy sprzęt (od 030 w górę) i przynajmniej 0.5 MB pamięci Fast aby efektywniej oglądać obiekty typu 'Cow.lwob' :), zbudowane z nieco większej (>2000) ilości polygonów.

## 1.5 Możliwości

Light View oferuje:

-wyświetlanie obiektów LightWave (informacje o innych, możliwych formatach uzyskasz w rozdziale 'Przyszłość'),

-wyświetlanie obiektów w kilku (-nastu?:) możliwych trybach:

-punktowo

-liniowo (Solid),

-cieniowanie proste (Flat),

-cieniowanie typu Z-Shade,

-cieniowanie typu Gouraud,

-cieniowanie typu Phong (raczej environment mapping:),

-trzy tryby wyświetlania powierzchni obiektu:

-jednostronne,

-jednostronne odwrócone (umożliwia oglądanie obiektu 'na lewo')

-dwustronne (pomocne przy ule skonwertowanych obiektach)

-dowolne skalowanie i obracanie obiektu za pomocą myszki,

-automatyczną animację obiektu (obroty),

-przyjemny interfejs użytkownika :),

-praca w pełnym multitaskingingu.

Ponadto program podczas wczytywania obiektu skaluje go automatycznie i redukuje tzw. polygony podwójne, czyli polygony o jednakowych współrzędnych powstałe przy nieprawidłowej konwersji obiektów przez niektóre programy.

Wersja demo posiada oczywiście ograniczenia. Nie są wielkie, ale myśle, że wystarczy, aby zostać zarejestrowanym użytkownikiem, a mianowicie:

-program może wczytywać obiekty tylko w specjalnym, niekompatybilnym formacie (dlatego w archiwum załączono katalog z przykładowymi obiektami),

Mam nadzieję że to "małe" ograniczenie zachęci was do jak najszybszego zarejestrowania pełnej wersji programu :D.

## 1.6 Użytkowanie

Program jest banalny w obsłudze dzięki przejrzystemu (IMHO:) gui. ←  
Wiem, wiem

- przypomina nieco dokonania firmy MetaCreations lub tego osławionego Elastic Dreams. Co nie zmienia faktu że jest przyjemny :) (tych którzy wolą bardziej systemowe gui zachęcam do użytkowania programików typu ShowObj :S).

Przejdźmy do opisu poszczególnych gadżetów:

- Load - to oczywiście wczytywanie obiektu,
- Save - zgranie obiektu jako obrazek IFF,
- About - krótkie info o programie,
- Quit - wyjście,

Gadżety od lewej:

- włączenie/wyłączenie automatycznego obracania obiektu, - skalowanie obiektu, - manualny (myszowy:) obrót obiektu, - wejście do opcji wyświetlania obiektu.

W oknie z opcjami dotyczącymi sposobu reprezentacji graficznej mamy do wyboru:

- zmianę kierunku wyświetlanych powierzchni (Faces):
  - All - obustronnie,
  - Right/Left - wewnątrz/zewnątrz (kierunek w dużej mierze zależy jak narazie od samego obiektu, w przyszłości program sam zadba o automatyczną orientację powierzchni),
- zmianę trybu reprezentacji graficznej:
  - Points - jako punkty,
  - Solid - jako siatka z ukrytymi 'tylnymi' liniami,
  - Flat - cieniowanie płaskie,
  - Env. - cieniowanie Phonga (a w rzeczywistości environment mapping).

W

przyszłości  
zostanie dodana opcja, które narazie jest nieaktywna -

dotatkowy tryb konstruowania obiektu - Z-buffer (bardziej dokładny, ale co za tym idzie bardziej 'mocoûerny').

## 1.7 Bîedy

Znane  
bîedy  
i ograniczenia.

Po pierwsze program nie ma jeszcze peînej obsîugi kart graficznych, tak ùe uÛytkownicy konfiguracji typu a3000/cgx (tak, to o tobie Cerber:) bødâ musieli jeszcze trochë poczekaê.

Program nie jest takÛe do koîca zabezpieczony jeðli chodzi o alokacjê pamieci. Zalecamy nie uruchamiaê go w sytuacjach podbramkowych typu 0,5 megabajta wolnej pamieci. TakÛe korzystanie z programu bez pamieci fast nie naleÛy do najprzyjemniejszych.

