

REDFiX

Przemysław 'SENSEI' Gruchała

Copyright © Copyright(c)Â©1999 by R.E.D.Group

COLLABORATORS

	TITLE : REDFiX		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Przemysław 'SENSEI' Gruchała	October 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	REDFiX	1
1.1	REDFiX Guide	1
1.2	Wprowadzenie - Co to takiego ten REDFiX?	2
1.3	Zasady dystrybucji pakietu REDFiX	2
1.4	Odpowiedzialnoœæ za ewentualne straty	2
1.5	Wymagania sprzêtowe i programowe pakietu REDFiX	3
1.6	Wykorzystanie WarpOS'a przez REDFiX'a	3
1.7	Ręczna instalacja pakietu REDFiX	4
1.8	Rejestracja	4
1.9	Opis modułów i plików pakietu REDFiX	6
1.10	Prędkość działania modułów REDFiX'a	11
1.11	Przyszłość pakietu REDFiX	12
1.12	Krótką historia REDFiX'a	13
1.13	Często zadawane pytania	16
1.14	Pozdrowienia dla przyjaciół i znajomych	17
1.15	Prawa autorskie	18
1.16	Autorzy	18

Chapter 1

REDFiX

1.1 REDFiX Guide

REDFiX
v1.5 Release 3 (21.12.99)

Copyright (c) 1999 R.E.D.Group

Wprowadzenie	Co to takiego?
Dystrybucja	Zasady dystrybucji pakietu REDFiX.
Wyjaśnienie	Standardowe wyjaśnienie. Przeczytaj to, żeby poúniej nie było nieporozumieú! :)
Wymagania	To co będziesz potrzebował żeby uruchomiú REDFiX'a.
Instalacja	Opis ręcznej instalacji i automatyczna instalacja "on-line" z guide'a!
Rejestracja	Tutaj zajrzysz po sprawdzeniu jak szybko REDFiX działa z Twoim ImageFX'em ;).
Opis	<p>Czyli szczegółowe informacje o poszczególnych modułach i plikach bonusowych.</p> <p>Dowiesz się tutaj ile będziesz musiał zapłaciú, żeby staú się szczéúliwym posiadaczem pełnej wersji.</p>
Prędkoúú	Czyli czemu warto to kupiú ;).
Przyszloúú	A tutaj co znajdziesz w nastépnym wersji.
Historia	<p>Przeszóúú, czyli krótka historia REDFiX'a...</p> <p>Moúesz się teú stąd dowiedzieú jakie błédy były w poprzednich wersjach REDFiX'a...</p>
F.A.Q.	Przeczytaj to przed wysúaniem listu do autorów...

Pozdrowienia Poszukaj si  tutaj! ;)
Prawa autorskie
Autorzy Czyli kto to stworzy ...

1.2 Wprowadzenie - Co to takiego ten REDFiX?

Co to takiego ten REDFiX?!

W sk r cie jest to pakiet rozszerzaj cy mo liwo ci ImageFX'a.

Niekt re modu y powielaj  to co oferuje standardowy ImageFX, a niekt re (jak np. REDFiX_AutoContrast) s  tylko i wy cznie w REDFiX'ie.

Modu y wyst puj ce w obu pakietach s  w REDFiX'ie pisane z my l  o maksymalnym przyspieszeniu pracy i tym samym uprzyjemnieniu  ycia grafikowi, nie pozwalaj c si  nudzi  lub skracaj c czas oczekiwania (na s abszych konfiguracjach).

I to jest g ówny pow d dla kt rego powsta  REDFiX! Pr dko  !

Je li masz ECS/AGA i zale y Ci na czasie, to z pewno ci  docenisz pr dko   od wierzania oferowan  przez Modules/Preview/REDFiX_Standard (Gdy  jest on pierwszym modu em REDFiX'a i to w a nie od niego zale y czy b dziesz zadowolony z tego pakietu :).

1.3 Zasady dystrybucji pakietu REDFiX

Informacja (g ównie) dla dystrybutor w, sk adaj cych Cover'y i CD'ki: Pakiet REDFiX, bez pisemnej zgody jednego z autor w, MUSI by  kopiowany jedynie w ca o ci. W szczeg lno ci w archiwum musz  znajdowa  si  pliki z dokumentacj . Prosimy te  o powiadomienie jednego z autor w (nie musi by  pisemnie) o dystrybucji przez was REDFiX'a (Mowa oczywi cie o wersji demo! Gdy  wersja komercyjna to zupe nie inna bajka... :)

1.4 Odpowiedzialno   za ewentualne straty

Autorzy nie ponosz   adnej odpowiedzialno ci za (ewentualne) szkody powsta e podczas u ywania tego pakietu (szczeg lnie w wersji ImageFX'a v3.x bo jest to najbardziej zawieszalny program jaki w  yciu widzia em - przyp. Sensei :-)

W wypadku zara enie plik w REDFiX'a wirusami *prosimy* o natychmiastow  reinstalacj  REDFiX'a!!! (Oczywi cie po uporaniu si  z wirusami, ale PRZED pierwszym uruchomieniem ImageFX'a...)

1.5 Wymagania sprzętowe i programowe pakietu REDFiX

Minimalne wymagania sprzętowe:

- Amiga (Classic line ;).
- Procesor 68000/7 MHz.
- KickStart v2.0+ (V36+).

Rekomendowany sprzęt:

- Amiga z układami AGA (A1200/A4000) lub kartą graficzną pracującą pod systemem CyberGFX.
- Minimum procesor 68040/25 MHz (do w miarę wygodnej pracy), a jeszcze lepiej 060/50 MHz i/lub PowerPC 603e/240 MHz.
- KickStart v3.0, a jeszcze lepiej v3.1 (szybsze odówierzenie).

Wymagania programowe:

- Dowolny ImageFX, rekomendowany v2.6/v3.3 (REDFiX v0.925+ prerelease).
- Biblioteka asl.library V38+ (dla REDFiX_Standard i REDFiX_WindowedCGFX). Jeżeli biblioteka nie zostanie odnaleziona, to nie będziesz mógł zmienić rozdzielczości i trybu graficznego.
- System CyberGFX albo kompatybilny (dla REDFiX_WindowedCGFX).
- Program "Installer" w katalogu systemowym C: (lub przynajmniej dostępny z Path) w jak najnowszej wersji (skrypt instalacyjny i rejestracyjny, były testowane z wersją V43.3).
- Biblioteka newicon.library V40+ (dla Modules/Savers/REDFiX_NewIcon) i/lub dowolna wersja (dla Modules/Loaders/REDFiX_NewIcon). Moduły mogą pracować bez biblioteki, ale nie będą mogły odczytywać/zapisywać/usuwać NewIcons.

