

NT

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i>		
	NT		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		October 17, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

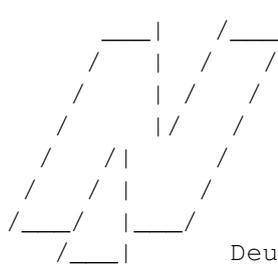
Contents

1	NT	1
1.1	NT Gebrauchsanleitung	1
1.2	NT Einführung	2
1.3	NT Distribution	3
1.4	Systemanforderungen	4
1.5	NT Installation	4
1.6	NT Danksagungen	5
1.7	Einfache Show erstellen	6
1.8	NT Gadgets Funktionen	7
1.9	NT Menü Funktionen	10
1.10	NT Werkzeugleiste	17
1.11	NT Font Requester	18
1.12	NT Palette Editor	19
1.13	NT IFFVoraussetzungen	19
1.14	NT Tastatur Funktionen	20
1.15	NT Veeler	20
1.16	NT FAQs	21
1.17	NT Programm Geschichte	23
1.18	NT Shareware	25
1.19	NT Übersetzung	26

Chapter 1

NT

1.1 NT Gebrauchsanleitung



NAVIGATOR TITLER PROFESSIONAL

Das Echtzeit-3D-Titler-System für den Amiga

Deutsche Übersetzung : Andreas Etzrodt

Einführung

Design und Programmierung

Copyright

Systemanforderungen

Michiel den Outer

Installation

Populierenlaan 59

Danksagungen

2925 CP Krimpen a/d Yssel

Eine schnelle Einführung

Niederlande

Gadget-Funktionen

Menü-Funktionen

Telefon (**31) (0)180-520798

Werkzeugleiste

E-Mail michiel@luna.nl

Tastatur-Funktionen

Fehler

FAQs (Fragen)

Dieses Programm ist Shareware

Programm-Geschichte

Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Übersetzung

1.2 NT Einführung

NTITLER EINFÜHRUNG

NTitler ist ein Echtzeit 3D Titelprogramm. Mit ihm kann man Texte mit 3D-Effekten ausstatten. Und dies wird von einem leicht zu bedienenden Interface unterstützt. Animationen können in Echtzeit abgespielt oder als Anim5-Datei exportiert werden.

NTitler kann folgendermaßen benutzt werden :

1. Computer Präsentationen

NTitler Animationen können aus einem Amiga DOS Script gestartet werden. Der Animationsname muß dann als Argument mit übergeben werden.

2. Videobetitelung ohne Genlock

Es ist sehr einfach, einen Videorecorder an den Amiga anzuschließen.

3. Videobetitelung mit Genlock

Mit einem Genlock können NTitler Animationen auf Video-Quellen "gelegt" werden.

4. Animationen im Anim5-Format erstellen

Dadurch kann man die NTitler Animationen in Multimedia-Präsentations-Programmen verwenden oder in Malprogrammen einlesen. Die Animationen können auch in andere Formate gewandelt werden, um sie auf anderen Computersystemen abzuspielen.

5. Ideen/Vorschau Werkzeug für fotorealistische Animationen

Da NTitler in Echtzeit arbeitet, kann man sehr zügig damit rumspielen und an neuen Ideen experimentieren. Eine NTitler-Animation kann auch als Vorschau für potentielle Kunden benutzt werden.

Jetzt braucht man keine schwer zu erlernende, teure und langsame 3D Software mehr, um tolle 3D-Titel zu kreieren. Man braucht nur noch NTitler !!!

Weil NTitler in Echtzeit arbeitet, kann man die Titel sofort auf Video aufnehmen. Keine lange Diskettenjongliererei, Speicherprobleme und Einzelbildrecorder mehr : Einfach NTitler starten und den Aufnahmeknopf am Recorder drücken !

Da die Rechengeschwindigkeit aber begrenzt ist, kann man keine Broadcast-Qualität von einem Echtzeit-Titler erwarten, aber das Ergebnis ist wohl ausreichend für :

- Computer Präsentationen
- Video Präsentationen
- Multimedia Präsentationen
- Heim Videos
- Lokales Fernsehen

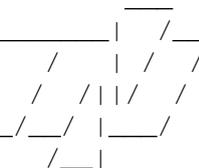
Ein anderer Vorteil von NTitler gegenüber anderen 3D-Programmen ist die Benutzung des Coppers. NTitler benutzt den Chip, um einen Farbverlauf im Hintergrund darzustellen und um die Zeichen zu schattieren. Auf AGA Maschinen sind also mehr als 400 verschiedene Farben zur gleichen Zeit auf dem Bildschirm !!!

Vier Gründe, warum dies auf PCs NICHT machbar ist:

- 1) Der Amiga kann Overscan darstellen
- 2) Der Amiga kann leicht an TV/VCR/Genlock angeschlossen werden
- 3) Es gibt keinen Copper im PC
- 4) Ein PC hat keinen "Double Playfield" Screenmodus

1.3 NT Distribution

NTITLER COPYRIGHT



NTitler ist Copyright (C) 1994-1996 by Michiel E den Outer

Alle Rechte vorbehalten.

NTitler wird als Shareware herausgegeben. Außer dem Keyfile können alle NTitler Files frei kopiert werden.

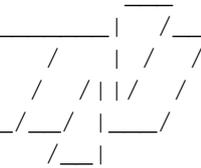
Dieses Keyfile heißt 'Navigator.KEY' und befindet sich im selben Verzeichnis wie das Programm 'NTitler'.

Diese Datei ist das persönliche Keyfile des registrierten Benutzers und darf unter keinen Umständen weiterkopiert werden.

Dieses Keyfile darf nur auf einem Computer gleichzeitig genutzt werden.