Z powaûniejszych bîedów zauwaÛyliðmy dwa:

-wieszanie siê programu przy uruchamianiu spod workbencha na niektórych komputerach (patche?) - rada - uruchamiac z CLI,

-zle formatowanie tekstu w okienku informacyjnym (przy fontach innych niz 'Topaz",

-wieszanie siê programu przy wczytywaniu obiektów skłâdajâcych siê z samych punktów (np. RandomStars.lwob).

Poza tym wersja

demo

wiesza siê przy wczytywaniu czegokolwiek innego niÛ obiektów testowych!

Najpowaûniejszym jednak ograniczeniem jest jednak brak wyswietlania powierzchni zloÛonych z polygonów innych niÛ trójkâty (czeðê kodu odpowiedzialna za tzw. triangulacjê jest w fazie pisania juÛ od roku :( ).

Program jest wiêc przystosowany raczej do obiektów a'la Imagine. Zmieni siê to jednak w najbliÛszym czasie.

## 1.8 Autorzy

Programowanie (100% assembler):

Paweł Jackowski (aka Hasid / Amnesty)

Pomysł, grafika, ikony, pomoc techniczna, dokumentacja:

Rafał Kwañny (aka C0manch3 / Amnesty)

---

kontakt: c0manch3@friko.onet.pl

Tłumaczenie rosyjskiej dokumentacji:

Vassili 'Bedazzle' Smirnov

kontakt: vassili@kma.ee

Podziękowania: Nie dziękujemy nie-przyjaciołom :).

## 1.9 Historia

25 października 1998:

Tłumaczenie dokumentacji na rosyjski, odpowiedzialny- Vassili 'Bedazzle' Smirnov. (Dzięki!) Rosyjska czcionka w katalogu fonts.

Brak zmian w programie :(.

## 1.10 Przyszłość

Przyszłość tego programu zależy głównie od rejestrujących i w  
dużej mierze

od nie pojawienia się jego wersji zarejestrowanej w różnych ciekawych miejscach (Los Endos, Boondocks, Plookfa etc...).

Po prostu - jeżeli chcecie, aby ten program rozwijał się nadal, musicie nie tylko wspomóc go finansowo, ale również zadbać o to aby nie dostał się w niepowołane ręce.

Jeżeli jednak taka sytuacja zaistnieje i program stanie się ogólnodostępny to niestety - będziemy musieli opuścić Amigę. Nie, napewno nie pozbedziemy się jej z naszych biur, ale przestaniemy na jej użytkowaniu w innych, zbożnych celach (nowe produkcje scenowe:).

Jeżeli jednak cała sprawa pójdzie po naszej myśli (np. w ciągu 3 miesięcy kupimy sobie Ferrari:), to nie tylko ten program będzie rozwijany, lecz powstaną i nowe.

Aby zapewnić sobie jednak pewien margines bezpieczeństwa, każdy zarejestrowany użytkownik otrzyma unikatową wersję programu, zabezpieczoną w pewien sprytny sposób. Dzięki temu ze stuprocentową (śmiejcie się krakerzy) pewnością będziemy mogli stwierdzić, kto dopuścił się ewentualnego, haniebnego czynu.

Przejdźmy może do konkretów, czyli naszych planów:

-obsługa

RTG/Cybergraphics,

-obsługa powierzchni kolorowych,

- automatyczna orientacja powierzchni,
- wersja na procesory PowerPC,
- FPS counter :),
- nowe formaty obiektów (Imagine, Maxon Cinema),
- dostosowanie cieniowania Phong'a do parametru Specular z LW,
- obsługa teksturowania mapami bitowymi LW (?),
- bump mapping j/w (?),
- przeûroczystoœæ powierzchni (060+ :),
- port ARexx'a (plus skrypty pomocne w katalogowaniu obiektów),
- wiêksze wykorzystanie koprocatora (teraz jest praktycznie ûadne:),
- wybór róûnych trybów graficznych (tylko lo-res), bez potrzeby 'zewnêtrznego' promowania programu.

