

**LightWalker**

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

	<i>TITLE :</i> LightWalker		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 25, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

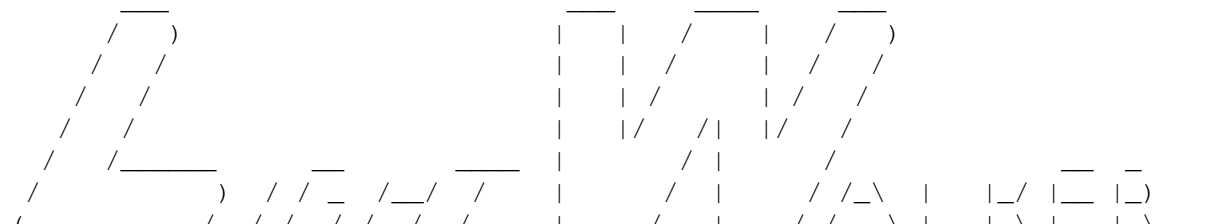
# Contents

<b>1</b>	<b>LightWalker</b>	<b>1</b>
1.1	LightWalker User Guide . . . . .	1
1.2	LW About . . . . .	1
1.3	LW Acknowledgements . . . . .	2
1.4	LW Copyrights . . . . .	2
1.5	LW System Requirements . . . . .	3
1.6	LW Installing . . . . .	3
1.7	LW Updates . . . . .	3
1.8	LW Picture . . . . .	3
1.9	LW Animation . . . . .	4
1.10	LW Light . . . . .	4
1.11	LW Menus . . . . .	4
1.12	LW Project Menu . . . . .	5
1.13	LW Light Menu . . . . .	6
1.14	LW Colours Menu . . . . .	6
1.15	LW Object Menu . . . . .	7
1.16	LW Instellingen Menu . . . . .	7
1.17	LW Key Functions . . . . .	7
1.18	LW Anim5 Requester . . . . .	8
1.19	LW Light Requester . . . . .	8
1.20	LW Colours Requester . . . . .	9
1.21	LW Object Requester . . . . .	10
1.22	LW commonly asked questions . . . . .	11
1.23	LW Tips and Tricks’ . . . . .	11
1.24	LW History . . . . .	12

## Chapter 1

# LightWalker

### 1.1 LightWalker User Guide



Design and Coding by Michiel den Outer

e-mail [michiel@luna.nl](mailto:michiel@luna.nl)  
web [www.luna.nl/~michiel/](http://www.luna.nl/~michiel/)

Wat doet dit programma?

Dankbetuigingen  
Copyrights  
Systeem eisen  
Installeren  
Registreren  
Updates

Hoe maak je een plaatje?  
Hoe maak je een animatie?  
Hoe positioneer je de lichtbron?

Menu functies  
Toestenbord functies

Veel voorkomende vragen  
Tips en trucks  
Programma geschiedenis

### 1.2 LW About

## W A T   D O E T   D I T   P R O G R A M M A ?

---

LightWalker verandert een plat 2 kleuren plaatje in een glimmend 3D object.  
De lichtbron kan gepositioneerd en geanimeerd worden.

LightWalker is perfect om glimmende 3D effecten toe te voegen aan:

- logos
- teksten
- mappen
- knoppen
- scheidingen

Het resultaat kan weggeschreven worden in het IFF en Anim5 formaat en is  
bruikbaar voor:

- web publishing
- computer presentaties
- video producties

## 1.3 LW Acknowledgements

### D A N K B E T U I G I N G E N

---

Alle beta-testers bedankt voor jullie inspirerende ideeën, suggesties  
en bug reports. (in alfabetische volgorde)

Andreas Etzrodt  
Jeroen Heuvelman  
Marco Beemster  
Pim Vroegindeweyj  
Rob van Eck  
Ronald de Boom  
Sridhar Iyer  
Victor Vargass

## 1.4 LW Copyrights

### C O P Y R I G H T S

---

LightWalker is copyrighted by Michiel den Outer.

Alle rechten voorbehouden.

LightWalker is uitgebracht als shareware. Met uitzondering van de keyfile  
mogen alle bestanden vrij verspreid worden.

Deze keyfile mag maar op 1 computer tegelijkertijd gebruikt worden.

---

## 1.5 LW System Requirements

### S Y S T E E M   E I S E N

---

LightWalker heeft nodig:

-de AGA chipset  
-tenminste 2 MB fast ram

## 1.6 LW Installing

### I N S T A L L E R E N

---

Sleep het LightWalker directory icoontje naar de gewenste plaats op uw harddisk.

Na registratie ontvangt u uw persoonlijke keyfile. Plaats deze keyfile in de 'S:' of 'LightWalker' directory.

## 1.7 LW Updates

### U P D A T E S

---

U kunt nieuwe versies downloaden vanaf mijn internet pagina:

<http://www.luna.nl/~michiel/>

Ik stuur nieuwe versies ook naar Aminet (gfx/aga directory) en met een beetje geluk vinden deze versies hun weg naar de Aminet CDs, uw favoriete PD winkel en Amiga club!