Dla wersji PowerPC dodatkowo:

- Phase 5 - PowerUP.

lub:

- Haage&Partner - WarpOS.

1.6 Wykorzystanie WarpOS'a przez REDFiX'a

No co... Na razie nie planujemy bezpośredniej wersji pracującej pod WarpOS'em. Będziesz w związku z tym musiał wykorzystać emulator PowerUP'a pod WarpOS'em.

Jeżeli uyczysz sobie wersji bezpośredniej (która byłaby szybsza) będziesz

musiaŃ wesprzeŃ autorów nie posiadajĄcych PowerPC w swoich konfiguracjach... ;)

1.7 Ręczna instalacja pakietu REDFiX

W zaleŃnoŃci od wersji ImageFX'a dla jakiej chcesz instalowaŃ moduŃy REDFiX'a i od procesora jaki posiadasz w komputerze musisz skopiowaŃ moduŃ o odpowiednim przyrostku do katalogu o nazwie takiej samej jak w REDFiX'ie.

Przyrostek V1/V2/V3 oznacza, Ńe moduŃ będzie dziaŃaŃ poprawnie tylko z wersjĄ v1.x/v2.x/v3.x ImageFX'a. Przyrostki .000/.020/.../.PPC oznaczajĄ procesor dla jakiego zostaŃy skompilowane. Przyrostek L1/L2/L3 oznacza LEVEL1/2/3 optymalizacji kodu moduŃu (UWAGA: NIE jest to poziom optymalizacji kompilacji, tylko algorytmu!!!)

JeŃli moduŃ nie ma przyrostka(ów) to znaczy Ńe zadziaŃa z kaŃdĄ wersjĄ i/lub z kaŃdym procesorem. UWAGA: W wersji demo, nie zarejestrowanej, znajdujĄ siĢ jedynie wersje skompilowane dla procesora M68000!!!

PrzykŃad instalacji moduŃu preview REDFiX_Standard:

Masz A1200, BlizzardIV 030/50 MHz, ImageFX'a v2.6 w katalogu ImageFX2.6: i chcesz kopiowaŃ REDFiX_Standard to kopiujesz z REDFiX/Modules/Preview/REDFiX_Standard.030L1V2 do ImageFX2.6:Modules/Preview/REDFiX_Standard (ucinasz przyrostek).

JeŃli nie chce Ci siĢ marnowaŃ czasu na ręcznĄ instalacjĢ i chcesz zainstalowaŃ REDFiX'a to kliknij >>> Instaluj <<< a zostanie uruchomiony skrypt instalacyjny.

1.8 Rejestracja

JeŃli spodobaŃ Ci siĢ pakiet REDFiX i chcesz otrzymaŃ peŃnĄ wersjĢ pakietu to musisz:

- ZaznaczyŃ jakie moduŃy CiĢ interesujĄ.
- PodaŃ jaki(e) poziom(y) chciaŃ(a)byŃ otrzymaŃ spoŃród:
 - LEVEL1 (L1) jest poziomem darmowym z wieloma ograniczeniami i wŃaŃnie ten znajduje siĢ w pakiecie demo REDFiX'a.
 - LEVEL2 (L2) jest poziomem pŃatnym, Ńredniodrogim. ModuŃy skompilowane w tym poziomie sĄ zoptymalizowane pod dany procesor, ale w caŃoŃci napisane w C (a co za tym idzie nie sĄ superszybkie).
 - LEVEL3 (L3) jest najdroŃszym poziomem pŃatnym. ZnajdujĄ siĢ tu moduŃy w ktŃorych najwaŃniejsze (najbardziej czasochŃonne) operacje zostaŃy przepisane w assembler'ze.

UWAGA: Poziom ten moŃe nie wystapiŃ z kilku przyczyn: albo mi/nam siĢ nie chciaŃo, albo byŃoby to zadanie dla masochistŃw (zbyt duŃo

do przekształcania...).

- Obliczyć koszt wszystkich modułów. Jeżeli nie masz E-Mail'a musisz dodać koszt dyskietki(ek), koperty zwrotnej i znaczka. Oczywiście jeżeli przyślesz dyskietkę(i) i/lub kopertę ze znaczkiem to znacznie uprościsz nam życie (i sobie też, bo będziesz krócej czekał na przesyłkę).
- DOKŁADNIE wypełnić następujące dane:
 - Imię i nazwisko.
 - Ksywa (mile widziane).
 - Adres i kod pocztowy.
 - Telefon (o ile masz - może to pomóc nam się z Tobą skontaktować w razie ewentualnych problemów). Nie zapomnij dodać kierunkowego.
 - E-Mail (podobnie jak wyżej, z tym że podając ten adres BARDZO przyspieszysz odbiór przesyłki i zaoszczędzisz sobie pieniędzy).

UWAGA: Rejestracje w których będzie jedynie podany adres skrytki pocztowej nie będą brane pod uwagę! A pieniądze pójdą na piwo i panienki ;-)

- Pieniądze można wsadzać do koperty (nie zalecane) lub przesłać przekazem pocztowym (a dodatkowe informacje przesłać przez Internet i/lub na kartce lub w kopercie (jeżeli wydrukujesz formularz rejestracji)).

UWAGA: Jeżeli zostanie przekazane mniej pieniędzy to otrzymasz tyle modułów ile będzie się mieściło w przekazanej sumie (i innych LEVEL'ach niż było tego sobie życzyć...)

Nie musisz chyba przypominać, że wersja zarejestrowana nie może być kopiowana, odsprzedawana (rejestracja jest imienna) itd.

Kopiując ja np. kumplowi przy "zrzucie dysku" narażasz się na konsekwencje pod postacią nie otrzymania następnych wersji REDFiX'a (nawet jak przyślesz pieniądze)...

My nie mamy czasu na badanie "gdzie był przeciek" więc takie "osobniki" znajdują się na czarnej liście i nie będą brane pod uwagę przy jakichkolwiek innych produkcjach. Mało tego, lista ludzi którzy rozpowszechniają zarejestrowane wersje naszych programów zostanie umieszczona w Internecie i każdy programista na tej planecie będzie mógł sobie poczytać do kogo nie należy wysłać swoich programów.

Dzięki specjalnym zabezpieczeniom wprowadzenie w błąd będzie bardzo utrudnione. Więc nie należy się martwić o "podmienienie"...

Jeżeli po tych kilku cierpkich słowach, w dalszym ciągu chcesz zostać posiadaczem pełnej wersji, możesz sprawdzić nasz kunszt i wypróbować program do automatycznej rejestracji REDFiX'a.

