

VideoTitler

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> VideoTitler		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 26, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	VideoTitler	1
1.1	VideoTitlerV2.0	1
1.2	DisClaimer	3
1.3	MUI-Copyright	3
1.4	Einführung	4
1.5	Konzept	5
1.6	System-Anforderungen	5
1.7	Installation	6
1.8	Hauptfenster	6
1.9	Brush-List Fenster	8
1.10	Style-Editor Fenster	8
1.11	Fehler-Fenster	9
1.12	Objekt-Editor Fenster	10
1.13	Preferences	11
1.14	Objekt-Assign to selected	12
1.15	Style-Assign to selected	12
1.16	Speicher Fenster	13
1.17	Lade Fenster	13
1.18	Farbeinsteller	13
1.19	PlayPrefs Fenster	16
1.20	Standard-Objekt	16
1.21	Animationen	17
1.22	Brushes	19
1.23	Textzeilen	19
1.24	Objekte	20
1.25	Häufige Probleme	20
1.26	Wichtige Hinweise	21
1.27	Danksagungen	23
1.28	History	23
1.29	Registrierung	24
1.30	Übergabe von Dateinamen	25

Chapter 1

VideoTitler

1.1 VideoTitlerV2.0

VideoTitler V2.0

© 1995 by Andreas Ackermann

Februar 1995

Der VideoTitler V2.0 unterliegt dem Copyright des Autors, Andreas Ackermann. Sollte ein Exemplar des Videotitlers, egal welcher Version als Raubkopie auftauchen, so behält sich der Autor rechtliche Schritte vor.

DER AUTOR ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG FÜR ETWAIGE DATENVERLUSTE, DIE DURCH BENUTZUNG DIESES PROGRAMMES ENTSTEHEN. AUCH KANN ER NICHT DIE FEHLERFREIHEIT DIESES PROGRAMMES GARANTIEREN. JEDGLICHE BENUTZUNG ERFOLGT AUF EIGENE GEFAHR.

VideoTitler V2.0 benutzt

MUI - MagicUserInterface

© Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

Die Verwendung von MUI ermöglichte es, eine flexible und äußerst leicht zu bedienende Benutzeroberfläche zu realisieren. Das Aussehen der Applikation läßt sich durch ein spezielles Preferencesprogramm ganz nach dem persönlichen Geschmack des Anwenders konfigurieren.

Da MUI jedoch Shareware ist, sind einige Funktionen des Preferencesprogramms gesperrt, was aber die Bedienung des VideoTitlers in keiner Weise beeinträchtigt. Für weitere Details zur Registrierung von MUI starten Sie bitte das MUI-Preferencesprogramm.

Weitere rechtliche Informationen:

Disclaimer~~~~~

MUI-Copyright~~~~~

Wie und unter welchen Voraussetzungen funktioniert VideoTitler ←
V2.0 ?

Einführung~~~~~

was ist Videotitler ?

Konzept~~~~~

wie funktioniert Videotitler ?

Systemvoraussetzungen~~

welche Hardware wird benötigt,
um VideoTitler zu starten ?

Installation~~~~~

wie bekomme ich den Videotitler
auf meine Festplatte ?

Erklärungen für die einzelnen Fenster:

Hauptfenster~~~~~

Brush-List~Fenster~~~~~

Style-Editor~Fenster~~~~~

Fehler~Fenster~~~~~

Objekt-Editor~Fenster~~~~~

Voreinsteller~Fenster~~~~~

Objekt-Assign~to~selected~Fenster

Style-Assign~to~selected~Fenster

Lade~Fenster~~~~~

Speicher~Fenster~~~~~

Color-Editor~~~~~

PlayPrefs~Fenster~~~~~ ~~~

Glossar:

Animationen~~

Brushes~~~~~

Textzeilen~~~

Objekte~~~~~
Häufige~Probleme~
Wichtige~Hinweise
Danksagungen~~~~~
History~~~~~
Registrierung~~~~~

1.2 Disclaimer

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDER AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

1.3 MUI-Copyright

Diese Lizenz betrifft die Weiterverbreitung des kompletten MUI-Systems. Sie hat mit dem Benutzen von MUI in eigenen Applikationen nichts zu tun, genaue Informationen darüber finden sich im Developer-Archiv.

- This license applies to the product called "MagicUserInterface" (short "MUI"), a collection of programs for the Amiga computer, published by Stefan Stuntz under the concepts of shareware, and the accompanying documentation. The terms "Program" and "MUI" below, refer to this product. The licensee is addressed as "you".
- You may copy and distribute verbatim copies of the program's executable code and documentation as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish only the original, unmodified program, with all copyright notices and disclaimers of warranty intact and including all the

accompanying documentation, example files and anything else that came with the original.

- Except when otherwise stated in this documentation, you may not copy and/or distribute this program without the accompanying documentation and other additional files that came with the original. You may not copy and/or distribute modified versions of this program.
- You may not copy, modify, sublicense, distribute or transfer the program except as expressly provided under this license. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, distribute or transfer the program is void, and will automatically terminate your rights to use the program under this license. However, parties who have received copies, or rights to use copies, from you under this license will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- By copying, distributing and/or using the program you indicate your acceptance of this license to do so, and all its terms and conditions.
- Each time you redistribute the program, the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute and/or use the program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein.
- You may not disassemble, decompile, re-source or otherwise reverse engineer the program.
- You agree to cease distributing the program and data involved if requested to do so by the author.

1.4 Einführung

VideoTitler V2.0 (ab hier Vtt) ist ein einfaches Programm, mit dem man professionelle Videoabspanne herstellen kann.

Vtt ermöglicht es, auf einem 736*560 Pixel großen Screen beliebige Schriften (auch Colorfonts und skalierbare Fonts), Brushes bzw. ILBM-Grafiken und sogar Animationen (ANIM5, ANIM7, Animbrushes) in vier Geschwindigkeiten vertikal von unten nach oben zu scrollen. Ein herausragendes Feature dabei ist, daß der Hintergrund und auch die gescrollten Schriften mit einem Farbverlauf versehen werden können, wobei auch die neue Farbvielfalt der AGA-Amigas (A4000 & A1200) unterstützt wird.

Vtt wurde speziell für VideoABspanne entwickelt, so daß es problemlos möglich ist, beliebig lange Abspanne zu erstellen, ohne in irgendeiner Form den Abspann in einzelne Seiten unterteilen zu müssen. Aufgrund dieser Zielsetzung wurde bisher auch noch keine Möglichkeit implementiert, Titel seitenweise anzuzeigen, zumal es für seitenorientierte Titel bereits sehr leistungsfähige Software wie z.B. Scala oder Adorage gibt.