Jak widaê jeszcze duûo pozostało do zrobienia. Kolejnoœæ wprowadzania zmian w duûej mierze bédzie zdeterminowana przez wasze ûyczenia i sugestie.

W planach jest oczywiêdzie wersja zoptymalizowana pod procesory PowerPC. Powstanie ona dopiero i tylko wtedy, gdy zyski z LightView umoûliwiã nam zakup chociaû poóowy takiej karty :). Wersja PPC bédzie siê nazywaãa prawdopodobnie HeavyView (zgodnie z przyrostem mocy:). Oczywiêdzie bédzie znacznie 'mocniejsza' - obiekty bédã wyôwietlane w wysokiej rozdzielczoœci, zwiêkszy siê teû oczywiêdzie prédkoœæ odôwieûania obrazu.

Nieco wczeêniej powstanã jednak prawdopodobnie dwa programy pokrewne. Pierwszy z nich to po prostu LightView zaadaptowany jako plug-in do Modelera Light-Wave'a (coô jak PowerView). Bédzie zbawieniem, dla tracerów wypatrujących OpenGL na Amidze.

Drugi, znacznie bardziej pomocny i z pewnoœciã przez amigowych 'lajtêjwowców' wypatrywany, bédzie siuûyã do wykonywania podglãdów (previews) scen LW. Bédzie oczywiêdzie miaã wszystkie cechy LightView'a, iãcznie z prédkoœciã. Jego prédkoœæ, przy bardzo zioûonych scenach, juû dziô szacujemy na wiêkszã od tej, którã oferuje LightWave w trybie wireframe (!). Wersjã PowerPC tego programu bédzie moûna spokojnie okreôliã jako 'realtime' (realtime w sensie 25+ FPS). Oczywiêdzie bédzie on umoûliwiaã zgrywanie podglãdów jako plików anim.

Przyszloœæ (Amigi) zapowiada siê wiêc róûowo. Na koniec maã apel. Prosiãbym o wypeœnienie ankiety zaããczonej w tym archiwum i wysãanie jej na adres c0manch3@friko.onet.pl, z tematem maila ustawionym na [LightView] (w nawiasach kwadratowych).

## 1.11 Rejestracja

Program jak narazie naleûy do kategorii  
shareware  
(jest to w zasadzie nasz  
debiut komercyjny, wic nie szukalimy wydawcy).

Rejestracja w Polsce wynosi:

-30 z, jeli program jest zamawiany poczt (wliczona cena dyskietki i przesyki),

-25 z, w wypadku gdy program jest zamawiany poczt elektroniczn.

Ceny te, jak na polskie warunki nie s raczej wygrowane, poniewa liczymy raczej na odzew zza granic naszego kraju (tam cena jest 'nieco' wysza - 20DM lub 15USD). Wszystkie kolejne wersje programu sa darmowe.

Sugestie wasne odnonie ceny/jakoci produktu mona wpisa w ankiecie zaczonej do tego archiwum.

UWAGA! Wypenienie ankiety jest warunkiem koniecznym dokonania rejestracji (dla dobra przyszego rozwoju oprogramowania)!

Zamwienia prose przysa na adres:

Rafa Kwany

ul.Goleszowska 14/79

43-300 Bielsko-Biaa

Polska :)

lub:

c0manch3@friko.onet.pl z tematem maila [Light View] (w nawiasach kwadratowych)

Pienidze mona przesa na dwa sposoby:

-gotwk (niezbyt bezpieczne - jesli juz to listem poleconym)

-przekazem pocztowym na powyszy adres. (niestety nie posiadamy jeszcze wasnego konta :/)

Uytkownik rejestrujcy si otrzyma unikatow wersj programu, co umoliwi nam wyapanie ewntualnego róda 'przecieku'. Jako e jestemy studentami (biednymi, tak,tak), bdziemy mieli nadmiar czasu, aby pobawi si w ciganie (za pomoc prawa, bd panw za wschodniej granicy jeli to nie pomoe) elementw ktrzy zaraz po rejestracji wrzuc program na jak 'Plukw' ...

Zamwienie zostanie zrealizowane natychmiast po otrzymaniu pienidzy/dowodu wpaty, za ewentualne opnienia odpowiada wic bd Telekompromitacja Polska SA (0202122) i Poczta Polska :).