## 1.8 LW Picture

### H O E   M A A K   J E   E E N   P L A A T J E

---

- 1) selecteer het menu punt 'Project/Open IFF...'
  - 2) selecteer het menu punt 'Project/Maak Het Glimmend!'
-

## 1.9 LW Animation

H O E   M A A K   J E   E E N   A N I M A T I E

---

- 1) Maak een mooi plaatje
- 2) selecteer het menu punt 'Project/Opslaan Als Key 1'
- 3) maak een ander mooi plaatje
- 4) selecteer het menu punt 'Project/Opslaan Als Key 2'
- 5) selecteer het menu punt 'Maak Animatie!'

Gave effecten:

- licht glijdend van links naar rechts
- licht glijdend van boven naar beneden
- licht glijdend van linksonder naar rechtsboven
- licht dat van achteren(negatieve diepte waarde) naar voren komt
- tekst dat uit het niets ontstaat (geanimeerde rand grootte)

## 1.10 LW Light

H O E   P O S I T I O N E E R   J E   D E   L I C H T B R O N

---

- 1) selecteer het menu punt "licht/plaats licht..." De muispointer verandert dan in een kruis.
- 2) beweeg dit kruis naar de positie waar u de lichtbron wilt plaatsen en druk op de linker muisknop
- 3) nu wordt de 'licht window' geopend waar u met de diepte slider de hoogte kunt instellen. Gebruik een negatieve waarde om de lichtbron achter het object te plaatsen.

## 1.11 LW Menus

M E N U   F U N C T I E S

---

Project  
Licht  
Kleuren  
Object  
Inst.

---

## 1.12 LW Project Menu

### P R O J E C T   M E N U

---

Openen IFF...

-----  
Laadt een IFF plaatje van disk. LightWalker ondersteunt resoluties tot hires interlaced overscan. De grootte is alleen afhankelijk van het aanwezige geheugen.

>> Deze functie werkt niet in de demoversie <<

Opslaan IFF...

-----  
Slaat het scherm op in het IFF formaat.

Maak het glimmend

-----  
Dit menu punt 'does the trick'

Blur

----  
Soms ziet het resultaat eruit als een opgeblazen ballon, compleet met stretch randen. Gebruik dit menu punt om die randen glad te strijken. Je kan kiezen uit 3 smaken: normaal, sterk en extreem.

AutoBlur

-----  
Als u moe wordt van het constant selecteren van het 'blur' menu dan kunt u beter hier een vlaggetje voor zetten.

Opslaan als key 1

-----  
Slaat het huidige plaatje op als de eerste sleutelpositie. U hoeft niet te wachten totdat het plaatje helemaal getekend is.

Opslaan als key 2

-----  
Slaat het huidige plaatje op als de laatste sleutelpositie.

Maak animatie!...

-----  
Maakt een animatie door de eerste sleutelpositie geleidelijk over te laten gaan in de tweede sleutelpositie. De save anim5 window wordt gepresenteerd om alles in te stellen.

Over...

---



-----  
Toont wat bijzonder interessante informatie.

Quit  
-----

Zelfs de meest geïnspireerde kunstenaars hebben af en toe rust nodig...

## 1.13 LW Light Menu

L I C H T    M E N U  
-----

Inst. Licht...

-----  
Openent de Licht Window

Plaats Licht...

-----  
Plaats het kruisje op de plaats waar u de lichtbron wilt neerzetten. Nadat u op de linker muisknop heeft gedrukt wordt de licht window gepresenteerd om ook de hoogte in te stellen.

Linkboven, Boven, Rechtsboven,... etc  
-----

Plaatst de parallele lichtbron op die plaats.

## 1.14 LW Colours Menu

K L E U R E N    M E N U  
-----

Inst. Kleuren...

-----  
Opent de @{ " kleuren window "link ColoursR}

Inst. Palet Grootte...

-----  
U kunt het aantal kleuren verminderen om de IFF en Anim5 bestanden kleiner te maken.

Genlock Modus

-----  
Gebruikt kleur register 0 voor de achtergrond.

Plastic, Leer, ...etc  
-----

Selecteert één van de ingebouwde paletten.

## 1.15 LW Object Menu

### O B J E C T   M E N U

---

Inst Object...

-----  
Opent de object window

Puur diffuus

-----  
Maakt het materiaal diffuus, zoals krijgt.

Puru Spiegelend

-----  
Maakt het materiaal spiegelend, zoals... euh een spiegel!

Geen rand

-----  
Maakt de objecten randloos.

## 1.16 LW Instellingen Menu

### I N S T E L L I N G E N   M E N U

---

Openen Lettertype...

-----  
Opent een lettertype.

Openen screenmodus...

-----  
Verandert de schermmodus.

Openen Taal...

-----  
Verandert de taal van het programma.

Openen intern Engels

-----  
Gebruikt de interne taal: Engels

## 1.17 LW Key Functions

### K E Y   F U N C T I E S

---

<return>        start

Spacebar or <Esc>   stop

-,+            spiegelfactor

---

1,2,3,4,5,6,7,8,9 numeriek pad    parallele lichtrichting

De meeste menu functies kunnen ook met een <rechter amiga> toets geactiveerd worden. Bekijk de menubalk voor de toets combinaties.