1.5 Konzept

Im SkriptEditor wird der zu scrollende Abspann Zeile für Zeile ←
 eingegeben. Grundsätzlich gilt, daß in jeder Zeile nur ein Font bzw. Brush bzw.
 eine Animation verwendet werden kann. Jedem einzelnen dieser
 Objekte
 kann nun ein sogenannter
 Style

zugeordnet werden, der für dieses
 Objekt die Farbtabelle, die horizontale Position, die Schriftart, den
 Schatten und die Umrandung festlegt. Dabei kann mehreren Objekten der-
 selbe Style zugeordnet werden, wodurch es möglich wird, die Attribute
 einer ganzen Reihe von Objekten auf einmal zu ändern. So kann man sich
 z.B. zwei Styles für erstens die Namen der Schauspieler und zweitens
 die Rollen der Schauspieler definieren. Entscheidet man sich nun nach
 einigen Probeläufen dafür, doch eine andere Schriftart für eine der
 beiden 'Objektgruppen' zu verwenden, so ändert man einfach den Style
 ab und schon erscheinen alle Zeilen, die diesen Style verwenden, in
 der neuen Schriftart.

Nachdem ein Skript im Objekteditor erstellt wurde, lädt Vtt die verwen-
 deten Brushes und Fonts von Festplatte nach und beginnt dann mit dem
 Abspielen des Abspanns.

Die Benutzeroberfläche läuft auf jedem Bildschirmmodus, egal ob es
 sich um einen Amiga-Bildschirmmodus oder um einen Grafikkartenmodus
 handelt. Die Einstellung des Bildschirms erfolgt über das
 MUI-Preferencesprogramm, sobald Vtt läuft. Vtt benötigt, sofern
 Topaz/8 als Font eingestellt ist, eine Mindestbildschirmgröße von
 640x220 Bildpunkten.

Der

Farbeditor

hingegen MUSS auf einem Amiga-Bildschirmmodus laufen,
 da hier der Copper verwendet wird und benötigt mindestens 16 Farben.
 Darüberhinaus darf bis OS3.0 einschließlich aufgrund eines Fehlers
 im Betriebssystem auch kein Interlace-Screen verwendet werden.
 In allen diesen Fällen versucht Vtt einen geeigneten Bildschirm zu
 öffnen, der in keinem Fall mit Tools wie 'ChangeScreen' umgeleitet
 werden sollte.

Unter OS 2.0 wird für den Farbeinsteller automatisch ein Screen
 mit DEFAULT_MONITOR_ID | HIRES_KEY geöffnet, da es hier keinen
 legalen Weg gibt, herauszufinden ob ein Screen auf einer Grafikkarte
 läuft oder nicht.

Der eigentliche Abspann läuft immer im Hires-Interlace Modus ab,
 unabhängig von dem für die Benutzeroberfläche gewählten Bildschirm-
 modus. Um den Amiga systemkonform in diesen Modus zu versetzen,
 öffnet Vtt vor dem Abspielen des Skripts einen Pseudo-Bildschirm,
 der ebenfalls unter keinen Umständen umgeleitet werden darf.

1.6 System-Anforderungen

Vtt läuft auf JEDEM Amiga, der mindestens mit KickStart 2.0 und 1MB
 Speicher ausgerüstet ist. Die Verwendung einer Festplatte ist jedoch
 nahezu unabdingbar, und um mit der Benutzeroberfläche flüssig arbeiten

zu können, ist eine Turbokarte sehr zu empfehlen. Auf den alten Grafikchips können in jeder gescrollte Zeile maximal 3 Bitplanes, das entspricht acht Farben, dargestellt werden, mit den neuen AA-Chips maximal 16 Farben. Um vernünftig arbeiten zu können, empfiehlt es sich, mindestens einen Amiga 1200 mit 2MB Ram oder mehr zu benutzen. Grafikkarten werden für den Abspann selbst leider nicht unterstützt, da Vtt speziell für die Amiga-Grafikchips entwickelt wurde. Aus diesem Grund wird Vtt auch auf dem neuangekündigten Amiga 'Dracon' nicht laufen, da diesem Computer die Original Chips fehlen. Die Benutzeroberfläche dagegen läuft auch auf jeder beliebigen Grafikkarte.

1.7 Installation

Der VideoTitler wird mit dem Installer von Commodore ausgeliefert. Als Piktogramme stehen wahlweise achtfarbige (im MagicWB-Look) und vierfarbige Standardicons zur Verfügung. Die Anleitung liegt derzeit auf Deutsch und auf Englisch vor; ferner unterstützt Vtt die locale.library, so daß ab OS2.1 auch eine deutschsprachige Benutzeroberfläche zur Verfügung steht. VideoTitler selbst benötigt (inklusive aller Schriftarten und Grafiken/ Animationen) ca. 600 kB auf der Festplatte. Prinzipiell steht auch einer Installation auf Diskette nichts im Wege.

Um mit VideoTitler arbeiten zu können, muß in Ihrem System darüberhinaus MUI installiert sein. MUI ist ein automatisches Layoutsystem, das es ermöglicht, äußerst benutzerfreundliche Anwendungen zu programmieren und ist © by Stefan Stuntz. Die Version 2.3 von MUI befindet sich auf Disk zwei. Vtt benötigt mindestens diese Version, d.h. falls Sie eine ältere Version von MUI bereits installiert haben sollten, so muß diese gegen die hier mitgelieferte neue ausgetauscht werden. Weitere Informationen über MUI entnehmen Sie bitte der MUI-Dokumentation. Um MUI auf Diskette zu installieren, benötigen Sie eine Workbench-Diskette, auf der noch ca. 330 kBytes frei sind. Da der Installer einige Dateien kopiert, die nicht unbedingt nötig sind, kopieren Sie am besten das Verzeichnis MUI/libs komplett von Hand ins LIBS:-Verzeichnis Ihrer Workbenchdiskette.

1.8 Hauptfenster

Von diesem Fenster aus wird der Videotitler gesteuert. Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

- o Objekt-Fenster der
 Objekt-Editor
 wird geöffnet und der Abspann
 kann erstellt werden
- o Style-Fenster der
 Style-Editor
 wird geöffnet

- o Brush-Liste öffnet das Brush-Listen~Fenster
 - o Preferences öffnet das Preferences~Fenster
 - o PlayPrefs öffnet das PlayPrefs~Fenster
 - o Laden öffnet das Ladefenster, in dem die zu ladende Skriptdatei angegeben wird
- o Speichern öffnet das Speicher~Fenster, in dem die zu speichernde Skriptdatei angegeben wird
- o Fehler Fenster öffnet das Fehler~Fenster, das über evtl. auftretene Fehler Auskunft gibt.
- o Info gibt Auskunft über verfügbaren Speicher und die Konfiguration Ihres Amigas
- o Über einige Informationen über den VideoTitrer
- o New löscht das gerade bearbeitete Skript aus dem Speicher und stellt gewissermaßen wieder den Einschaltzustand her.
- o Play Schaltet Vtt in den Abspielmodus um. Zuvor wird überprüft, ob sich auch alle Objekte darstellen lassen und ggf. auftretende Fehler werden im

Fehler~Fenster angezeigt.

