

012a6af0-0

Comanche

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 012a6af0-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Comanche	August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

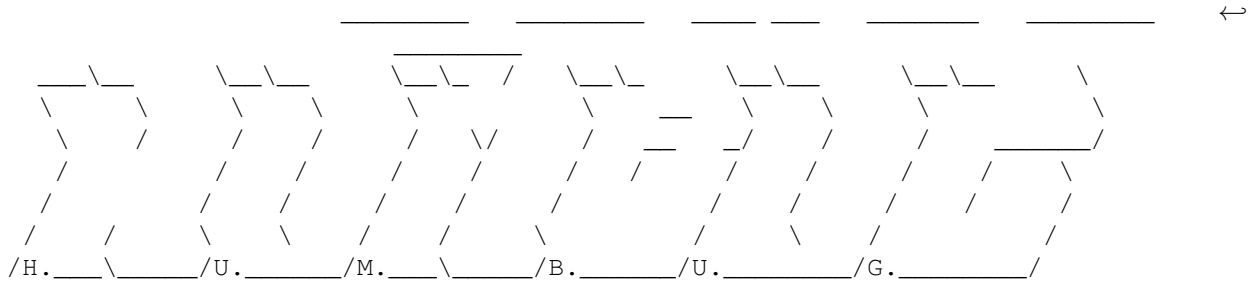
Contents

1	012a6af0-0	1
1.1	LightView	1
1.2	Copyright	2
1.3	Wstêp	5
1.4	Wymagania	6
1.5	Moùliwoùci	7
1.6	Uùtkowanie	8
1.7	Biêdy	9
1.8	Autorzy	9
1.9	Historia	10
1.10	Przyszioùe	10
1.11	Rejestracja	11

Chapter 1

012a6af0-0

1.1 LightView



- m - i - m - e - t - i - c - s -
LightView v1.0
(c) 1998 Humbug Mimetics

Prawa~autorskie

Wstę~p

Wymagania

Mo~liwo~ci

U~ytkowanie

Bł~edy

Autorzy

Historia

Przyszło~e

Rejestracja

1.2 Copyright

"AFD-COPYRIGHT.pl" (TM) :

```

      _____ *=====*
      / // / *      Standard Amiga FD-Software      *      //
 /
 / // // *      Copyright Note (TM)      *      // //
 / // // *=====*
 \ // // *      Wersja 1.1 - język polski      *      \ // //
 \ // // *      27 II 1995      *      \ // //
 \ // // *      *      *      *      *      *      *      *
  "" "" *=====*      "" ""

```

0. WPROWADZENIE =====

JeŃli jesteŃ uŃytkownikiem, to mam nadzieję, Ńe docenisz tę "Standard Copyright Note". Dzięki niej nie będziesz zmuszany do czytania czegoŃ podobnego za kaŃdym razem, gdy otrzymasz jakiŃ program. Wystarczy, jeŃli przeczytasz tylko ten jeden dokument. Jego kopie w innych językach moŃna znaleŃ w bibliotece Aminet:

/pub/aminet/docs/misc/AFD-Files1-xx.lha gdzie xx oznacza liczbę wersji językowych.

JeŃli jesteŃ twŃrcą oprogramowania i chciałbyŃ dołaczyŃ ten dokument do swojego pakietu FD, proszę Cię bardzo, abyŃ go najpierw uwaŃnie przestudiował. ZwrŃ szczególną uwagę na rozdział 5 "Informacje dla twŃrcŃ oprogramowania". Dziękuje za wspŃłpracę.

1. COPYRIGHT =====

a. Autor lub autorzy tego programu zastrzegają sobie wszelkie prawa autorskie. Oznacza to, Ńe NIE wolno Ci w Ńaden sposób modyfikowaŃ kodu

programu, ani jego dokumentacji. W szczególności NIE MOŃESZ usunąć dokumentacji lub tego pliku.

b. NIE wolno Ci uŃywaŃ tego programu, ani Ńadnej jego częŃci, w innym charakterze niŃ to zostało zaznaczone w jego dokumentacji. Dotyczy to takŃe czcionek, grafiki i muzyki. JeŃli twŃrca lub twŃrcy programu NIE dołaczyli jego kodu Ńródłowego, NIE wolno Ci disasemblowaŃ programu.