## 1.18 LW Anim5 Requester

A N I M 5    W I N D O W

---

Animatie type cycle gadget

---

loop

ping pong gebruik dit alleen als uw player dit zelf niet kan  
rotatered roteert de 2e sleutelpositie om de eerste

Frames slider

---

Het aantal animatieframes

Fading slider

---

De fadingtijd in aantal frames

Blur cycle gadget

---

geen blur

blur

blur sterk

blur extreem

## 1.19 LW Light Requester

L I C H T    W I N D O W

---

Lichtmodel cycle gadget

---

\ \ \ \    Parallel (gedistribueerd)

\ \ \ \ \    In dit model komt het licht van een oneindig verre  
  \ \ \ \    bron, zoals de zon

----o----    Punt

  /|\    In dit model wordt het licht in alle richtingen  
  / | \    gelijk uitgestraald  
  / | \

---

```

      \
     \ o
    \ o \
   \ o \
    o \
     \

```

Diagonale lijn

Als een TL-balk

```

----o----
----o----
----o----
----o----

```

Verticale lijn

```

| | | |
| | | |
o o o o
| | | |
| | | |

```

Horizontale lijn

Horizontaal, Verticaal, Diepte Slider

-----

Dit is de plaats waar het licht vandaan komt. De afstanden zijn in pixels.

```

      /|
     / |
    /  |
   /   |
  /    |
 /     |
/      |

```

Horizontaal

Verticaal

Diepte

De linker bovenhoek van het scherm is het middelpunt van het coördinaten stelsel. Een negatieve diepte betekent \*in\* het scherm.

Shadow slider

-----

Dit is de afstand tussen het object en zijn slagschaduw

```

      o lichtbron
      /
     /
    /
   /
  /
 /
/

```

-----\*----- object (IFF plaatje)

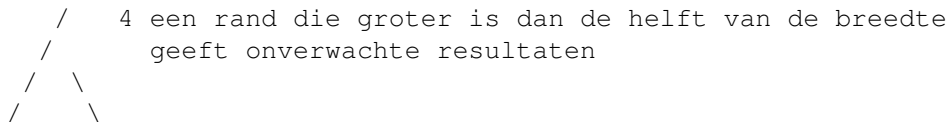
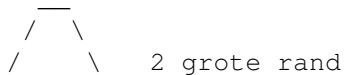
-----\*----- slagschaduw

## 1.20 LW Colours Requester

K L E U R E N   W I N D O W

-----





Ambient slider

-----  
Ambient licht is overal, zelfs in de schaduws. Dit kan gebruikt worden om de donkere gebieden iets minder donker te maken.

Diffuus slider

-----  
een diffuus object reflecteert licht gelijk in alle richtingen. De helderheid is alleen afhankelijk van de hoek tussen het licht en het oppervlak.

Spiegelend slider

-----  
Een spiegelend object reflecteert licht ongelijk in verschillende richtingen. De helderheid hangt niet alleen af van de hoek tussen het licht en het oppervlak maar ook van de positie van de kijker.

## 1.22 LW commonly asked questions

V E E L   V O O R L O M E N D E   V R A G E N

-----  
Q: Hoe kan ik de lichtbron buiten het scherm plaatsen?

A: selecteer het menu punt 'Licht/Inst. Licht...' en gebruik de Horizontaal, Verticaal en Diepte sliders om de lichtbron te positioneren. De coördinaten worden gemeten relatief ten opzichte van de linker bovenhoek van het scherm.

## 1.23 LW Tips and Tricks'

T I P S   E N   T R U C K S

-----  
-Experimenteel met verschillende rand groottes. Voor elk object is er een optimale grootte. Een te kleine rand is niet erg, een te grote wel.

- Meestal ziet een niet zwarte achtergrond er alleen goed uit met een parallele lichtbron.
- experimenteer met de glans slider in de kleuren window. Hiermee kan je de grootte van de 'glansplekken' fijn instellen.
- Maak de slagschaduw kleur maar een klein beetje donkerder dan de achtergrond kleur. Een te aandrukkelijk aanwezige slagschaduw kan makkelijk alle aandacht naar zich toetrekken. je moet de shaduwen 'voelen' inplaats van duidelijk zien.
- Gebruik alleen 2 kleuren plaatjes met gladde randen. Niet alle plaatjes leveren goede resultaten op.
- De meest dramatische effecten zijn te bereiken door de lichtbron dicht op het object te zetten. (een klein diepte waarde in de licht window)
- Een andere manier om de trappetjes te verwijderen is om het plaatje te verkleinen in een teken programma. Dan moet je natuurlijk wel met grote plaatjes beginnen...
- Gebruik de 'Inst. Palet Grootte' window om de IFF/Anim5 bestanden kleiner te maken.

## 1.24 LW History

G E S C H I E D E N I S

-----  
LightWalker 1.0, november 96

-----  
Eerste versie.

---