Nach dieser Prozedur erscheint ein Requester, der Auskunft über die Abspielzeit für den Titel (ein kompletter Durchlauf; es zählt die Zeit, die vom Erscheinen der Oberkante der ersten Zeile bis zum Verschwinden der Unterkante der letzten Zeile vergeht) und die Anzahl der darstellbaren Zeilen gibt.

Um das Skript entgeltig zu starten muß die linke Maustaste gedrückt werden. Danach funktioniert die linke Maustaste als Pausetaste. Verlassen wird der Abspielmodus durch Drücken der rechten Maustaste, woraufhin Vtt anzeigt, wieviele Zeilen aufgrund von Speichermangel während des Abspielens nicht dargestellt werden konnten. War im Play-Prefs-Fenster jedoch 'endlos' aktiviert, so kann es vorkommen, daß eine unsinnige Anzahl angezeigt wird.

- o Play selected entspricht 'Play', jedoch werden nur die im Objekt-Editor selektierten Objekte gescrollt.

Sollte Vtt auf dem Workbenchsreen laufen, so genügt es zum Laden einer Skriptdatei, einfach ihr Piktogramm ins Hauptfenster zu ziehen.

1.9 Brush-List Fenster

Hier werden alle zur Zeit von Vtt im Speicher gepufferten Animationen und Brushes aufgelistet (incl. Breite, Höhe, Anzahl der BitPlanes und Größe der Datei in Bytes). Das Puffern von Anims und Brushes beschleunigt das Arbeiten erheblich, da vor dem Abspielen eines Skripts nicht mehr jedesmal alle verwendeten Brushes und Anims nachgeladen werden müssen, sondern sich bereits im Speicher befinden. Dieses Feature läßt sich im

Preferences-Fenster an- und abschalten. Soll an einer der gepufferten Dateien eine Änderung vorgenommen werden (z.B. mit DeluxePaint), so muß sie erst explizit mit 'Unload Brush' aus dem Speicher entfernt werden, bevor sie mit DPaint abgespeichert werden kann. (Ansonsten meldet DPaint: 'Can't write to file xxx'.)

1.10 Style-Editor Fenster

Die sog. Styles können mehreren Objekten auf einmal zugewiesen werden. In ihnen sind weitere Attribute für Objekte zusammengefaßt. Im Einzelnen sind dies:

Verwendet von	Text	Brush	Anim
o Font	x		
o Palette	x	(x)	(x)
o x-Position	(x)	(x)	(x)
o Aussehen des Schattens	x	x	
o Aussehen der Umrandung	x	x	
o zus. Bitplane	x		

Wie man sieht, verwenden nicht alle Objekttypen alle Informationen, die in solch einem Style stecken. Ein (x) besagt, daß dieses Attribut entweder vom Style übernommen oder im Objekt selbst festgelegt werden kann.

- o Stylename wird von Vtt nicht verwendet und dient nur dazu, die Styles leichter auseinanderzuhalten.
- o Fontname Name der verwendeten Schriftart. Es können Color-fonts, Agfa-Intellifonts und normale Schriftarten verwendet werden.
- o Edit-Palette ruft den Paletten-Editor auf.
- o x-position siehe entsprechenden Punkt in Objekt-Einstellungen
 - o Schatten
 - Stärke gibt an, wie weit der Schatten fällt
 - solid ist dieser Schalter aktiviert, so wird der Schatten nicht nur einmal gezeichnet, sondern bis zur tatsächlichen Zeile 'geschmiert', was

- Pfeile einen 3D-Effekt ergibt.
sie geben die Richtung des Schattens an
- o Umrandung
 - Stärke gibt die Stärke der Umrandung an (am besten eignet sich der Wert zwei)
 - Qualität mittlere Qualität bewirkt, daß das Objekt schneller gezeichnet werden kann und ist, außer bei Schriften mit feinen Linien auch ausreichend sauber. Sollten Lücken in der Umrandung auftreten, so wählen Sie bitte 'gute Qualität'.
- o zus. Bitplane wenn für Umrandung oder Schatten andere Farben verwendet werden sollen, als im Objekt ohnehin schon zur Verfügung stehen, so wird durch diesen Schalter die Farbanzahl verdoppelt.
- o Assign to selected
 - dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn in der Styleliste mindestens zwei Styles ausgewählt sind. Durch Betätigung dieses Schalters läßt sich das AssigntoSelected Fenster öffnen, in dem eingestellt werden kann, welche Attribute des aktuellen Styles den übrigen selektierten zugewiesen werden sollen.

1.11 Fehler-Fenster

- Wann immer ein Brush, eine Animation oder eine Textzeile dargestellt werden soll, wird versucht, dieses Objekt zu 'öffnen', d.h. bei Grafiken wird die entsprechende Datei nachgeladen (wenn sie nicht bereits gepuffert ist) und bei Textzeilen wird der entsprechende Font geladen. Tritt ein Fehler auf, so führt das dazu, daß das entsprechende Objekt nicht dargestellt werden kann, während bei 'Warnings' daß Object im allgemeinen lediglich anders aussieht als gewünscht. Folgende Fehler sind möglich:
- o Brush/Anim ist zu breit.
! Die zu ladende Grafik war breiter als der Bildschirm und kann deshalb nicht dargestellt werden.
 - o Anim/Brush kann nicht geladen werden.
! Die im Objekt angegebene Datei läßt sich nicht öffnen.
 - o Zuwenig Speicher !
! Beim Laden der Anim/des Brushes ging der Speicher aus.
 - o Anim zerstört !
! Es handelt sich zwar um eine Animation, jedoch weicht das Format vom Standard ab und kann von Vtt nicht geladen werden.
 - o Unbekannte Kompressionsmethode
! Bei dieser Animation handelt es sich um keines der unterstützten Formate.
 - o IFF-File nicht komprimiert.
! Vtt unterstützt nur Grafiken, die in komprimierter Form (z.B. von DPaint) gespeichert wurden.

