

# **RefMan**

Holger Voss

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> RefMan		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Holger Voss	July 22, 2024	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>RefMan</b>	<b>1</b>
1.1	RefMan	1
1.2	Was soll das?	1
1.3	Besondere Merkmale	2
1.4	Urheberrecht	2
1.5	Benötigte Hard- und Software	3
1.6	Installation	3
1.7	Starten des Programms	3
1.8	Das Online-Hilfesystem	4
1.9	Programm-Philosophie	4
1.10	Projekt	4
1.11	Konstruieren	6
1.12	Berechnen	6
1.13	Anzeigen	7
1.14	Über Reflections	8
1.15	Über MUI und MUI-Builder	8
1.16	Autor	9
1.17	Index	9

---

# Chapter 1

## RefMan

### 1.1 RefMan

RefMan V1.0

von Holger Voß im Januar 1995

Einleitende Bemerkungen

**Einleitung** Was soll das?

**Merkmale** Besondere Merkmale von RefMan

**Urheberrecht** Rechtliches

Bedienung der Software

**System** Benötigte Hard- und Software

**Installation** Installation des Programms

**Programmstart** Start des Programms

**Hilfesystem** Das Online-Hilfesystem

**Philosophie** Programm-Philosophie

**Projekt** Projekte laden und sichern

**Konstruieren** Ansteuerung von Construct

**Berechnen** Ansteuerung von Beams und Scan

**Anzeigen** Konvertieren und Anzeigen

Sonstiges

**Reflections** Urheberrecht zu Reflections

**MUI, -Builder** MagicUserInterface, MUI-Builder

**Autor** Der fleissige Programmierer...

### 1.2 Was soll das?

Was soll das?

Als Reflectionsbenutzer haben Sie sich vielleicht auch schon (mehr als) einmal über den Manager geärgert, der weder fontsensitiv ist, noch sich Ihre

Standarteinstellungen merkt. RefMan ist ein Ersatz für den Original Manager, der diese Unzulänglichkeiten behebt, und noch einige zusätzliche Merkmale bereit hält.

### 1.3 Besondere Merkmale

Besondere Merkmale

Einige Merkmale heben RefMan gegenüber dem Original Manager hervor:

- + **MUI** - Benutzeroberfläche mit allen Vorteilen
- + Es lassen sich die Parameter für beliebig viele Projekte sichern
- + Beliebige Konvertierungsprogramm möglich (z.B. beams\_to\_iff24, Show\_2.5)
- + Beliebige Anzeigeprogramm möglich (z.B. Multiview, RetinaDisplay, ...), dadurch bessere Unterstützung von Grafikkarten
- + Problemsensitive Hilfefunktion

Einige Punkte sind in dieser Version noch nicht implementiert:

- Keine Anbindung des Animators
- Keine Anzeige, wie weit eine Berechnung fortgeschritten ist.

### 1.4 Urheberrecht

Urheberrecht

Das Urheberrecht für diese Software liegt bei ihren Entwicklern. Das bedeutet:

Sie dürfen Programm(e) und Dokumentation **NICHT ÄNDERN**. Insbesondere dürfen Die die Dokumentation oder diesen Text **NICHT ENTFERNEN**.

Sie dürfen diese Software und alle ihre Teile **NICHT** für irgend einen anderen Zweck als den in dieser Dokumentation beschriebenen benutzen. Sie dürfen **KEINEN TEIL** dieses Paketes dekompileieren.

Verteilung

Dieses Paket ist frei verteilbar. Das bedeutet: Sie dürfen diese Software weiterverteilen, solange diese Punkte erfüllt sind:

Jede Weitergabe muß alle Dateien in diesem Archiv umfassen, ohne irgendwelche Änderungen. Sie dürfen **KEINE** Dateien zu diesem Archiv hinzufügen.

Dieses Paket darf frei weitergegeben werden über Mailboxen, InterNet/Use-Net, Software-Bibliotheken wie die von Fred Fish und Aminet CD-ROM's und andere ähnliche elektronische Kanäle.

Disketten-Magazine und Dienstleister, die Zusatzgebühren für Dateiübertragung erheben, dürfen es **NICHT** ohne schriftliche Erlaubnis der Entwickler verteilen!