1.4 Systemanforderungen

NTITLER SYSTEMANFORDERUNGEN



NTitler benötigt

- einen 68020 Prozessor oder höher
- Amiga DOS 2.04 oder höher
- einen 15 KHz Monitor oder TV

AGA Benutzer genießen 24 Bit Farben, 256 Grautöne und mehr als 400 Farben zur gleichen Zeit auf dem Schirm ! Nicht-AGA Maschinen sind auf 12 Bit begrenzt (16 Grautöne).

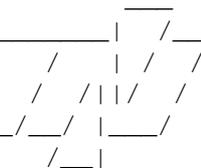
Die Animationen werden weicher, wenn folgendes installiert wird :

- FastRAM
- 32 Bit RAM
- ein schnellerer/neuerer Prozessor

-NTitler braucht nicht viel Speicher, aber mit FastRAM läuft er mehr als doppelt so schnell !

1.5 NT Installation

NTITLER INSTALLATION



Um NTitler zu installieren, kopiere nur das gesamte Verzeichnis in die gewünschte Schublade auf der Festplatte.

Alle Dateien die benötigt werden, um NTitler zu starten, sind in der NTitler-Schublade enthalten, außer Navigator-11-Zeichensatz, welcher in das FONTS: Verzeichnis kopiert werden muß.

Diese Workbench Files werden benötigt:

- asl.library im libs: Verzeichnis
- diskfont.library im libs: Verzeichnis

NTitler benötigt keine Utilities/Libraries von anderen Herstellern.

1.6 NT Danksagungen

NTITLER DANKSAGUNGEN

Zuerst möchte ich allen registrierten Benutzern danken. Und zwar dafür, daß sie das Programm unterstützen, mir Ideen und finanzielle Mittel geben, um das Programm weiter zu entwickeln.

Herzlichen Dank !

Folgenden Leuten möchte ich besonders danken :

- Taco für die IFF-Hintergrundbilder
- Ilja für die Rechtschreib-Kontrolle
- Richard dafür, daß er das Programm ins Aminet geladen hat
- Johan für die Genlock Beta Tests
- Javier für die spanische Übersetzung
- ANDREAS für die deutsche Übersetzung
- Carlo für die italienische Übersetzung
- Thierry für die französische Übersetzung
- Ich möchte folgenden Leuten für ihre vielen guten Ideen und Vorschläge danken:
 - Martin
 - Don
 - Lothar
 - Kevin
 - Thierry
 - Staphane
 - Axel
 - ANDREAS
 - Jean

Folgenden Leuten möchte ich auch noch danken. Sie waren die ersten Benutzer in Ländern, wo ich niemals Amigas erwartet hatte. Glaub mir, als ich die erste Version in eine lokale Mailbox lud, hätte ich nie geglaubt, von solchen 'exotischen' Orten zu hören. Die Amiga-Welt scheint sehr viel größer zu sein als West-Europa, Nord-Amerika und Australien !

- Sridhar aus Indien
 - Kiyoyuki aus Japan
 - Imants aus Lettland
-

-Abdullah aus Kuwait
 -Marcelo aus Argentinien
 -Chandran aus Oman
 -Marcos aus Brasilien

Ich schätze, DAS nennt man "the global village".... {=-}>

Zum Schluß möchte ich noch allen meinen Extra-Dank aussprechen, die sich entschlossen haben, sich registrieren zu lassen, nachdem sie die registrierte Version von NTitler bei Freunden oder Kollegen gesehen hatten.

Danke für Eure Ehrlichkeit!

1.7 Einfache Show erstellen



Dies ist eine schnelle Einführung, um zu zeigen, wie eine einfache Show erstellt wird.

Wähle zuerst den Menüpunkt 'New Show'. Ein Requester erscheint, in dem Du die Länge eingeben kannst. Weil dies nur ein Beispiel sein soll, begrenzen wir die Länge auf 3 Sekunden.

Klicke jetzt auf das Texteingabefeld oben rechts, um den Text einzugeben, den Du animieren willst. Gib 'Test' ein und vergiß nicht, <RETURN> zu drücken. Der Text wird jetzt in der Vorschau-Box angezeigt.

Jetzt wird es Zeit, sich die 3D-Effekte einfallen zu lassen. Zuerst ein einfaches 'Zoom'. Dafür brauchen wir 2 Keys.

Um den ersten Key zu erstellen, setze die Zeitleiste auf 0. Stelle den 'Edit-Modus' unter dem Texteingabefeld auf 'Eye Position' und den 'Depth Slider' auf -16000. Der Text erscheint nun sehr klein. Drücke nun 'Create Key' und der erste Key ist angelegt. Über der Zeitleiste erscheint ein kleiner Balken, der die Position des Keys darstellt.

Ziehe nun den 'Cursor' der Zeitleiste nach rechts zum Ende und ziehe den 'Depth Slider', bis der Text die komplette Vorschau-Box ausfüllt. Vergiß nicht, den 2. Key anzulegen, indem Du 'Create Key' betätigst.

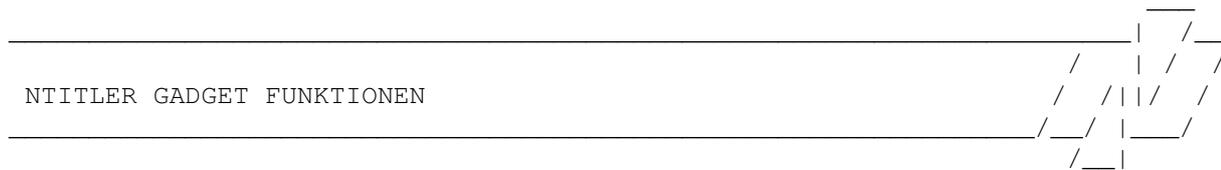
Du hast jetzt 2 Keys definiert und es ist Zeit, ein Preview zu sehen. Setze den 'Time Slider' zurück zum Anfang, drücke den 'Start Button' und schau Dir das Ergebnis an.