2. DYSTRYBUCJA =====

Za dystrybucję tego pakietu nie sã pobierane Ńadne opłaty. MoŃesz go rozpowszechniaŃ tak dŃugo, dopŃki przestrzegasz poniŃszych punktŃw:

a. Wszystkie pliki zawarte w tym archiwum muszã zostaŃ skopiowane,

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)
```

-----8<-----

Przykład:

Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note"
Ten program jest SHAREWARE, jak zostało to określone w punkcie 4s.
Jeśli masz zamiar go używać, proszę przesłać 15\$ na adres ...
Jeśli szukasz więcej szczegółów, proszę przeczytać "AFD-COPYRIGHT" (wersję
1 lub nowszą)

- d. Musisz dołączyć plik "AFD-COPYRIGHT"(TM) (wersja angielska). Jeśli
Twoja dokumentacja do programu jest w AmigaGuide®, możesz umieścić
w niej odwołanie do pliku lub tę wstawić go w całości do
AmigaGuide®.
Nie dodawaj jednak więcej niż dwie wersje językowe niniejszego
tekstu.
Dzięki temu Twój pakiet FD nie rozrośnie się do gigantycznych rozmiarów.

6. AUTORZY =====

"AFD-COPYRIGHT" został napisany przez Dietmara Knolla. Niniejszy dokument
podlega umieszczonemu wyżej zapisowi praw autorskich (© 10 XII 1994).

Wszelkie komentarze, podpowiedzi, pytanie i sugestie proszę przesyłać na
adres:

Dietmar Knoll InterNet-Email: To: dknoll@gwdg.de
Iltisweg 6 Subject: AFD D-37081 Göttingen Moja
strona WWW:
Germany/Europe ftp://ftp.gwdg.de/pub/physik1/WWW/GAUHPIL/Welcome.html

Nazwiska tłumaczy oraz ich adresy są zamieszczane w odpowiednich wersjach
językowych. Są one także chronione prawami autorskimi.

Wersja w języku polskim: Waldemar Źurowski (© 15 XII 1994, 27 II 1995) Mój
adres:

Waldemar Źurowski Internet: To: bilbo@ci.pwr.wroc.pl
ul. Akacjowa 1a/4 Subject: AFD - polska
72-300 Gryfice
Polska WWW: http://sun10.ci.pwr.wroc.pl/~bilbo/

1.3 Wstęp

Amiga zawsze była kojarzona ze sprzętem do obróbki grafiki ←
komputerowej,
lecz nastały dla niej ciężkie czasy i rynek oprogramowania jak i sprzętu
zaczął się kurczyć, a pozostali w biznesie monopolisci (Phase5 etc.) nie
wspomagają rozwoju tak jak należy (opóźnienia, wysokie ceny, niezdrowa
konkurencja).

Kolejni 'sztandarowi' developerzy (Scala, Newtek) softu amigowego rzucają
się na wielkiego białego niebieskiego, a nowych programów powstaje nieco

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

Nawet jeŝli ktoŝ posiada takowã dajmy na to Cybervision 3D, to nie moŝe w pełni wykorzystaê jej moŝliwoŝci - brak ogólnodostępných 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. Sytuacjê 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 platformê 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 siê (fanfary :) LightView.

-Czym wiaŝdciwie jest ten program?-

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

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

Przyszłoŝê
'.

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

Kliknij 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 multitaskingu.

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 gadugetów:

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

Gadulety 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 Phong'a (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 Bîëdy

Znane
bîëdy
i ograniczenia.

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

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

Z powaÛniejszych bîëdów zauwaÛyliðmy dwa:

-wieszanie siÛ 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 siÛ programu przy wczytywaniu obiektów skîadajâcych siÛ z samych punktów (np. RandomStars.lwob).

Poza tym wersja

demo

wiesza siÛ przy wczytywaniu czegokolwiek innego niÛ obiektów testowych!

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

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

1.8 Autorzy

Programowanie (100% assembler):

Paweî Jackowski (aka Hasid / Amnesty)

Pomysî, grafika, ikony, pomoc techniczna, dokumentacja:

Rafaî Kwaðny (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 poîowy takiej karty :). Wersja PPC bédzie siê nazywaã 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 (!). Wersjê PowerPC tego programu bédzie moûna spokojnie okreœliê jako 'realtime' (realtime w sensie 25+ FPS). Oczywiêdzie bédzie on umoûliwiaã zgrzywanie podglãdów jako plików anim.

Przyszloœæ (Amigi) zapowiada siê wiêc róûowo. Na koniec maã apel. Prosiãbym o wypeînienie ankiety zaîãczonej w tym archiwum i wysãnie 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 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 :).