A póżniej wyślij to na adres autora który mieszka bliżej Ciebie... Dzięki temu przesyłka z pieniędzmi przyjdzie szybciej i będzie miała mniej czasu

na "zapodzianie si " w Poczta Polska S.A. ;-)

1.9 Opis modu  w i plik  w pakietu REDFiX

Aktualnie pakiet REDFiX oferuje nast puj ce modu y dla ImageFX'a (w nawiasach znajduje si  wersja REDFiX'a w kt rej po raz pierwszy modu  si  pojawi ):

- Modules/Preview/REDFiX_Standard (v0.9+ prerelease)

Modu  preview jedynie dla posiadaczy standardowych ko ci graficznych OCS/ECS/AGA. Pracuje tylko na ekranach. W opcjach tego podgl du mo emy ustawi  takie parametry jak r dzielnos  i tryb graficzny, tryb podgl du: GREY/COLOR i jako  podgl du: LOW/MEDIUM/HIGH.

W trybie GREY i jako ci HIGH, u ywany jest dithering Ordered (v1.5+).

Tryb COLOR i jako  LOW, w trybie graficznym HAM6/8, ma do  kiepski algorytm konwersji (st d wzie a si  nazwa i pr dko  dzia ania) dlatego u ywanie tego trybu ma sens kiedy korzysta si  z trybu graficznego High Res/Super High Res, ewentualnie przy du ych zbli eniach...

W wypadku gdy tryb graficzny wybrany przez u ytkownika nie odpowiada modu owi preview, lub nie jest obs ugiwany (np. brak chipset'u AGA) to automatycznie nast pi pr ba wypromowania do najbardziej zbli onego trybu kt ry jest obs ugiwany przez komputer.

Jedynym aktualnie zaimplementowanym trybem COLOR jest HAM6/8. Zastanawia mnie sens istnienia innych tryb w podczas gdy istnieje bardzo szybki HAM... Je li kto  chce mnie przekona  to pros  o E-Mail'a...

Je li pracujesz w LEVEL1/2 i posiadasz 68020+ to zalecane jest przed uruchomieniem ImageFX'a uruchomi  patch'a NewWPA8 lub podobnego.

W wersji demo mamy nast puj ce ograniczenia:

- Wy czenie si  modu u po 10 minutach pracy (pi kne zawieszenie, dlatego MCP mile widziane ;).
- "Tragiczna" pr dko  (w por wnaniu z LEVEL3 kilkakrotnie mniej). Dla niektórych mo e si  wydawa  super szybka... :)))

Wersja zarejestrowana kosztuje:

- LEVEL2: 4 PLN.
- LEVEL3: 6 PLN.

- Hooks/REDFiX_AutoContrast (v0.9+ prerelease)

Modu  hook dla dowolnej wersji ImageFX'a. Mo e pracowa  w trybach RGB/GREY (nie support'uje CMAP - wy wietla komunikat o b dzie).

Operacja wykonywana przez ten modu  polega na rozci gni ciu sk adowych kolor w tak  eby znajdowa y si  w ca ej gamie (od 0 do 255). Dlatego te 

używanie go na obrazie mającym czerń (0, 0, 0) i biel (255, 255, 255) nie ma sensu, ponieważ wynik działania modułu będzie identyczny z oryginalnym obrazem... (W takim wypadku można próbować użyć najpierw Filter/Color Limit - przyp. Sensei).

Najprościej zobaczyć co robi ten moduł używając Filter/Color Limit minimum (przykładowo) 64, 64, 64 maksimum 192, 192, 192, a później użyć REDFiX_AutoContrast.

W wersji demo mamy następujące ograniczenia:

- Wyłączenie się modułu po 10 minutach pracy (piękne zawieszenie, dlatego MCP mile widziane ;).
- Ograniczenie wielkości obrabianego obrazu do 300x400, w przeciwnym bądź razie patrz wyżej...
- "Tragiczna" prędkość (w porównaniu z LEVEL3 kilkakrotnie mniej). Dla niektórych może się wydawać super szybka... :)))
- "ładny" wzorek na obrazku...

Wersja zarejestrowana kosztuje:

- LEVEL2: 2 PLN.
- LEVEL3: 4 PLN.
- Hooks/REDFiX_LowPass (v0.9+ prerelease)

Moduł hook dla dowolnej wersji ImageFX'a. Może pracować w trybach RGB/GREY\$^1\$ (nie support'uje CMAP - wyświetla komunikat o błędzie).

Operacja wykonywana przez ten moduł polega na usunięciu wysokich częstotliwości z obrazu oryginalnego, a tym samym uzyskuje obraz bardziej naturalny (tzn. zmniejsza jaskrawość barw).

Moduł posiada opcje: F=FRACTION/N, R=REDFACTOR/N, G=GREENFACTOR/N, B=BLUEFACTOR/N. Wszystkie muszą znajdować się w zakresie od 0 do 255, z tą różnicą, że w przypadku korzystania z GUI, to ZAWSZE suma RedFactor, GreenFactor, BlueFactor będzie wynosiła 255 i zalecane jest, żeby z Shell'a lub Arexx'a tę dostosowywać się do tego. (W przeciwnym wypadku, w najlepszym bądź razie, obrazek zostanie uszkodzony).

Dodatkowo w GUI mamy gadget'y: Real Time Redraw do włączenia odświeżania CAŁYCH obrazów, w trakcie ustawiania parametrów (!!!) (u mnie, praktycznie działa to w real-time'ie - przyp. Sensei) (Opcja działa w dowolnej wersji ImageFX'a) i Real Time Preview do odświeżania małego podglądu (coś dla posiadaczy słabszych konfiguracji, opcja ta działająca jedynie w ImageFX v2.0+).

W wersji demo mamy następujące ograniczenia:

- Wyłączenie się modułu po 10 minutach pracy (piękne zawieszenie, dlatego MCP mile widziane ;).
- Ograniczenie wielkości obrabianego obrazu do 300x400, w przeciwnym bądź

razie patrz wyżej...

- "Tragiczna" prędkość (w porównaniu z LEVEL3 kilkakrotnie mniej). Dla niektórych może się wydawać super szybka... :)))
- "ładny" wzorek na obrazku...

Wersja zarejestrowana kosztuje:

- LEVEL2: 2 PLN.
- LEVEL3: 4 PLN.
- Modules/Loaders/REDFiX_NewIcon (v1.5+)

Loader do ikonek AmigaOS'u i NewIcon's dla dowolnej wersji ImageFX'a. Support'uje obrazy w formacie ColorMapped w ImageFX'ie v3.0+.