Haftungsausschluß

Durch die Benutzung dieses Produktes akzeptieren Sie die **VOLLE** Verantwortung für

alle Schäden, die durch seine Benutzung oder das Unvermögen seiner Benutzung auftreten können. Die Entwickler dieser Software können NICHT verantwortlich gemacht werden.

WICHTIG: Der Autor gibt KEINE Garantie für die Qualität und die Nützlichkeit dieses Produktes!

Gegenleistung

"Frei verteilbar" bedeutet nur, daß Sie nicht für das Kopieren oder die Weitergabe dieser Software bezahlen müssen. Dieses Programm ist Freeware - Sie dürfen diese Software KOSTENLOS benutzen.

## 1.5 Benötigte Hard- und Software

Benötigte Hard- und Software

Um RefMan zu starten, bzw. sinnvoll anzuwenden benötigen Sie die folgende Ausstattung:

- + Irgendeinen Amiga mit Betriebssystem 2.0 oder höher, um die **Online-Hilfe** zu benutzen, ist OS 3.0 oder höher und AmigaGuide oder Multiview erforderlich.
- + Das **MagicUserInterface** (MUI) muß installiert sein.
- + Die ixemul.library, die PD ist, und beim GNU C Kompiler zu finden ist (Aminet, ...).
- + Und natürlich **Reflections** !

## 1.6 Installation

Installation

Ziehen Sie einfach die gesamte RefMan-Schublade in das gewünschte Verzeichnis.

In der RefMan-Schublade befindet sich ein Verzeichnis "Prefs", welches immer vorhanden sein sollte.

Wie bei allen **MUI**-Anwendungen kann die Größe und Position der Fenster der Benutzeroberfläche mit Hilfe des MUI-Voreinstellers dauerhaft gesichert werden.

## 1.7 Starten des Programms

Starten des Programms

RefMan kann von der Workbench durch einen Doppelklick auf das Piktogramm gestartet werden.

Der Aufruf vom CLI ist ebenfalls möglich und bietet den Vorteil, daß der

---

**Konvertierer** und das **Anzeigeprogramm** eventuelle Fehlermeldungen in das CLI ausgeben können. Der Aufruf lautet:

RefMan <Prefs-Datei>

Die Datei <Prefs-Datei> wird im RefMan-Verzeichnis in "Prefs" gesucht, diese könnte beispielsweise "RefMan.prefs" heißen.

## 1.8 Das Online-Hilfesystem

Das Onile-Hilfesystem von RefMan

RefMan bietet ab der Bertiebssystemversion 3.0 eine problemorientierte Hilfe, welche durch Druck auf die <Help>-Taste aktiviert wird. Je nachdem welcher Bereich der Programmoberfläche zuletzt aktiv war, wird die passende Stelle dieser Dokumentation mit Hilfe von AmigaGuide bzw. MultiView angezeigt.

## 1.9 Programm-Philosophie

Programm-Philosophie

Um Reflections mit Hilfe von RefMan besonders effektiv zu bedienen, sollte man so vorgehen:

- + Nach dem Start einen **Projekt**-Namen vergeben
- + Alle Einstellungen in den Bereichen **Konstruieren**, **Berechnen** und **Anzeigen** nach Wunsch vornehmen
- + Die Projekt-Datei sichern

Folgende Punkte werden wohl iterativ durchlaufen:

- + `Construct` anklicken
- + `Scan` bzw. `Beams` anklicken
- + `Konvertieren` anklicken
- + (falls Automatisch anzeigen deaktiviert) `Anzeigen` anklicken

Wie bei allen **MUI**-Anwendungen kann die Größe und Position der Fenster der Benutzeroberfläche mit Hilfe des MUI-Voreinstellers dauerhaft gesichert werden.

## 1.10 Projekt

Projekt

Hier lassen sich die Einstellungen für das aktuelle Projekt laden und sichern. Der gewünschte Dateiname wird mit Hilfe des TextGadgets festgelegt, um eine neue Datei zu benutzen, muß noch `Laden` oder `Sichern` betätigt werden. Die Voreinstellungen werden im Verzeichnis "Prefs", welches sich im RefMan

Verzeichnis befinden sollte, gesichert. Der Dateiname sollte auf ".prefs" enden.