Warnings:

- o Der Font 'xxx' konnte nicht geöffnet werden.
- ! Die angegebene Schriftart ist in Ihrem System nicht vorhanden. Stattdessen wird topaz/8 verwendet.
- o Kein Style ausgewählt.
- ! Dem Objekt (Brush, Anim oder Text) wurde kein Style zugeordnet. Für diese Objekte wird der Default-Style verwendet. (Keine Umrandung, kein Schatten, Schriftart topaz/8.)
- o Textzeile ist zu breit.
- ! Die Textzeile paßt nicht komplett auf den Bildschirm. Es werden nur soviele Buchstaben angezeigt wie tatsächlich Platz haben.
- o Zu viele BitPlanes
- ! Die Grafik (oder der Colorfont) hat mehr Planes, als auf Ihrer Konfiguration dargestellt werden können (AA: 4, OCS/ECS: 3).
- o Gewählte shd/out/txt-Farbe benötigt mehr Bitplanes.
- ! Es wurde aus einer Palette für die Schatten-, Umrandungs-, oder Textfarbe eine Farbe gewählt, die mehr Bitplanes benötigt, als das betroffene Objekt besitzt.
- Dies passiert z.B. wenn in einem Style mit einer Palette von 16 Farben eine der letzten acht Farben als Umrandungsfarbe gewählt wurde. Wird nun einer Grafik mit nur acht Farben dieser Style zugewiesen, so erscheint die Umrandung dafür nicht in der korrekten Farbe. Die beste Abhilfe ist, für diese Grafik im Gfx-bzw. Anim-Feld des Objekt-Editors 'eigene Palette' zu wählen.
- o Es werden mehr Farben benötigt.
- ! Die einem Objekt zugeordnete Palette verfügt über weniger Farben als das Objekt selbst. Dies passiert, wenn einem Brush mit z.B. acht Farben ein Style mit nur zwei Farben zugewiesen wird. Auch in diesem Fall empfiehlt es sich, für diesen Brush 'eigene Palette' einzustellen.

1.12 Objekt-Editor Fenster

Dieses Fenster besteht aus zwei Teilen.

Links befindet sich eine Liste aller Objekte, die im aktuellen Skript verwendet werden. In der Reihenfolge, in der sie erscheinen, werden sie auch gescrollt. Die Gadgets unterhalb dieser Liste erlauben ein einfaches und schnelles Löschen, Hinzufügen und Verschieben der Objekte.

Rechts besteht die Möglichkeit, das jeweils aktuelle Objekt zu editieren. Je nachdem, ob es sich um ein

Brush-Objekt
, ein

Anim-Objekt
oder ein

Text-Objekt

handelt, werden die zugehörigen

Gadgets eingeblendet.

- o UnDo macht alle Änderungen am aktuellen Objekt bis zu dem Zeitpunkt rückgängig, zu dem es aus der Objektliste als aktuelles Objekt ausgewählt wurde.

- o Assign to selected
dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn in der Objektliste mindestens zwei Objekte ausgewählt sind. Durch Betätigung dieses Schalters läßt sich das AssignToSelected Fenster öffnen, in dem eingestellt werden kann, welche Attribute des aktuellen Objekts den übrigen selektierten zugewiesen werden sollen.

1.13 Preferences

Hier werden einige Grundeinstellungen von Vtt vorgenommen.

- o Videonorm Legt den Bildschirmmodus für den Abspann fest. In den USA und Frankreich wird NTSC als Videonorm verwendet, während in Deutschland das PAL-System verbreitet ist.
 - auto Vtt überprüft selbst, ob es sich um einen NTSC oder PAL Amiga handelt.
 - PAL erzwingt ein PAL-Display
 - NTSC erzwingt ein NTSC-Display
 Bei den alten Grafikchips (OCS) wird diese Einstellung ignoriert, da sie kein Umschalten des Modus erlauben.
- o Sicherheitsabfragen
Vtt fragt vor dem Überschreiben von Dateien und vor dem Löschen von Objekten, ob dies auch wirklich geschehen soll.
- o auto Fehlerfenster
wann immer ein Fehler auftritt, wird das Fehlerfenster geöffnet bzw. in den Vordergrund gebracht.
- o buffere Brushes
jeder schon einmal verwendete Brush (bzw. jede Animation) wird im Speicher gehalten, so daß er bei erneutem Abspielen des Skripts Zugriff nicht nachgeladen werden muß.
Siehe auch
Brushlist~Fenster
.
- o zeige Style zeigt nach jeder Änderung des aktuellen Styles im Style-Editor~Fenster ein Preview. Allerdings werden die Farben nicht korrekt dargestellt.
- o eigener Screen für Color-Editor
normalerweise erkennt Vtt automatisch, ob die für die Benutzeroberfläche gewählte Auflösung auch für den Color-Editor" link "WI_ce" 0} geeignet ist. Sollte es hierbei jedoch Probleme geben, so kann man mit dieser Option einen eigenen Screen erzwingen.

- o Zeilenumbruch
Wird in einer Textzeile das hier definierte Zeichen erkannt, so erfolgt an dieser Stelle ein Zeilenumbruch. Auf diese Weise lassen sich längere Texte bequem in einem Textobjekt, das normalerweise nur eine Zeile repräsentiert, zusammenfassen.
- o Basis für Farbeinsteller
normal ist der Wert vier. Falls im Farbeinsteller Farbfehler (z.B. Farbverläufe in Gadgethindergründen etc.) auftreten sollten, probieren Sie bitte andere Einstellungen (vorzugsweise den Wert sieben).
- o Benutzen speichert die derzeitigen Einstellungen bis zum nächsten Reset.
- o Speichern wie 'Benutzen', jedoch werden die Einstellungen dauerhaft gespeichert.
- o Default Setzt alle Optionen des Preferences-Fensters auf Standardwerte zurück.
Achtung: Diese Aktion kann auch mit 'Abbruch' nicht rückgängig gemacht werden !
- o Abbruch Verwirft alle vorgenommenen Änderungen.

1.14 Objekt-Assign to selected

Wurden im Objekt-Editor Fenster mehrere Objekte angewählt, so erscheint durch Anklicken von 'Assign to Selected' dieses Fenster. Darin kann festgelegt werden, welche Attribute des aktuellen Objekts allen selektierten Objekten zugewiesen werden sollen, nämlich

- o Style
- o horizontale Position
- o Leerzeilen
- o Palette falls es sich sowohl bei dem aktuellen, als auch bei dem selektierten um Brushes bzw. Anims handelt.

1.15 Style-Assign to selected

Wurden im Style-Editor Fenster mehrere Styles angewählt, so erscheint durch Anklicken von 'Assign to Selected' dieses Fenster. Darin kann festgelegt werden, welche Attribute des aktuellen Styles allen selektierten Styles zugewiesen werden sollen, nämlich

- o Schriftname
- o Schrifthöhe
- o zus. Plane
- o horizontale Position
- o Schatten
- o Umrandung
- o Palette

1.16 Speicher Fenster

Beim Speichern stehen prinzipiell zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- o komplett speichern speichert alle vorhandenen Objekte und Styles einschließlich der Einstellungen für Scrollgeschwindigkeit und Hintergrundfarbe ab.
- o teilweise speichern speichert nur einen Teil der Objekte bzw. Styles ab.
Dies ermöglicht es z.B., sich eine Bibliothek von oft benutzten Styles anzulegen.