Wenn alles gut aussieht, wähle den Menü-Punkt 'Show/Start' und genieße Deine Show !

Solltest Du aber mit aufregenderen Effekten experimentieren wollen, halte immer die gleiche Reihenfolge ein, um einen Key zu erstellen:

1. Verschiebe die Zeitleiste auf den Punkt, auf dem Du einen Key haben willst.
2. Benutze 'Editmode CycleGadget' und die 3 Schieberegler, um das richtige Bild zu bekommen.
3. Drücke den 'Create Key' Knopf.

1.8 NT Gadgets Funktionen



NTITLER GADGET FUNKTIONEN

Texteingabefeld

 Gebe hier den Text ein, der animiert werden soll. Vergiß nicht <RETURN> zu drücken.

Benutze das Zeichen '@' (<ALT+2>), um eine neue Zeile zu beginnen. Alle Zeilen werden automatisch in der Mitte ausgerichtet (Centered).

Mit der Tastenkombination '<Right Amiga> x' wird der gesamte Text gelöscht.

Die folgende Liste zeigt die Tastenkombinationen für Sonderzeichen.
 (Nur für amerikanische/englische Tastaturen)

Zeichen	Tastenkombination
Á	alt f, a
À	alt g, a
Â	alt h, a
Ã	alt j, a
Ä	alt k, a
Å	alt q, a
Æ	alt a
Ç	alt c
É	alt f, e
È	alt g, e
Ê	alt h, e
Ë	alt k, e
Í	alt f, i
Ì	alt g, i
Î	alt h, i
Ï	alt k, i
Ñ	alt j, n

Ó alt f, o
Ò alt g, o
Ô alt h, o
Õ alt j, o
Ö alt k, o
Ø alt o

Ú alt f, u
Û alt g, u
Û alt h, u
Ü alt k, u

ß alt s

(Es sollte beachtet werden, daß nicht alle Zeichensätze alle Sonderzeichen beinhalten)

Sample Slider Gadget

Benutze dieses Gadget, um die Sample-Nummer einzustellen. Es können 8 Samples geladen werden. Sample 0 heißt 'kein (neues) Sample'. Wenn ein Key mit Sample 0 erstellt wird, wird das aktuelle Sample einfach zuende gespielt.

All Keys Checkbox Gadget

Wenn das Gadget 'All Keys' markiert ist (also mit Häkchen), wird der Text auf alle Keys kopiert. Wenn das Gadget nicht markiert ist (kein Häkchen), kann der Text pro Key verändert werden, um kurze Stories zu schreiben.

VR Modus Knopf

Es ist auch möglich, die Kameraposition und Kameradrehung in diesem Virtual Reality Modus zu verändern. Maus zum navigieren, <ESC> zum beenden.

-Maus hoch/runter zum gehen vorwärts/rückwärts
-Maus links/rechts für Richtungswechsel
-Maus links/rechts mit gedrücktem rechten Mausknopf, um li/re zu gehen
-Maus hoch/runter mit gedrücktem linken Mausknopf, um li/re zu sehen
-Maus hoch/runter mit beiden Knöpfen gedrückt, um die Höhe einzustellen

Benutze die + und - Tasten, um die Geschwindigkeit einzustellen.

Probiere auch folgende Tasten aus:

<F1> Geh Modus
<F2> Fahr Modus
<F3> Flug Modus

Editmodus Cycle Gadget

Die Effekte der 3 Slider unter diesem Gadget hängt von der Einstellung des Gadgets ab.

Man kann zwischen 4 Modi wählen:

1 Text Position
2 Text Rotation (Drehung)

3 Eye Position = Camera Position = Position des Beobachters
 4 Eye Rotation = Camera Rotation = Blickrichtung

Wenn Du die Shift Taste drückst, während Du klickst, wird die Liste rückwärts fortgesetzt.

Das NTitler-Koordinatensystem:

```

  Y vertikal
  |
  |   Z Tiefe
  |  /
  | /
  |/
  +-----X horizontal
  
```

X Slider Gadget

 Horizontale Position oder Neigung

Y Slider Gadget

 Vertikale Position oder Drehung

Z Slider Gadget

 Tiefen-Position oder Drehung

Create Key Knopf

 Legt den aktuellen Key an. Speicher ist für 100 Keys reserviert.
 Folgende Variablen werden in einem Key gespeichert:

```

-Text
-Sample Nummer
-X Y Z Eye-Position
-X Y Z Eye-Drehung
-X Y Z Text-Position
-X Y Z Text-Drehung
  
```

Nachdem der Knopf gedrückt worden ist, erscheint eine kleine senkrechte Linie über der Zeitleiste. Diese stellt den Key dar.

Delete Key Knopf

 Löscht den aktuellen Key. Du mußt mit dem Cursor der Zeitleiste genau auf dem Key stehen, benutze deshalb am besten die Prev/Next Knöpfe, um einen Key anzuwählen.

Copy Key Knopf

 Kopiert den aktuellen Key in den Speicher.

Paste Key Knopf

 Kopiert den im Speicher befindlichen Key in die aktuelle Zeitposition.

Begin Knopf |<<

Springt zum Anfang der Show.

Previous Knopf |<

Springt zum vorherigen Key. Die Pfeil-Links-Taste ergibt das gleiche.

Next Knopf >

Springt zum nächsten Key. Die Pfeil-Rechts-Taste ergibt das gleiche.

Preview Knopf >

Startet die Show von der aktuellen Zeit an. Angezeigt wird sie in der Vorschau-Box. STOP drücken, um die Show zu stoppen. Wenn die Show vom Anfang gespielt werden soll, muß vorher der BEGIN Knopf gedrückt werden.