Die Standarteinstellungen "RefMan.prefs" sehen so aus (Die Kommentare dürfen in der der Datei nicht auftauchen, sie dienen hier nur dem Verständnis):

0 ;Farben: 4

1 ;Screen: Workbench

10000 ;Punkte: 10000

5000 ;Objekte: 5000

0 ;Bildgröße: 80x60

1 ;Schatten: mit

2 ;RayTiefe: 2

0 ;AntiAlias: ohne

1 ;Modus: 1

REF:REFLECTIONS/SZENEN ;Szene

REF:REFLECTIONS/SZENEN ;Kamera

REF:REFLECTIONS/BILD ;Bild für die Berechnung

REF:Reflections/Bild ;Bild für den Anzeiger

REF:Reflections/Show2\_5 ;Konverter Programm

SYS:Utilities/MultiView ;Anzeige Programm

1 ;Bild übernehmen: an

1 ;Automatisch anzeigen: an

CONSTRUCT ;Construct Screen Titel

C O N S T R U C T ;Construct Window Titel

REF:REFLECTIONS/Construct ;Programm Construct mit Pfad

REF:REFLECTIONS/Grid ;Programm Grid mit Pfad

REF:REFLECTIONS/Scan ;Programm Scan mit Pfad

REF:REFLECTIONS/Beams ;Programm Beams mit Pfad

Alle Einstellungen der Gadgets werden beim Sichern eines Projektes automatisch gespeichert, auch die aktuellen Einstellungen der Programme mit den Pfaden,

sowie Screen- und Fenstertitel von Construct. Letztere sind für die **Reflections**

Version 2.5 passend. Läßt sich Construct mittels RefMan nicht starten, oder wird

Construct durch mehrfaches Betätigen des Schalters `Construct` mehrfach

gestartet, anstatt nach vorn geholt zu werden, so ist es nötig den Screen- und

Fenstertitel selbst festzustellen und von Hand in die Projekt-Datei einzutragen.

Dies kann mit Hilfe eines Systemmonitors wie XOper oder Scout geschehen.

Ist eine solche Änderung nicht notwendig, sollte man die Projekt-Datei von Hand nur verändern, wenn man weiß was man da tut!

## 1.11 Konstruieren

### Konstruieren

Hier kann das Programm Construct kontrolliert werden.

Farben: Anzahl der Farben, die Construct verwendet.

Bei Screen = Custom : 4, 8, oder 16.

Bei Screen = Workbench : Richtet sich nach den Einstellungen der Workbench.

Screen: Gibt an, wo Construct seinen Bildschirm öffnet.

Punkte: Maximale Anzahl von Punkten einer Szene, die mit Construct bearbeitet werden soll.

Objekte: Maximale Anzahl von Objekten einer Szene, die mit Construct bearbeitet werden soll.

Construct:

Hier kann das Programm Construct gestartet werden. Läuft es bereits, so bringt ein erneutes Klicken auf 'Construct' den Screen von Construct nach vorne. Damit dies funktioniert, muß unbedingt der richtige (eventuell von der Programmversion abhängige) Fenstertitel von Construct in der aktuellen ".prefs stehen. Das Programm wird asynchron gestartet, daß heißt, Sie können nach dem Start mit RefMan weiterarbeiten (z.B. ein Bild berechnen oder konvertieren).

## 1.12 Berechnen

### Berechnen

Hier können alle Parameter, die zur Berechnung eines Bildes wichtig sind eingestellt werden. Benennung und Inhalt der einzelnen Gadgets ähnelt der des Original Managers.