1.17 Lade Fenster

Beim Laden stehen prinzipiell zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- o komplett laden zunächst wird das aktuelle Projekt verworfen und anschließend werden alle in der Datei vorhandenen Objekte und Styles geladen, einschließlich der Einstellungen für Scrollgeschwindigkeit und Hintergrundfarbe.
- o teilweise laden Diese Option erlaubt es, die in einer Datei gespeicherten Objekte dem aktuellen Projekt hinzuzufügen, ohne das alte Projekt zu löschen. Auf diese Weise können z.B. einzelne Styles nachgeladen werden.

1.18 Farbeinsteller

Der Coloreditor erlaubt ein komfortables Einstellen der Hintergrundfarbe und der Paletten für die einzelnen Objekte. Für jede einzelne Farbe stehen folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

- o normal [einstellbar für alle Farbnummern]
mit den rgb-Reglern läßt sich eine beliebige Farbe einstellen.
 - o Verlauf [nur einstellbar für die Farben Nr. 1 und 2 und für den
-

Hintergrund]
erzeugt einen vertikalen Farbverlauf von der Startfarbe zur Endfarbe.

- Tauschen
Start- und Endfarbe werden vertauscht.
- Höhe
gibt die Höhe des Farbverlaufs in Prozent der absoluten Höhe des Objekts an.
- Start
gibt an, wieviele Prozent des nicht für den Farbverlauf verwendeten Bereichs der Gesamthöhe unterhalb des Verlaufs liegen sollen.

Ein Wert von je 50 für Höhe und Start würde z.B. bedeuten, daß von unten her gesehen 25% des Displays die Endfarbe besitzen, darauf folgt ein Übergang zur Anfangsfarbe, der 50% des Displays in Anspruch nimmt, und die oberen 25% erscheinen in der Anfangsfarbe.

Auf Amigas die nicht mit AGA-Chips ausgerüstet sind, erscheinen Farbverläufe jedoch sehr streifig und sind deshalb nur für kleinere Objekte zu empfehlen.

- o Copper [nur einstellbar für den Hintergrund]
es wird ein schwarzer Hintergrund angezeigt, vor dem zwei Copperbalken auf- und abscrollen.

- Geschwindigkeit
gibt an, um wieviele Pixel pro dargestelltes Bild der Bildschirminhalt nach oben gescrollt werden soll. Auf NTSC Amigas werden 60, auf PAL Amigas 50 Bilder/Sec dargestellt.

0 entspricht 30 (25) Pixel/Sec
(aus technischen Gründen läßt sich hier ein starkes Flimmern nicht vermeiden)
1 entspricht 60 (50) Pixel/Sec
2 entspricht 120 (100) Pixel/Sec
3 entspricht 180 (150) Pixel/Sec

- Höhe
gibt an, wieviele Prozent der Displayhöhe als Scrollbereich genutzt werden sollen.
- erster Balken
eine von sieben Farben kann für den ersten Balken ausgewählt werden.
- zweiter Balken
eine von sieben Farben kann für den zweiten Balken ausgewählt werden.

- o Regenbogen
[nur einstellbar für den Hintergrund]
für die Hintergrundfarbe wird eine Sinusfunktion verwendet, die auch auf non-AGA Rechnern interessante Ergebnisse ermöglicht.
Jeder Teilfarbe (also rot, grün und blau) wird Zeile für Zeile aus einer Sinustabelle jeweils ein neuer Wert zugewiesen. Im einfachsten Falle beginnen alle drei Farbkomponenten mit dem Wert Null (= schwarz) und erreichen dann über Graustufen ihren Maximalwert (= weiß), gehen dann wieder in schwarz über usw..
Interessant wird es , wenn den einzelnen Teilfarben nun unterschiedliche Offsets, also Phasenverschiebungen, zuge-

wiesen werden. Auf diese Weise entstehen sehr ansprechende, periodische Farbverläufe.

Als weiteres Bonbon ist es möglich, die Phasenverschiebung kontinuierlich zu verändern, also quasi die Sinuswellen der Teilfarben 'aneinander vorbeiscrollen' zu lassen. Dabei kann die Geschwindigkeit für die einzelnen Farbkomponenten separat eingestellt werden.

Spielen Sie mit diesen Werten, es lohnt sich !

Je nachdem, von welchem Programmteil aus der Coloreditor aufgerufen wurde, werden weitere Gadgets angezeigt.

o Play Prefs

keine zusätzlichen Gadgets

o Style-Editor

TxtCol nach einem Klick auf dieses Gadget wird die aktuelle Farbe als Textfarbe (d.h. die Farbe, mit der die Schrift letztlich erscheint) ausgewählt. Sollte es sich bei der Schriftart dieses Styles um einen Colorfont handeln, oder wird dieser Style einem Brush zugewiesen, der mehr als eine Plane besitzt, so wird diese Einstellung ignoriert.

ShdCol wie TxtCol, jedoch wird hier die Farbe für Schatten festgelegt.

OutCol wie TxtCol, jedoch wird hier die Farbe für Umrandungen festgelegt.

ColorFont palette

Handelt es sich bei der aktuellen Schriftart um einen Colorfont, so wird die Farbpalette dieses Fonts verwendet.

o Objekt-Editor(nur für Gfx- und Animobjekte)

TxtCol nach einem Klick auf dieses Gadget wird die aktuelle Farbe bei einfarbigen Brushes als Zeichenfarbe (d.h. die Farbe, mit der der Brush letztlich erscheint) ausgewählt. Bei mehrfarbigen Brushes wird diese Einstellung ignoriert.

ShdCol wie TxtCol, jedoch wird hier die Farbe für Schatten festgelegt.

OutCol wie TxtCol, jedoch wird hier die Farbe für Umrandungen festgelegt.

Hinweis:

Da Animationen ohnehin weder umrandet noch mit einem Schatten versehen werden können, werden für Animationen die vorhergehenden drei Einstellungen ignoriert.

Brush palette

Setzt die Farbpalette auf die originale Palette des Brushes (oder der Anim) zurück.

o Tauschen nach Aktivieren dieses Schalters wartet Vtt darauf, daß eine neue Farbe ausgewählt wird und tauscht sie gegen die aktuelle aus. Selbstverständlich ist es auf diese Weise nicht möglich, einer Farbe, für die normalerweise kein Farbverlauf definiert werden kann, einen Farbverlauf zuzuweisen.

- o Kopieren wie 'Tauschen', jedoch wird die neugewählte Farbe durch die derzeit aktuelle überschrieben, ohne die aktuelle Farbe zu verändern.

1.19 PlayPrefs Fenster

Hier werden alle für das Abspielen des Skripts nötigen Daten ←
einggegeben.

- o Geschwindigkeit gibt an, um wieviele Pixel pro dargestelltes Bild der Bildschirminhalt nach oben gescrollt werden soll. Auf NTSC Amigas werden 60, auf PAL Amigas 50 Bilder/Sec dargestellt.