Start Knopf >

Startet die echte Show von der aktuellen Zeit an. Angezeigt wird sie auf dem kompletten Bildschirm in allen verfügbaren Farben. Wenn die Show von Anfang an abgespielt werden soll, drücke 'Show/Start' oder zuerst den Knopf 'Begin'. Um die Show zu unterbrechen, kann die linke Maustaste oder die <ESC>-Taste gedrückt werden.

Stop Knopf ||

Stoppt die Show in der Vorschau-Box.

Zeitleiste

Zeigt die Zeit an. Jedesmal, wenn Du den Cursor bewegst, wird die Vorschau-Box aktualisiert. Links neben der Zeitleiste wird die Zeit im Standard-Zeit-Format angezeigt: Minuten: Sekunden: Bilder

PAL Maschinen benutzen 50 Bilder pro Sekunde, bei NTSC sind es 60. Das PAL-Video-System wird in Europa und Australien benutzt. Amerika und unter anderem Japan sind Länder in denen NTSC benutzt wird.

1.9 NT Menü Funktionen

```

-----| /_
      / | / /
NTITLER MENÜ FUNKTIONEN / /| / /
-----/___|___/
      /_ |

```

P R O J E C T M E N Ü

PROJECT/NEW

 Wähle 'New', um ein neues Projekt zu beginnen. Vergiß nicht, das aktuelle Projekt zu sichern. Alle Sound-Samples werden aus dem Speicher gelöscht.

Project/Load...

Ein File-Requester erscheint, in dem Du Shows von Diskette oder Festplatte laden kannst.

PROJECT/SAVE

Sichert die aktuelle Show mit dem aktuellen Namen. Bei unbenannten Shows erscheint ein File-Requester.

PROJECT/SAVE AS...

Ein File-Requester erscheint, in dem Du die Show auf Diskette oder Festplatte unter einem anderen Namen speichern kannst. Wenn Du Cancel anklickst, wird die Show nicht gespeichert. Vorhandene Dateien mit selbem Namen werden ohne Warnung überschrieben.

Um Platz zu sparen, werden nur die Namen des Zeichensatzes, des Hintergrund-Bildes und der Sound-Samples in der Show-Datei gespeichert. Diese Dateien werden mitgeladen, wenn Du die Show lädst. Also, wenn Du die Show jemandem geben willst, vergiß nicht, auch die IFF-Bilder und Sound-Samples mitzugeben.

PROJECT/DELETE...

Hiermit kannst Du (nach Sicherheitsabfrage) eine Show von Diskette oder Festplatte löschen.

PROJECT/SAVE ANIM 5...

Hiermit wird die aktuelle Show als Anim5-Animations-Datei gesichert. Anim5 ist das am weitesten verbreitete Animations-Format auf dem Amiga. So ziemlich ALLE Animations- und Präsentationsprogramme unterstützen dieses Format.

Zuerst wird nach einem Jiffy-Wert gefragt. Dies ist die Zeit zwischen 2 Bildern in 1/50 Sekunde für PAL- und 1/60 Sekunde für NTSC-Systeme.

Jiffies	Freq PAL (Hz)	Freq NTSC (Hz)
1	50	60
2	25	30
3	16.6	20
4	12.5	15
5	10	12

Denke aber daran: Wenn eine 20-Sekunden-Show mit einem Jiffy-Wert von 1 gespeichert werden soll, heißt das 20*50=1000 Bilder. Ein kleiner Jiffy-Wert bedeutet also eine größere Anim5-Datei.

Darauf erscheint ein File-Requester. Wenn während des Speichervorganges zuwenig Speicher oder Disketten/Festplatten-Platz vorhanden ist, wird die Animation nicht teilweise gespeichert, sondern gar nicht. Es sollte also genug Platz auf der Festplatte/Diskette vorhanden sein. (oder genug

RAM, wenn Du in die RAM-Disk speichern willst :)

Da das Anim5-Format einige Schwächen hat (besser gesagt: fehlende Features, die bei NTitler sehr wichtig wären), werden folgende Effekte nicht mit abgespeichert:

- Sound Effekte
- Copper Effekte
- Fading Effekte

Da die Daten bei der Speicherung komprimiert werden, ist eine große Animation mit einem Hintergrund-Bild nur etwas größer als die gleiche Animation ohne Hintergrund-Bild. Man kann also ruhigen Gewissens auch große farbenfrohe IFF-Bilder benutzen!

PROJECT/SET LENGTH

Ein Requester erscheint, in dem Du die Show-Länge einstellen kannst. Höchstens 8 Minuten (480 Sekunden) sind möglich. Ein Requester erscheint, in dem Du gefragt wirst, ob Du die Show zu der neuen Länge strecken (stretch) willst.

Wenn Du etwas Platz am Ende der Show haben willst, verlängere die Show und strecke NICHT.

Wenn Du ein paar Keys am Ende der Show löschen willst, verkürze die Show und strecke NICHT.

Wenn Du die Ablaufgeschwindigkeit der Show ändern willst, gib die gewünschte Showlänge ein und strecke.

PROJECT/DEMO MODE

Spielt alle gespeicherten Shows, die im aktuellen Verzeichnis vorhanden sind in einer Endlosschleife. Das aktuelle Verzeichnis ist dasjenige, in dem zuletzt gespeichert wurde, oder von dem zuletzt geladen wurde. Drücke die linke Maustaste, um die Anzeige der aktuellen Show zu beenden. Drücke die linke Maustaste etwas länger, um den Demo-Modus zu verlassen.

PROJECT/USER/PRINT REGISTRATION FORM

Druckt für Dich das Registrations-Formular aus.

PROJECT/USER/CREATE RAM:REGISTER.TXT

Erstellt die Datei ram:register.txt. Mit Hilfe eines Text-Editors kannst Du den Inhalt lesen.

PROJECT/USER/MAKE KEYFILE...