Moduł posiada opcje: MODE/K, STATE/K, (NO)CONVERTTORGB/S, (NO)SHOWGUI/S. MODE (W GUI: "Mode:") - tryb w jakim pracuje loader: wczytywanie oryginalnych ikonek AmigaOS'u (Original) lub wczytywanie ikonek NewIcon's (NewIcon). STATE (W GUI: "State:") - w jakim stanie chcemy wczytać ikonkę: normalną (Normal) lub zaznaczoną (Selected). (NO)CONVERTTORGB (W GUI: "Convert to RGB?") - włącza lub wyłącza konwersję obrazu ikonki do formatu RGB (można to wybrać tylko w ImageFX'ie v3.0+, w starszych opcja jest zawsze włączona (i gadget jest zablokowany)). (NO)SHOWGUI (W GUI: "Show this window next time?") - włącza lub wyłącza pojawienie się okna z opcjami.

Moduł obsługuje opcje preferencji (Prefs/Loader Options.../REDFiX_NewIcon) w ImageFX'ie v3.0+. Dzięki temu po wyłączeniu opcji NOSHOWGUI lub gadget'em "Show this window next time?" można ponownie włączyć pojawianie się GUI i/lub zmienić opcje. Dla użytkowników starszych wersji pozostaje Shell: "LoadBuffer(As Icon/NewIcon) "ikonka" SHOWGUI" lub unieszkodliwienie/zmiana wartości zmiennej środowiskowej REDFiX_NewIcon_Loader_ShowGUI (najprawdopodobniej w ENV(ARC):ImageFX#?/).

UWAGA: Wysoce zalecane jest usunięcie lub zarchiwizowanie starego loader'a ikonki (Modules/Loaders/info). W przeciwnym bądź razie, żeby wczytać ikonkę Icon/NewIcon będziesz musiał wybrać REDFiX_NewIcon z listy (Buffer/Load As). Dlatego właśnie dodałem obsługę ikonki AmigaOS'u ;).

UWAGA: Moduł występuje tylko w poziomach LEVEL1 i LEVEL2.

W wersji demo mamy następujące ograniczenia:

- Wyłączenie się modułu po 10 minutach pracy (piękne zawieszenie, dlatego MCP mile widziane ;).
- Możemy wczytywać jedynie ikonki AmigaOS'u...

Wersja zarejestrowana kosztuje:

- LEVEL2: 2 PLN.
-

- Modules/Savers/REDFiX_NewIcon (v1.5+)

Saver do ikonki AmigaOS'u i NewIcons dla dowolnej wersji ImageFX'a. Moŕe zapisywaê obrazy wyrenderowane lub bêdâce w trybie ColorMapped w ImageFX'ie v3.0+.

Moduî posiada opcje: MODE/K, STATE/K, STRIP/K, TYPE/K, XFREE/S, X/K/N, YFREE/S, Y/K/N, (NO)TRANSPARENT/S, (NO)SHOWGUI/S. MODE (W GUI: "Mode:") - tryb w jakim pracuje saver: zapisywanie oryginalnych ikonki AmigaOS'u (Original) lub zapisywanie ikonki NewIcon's (NewIcon). STATE (W GUI: "State:") - w jakim stanie chcemy zapisaê ikonkê: normalnâ (Normal) lub zaznaczonâ (Selected). STRIP (W GUI: "Strip:") - co saver ma usunâ z aktualnej ikonki (szczególnie waŕne jeôli zapisujemy ikonkê o tej samej nazwie co juê istniejâca): nic (None), ikonki AmigaOS'u (Original), ikonki NewIcons (NewIcon) lub wszystko (Both). UWAGA: Opcja ingeruje jedynie w obrazy wewnâtrz ikony. TYPE (W GUI: "Type:") - typ nowo tworzonej ikonki (waŕne jedynie gdy nie ma ikonki o nazwie pod którâ zapisujemy ikonkê): parametrem jest jeden typ spoêród systemowych typów ikonki. XFREE (W GUI: "Free" ... "X:") - nowo tworzona ikonka nie ma przypisanej pozycji poziomej (j.w.). X (W GUI: "X:") - pozycja pozioma nowo tworzonej ikonki. YFREE (W GUI: "Free" ... "Y:") - nowo tworzona ikonka nie ma przypisanej pozycji pionowej (j.w.). Y (W GUI: "Y:") - pozycja pionowa nowo tworzonej ikonki. (NO)TRANSPARENT (W GUI: "Transparent?") - wiâcza lub wyâcza przeúroczystoêê ikonki (dziaâa jedynie z NewIcons). (NO)SHOWGUI (W GUI: "Show this window next time?") - wiâcza lub wyâcza pojawienie siê okna z opcjami.

Moduî obsîuguje opcje preferencji (Prefs/Saver Options.../REDFiX_NewIcon) w ImageFX'ie v3.0+. Dziêki temu po wyâczeniu opcjâ NOSHOWGUI lub gadget'em "Show this window next time?" moŕna ponownie wiâczyê pojawianie siê GUI i/lub zmieniê opcje. Dla uŕytkowników starszych wersji pozostaje Shell: "SaveRendered(As Icon/NewIcon) "ikonka" SHOWGUI" lub ununiêcie/zmiana wartoêci zmiennej ôrodowiskowej REDFiX_NewIcon_Saver_ShowGUI (najprawdopodobniej w ENV(ARC):ImageFX#?/).

UWAGA: Wysoce zalecane jest usuniêcie lub zarchiwizowanie starego saver'a ikonki (Modules/Savers/info). I tak nigdy wiêcej juê go nie uŕyjesz :). Bêdzie tylko spowalniaê wczytywanie siê ImageFX'a... Dlatego wiâônne dodaêm obsîugê ikonki AmigaOS'u ;).

UWAGA: Moduî wystêpuje tylko w poziomach LEVEL1 i LEVEL2.

W wersji demo mamy nastêpujâce ograniczenia:

- Wyâczenie siê moduîu po 10 minutach pracy (piêkne zawieszenie, dlatego MCP mile widziane ;).
- Moŕemy zapisywaê jedynie ikonki AmigaOS'u...

Wersja zarejestrowana kosztuje:

- LEVEL2: 4 PLN.

- Hooks/REDFiX_Swirl (v1.5+)

Sorry! Nie miaêem czasu napisaê dokumentacji do tego moduîu... I tak, najprawdopodobniej, ten rozdziaê bêdzie przepisany od nowa... :)

W wersji demo mamy następujące ograniczenia:

- Wyłączenie się modułu po 10 minutach pracy (piękne zawieszenie, dlatego MCP mile widziane ;).
- Ograniczenie wielkości obrabianego obrazu do 300x400, w przeciwnym bądź razie patrz wyżej...
- "Tragiczna" prędkość (w porównaniu z LEVEL3 kilkakrotnie mniej). Dla niektórych może się wydawać super szybka... :)))
- "ładny" wzorek na obrazku...

Wersja zarejestrowana kosztuje:

- LEVEL2: 4 PLN.
- LEVEL3: 6 PLN.