0 entspricht 30 (25) Pixel/Sec
(aus technischen Gründen läßt sich hier ein starkes Flimmern nicht vermeiden)
1 entspricht 60 (50) Pixel/Sec
2 entspricht 120 (100) Pixel/Sec
3 entspricht 180 (150) Pixel/Sec

- o pixshift im Videobildausgabebereich des Amiga ist der Abspann optimal zentriert, jedoch weichen viele Videorekorder von dieser Zentrierung ab, so daß u.U. der Abspann leicht verschoben auf dem Fernseher erscheint. Mit diesem Wert ist es möglich, den Abspann um bis zu sieben Pixel nach rechts zu verschieben. Eine Verschiebung nach links ist leider noch nicht möglich.

- o Edit Palette erlaubt das Einstellen der Hintergrundfarbe durch Öffnen des Color-Editor-Fensters
.

1.20 Standard-Objekt

Unabhängig davon, ob es sich beim vorliegenden Objekt um eine Ani-

~mation, einen Brush oder eine Textzeile

handelt, können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

- o Leerzeilen Nach dem Objekt wird nicht sofort das nächste her-
eingescrollt, sondern erst noch ein Zwischenraum,
dessen Größe in Bildschirmzeilen angegeben wird.
(550 Zeilen entsprechen etwa einer ganzen Bild-
schirmseite)
- o x-position in pro mille (der Bildsschirmbreite)
Erlaubt zusammen mit der Angabe der Zentrierung
die horizontale Positionierung des Objekts:
 - linksbündig Abstand vom linken Rand des Displays
 - zentriert Abstand von der Position, an der das Objekt
zentriert erscheinen würde.
 - rechtsbündig Abstand vom rechten Rand des Displays
- o xpos vom Style Ist dieser Punkt aktiviert, so wird die
horizontale Position, die im Style definiert ist,
verwendet.
- o Style-Liste Aus dieser Liste kann dem Objekt ein Style zuge-
ordnet werden.
- o Edit-Style öffnet das
Style-Editor
Fenster und macht den
Style des aktuellen Objekts zum aktuellen Style.

1.21 Animationen

Vtt verfügt über die Möglichkeit, Animationen zu scrollen.
Geladen
werden:

- o ANIM5 (o kleine Dateien
o relativ langsame Abspielgeschwindigkeit
o Doublebuffering
o Standardformat von DPaint)
- o ANIM7 (o etwas größere Dateien
o auf Prozessoren >= 68020 hohe Abspielgeschwindigkeit
o Doublebuffering)
- o AnimBrush (o kleine Dateien
o relativ langsame Abspielgeschwindigkeit
o kein Doublebuffering)

Für die Farbpalette gibt es folgende Möglichkeiten:

- o eigene palette Es wird eine Farbpalette nur für diese Animation
verwendet.
- o anim Palette Die Originalfarben der Animation werden verwendet.
- o style Palette Es wird die Palette des Styles dieser Animation ver-
wendet. Dies ist eigentlich nur bei einfarbigen
Animationen sinnvoll, wenn die Animation dieselbe
Farbe/ dieselben Farbverläufe erhalten soll, wie
eine Gruppe von Textzeilen.
- o Edit Palette erlaubt ein Ändern der Palette der Animation, wenn
'eigene Palette' ausgewählt wurde.

- o Delay Vtt versucht, jede Animation mit 25 Bildern/Sec (auf NTSC-Amigas sind es 30 Bilder/Sec) abzuspielen. Der Delay-Parameter erlaubt es, zwischen den einzelnen Bildern Pausen einzulegen, so daß Werte wie 12.5, 8.33, 6.25 etc. Bilder/Sec möglich werden. Reicht die Leistung des Amigas nicht aus, die Animation in der gewünschten Geschwindigkeit abzuspielen, so legt Vtt selbständig Pausen ein, was leider zu einem mehr oder weniger starken Ruckeln führt. Zudem kann es u.U. dazu kommen, daß erst nachdem eine Animation den Bildschirm verlassen hat, wieder neue Zeilen nachgescrollt werden können, da das Abspielen der Anim höhere Priorität als das Erzeugen neuer Zeilen hat.

Darüberhinaus stehen noch die
allgemeinen-Einstellungen-für-Objekte
zur

Verfügung. Dabei ist zu beachten, daß aus Gründen der Ablaufgeschwindigkeit die horizontale Position für Animationen nur in Schritten von 8 Pixeln (bzw. 32 bei ANIM7) verändert werden kann. Außerdem ist es nicht möglich, Animationen mit einem Schatten oder einer Umrandung zu versehen. Wird also einer Animation ein Style zugewiesen, der eine Umrangungsstärke ungleich Null besitzt, so wird dieser Wert ignoriert.

Vtt ist darauf ausgelegt, Animationen zu laden, die mit DPaint erzeugt wurden. DPaint hat jedoch den Nachteil, daß Animationen nur als ANIM5, nicht aber im wesentlich vorteilhafteren ANIM7-Format abgespeichert werden können. Ferner sind sie in ihrer Größe auf die Bildschirmauflösungen beschränkt (also 640/320x200/256/400/512 etc.). Lediglich Animbrushes lassen sich in jeder beliebigen Größe speichern, haben jedoch den Nachteil, daß es beim Abspielen zu einem häßlichen Flimmern kommen kann, da das Format kein Doublebuffering unterstützt. Dies läßt sich umgehen, indem Animbrushes mit einem Programm wie z.B. Mainactor nachbearbeitet werden und dann als ANIM5 oder ANIM7 abgespeichert werden.

Allerdings gilt es dabei folgendes zu beachten:

- o die fertigen Animationen müssen als Loop-Animation gespeichert werden, d.h. die letzten beiden Bilder müssen mit den ersten beiden Bildern identisch sein. Ist dies nicht der Fall, kommt es zu Darstellungsfehlern.
DPaint speichert sowohl Animbrushes als auch Animationen automatisch mit dieser Option.
- o Die Breite der abzuspielenden Animation *muß* durch 16 teilbar sein, andernfalls kommt es zu unschönen Darstellungsfehlern. Sollten Sie also mit Mainactor einen Animbrush in eine ANIM7-Animation umwandeln (was den Vorteil bringt, daß dann Doublebuffering verwendet werden kann), muß dessen Breite durch 16 teilbar sein.

Exkurs: Doublebuffering

Doublebuffering heißt, daß für die Darstellung einer Animation nicht nur ein, sondern zwei Bildspeicher verwendet werden. Dies hat den Vorteil, daß während ein Bild der Animation gezeigt wird, das nächste bereits 'unsichtbar' im zweiten Speicher gezeichnet wird.

Verzichtet man darauf, so kann es vorkommen, daß gerade in dem Moment in den Bildspeicher gezeichnet wird, in dem er auf den Monitor ausgegeben wird, was ein mehr oder weniger starkes Flackern bewirkt.