Bei der Registrierung erhältst Du Deinen persönlichen Code. Mit diesem Menü-Eintrag kannst Du Dein eigenes Keyfile erstellen.

PROJECT/ABOUT

Schau es Dir an...

PROJECT/QUIT

Beendet NTitler. Du kannst NTitler auch mit einem Mausklick in die linke obere Ecke beenden. Vergiß nicht, die aktuelle Show zu sichern.

S H O W M E N Ü

SHOW/START

Startet die Show. Anzeige auf dem kompletten Bildschirm in allen verfügbaren Farben. Drücke die linke Maustaste, um die Show zu beenden.

Du kannst eine Show auch vom CLI aus starten, indem Du den Shownamen als Argument benutzt.

Beispiel: NTitler:NTitler NTitler:Shows/Test.NT

Diese Option kann sehr hilfreich sein, falls Du NTitler in einer Script-gesteuerten Präsentation benutzt/benötigst.

SHOW/GENLOCK

Schaltet die Genlock-Synchronisation ein.

SHOW/OVERSCAN

Schaltet Overscan ein/aus. Mit Overscan wird der ganze Video-Screen ausgefüllt, um den Computerlook (nicht verdeckte Ränder) zu vermeiden.

SHOW/HIRES

Es werden 4 mal so viele Pixel dargestellt. Das verhindert die Treppeneffekte. Es sieht echt toll aus, verlangsamt die Animation aber. Benutze HIRES nur, wenn Du einen schnellen Prozessor unter der Haube hast.

Anmerkung: Anim5-Dateien werden beträchtlich größer in HiRes.

SHOW/INTERLACE

Schaltet Interlace ein/aus. Benutze Interlace für Video und Non-Interlace für einen Computer-Monitor.

COPPERSHADES

NTitler benutzt den berühmten Copper Chip für einen schattierten Hintergrund und um Schattierungen der Zeichen zu simulieren. Der Menüpunkt dient dazu, diesen Effekt ein/auszuschalten.

SHOW/FADING

Blendet die Show ein von schwarz in der ersten Animations-Sekunde und blendet in der letzten Anim-Sekunde aus. Um die Fading-Zeit zu ändern, benutze den Menü-Eintrag SETTINGS/FADING TIME...

SHOW/DIMMED

Der Amiga ist fähig, 'Illegale Videofarben' zu erzeugen. Diese Option versucht dies zu verhindern, indem die Farbwerte unter 200 gehalten werden. Natürlich ist es auch immer möglich, die Farben manuell durch den Palette-Requester zu dimmen.

SHOW/BLANKING

Addiert 3 Sekunden "Leerlauf" vor und hinter der Show, damit Du Deinen Videorecorder starten und stoppen kannst.

SHOW/MOUSE CLICK

Wartet auf einen Maus-Klick (rechts) bevor die Animation gestartet wird, und auch um sie zu beenden.

SHOW/EXPLOSION

Läßt den Text in der letzten Animations-Sekunde explodieren. Benutze den Menü-Eintrag SETTINGS/EXPLOSION TIME..., um die Explosionszeit zu ändern.

SHOW/IMPLOSION

Das Gegenteil der Explosion. Benutze den Menü-Eintrag SETTINGS/IMPLOSION TIME..., um die Implosionszeit zu ändern.

SHOW/WIREFRAME

Manchmal ist es besser, den Kunden zu verheimlichen, daß die Berechnung in Echtzeit abläuft, da sie dann vielleicht weniger bezahlen... Einem Kunden kann eine Wireframe (Drahtgitter) Vorschau gezeigt werden, bevor er das endgültige 'berechnete' Meisterstück sieht.

Anmerkung: Zur Zeit läuft der Wireframe-Modus langsamer als der normale Modus.

F O N T M E N Ü

FONT/LOAD FONT...

Es erscheint ein File-Requester, mit dem ein Zeichensatz geladen werden kann.

NTitler kann nur speziell angepaßte Zeichensätze benutzen. Diese Zeichensätze wurden entworfen, um sehr gut auszusehen und dabei nur sehr wenig Polygone zu benutzen.

Amiga Bitmap-Zeichensätze können nicht genutzt werden, da sie aus Pixeln anstatt aus Polygonen bestehen. Qualitativ hochwertige Vektor-Zeichensätze können nicht genutzt werden, da sie aus zu vielen Polygonen bestehen. Das heißt, daß die Animation zu ruckelig würde.

FONT/USE INTERNAL FONT

Bei diesem Menüpunkt wird der interne Zeichensatz benutzt.

FONT/CHANGE FONT...

Hierbei erscheint der
FONT REQUESTER

.

FONT/DEFAULT

Benutzt die Zeichensatz-Voreinstellung.

FONT/SMALLER

Dieser Menüpunkt macht den Zeichensatz kleiner.

FONT/BIGGER

Dieser Menüpunkt macht den Zeichensatz größer.

FONT/HALVE HORIZONTAL

Halbiert die Zeichensatz-Breite.

FONT/HALVE VERTICAL

Halbiert die Zeichensatz-Höhe.

FONT/DOUBLE HORIZONTAL

Verdoppelt die Zeichensatz-Breite.

FONT/DOUBLE VERTICAL

Verdoppelt die Zeichensatz-Höhe.

P A L E T T E M E N Ü

PALETTE/CHANGE PALETTE...

Bei Change Palette aus dem Palette Menü erscheint
der Palette Requester
PALETTE/COPPER SCROLLING

Wenn dieser Menüpunkt gewählt ist, scrollt der Copper-Hintergrund (aufwärts).
Die Geschwindigkeit kann mit SETTINGS/COPPER SCROLLING TIME eingestellt werden.

P I C T U R E M E N Ü

PICTURE/LOAD PICTURE...