Pliki bonusowe:

- REXX/AutoFX/ColorToCMAP.ifx (v1.5+)
 - REXX/AutoFX/ColorToCMAP.ifx.pre (v1.5+)
Skrypty AREXX'a dla AutoFX'a, konwertujące obraz do formatu ColorMapped o parametrach zdefiniowanych przez użytkownika. Wykorzystywany podczas konwersji serii obrazów na Icon/NewIcon. Do poprawnej pracy potrzebuje ImageFX'a v3.0+.
 - REXX/AutoFX/ColorToCMAP_Best.ifx (v1.5+)
Skrypt AREXX'a dla AutoFX'a, konwertujący obraz do formatu ColorMapped o najlepszych dostępnych parametrach (256 kolorów, dithering Floyd'a). Wykorzystywany podczas konwersji serii obrazów na Icon/NewIcon. Do poprawnej pracy potrzebuje ImageFX'a v3.0+.
 - REXX/AutoFX/SaveBufferAs_NewIcon.ifx (v1.5+)
 - REXX/AutoFX/SaveBufferAs_NewIcon.ifx.pre (v1.5+)
Skrypty AREXX'a dla AutoFX'a, zapisujące obraz w formacie ColorMapped jako Icon/NewIcon. Do poprawnej pracy potrzebuje ImageFX'a v3.0+.
 - REXX/AutoFX/SaveRenderedAs_NewIcon.ifx (v1.5+)
 - REXX/AutoFX/SaveRenderedAs_NewIcon.ifx.pre (v1.5+)
Skrypty AREXX'a dla AutoFX'a, zapisujące wygenerowany obraz (od 2 do 256 kolorów) jako Icon/NewIcon. Do poprawnej pracy potrzebuje ImageFX'a v2.0+. Zalecane jest korzystanie z Modules/Render/Foreign.
 - REXX/AutoFX/Scale_NewIcon.ifx (v1.5+)
Skrypt AREXX'a dla AutoFX'a, skalujący obraz (o ile jest to potrzebne) do maksymalnych rozmiarów NewIcons (93x93). Podczas skalowania zachowywany jest aspekt oryginalnego obrazu. Próba zapisania ikonki NewIcon o większych rozmiarach spowoduje pojawienie się komunikatu ostrzegającego i jeśli użytkownik dalej będzie chciał kontynuować to może nastąpić zawieszenie się komputera. Do poprawnej pracy potrzebuje ImageFX'a v2.0+.
 - Storage/AutoFX/CmdSets/ConvertCMAPBestToNewIcon (v1.5+)
Zestaw komend dla AutoFX'a konwertujących obraz do NewIcon'ki:
-

przeskalowanie obrazu (o ile jest to potrzebne) do 93x93 z zachowaniem aspektu oryginalnego obrazu, następnie skonwertowanie go do formatu ColorMapped o najlepszych dostępnych parametrach (256 kolorów, dithering Floyd'a) i zapisanie go jako Icon/NewIcon. Do poprawnej pracy potrzebuje ImageFX'a v3.0+.

- Storage/AutoFX/CmdSets/ConvertCMAPToNewIcon (v1.5+)
Identyczny zestaw j.w. z tą tylko różnicą, że użytkownik może zdefiniować sobie parametry obrazów Icon/NewIcon.
- Storage/AutoFX/CmdSets/ConvertRenderedToNewIcon (v1.5+)
Zestaw komend dla AutoFX'a konwertujących obraz do NewIcon'ki: przeskalowanie obrazu (o ile jest to potrzebne) do 93x93 z zachowaniem aspektu oryginalnego obrazu, następnie wygenerowanie obrazu w odpowiednim formacie (od 2 do 256 kolorów) i zapisanie go jako Icon/NewIcon. Działa ze wszystkimi ImageFX'ami. Podczas generacji obrazu korzysta z Modules/Render/Foreign. Do poprawnej pracy potrzebuje ImageFX'a v2.0+.

\$^1\$) Tymczasowo, nie zaimplementowane. Jeżeli to możliwe, to wyświetlany jest komunikat o błędzie.

1.10 Prędkość działania modułów REDFiX'a

Testy prędkości były wykonywane na poszczególnych poziomach modułów REDFiX i komputerze: Al200, Apollo 1240/33 MHz, v3.0, 18 MB RAM, ImageFX v4.1.

Dla poziomu LEVEL1 wykorzystana była wersja z wyłączonej testowaniem wielkości obrazu, a dla LEVEL2/3 wersje skompilowane dla procesora M68040/FPU.

Obraz testowy był w rozdzielczości 1280x1024x24.

- Modules/Preview/REDFiX_Standard

tryby:	PAL:Low Res HAM (320x256x8)	PAL:High Res HAM Laced (640x512x8)
--------	--------------------------------	---------------------------------------

poziomy:

LEVEL1:

LOW:	21 ticks (0.42 sekundy)	75 ticks (1.5 sekundy)
MEDIUM:	26 ticks (0.52 sekundy)	95 ticks (1.9 sekundy)
HIGH:	nie zaimplementowany	nie zaimplementowany

LEVEL2:

LOW:	17 ticks (0.36 sekundy)	67 ticks (1.34 sekundy)
MEDIUM:		
HIGH:	nie zaimplementowany	nie zaimplementowany

LEVEL3:

LOW:	7 ticks (0.14 sekundy)	26 ticks (0.54 sekundy)
MEDIUM:		
HIGH:	nie zaimplementowany	nie zaimplementowany

- Hooks/REDFiX_AutoContrast

```
wielkoœæ: 640x512x24 1280x1024x24

poziomy:
LEVEL1: 162 ticks (3.24 sekundy)$^1$ 599 ticks (12 sekundy)$^1$

LEVEL2: 87 ticks (1.74 sekundy) 276 ticks (5.54 sekundy)$^2$

LEVEL3: 50 ticks (1.01 sekundy)$^2$ 154 ticks (3.09 sekundy)$^2$
```

- Hooks/REDFiX_LowPass

```
wielkoœæ: 640x512x24 1280x1024x24

poziomy:
LEVEL1: 270 ticks (5.418 sekundy)$^1$ 1058 ticks (21.162 sekundy)$^1$

LEVEL2: 70 ticks (1.403 sekundy) 257 ticks (5.143 sekundy)

LEVEL3: 41 ticks (0.839 sekundy) 143 ticks (2.879 sekundy)$^2$
```

- Hooks/REDFiX_Swirl

```
wielkoœæ: 640x512x24 1280x1024x24

poziomy:
LEVEL1: 1903 ticks (38.071 sekund)$^1$ 8820 ticks (176.410 sekund)$^1$

LEVEL2: 621 ticks (12.430 sekund) 2448 ticks (48.968 sekund)

LEVEL3:
```

\$^1\$) Tak duœe róûnice w stosunku do LEVEL2/3 sã spowodowane tym, œe w tym poziomie nie korzystamy z tablicowania danych.