1.22 Brushes

Vtt verfügt über die Möglichkeit, ILBM-Bilder und Brushes zu laden

Für deren Farbpalette gibt es folgende Möglichkeiten:

- o eigene Palette Es wird eine Farbpalette nur für diesen Brush verwendet.
- o anim Palette Die Originalfarben des Brushes werden verwendet.
- o style Palette Es wird die Palette des Styles dieses Brushes verwendet. Dies ist eigentlich nur bei einfarbigen Brushes sinnvoll, die dasselbe Layout erhalten sollen, wie z.B. eine Gruppe von Textzeilen. Auf diese Weise lassen sich z.B. einfarbige Logos problemlos in den Abspann integrieren und mit mehreren Textzeilen zusammenfassen (durch Verwenden desselben Styles für alle zusammenzufassenden Objekte). Soll nun für diese Gruppe insgesamt z.B. die Farbpalette verändert werden, so muß diese Änderung nur einmal, nämlich am Style vorgenommen werden.
- o Edit Palette erlaubt ein Ändern der Palette des Brushes, wenn 'eigene Palette' ausgewählt wurde.
- o zus. Bitplane wenn für Umrandung oder Schatten eine Farbe gewählt werden soll, die nicht Bestandteil der Palette dieses Brushes ist, so kann durch diesen Schalter die Anzahl der verfügbaren Farben verdoppelt werden.

Darüberhinaus stehen noch die
allgemeinen~Einstellungen~für~Objekte
zur

Verfügung. Dabei ist zu beachten, daß aus Gründen der Ablaufgeschwindigkeit die horizontale Position für Brushes nur in Schritten von 8 Pixeln verändert werden kann.

1.23 Textzeilen

Textzeilen sind am einfachsten zu realisieren, da hier nur der ↔
zu

scrollende Text in das Stringgadget eingegeben werden muß.

Als Sonderzeichen steht das im
Voreinstellungsfenster
definierte

Zeilenumbruchzeichen zur Verfügung.

Im Listview unterhalb des Stringgadgets erscheint nach Drücken von Return dann immer ein kleines Preview, das erkennen läßt, wie die Zeile aufgeteilt wurde.

Darüberhinaus stehen noch die
allgemeinen~Einstellungen~für~Objekte
zur
Verfügung.

1.24 Objekte

In dieser Dokumentation wird jede Textzeile, jeder Brush und ←
jede Ani-
mation als Objekt bezeichnet. Jedes Objekt hat eine von den anderen
Objekten unabhängige Farbpalette (entweder im Objekt selbst definiert,
oder aber über einen
Style
festgelegt) und definiert einen Bereich,
der so breit ist wie der gesamte Bildschirm (in diesem kann es
selbstverständlich frei positioniert werden). Daraus ergibt sich, daß
niemals mehrere Objekte nebeneinander dargestellt werden können.
Die Höhe eines solchen Objekts ist beliebig und richtet sich bei
Brushes nach der Höhe des Brushes und bei Textzeilen nach der Höhe
der Schriftart.

1.25 Häufige Probleme

- o Es erscheinen keine Gadgets, mit denen sich Objekte verändern ←
lassen.

Beim ersten Öffnen des Style- bzw. Objekteditors muß durch Anklicken von z.B. 'Neuer Text' erst ein Textobjekt erzeugt werden. Um dieses dann verändern zu können muß es im ListView-Gadget noch aktiviert werden und schon erscheinen die zugehörigen Gadgets.

- o Ich kann im Color-Editor die Hintergrundfarbe nicht verstellen.

Wird der Color-Editor vom Style-Editor oder vom Objekt-Editor aus aufgerufen, so handelt es sich um eine Farbpalette, die nur für dieses Objekt gilt, während die Hintergrundfarbe für alle Objekte gleich ist. Deshalb kann sie nur global über Play-Prefs eingestellt werden.

- o Nach Anklicken von 'Play' erscheint kein Titel.

Der Scroller startet in Paustellung. Erst durch Drücken der linken Maustaste startet das Skript endgültig.

- o Die Farbverläufe sind streifig.

Um streifenlose Farbverläufe zu erhalten, benötigen Sie einen Amiga, der mit den AGA-Chips ausgerüstet ist (A4000 oder A1200). Eine 24-Bit Grafikkarte bringt KEINE Abhilfe, da Vtt nur die Amiga-Grafik-

chips unterstützt.

In Verbindung mit der Framemachine (einer älteren Digitizerkarte) kann es auch auf AGA-Amigas zu dem Streifen effekt kommen. In diesem Fall schließen Sie Ihr Genlock bitte nicht an den Ausgang der Framemachine, sondern an den normalen Videoausgang des Amigas.

- o Animationen flackern.

Wahrscheinlich handelt es sich bei Ihrer Animation um einen Anim-Brush, bei dem sich aus Gründen des Speicherformats kein Doublebuffering anwenden läßt. Wie sich dieses Manko dennoch umgehen läßt, entnehmen Sie bitte dem Kapitel

Animationen

.

- o Bei Animationen zeigt sich am rechten Rand Datenmüll.

Höchstwahrscheinlich ist die Breite Ihrer Animation kein Vielfaches von 16. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte dem Kapitel Animationen.

- o In einem Skript verwendete Brushes und Animationen lassen sich, solange Vtt läuft, mit DPaint nicht abspeichern.

Sie haben im

Preferences-Fenster

die Option 'Brushes buffern' ge-

wählt. Solange nun ein Brush von Vtt gepuffert ist, läßt er sich von keinem anderen Programm aus verändern.

- o Das Objekteditor-Fenster und das Style-Editor-Fenster lassen sich nicht öffnen.

Vtt benötigt bei der Standardschriftart (topaz/8) mindestens einen Screen mit der Auflösung 640x256. Auf kleineren Screens haben diese Fenster einfach keinen Platz.

1.26 Wichtige Hinweise

- o Während das Farbeinstellerfenster geöffnet ist, darf mit dem MUI-Preferences-Programm auf keinen Fall versucht werden, dem VideoTitler einen Screen zuzuweisen, der den Interlacemodus verwendet. Ferner sollte, falls der Farbeinsteller auf einem Publicscreen mit mindestens 16 Farben läuft, der VideoTitler nicht auf einen Screen mit weniger als 16 Farben umgeleitet werden.