Es erscheint ein Requester, um ein IFF-Bild zu laden, welches als Hintergrund-Bild oder 'Textur' verwendet wird. Dieses IFF-Bild muß den

IFF Voraussetzungen
entsprechen.

PICTURE/BACKDROP

Zeigt das IFF-Bild als Hintergrund an.

PICTURE/STENCIL FRONT

Benutzt das IFF-Bild als 'Quasi-Textur' für den Text. Anmerkung: es ist KEIN richtiges Texture-Mapping, kann aber als (schnelle) Alternative genutzt werden.

PICTURE/STENCIL SIDE

Benutzt das IFF-Bild, um die Textseiten zu 'texturieren'.
(Siehe STENCIL FRONT)

PICTURE/ALPHA CHANNEL

Hiermit bekommt der Text die gleiche Farbe wie das IFF-Bild, nur ein wenig dunkler. Du mußt STENCIL FRONT und/oder SIDE aktivieren, um den Alpha Kanal-Effekt zu bekommen.

PICTURE/COLOUR CYCLING

Stellt das berühmte Color Cycling im Hintergrundbild an. Für gute Ergebnisse muß Du eine spezielle Palette verwenden.

S A M P L E M E N Ü

SAMPLES/LOAD SAMPLE...

Hiermit wird ein IFF Soundsample geladen. Du kannst die Sample-Nummer mit dem Sample Slider Gadget einstellen.

Samples müssen im 8SVX IFF Format vorliegen.

SAMPLES/PLAY SAMPLE

Spielt das aktuelle Sample.

SAMPLES/FREE SAMPLE

Entfernt das aktuelle Sample aus dem Speicher.

SAMPLES/FREE ALL SAMPLES

Entfernt alle 8 Samples aus dem Speicher.

SAMPLES/SAMPLES ON

An/Ausstellen der Samples.

SAMPLES/SHOW SAMPLE LIST

Zeigt die 8 im Speicher befindlichen Sample-Dateinamen.

S E T T I N G S M E N Ü

SETTINGS/SET FADING TIME...

Es erscheint ein Requester, in dem die Fading-Zeit (in Sekunden) eingegeben werden kann.

SETTINGS/SET EXPLOSION TIME...

Es erscheint ein Requester, in dem die Explosions-Zeit (in Sekunden) eingegeben werden kann.

SETTINGS/SET IMPLOSION TIME...

Es erscheint ein Requester, in dem die Implosions-Zeit (in Sekunden) eingegeben werden kann.

SETTINGS/SET COPPER REPEAT...

Es erscheint ein Requester, in dem die Copper-Zeit eingegeben werden kann.

SETTINGS/SET COLOUR CYCLING TIME...

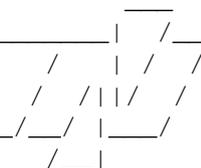
Dies ist die Zeit in Bildern/Frames für einen kompletten Cycle-Durchgang.

SETTINGS/SET COPPER SCROLLING TIME...

Dies ist die Zeit in Bildern/Frames für einen kompletten Cycle-Durchgang.

1.10 NT Werkzeugleiste

NTITLER WERKZEUGLEISTE



Die wichtigsten Menüfunktionen haben auch ein Gadget in der Werkzeugleiste.

Werkzeugleisten-Gadget Menü
(von links nach rechts)

PLAY SHOW SHOW/START

```

LOAD SHOW      PROJECT/LOAD...

SAVE SHOW      PROJECT/SAVE AS...

NEW SHOW       PROJECT/NEW

SET SHOW LENGTH PROJECT/SET LENGTH...

LOAD FONT      FONT/LOAD FONT...

CHANGE FONT    FONT/CHANGE FONT...

CHANGE PALETTE PALETTE/CHANGE PALETTE...

LOAD PICTURE   PICTURE/LOAD PICTURE...

LOAD SAMPLE    SAMPLE/LOAD SAMPLE...

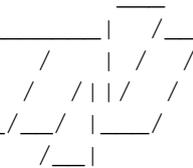
```

1.11 NT Font Requester

```

NTITLER FONT REQUESTER

```



Width

Die Breite. Der Standardwert beträgt 100.

Height

Die Höhe. Der Standardwert beträgt 100.

Depth

Die Tiefe. Der Standardwert beträgt 100. Wenn Du extrem Tiefe Fonts benötigst, stelle niedrige Breiten- und Höhenwerte ein.

Shear

Kursivschriften erzeugen. 500 bedeutet 45\textdegree (wenn die Breite mit der Höhe übereinstimmt). Standardwert ist 0.

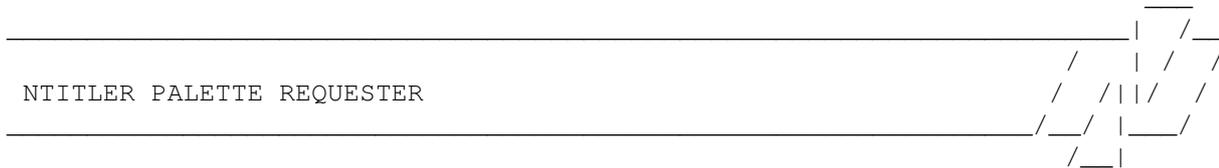
HSPACE

Der Platz zwischen den Zeichen. Null bedeutet kein Platz. Standardwert ist 200. Es ist aber auch möglich, Zeichen ineinander zu verschieben, indem ein negativer Wert eingetragen wird.

VSPACE

Der Abstand zwischen den Zeilen. Standard ist 1600.