\$^2\$) Szybszy niœ w poprzedniej wersji.

1.11 Przyszloœæ pakietu REDFiX

W przyszloœci moœcie siã spodziewaæ nastêpujãcych modułów:

- Modules/Drawmodes2/REDFiX_#? (Najprawdopodobniej wszystkie oryginalne!)
- Modules/Drawstyles2/REDFiX_#? (Najprawdopodobniej wszystkie oryginalne!)
- Modules/Loaders/REDFiX_ILBM
- Modules/Loaders/REDFiX_JPEG
- Modules/Loaders/REDFiX_PNG
- Modules/Loaders/REDFiX_TARGA
- Modules/Loaders/REDFiX_TIFF
- Modules/Loaders/REDFiX_XFA (Moœcie siã go spodziewaæ w v1.7).
- Modules/Preview/REDFiX_Windowed
- Modules/Preview/REDFiX_WindowedCGFX
- Modules/Preview/REDFiX_WindowedP96
- Modules/Preview/REDFiX_ScreenedCGFX (?)
- Modules/Preview/REDFiX_ScreenedP96 (?)
- Modules/Savers/REDFiX_ILBM
- Modules/Savers/REDFiX_ASCII

- Modules/Savers/REDFiX_JPEG
- Modules/Savers/REDFiX_PNG
- Modules/Savers/REDFiX_TARGA
- Modules/Savers/REDFiX_TIFF
- Modules/Savers/REDFiX_XFA (Możecie się go spodziewać w v1.7).
- Hooks/REDFiX_AutoContrastHSV
- Hooks/REDFiX_VolumeLight (To będzie jeden z pierwszych modułów w v1.7).
- Interpolacja nieliniowa w Hooks/REDFiX_Swirl (i oczywiście w każdym innym module który na nim bazuje np. Hooks/REDFiX_VolumeLight).

Wszelkie sugestie co do zapotrzebowania na moduły lub "ponaglenia" w tworzeniu powyższych modułów proszę kierować do autorów.

1.12 Krótka historia REDFiX'a

- v0.9 prerelease (11.07.99)
Pierwsza publiczna wersja pakietu REDFiX'a wydana specjalnie na party Xenium we Włocławku.

W wersji tej znajdują się jedynie wersje pod M68000.

Od dnia 11.07.99 do 11.08.99 będzie można promocyjnie nabyć REDFiX'a w cenie o 25% niższej. Wysyłanie modułów rozpocznie się 1.08.99. UWAGA: Installer NIE oblicza automatycznie tej zniżki i trzeba to zrobić ręcznie.

UWAGA: Wersja prerelease ma pewne "niedoróbki".

Moduły:

- Modules/Preview/REDFiX_Standard
Przyglądając się szybkości (a raczej powolności) działania SuperAmiga postanowiłem napisać swój pierwszy moduł dla ImageFX'a i tak oto zrodził się pomysł zrobienia REDFiX'a...
- Hooks/REDFiX_AutoContrast
Moduł który zrodził się po "pewnych" rozmowach na AmigaDevPL... ;)
- Hooks/REDFiX_LowPass
Sebastian przysłał mi swój hook do pooglądania, a ja postanowiłem go poprawić (bo chodził koszmarnie wolno na Motorolce - korzystał z koprocesora...) Po przerobieniu na stałoprzecinkowe i optymalizacji nastąpiło 11-to krotne przyspieszenie ;-P
- v0.925 prerelease (12.07.99)
Poprawienie kilku drobnych błędów:
- Modules/Preview/REDFiX_Standard
 - Nie działanie automatycznej promocji trybów graficznych pod ECS'em. (Objawiało się to pojawianiem requester'a i trzeba było ręcznie ustawiać, za każdym razem, tryb graficzny w preferencjach).

- Błędne działanie promocji trybu Grey (po ustawieniu cycle gadget'a Mode na Grey następuje mignięcie ekranu i w dalszym ciągu pracujemy w trybie Color... Trzeba było wybrać tryb graficzny bez specjalnych opcji np. High Res Laced i dopiero wtedy przestawić Mode na Grey).
- Pozostało po trybie DEBUG: ustawianie domyślnego monitora na NTSC.
- Pozostało po trybie DEBUG: brak filtracji nie obsługiwanych trybów graficznych w ScreenModeRequester'ze. (Właściwa wersja była w úródłówe, ale zapomniałem ją odrem'ować ;).
- Pozostało po trybie DEBUG: niepoprawny zapis preferencji. (Zapomniałem odrem'ować switch'ów ;) w połączeniu z błędem promotor'a i OCS'em/ECS'em dawało nam efekt w którym za każdym razem musieliśmy po włączeniu ImageFX'a z REDFiX_Standard ustawiać tryb graficzny w preferencjach. Można to było obejść poprzez skopiowanie plików z ENV:ImageFX/REDFiX_Standard_#? do ENVARC:).

Dodanie dodatkowych opcji:

- Modules/Preview/REDFiX_Standard
 - Przetestowanie i poprawienie drobnego błędu w GUI (dodanie emulacji tekstów po lewej stronie cycle gadget'a, która pojawiła się dopiero w ImageFX'ie v2.0) pod ImageFX'em v1.5.
- Hooks/REDFiX_LowPass
 - Przystosowanie do pracy pod ImageFX'em v1.5 (Nie można korzystać z GUI z preview'em, ale zawsze można używać Real Time Redraw ;).
- v1.0 Release 2 (1.08.99)
Druga publiczna wersja REDFiX'a.

Poprawienie kilku drobnych błędów we wszystkich úródłówkach, poprawienie dokumentacji w języku polskim, pojawienie się dokumentacji w języku angielskim, drobne poprawki w Install_REDFiX i Register_REDFiX.

- Modules/Preview/REDFiX_Standard
 - Nareszcie udało się wprowadzić support dla ImageFX'a v3.x+! Niestety nie jest jeszcze zbyt stabilny, ale będę nad tym pracować...
- v1.5 Release 3 (21.12.99)
Trzecia publiczna wersja REDFiX'a.