Szene: Zu berechnende Szene

Kamera: Kamera- und Lichteinstellungen

Bild: Ausgabedatei von Beams bzw. Scan

Größe: Größe des Bildes

Mögliche Werte: 80 x 60

160 x 120

320 x 240

320 x 256

400 x 300

640 x 512

800 x 600

---

1024 x 768

Tiefe: Rekursionstiefe des Raytracingverfahrens

Mögliche Werte:  $\geq 0$

Antialias: Kantenglättung

Mögliche Werte: ohne (kein Antialias)

leicht (bei großer Farbdifferenz)

mittel (bei Materialsprung feiner)

normal (immer bei Farbdifferenz)

maximal (auch bei Texturen)

Schatten: Berechnung von Schatten

Mögliche Werte: ohne

mit

Modus: Nur jedes  $\langle n \rangle$ -te Pixel berechnen

Mögliche Werte: 0, 1 (jedes Pixel wird berechnet)

2, 3, ...

Beams und Scan:

Die Berechnung wird durch Betätigen eines dieser Schalter gestartet. Die Programme werden asynchron gestartet, daß heißt, Sie können nach dem Start mit RefMan weiterarbeiten (z.B. ein Bild konvertieren, Construct starten).

Die Priorität der Prozesse wird auf -2 festgelegt.

## 1.13 Anzeigen

Anzeigen

Hier kann eine Beams-Datei umgerechnet und angezeigt werden.

Bild: Zu bearbeitende Beams-Datei

Konverter: Konvertierprogramm für Beams-Dateien

(z.B.: beams\_to\_iff24 oder Show\_2.5)

RefMan erzeugt für das konvertierte Bild einen Namen,

der sich aus dem Namen der Beams-Datei und der Endung

".iff" zusammensetzt. Daher gibt es mit Show Probleme,

Show\_2.5 sollte jedoch funktionieren.

Anzeiger: Bild Anzeigeprogramm

(z.B.: MultiView oder RetinaDisplay)

RefMan ruft das eingestellte Programm mit dem Bildnamen

(inkl. der Endung ".iff") als Argument auf.

Bild übernehmen: Automatisch das Bild aus dem Bereich "**Berechnen**"

übernehmen

automatisch anzeigen: Nach der Konvertierung der Beams-Datei das Bild sofort

mit Hilfe des eingestellten Anzeigeprogramms darstellen

Konvertieren:

Durch Betätigen dieses Schalters wird das Konvertieren gestartet. Dabei wird der oben eingestellte Konverter verwendet. Ist "automatisch anzeigen" gewählt, so wird nach der Konvertierung der Beams-Datei das Bild sofort mit Hilfe des eingestellten Anzeigeprogramms dargestellt.

Anzeigen:

Durch Betätigen dieses Schalters wird ein bereits Konvertiertes Bild mit Hilfe des eingestellten Anzeigeprogramms dargestellt.

## 1.14 Über Reflections

Über Reflections

Das Programmpaket Reflections ist ein urheberrechtlich geschütztes Produkt der M&T Software Partner International GmbH  
Hans-Pinsel-Str. 9b  
8013 Haar bei München

## 1.15 Über MUI und MUI-Builder

Über MUI und MUI-Builder

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz

Eduard-Spranger-Straße 7

80935 München

GERMANY

Die Benutzerschnittstelle wurde mit Hilfe von MUI-Builder, dem exzellenten Tool von Eric Totel entworfen.

## 1.16 Autor

Autor

Wenn Sie Fragen oder Verbesserungsvorschläge zu RefMan haben, oder falls Sie Fehler in der Software feststellen, so schreiben Sie bitte an die unten aufgeführte Adresse.

Teilen Sie mir bitte Ihre Meinung zu RefMan mit, Kritik ist immer erwünscht. Bei entsprechender Resonanz wird dieses Produkt mit SICHERHEIT weiterentwickelt.

Adresse des Autors: Holger Voß

Mühlenweg 32

37136 Seeburg-Bernshausen

Deutschland

E-Mail: holger@umpds2.gwdg.de

## 1.17 Index

Index

[.prefs-Datei](#)

[Anzeigen](#)

[Autor](#)

[Berechnen](#)

[Einleitung](#)

[Hilfesystem](#)

[Installation](#)

[Konstruieren](#)

[Konvertieren](#)

[Merkmale](#)

[MUI](#)

[MUI-Builder](#)

[Online-Hilfe](#)

[Programmstart](#)

[Projekt](#)

[Reflections](#)

[System](#)

[Urheberrecht](#)