1.12 NT Palette Editor



Colour Cycle Gadget

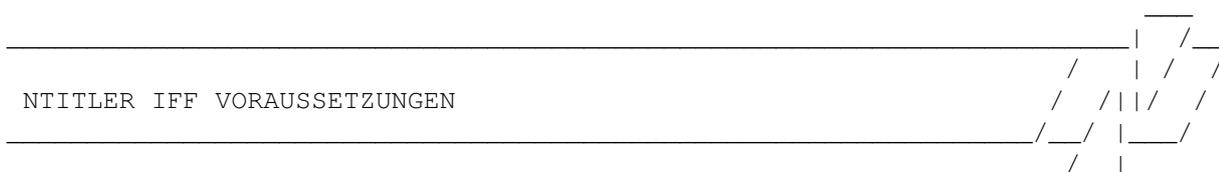
3 Farben können verändert werden:

1. Text Die Textfarbe.
2. Top Die Oberkante des Screens.
3. Bottom Die Unterkante des Screens.

NTitler stellt einen Farbverlauf von der oberen bis zur unteren Farbe dar. Wenn Du einen einfarbigen Hintergrund benötigst, kopiere die obere Farbe zur unteren, oder schalte das Coppershading im Menü 'Show/Coppershades' aus.

Die aktuelle Farbe kann verändert werden, indem die Regler für Rot, Grün und Blau-Anteil (Red, Green, Blue) verschoben werden.

1.13 NT IFF Voraussetzungen



NTitler erwartet, daß das IFF-Bild in exakt der selben Auslösung wie der Screen vorliegt. Wenn nicht, wird das Bild nicht dargestellt (es wird nicht skaliert !).

Unterstützte Auflösungen :

Name	Horizontal	Vertikal
PAL: LowRes	320	256
PAL: LowRes Overscan	352	283
PAL: HiRes	640	512
PAL: HiRes Overscan	704	566

-Coppershades sind in High Resolution nicht sichtbar.

1.16 NT FAQs

NTITLER HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie kann man mehrere Zeilen gleichzeitig eingeben ?

Benutze das Sonderzeichen '@', um eine neue Zeile zu beginnen.

Ich möchte, daß der Text während einer Show geändert wird.

Klicke mit der Maus auf das Gadget ALL KEYS, um das Häkchen zu entfernen. Jetzt kannst Du bei jedem Key einen anderen Text eingeben.

Ich bräuchte einen NTitler Player.

Der Editor ist auch der Player. Du kannst eine Animation abspielen, indem Du aus der Shell oder einem AmigaDOS-Script das .NT File als Argument benutzt. Zum Beispiel:

```
NTitler:NTitler NTitler:shows/test.nt
```

Schau Dir das DemoScript für ein komplettes Beispiel an. Wenn Du NTitler als Player benutzen willst, brauchst Du kein Keyfile, um den Text 'DemoVersion Register NOW' zu entfernen. So ist der Editor auch der Freeware Player. Merke, daß Du alle NTitler-Files, außer Dein persönliches Keyfile, weiterkopieren darfst.

Wie kann ich ein einzelnes Bild aus einer Show 'grabben'?

Schalte Overscan aus, starte die Show normal und drücke p. Jetzt hast Du 2 Multitasking Intuition Screens, die darauf warten 'gegrabbed' zu werden. Drücke erneut p, um fortzusetzen.

Alternativ kannst Du die Show auch als Anim5-Datei abspeichern und mit einem Malprogramm einzelne Bilder abspeichern.

Warum dürfen die Hintergrundbilder höchstens 64 Farben haben?

NTitler benutzt den Double Playfield Bildschirmmodus. Wegen der (nicht mehr ganz aktuellen) Amiga-Hardware kann die Farbzahl der beiden Bildschirme

multipliziert nicht mehr als 256 Farben haben.

Bildschirm	Für	Farben	
1	Text	4	
2	Hintergrund	64	4*64=256

Ein netter Nebeneffekt eines Double Playfiel Bildschirmes ist die kleine Anim5 Dateigröße: eine große Animation mit einem 64-Farb-Hintergrund ist nur etwas größer als die gleiche Animation ohne Hintergrund-Bild.

Wenn ich ein Hintergrund-Bild verwende, stimmen die Farben nicht.

Kopiere die Farbe 0 vom IFF-Bild in die 1. Farbe, indem Du den Palette-Requester benutzt.

Wenn ich 'Texturen' benutze, stimmen die Farben nicht.

Kopiere die Farbe 0 vom IFF-Bild in die 1. Farbe, indem Du den Palette-Requester benutzt und schalte Coppershades aus.

Nachdem ich ein Bild mit einem Malprogramm geändert habe, kann es mit keiner Show, in der es benutzt wurde, mehr angezeigt werden.

Du hast wahrscheinlich die Farbanzahl erhöht. Du mußt das neue Bild erneut laden (mit dem Menü-Punkt PICTURE/LOAD PICTURE...).

Meine Shows laufen nicht auf dem Computer meiner Freundin.

Deine Freundin benutzt wahrscheinlich eine ältere Version von NTitler. Alte Shows können von neueren Versionen, neuere Shows aber nicht von älteren NTitler-Versionen abgespielt werden.

Ich möchte ein paar Keys an das Ende der Show anhängen.

Verlängere die Show-Länge mit dem Menü-Punkt PROJEKT/SET LENGTH und beantworte den folgenden Requester mit NO.

DELETE KEY funktioniert nicht.

Der Cursor muß GENAU auf einem Key stehen. Benutze PREV/NEXT oder die Cursor-Tasten, um einen Key anzuwählen.

Ich habe auf das Tiefen-Gadget des File-Requesters geklickt.

Am besten: TU'S EINFACH NICHT !!! (auch bei anderen Requestern)

Wenn ich die Show mit PROJECT/SET LENGTH komprimiere, passieren komische Sachen.

 Durch die Komprimierung hast Du nun 2 verschiedene Keys in einem.
 Du mußt genügend Platz zwischen den Keys halten.

Ich habe alles durcheinander gebracht, was soll ich tun?