Dodanie nowych modułów:

- Modules/Loaders/REDFiX_NewIcon
- Modules/Savers/REDFiX_NewIcon
Ponieważ loader'y i saver'y do NewIcon'ek nie istnieją, a oryginalne moduły obsługujące ikonki AmigaOS'u nie podobały mi się, to postanowiłem napisać swoje własne wersje tych modułów.
- Hooks/REDFiX_Swirl
Hook zrobiony na życzenie BaderMan'a (co prawda po ponad pół roku, ale wydaje mi się, że warto było czekać... ;). Enjoy BaderMan! ;)

Poprawienie błędów z REDFiX'a v1.0:

Poprawienie błędu w instalatorze pojawiającego się podczas próby instalacji REDFiX'a w ImageFX'ie v4.0+. Instalator powinien teraz działać z każdą następną wersją ImageFX'a jaka pojawi się na rynku.

Poprawienie błędu w funkcjach obsługujących zmienne środowiskowe ImageFX'a, a objawiającego się Enforcer hit'ami podczas uruchamiania REDFiX'a w ImageFX'ie <v2.0. (Był to błąd samego ImageFX_SDK, a nie REDFiX'a).

Błąd w kodzie render'ującym napis REDFiX_Demo w wersji demonstracyjnej pakietu ;-).

- Hooks/REDFiX_AutoContrast

- Usunięcie niepotrzebnego znaku return w requester'ze z czasem wykonywania operacji.

- Hooks/REDFiX_LowPass

- Wyłączenie gadget'a Real Time Redraw i naciśnięcie Okay nie powodowało wygenerowania obrazu ponownie.
- Dodanie brakującego tag'a DPW_Noisy, FALSE, który zapobiega migotaniu górnego podglądu, gdy okno hook'a jest nieaktywne.
- W ImageFX'ie v1.5 gadget Real Time Preview nie był wyłączony (przez pomyłkę).
- Poprawione GUI we wszystkich wersjach (całkowicie nowe wartości współrzędnych i wielkości gadget'ów).

- Modules/Preview/REDFiX_Standard

- Nareszcie preview działa w pełni poprawnie z nowszymi ImageFX'ami (v3.0+). Testowane z v1.5, v2.6, v3.3, v4.0 i v4.1.
- Poprawienie trybu GREY w wersji LEVEL3 dla M68000 (był kompletnie uszkodzony obraz).
- Poprawione GUI we wszystkich wersjach (całkowicie nowe wartości współrzędnych i wielkości gadget'ów).
- W poprzednich wersjach moduł wymuszał wewnętrznie korzystanie z KickStart'u V39, nawet gdy został wykryty KickStart <V39 (Powodowało to oczywiście zawieszenie się komputera przy uruchomieniu modułu w <V39).

Dodanie dodatkowych opcji:

- Modules/Preview/REDFiX_Standard

- Dodanie dithering'u Ordered w trybie GREY (na razie w LEVEL1/2, L3 będzie w przyszłości). Aktywuje się go poprzez ustawienie Quality na High. Dzięki temu nawet na podglądzie w 16 odcieniach szarości można

uzyskać zadowalającą jakość obrazu.

- Pole z nazwą trybu graficznego nareszcie spełnia swoją rolę.
- Hooks/REDFiX_AutoContrast
- Hooks/REDFiX_LowPass
- Dodanie obsługi poszczególnych kanałów RGB (w poprzednich wersjach wymuszały obróbkę we wszystkich kanałach).
- Dodanie obsługi obrazów w formacie Grey.

Dodanie plików bonusowych:

- REXX/AutoFX/ColorToCMAP.ifx
- REXX/AutoFX/ColorToCMAP.ifx.pre
- REXX/AutoFX/ColorToCMAP_Best.ifx
- REXX/AutoFX/SaveBufferAs_NewIcon.ifx
- REXX/AutoFX/SaveBufferAs_NewIcon.ifx.pre
- REXX/AutoFX/SaveRenderedAs_NewIcon.ifx
- REXX/AutoFX/SaveRenderedAs_NewIcon.ifx.pre
- REXX/AutoFX/Scale_NewIcon.ifx
- Storage/AutoFX/CmdSets/ConvertCMAPBestToNewIcon
- Storage/AutoFX/CmdSets/ConvertCMAPToNewIcon
- Storage/AutoFX/CmdSets/ConvertRenderedToNewIcon

1.13 Często zadawane pytania

Q: Mam 060/50 MHz. Jak to jest możliwe, że na moim komputerze REDFiX_Standard działa wolniej niż na 040/33 kolegi?!

A: To jest możliwe kiedy korzystasz z DblPAL/DblNTSC lub innych bardziej obciążających komputer trybów, a Twój kolega używa zwykłego PAL... Jedynym wyjściem będzie albo korzystanie z PAL/NTSC albo kupienie ScanDoublera... BTW: MagicTV też obniża prędkość pamięci Chip o 40%! (Ale mogłoby to mieć znaczenie tylko dla posiadaczy ImageFX'a v1.5).

Q: Kiedy przełączam tryb z Color (High Res HAM Laced) na Grey to wszystko działa poprawnie, natomiast gdy chce wrócić do trybu kolorowego to otrzymuję czysty szary ekran... Czy to jest błąd? (To "pytanie" w rzeczywistości było traktowane przez autora listu jako bugreport - przyp. Sensei).

A: Nie, to nie jest błąd! Po prostu gdy przełączasz tryb HAM na Grey to komputer próbuje ustawić najlepszy tryb graficzny do wyświetlania odcieni szarości. W tym momencie z High Res HAM Laced tryb jest zmieniany na High Res Laced i gdy próbujesz powrócić do kolorowego trybu to otrzymujesz nie zaimplementowany tryb kolorowy... Wystarczy w takim wypadku wybrać za pomocą gadget'a "Select Display Mode and Depth..." interesujący nas tryb graficzny z HAM lub nacisnąć gadget "Default" aby otrzymać domyślne ustawienia.

Ponieważ nikt nie uyczył sobie trybów nie HAM'owych to nie wiem kiedy i czy w ogóle one powstaną...

Q: Po włączeniu Modules/Preview/REDFiX_Standard mam czarny ekran! Co powinienem zrobić?

A: Przede wszystkim nie wpadać w panikę ;) i nie usławać od razu REDFiX'a z dysku ;). Twój monitor nie potrafi wyświetlić trybów PAL'owych, a promotor wewnętrzny w REDFiX_Standard nie dał sobie rady... Jedynym wyjściem jest tymczasowe użycie promotora zewnętrznego (np. MCP, ModePro itp.) i wypromowanie ekranu preview (i ewentualnie ekranów: interface'u i palety) na tryb graficzny, który jest widoczny na Twoim monitorze. Po wybraniu w Prefs/Preview Options.../Select Display Mode and Depth... odpowiedniego trybu graficznego, promotor zewnętrzny POWINIEN już nie być potrzebny... Jeżeli tak się nie stanie, to PROSZE MNIE o tym powiadomić!!! Używanie promotora cały czas może uniemożliwić nam wyświetlanie obrazu z/bez specjalnych trybów (jeżeli promujesz np. do DblPAL:High Res HAM to nie będziesz mógł korzystać z DblPAL:High Res i wice versa...).