Drücke die Leertaste.

Ich möchte einen Key VERSCHIEBEN.

Benutze < oder >.

Mit einem Genlock rollt der Bildschirm immer hoch/runter.

Stelle Interlace ein.

Auch mit der Dimm-Option sind die Farben auf meinem Fernseher schlecht.

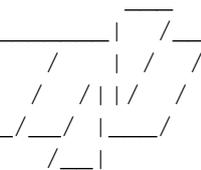
Benutze den Palette-Requester, um die Farben manuell weiter-zu-dimmen.

Wo ist das Tiefen-Gadget?

Obwohl man es nicht sehen kann, funktioniert es. Klicke einfach in der
 oberen rechten Ecke, um zum Workbench-Screen zu wechseln.

1.17 NT Programm Geschichte

NTITLER PROGRAMM GESCHICHTE



 Name BluffTitler 1.0
 Veröffentlicht September 1994
 Preis NLG 25,-
 Kommentar Erste Veröffentlichung

 Name BluffTitler 1.1
 Veröffentlicht Januar 1995
 Preis NLG 25,- freies Update für registrierte User
 Kommentar Alle Kinderkrankheiten beseitigt

-Genlock kompatibel

Endlich ist es möglich, BluffTitler Animationen auf Video zu übertragen

-Unterstützung von länderspezifischen Sonderzeichen

Deutsch : Ü ß

Skandinavisch : Æ Ø Å

Spanisch : Ñ Í À

Französisch : Ç È É Ê Ë

-Neue Effekte

-Loop

-Fade In

-Fade Out

-Explosion

-Implosion

-Virtual Reality Modus

-Die Möglichkeit, den Text pro Key zu verändern : ganze Geschichten !

-Alle Voreinstellungen sind im .NT File gespeichert.

-Neuer Start Knopf: es ist möglich, die Animation mit einem Gadget zu starten.

-Die Möglichkeit, die ganze Animation zu beschleunigen/verlangsamen, z. B. um sie in genau 3 Sekunden abspielen zu lassen.

Name	NTitler 1.0
Veröffentlicht	August 1995
Preis	NLG 25,- , Navigator Shareware
Kommentar	Erste Version, die ein Keyfile benutzt. Alle registrierten Benutzer bekamen Informationen, um ihr eigenes Keyfile zu erstellen.

-Um den Bekanntheitsgrad meines 'Virtual Reality Systems - NAVIGATOR' zu erhöhen, habe ich das Programm umbenannt in NAVIGATOR Titler : NTitler.

-High Resolution (Hohe Auflösung) Modus

-IFF-Bilder können jetzt entweder als Hintergrundbild oder als Quasi-Texturen für die Buchstaben genutzt werden.

-Ein hübscherer Editor-Screen

-Ein flimmerfreies Vorschaufenster in Farbe

-Die Show kann jetzt von einem schwarzen Screen gestartet werden, wenn die rechte Maustaste gedrückt wird

-Fading-, Explosions- und Implosions-Zeit kann nun frei eingestellt werden

-Vorschau-Fehler beseitigt

-Freeware-Player

```
-----
Name      NTitler 1.1
Released  November 1995
Price     NLG 25  Navigator Shareware, kostenloses Upgrade
Comment   Kleines Update
-----
```

-Tastaturfunktionen zugefügt.

-Reverse Funktion.

-Copperlisten Repeat.

-Alpha Channel Modus.

-Drahtgitter-Modus.

-Copper Cycling und Colour Cycling.

-Demomode arbeitet aus jedem Verzeichnis.

-Bessere und mehr Editor-Bildschirm-Farben.

```
-----
Name      NTitler Pro
Released  June 1996
Price     NLG 50  Navigator Shareware, Upgrade für NLG 25
Comment   Anim5 Export = Scala Interface
-----
```

Da nur 8% meiner Benutzer Internet-Zugang haben (verstehst Du den ganzen Tam-Tam?), habe ich alle per Briefpost benachrichtigt.

-Anim5 Export

-Fünf verschiedene Zeichensätze.

-Unterstützung von Kleinbuchstaben.

-IFF Sound Samples, endlich Multimedia!

-Werkzeugleiste (nur bei PAL).

-Das Programm reagiert bei Speicher-Problemen besser.

1.18 NT Shareware

NTITLER SHAREWARE

```

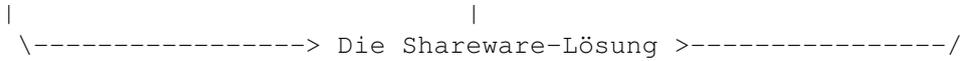
      |
    /  /
   /  /
  /  /
 /  /
/  /

```

/_ |

Was ist Shareware ?

Programmierer -> Verleger -> Großhändler -> Einzelhandel -> Endkunde



Über einen Verlag veröffentlicht, würde das Programm dem Endkunden (Dir) mindestens 150 holländische Gulden kosten, wovon ich (der Programmierer) nur 15 Gulden bekommen würde.

Als Shareware für 50 holländische Gulden veröffentlicht heißt, daß ich 3mal soviel bekommen würde und der Kunde (Du) 3mal weniger bezahlen muß.

Meinst Du nicht auch, daß Shareware super ist?

Das beste an Shareware ist, daß da nur 2 Personen im Spiel sind: Du (der Kunde) und ich (der Programmierer): keine anderen Füchse sacken was ein (außer dem holländischen Finanzamt...)

1.19 NT Übersetzung

Deutsche Übersetzung :

```

-----
-----
----- / AMIGA / -----
----- D/ / -----
----- I/ / -----
----- C/ / -----
----- A/ / -----
----- D/ / -----
----- E/ / -----
----- R/ / -----
===== / SHARKsoft / =====
===== | /TZRODT =====
===== Andreas Etzrodt =====
=====
=====
-----

```