1.14 Pozdrowienia dla przyjaciół i znajomych

Pakiet modułów REDFiX dedykuje Magdzie Patole.

Specjalne podziękowania dla: Michała 'Misha' Durysa i Małka 'Karpiu' Karpiuka za przetłumaczenie dokumentacji na język angielski. Thx!!!

Pozdrowienia dla mafii Sensei'a:

- Sebastian 'Elf' Jędruszkiewicz	bjsebo@jota.tuniv.szczecin.pl
- Marek 'MPS' Pampuch	mikros@ispid.com.pl
- Michał 'Slayer' Krzyszkowski	godmode@friko3.onet.pl
- Maciek 'Karp' Karpiuk	rypciu@friko6.onet.pl
- Mariusz 'THX' Musiał	thx1138@poczta.fm
- Wojtek Jaworski	mxjawors@cyf-kr.edu.pl
- Jacek Zabłocki	
- Michał 'Misha' Durys	misha@femina.com.pl
- Przemysław 'Tiges' Ostrowski	tiges@friko7.onet.pl
- Karol Bryd	kbryd@femina.com.pl
- Grzegorz 'Krashan' Kraszewski	krashan@amiga.org.pl
- Marcin 'Szczepan' Juskiewicz	szczepan@blabla.w.pl
- Karol 'Swonyo' Sadurski	cfn@pandora.zsl.lublin.pl
- Sebastian 'Hypnotic' Łaszczykiewicz	
- Wouter van Oortmerssen	wvo96r@ecs.soton.ac.uk
- Piotr 'Dziuba' Dziubecki	
- Tomasz 'Buli' Gościński	
- Piotr Kalisz	
- Krzysztof 'Satyr' Kozak	
- Dawid Kaplita	
- Marcin Komorowski	
- Robert 'Robin' Kowalczyk	
- Agnieszka Krawczyk	
- Łukasz Krawczyk	
- Piotr Gromko	
- Paweł 'Kulka' Kulesza	prezez@kki.net.pl
- Dominik Konieczny	
- Aleksander 'Alex' Pena	apenamig@zeus.polsl.gliwice.pl

- Sławek 'PopCorn' Kukurenda	
- Eryk Małek	
- Piotr 'Elrond' Malaga	elrond@tichy.ch.uj.edu.pl
- Marcin 'Mokry' Podmokły	mokry@poczta.fm
- Tomasz 'Corwin' Siewiera	corwin@panoramix.net.pl
- Arkadiusz 'Andy' Ćakomski	andy@optimus.wroc.pl
- Monika 'Yaal' Szczygieł	yaal@o.k.pl
- Krystian 'Pinokio' Skowiniak	
- Przemysław Stańczyk	nico@uwleg.legnica.ids.edu.pl
- Krzysztof 'Diablo' Szatanik	diablo@szczecin.multinet.pl
- Daniel 'Teeh Lerr' Trzaska	
- Piotr Wiz	
- Lemur	
- Math	
- Marek 'BaderMan' Bader	
- Przemysław 'Ubik' Kuca	amiubik@polbox.com
- Rafał 'Comanche' KwaŃny	c0manch3@frikol.onet.pl
- Grzegorz 'Fei' Juraszek	fei@voruta.ek.univ.gda.pl
- Juha-Matti 'Flow' Sironen	flo@sci.fi
- Gregor Goldbach	7goldbac@informatik.uni-hamburg.de
- Claud Heiland-Allen	cheila@saintolaves.demon.co.uk
- Jens Granseuer	jensgr@gmx.net
- Piotr Gapiński	narg@polbox.com
- Tomasz Ryńo	ernold@polbox.com
- Wojtek Zatorski	wzator@free.polbox.pl
- Kermit Woodall	kermit@novadesign.com
- David Stroud	david@amigactive.com
- Neil Bothwick	neil@amigactive.com
- Michał 'Kierownik' WoŃniak	wozniak_m@mail.gwl.koszalin.tpnet.pl
- Marcin 'Mister Q' Kielesiński	misterq@canpol.pl
- Michele Puccini	classx@pisoft.it
- Paweł Gruchała	pgruchala@aol.com
- Rainer Müller	Rainer.m.Mueller@uni-konstanz.de
- Stephen Brookes	sbrookes@tpec.u-net.com
- Tommy Lindgren	tommy@linuxfan.com

- Wszystkich z ML: AmigaDevPL, AmigaE, WFMH-AmigaPL.

I wszystkich tych o których zapomniałem...

1.15 Prawa autorskie

Ten program jest SHAREWARE, jeśli Ci się spodobał i chcesz się zarejestrować to proszę kliknąć >>> Rejestracja <<<.

Autorzy tego programu zastrzegają sobie wszelkie prawa autorskie. Oznacza to, że NIE wolno Ci w żaden sposób modyfikować kodu programu, ani jego dokumentacji. W szczególności NIE MOŻESZ usunąć dokumentacji.

1.16 Autorzy

Wszelkie sugestie, rejestracje, raporty o błędach, pozdrowienia itd. itp. można przesyłać na jeden z podanych poniżej adresów. (Najmilej widziane E-Mail'e)

Autorami tego pakietu modułów są:

Pomysł i główny programista:

Przemysław 'SENSEI' Gruchała

Używa:

A1200, Apollo 1240/33 MHz, 18 MB RAM, HDD 3.2 GB, HDD 520 MB, CDD x12
A500, 9 MB RAM, HDD 850 MB

Moduły:

Hooks/REDFiX_AutoContrast
Hooks/REDFiX_LowPass (optymalizacja i REDFiX support)
Hooks/REDFiX_Swirl
Modules/Loaders/REDFiX_NewIcon
Modules/Preview/REDFiX_Standard
Modules/Savers/REDFiX_NewIcon

Adres:

os.Sportowe 19/4
31-966 Kraków, Nowa Huta
Polska

Telefon:

+48 +12 644-68-45

E-Mail:

sensei@box43.gnet.pl

Wsparcie:

Sebastian 'Elf' Jędruszkiewicz

Używa:

A1200, BlizzardPPC 603e/200 MHz, 040/25 MHz, BVisionPPC.

Moduły:

Hooks/REDFiX_LowPass (pierwotny algorytm).

E-Mail:

bjsebo@jota.tuniv.szczecin.pl

Tłumaczeniem dokumentacji na angielski zajmowały się następujące osoby:

- Michał 'Misha' Durys
- Maciej 'Karp' Karpiuk
- Przemysław 'SENSEI' Gruchała
- Wojciech 'Drake' Gruchała (korekta i poprawki)