- o Unter folgenden Bedingungen kommt es dazu, daß die Farben des Farbeinstellers nicht korrekt angezeigt werden (zumindest solange, bis irgendeine der Farben verändert wird):
 - das Farbeinstellerfenster wird verschoben
 - der Farbeinsteller läuft auf demselben Bildschirm wie Vtt selbst und der Bildschirm wurde verschoben.
 - der Farbeinsteller läuft auf demselben Bildschirm wie Vtt selbst und es wurde ein neuer Bildschirmmodus gewählt

- der Farbeinsteller läuft auf demselben Bildschirm wie Vtt selbst und Vtt war zuvor ikonifiziert
 - o Bei ungewöhnlichen Voreinstellungen von MUI kann es passieren, daß, solange der Farbeinsteller geöffnet ist, Farbfehler auftreten. In solchen Fällen setzen Sie im MUI-Preferences-Programm die Einstellungen bitte wieder auf die Default-Werte bzw. die XEN... Werte zurück.
 - o Wird das Farbeinstellerfenster verschoben, so verschieben sich die eingestellten Farben nicht mit, sie bleiben quasi an der gleichen Bildschirmposition. Sobald aber ein Farbwert verändert wird, werden die Positionen wieder aktualisiert.
 - o War die MUI-Library bereits einmal in den Speicher geladen und wurde aufgrund von Speichermangel wieder aus dem System entfernt ('expunged', z.B. mit dem Menüpunkt 'FlushLibs' aus dem Debug-Menü der Workbench), so weigert sich Vtt zu starten. In diesem Fall hilft nur noch ein Reboot.
 - o Da Vtt eine Vielzahl von Fenstern verwendet, empfiehlt es sich, ein Commodity wie etwa ClickToFront zu installieren, mit dem sich Fenster durch einen Mausklick in den Vordergrund bringen lassen, ohne erst mühsam ihr Tiefengadget freilegen zu müssen.
 - o wird mit einer Geschwindigkeit, die größer als 1 ist, gescrollt (siehe auch
Playprefs-Fenster
so werden zwischen den einzelnen Objekten zusätzliche Leerzeilen eingeschoben (vor allem bei Outline), da ein Amiga mit 68000er zu langsam ist. Dasselbe passiert, wenn das Abspielen einer Animation zuviel Rechenzeit in Anspruch nimmt. Dies kann sogar so weit führen, daß erst dann wieder neue Objekte von unten hereingescrollt werden, wenn die Animation den Bildschirm nach oben verlassen hat.
 - o *jegliche* Musikabspielroutine wird während der Ausführung eines Skripts gestoppt, da Vtt zumindest auf 68000er Amigas die volle Rechenleistung benötigt.
Nach dem Verlassen der Scrollroutine wird ein etwaig im Hintergrund laufendes Musikstück weiter abgespielt.
 - o Generell übernimmt Vtt während des Abspielens den Amiga *vollständig*, d.h. es findet keinerlei Datentransfer zu Peripheriegeräten (Modem, Drucker etc.) statt.
 - o äußerst selten kommt es vor, daß nach dem Abspielen eines Skripts der Bildschirm grau ist. In diesem Fall drücken Sie bitte die linke Amiga-Taste zusammen mit M.
 - o Die Speicherverwaltung erfolgt dynamisch, d.h. Speicher wird erst dann allokiert, wenn die Textzeile auch tatsächlich dargestellt werden soll. Dies hat zur Folge, daß der Speicherbedarf beim Starten des Skripts nur geschätzt werden kann.
Sollte während des Abspielens dennoch der Speicher ausgehen, so versucht Vtt einfach, die nächste Zeile darzustellen.
Nach dem Verlassen des Abspielmodus zeigt Vtt an, wie oft dies passiert ist.
 - o Farbverläufe sind nun leider nur noch für die ersten drei Farben möglich.
 - o Vtt unterstützt für den Abspann selbst KEINE Grafikkarte. Die Benutzeroberfläche hingegen sollte auf jeder Grafikkarte laufen.
-

1.27 Danksagungen

Und nun zu den Leuten, ohne die dieses Projekt niemals möglich gewesen wäre:

Franz Langheinrich von AmiTech Systems Hof
 (Testläufe auf A1200, seelische, fachliche und vor allem softwaremäßige Unterstützung)
 Gerd Frank (Bereitstellung von FD-Software)
 Stefan Stuntz (Programmierung von MUI)
 Ekke Verheul (Quellcodes für DLTA-Dekompressionsroutinen)
 J.M. Forgeas (Editor AZ 1.5)
 Joe Siebenmann (EZAsm 1.7) (Danke für die V1.81 !)
 Uwe Colditz (Ironmaster of Attack; zündende Idee beim Aufspüren eines Fehlers)
 Alexander Schmidt (Testläufe auf A1200)
 Jenny Allen (Verbesserung meiner Übersetzung der englischen Anleitung)
 Ralph Ackermann (Korrektur der deutschen Anleitung)
 Eric Totel (MUI-Builder V2.0)
 Michael Burkhardt (Testläufe auf A3000; außerdem hatte er IMMER eine Animation auf Lager, die Vtt nicht abspielen konnte !)
 Ronald Eimler (mitgelieferte Colorfonts; wer an weiteren Schriftarten interessiert ist, kann sich mit ihm in Verbindung setzen (bitte Rückporto beilegen !) : Die Fonts sind Freeware, d.h. das Copyright liegt bei Ronald Eimler, eine unentgeltliche Weitergabe ist jedoch erlaubt.

 Ronald Eimler
 Mühlweg 119
 06493 Neudorf

 Tel.: 039484/6233)

1.28 History

V1.0b erste Release, die noch nicht im Interlace-Modus arbeitete
 V1.0c einige Fehler wurden beseitigt
 V1.1 Interlace-Modus implementiert; entspricht bis auf Details der V1.13
 V1.11 Colorfonts flackern nun auf dem A1200 nicht mehr
 V1.12 Schriften lassen sich nun wirklich links- und rechtsbündig ausgeben
 V1.13 Skripts lassen sich mit rechter Maustaste anhalten
 V1.14 beim Anlegen eines neuen Styles wurde der Farbverlauf im Hintergrund zerstört; es erscheint nicht mehr jedes mal 'NEW' beim Anlegen einer neuen Zeile.
 V1.15 einige Fehler beseitigt; die rechte Maustaste funktioniert jetzt als Pausetaste fürs Scrollen

 ----- nahezu zwei Jahre Pause, die zur kompletten Überarbeitung -----
 ----- und Neuerstellung in C benutzt wurden; ferner kamen Abitur -----

----- und Grundausbildung beim Bund dazu -----

V2.0 komplett neue Benutzeroberfläche auf MUI-Basis und Unterstützung von Animationen und Brushes.

1.29 Registrierung

VideoTitler V2.0 wurde von

Andreas Ackermann
Lorenz-Summa-Str. 10
95145 Oberkotzau
09286/6399

geschrieben und ist

© 1995 by Andreas Ackermann
all rights reserved.

VideoTitler V2.0 ist weder Public Domain noch Freeware, d.h jede Weitergabe ist strafbar. Der Vertrieb erfolgt auf Sharewarebasis. Gegen Überweisung oder Zusendung von DM 80.- oder US \$ 55 erhalten Sie umgehend die neueste Version zugesandt. (Es liegt derzeit noch keine ausgedruckte Anleitung bei, was aber aufgrund der einfachen Bedienung kein gravierender Nachteil ist).

Registrierte Benutzer von Vtt vor V2.0 (V1.0 bis 1.15x) können zur Differenz zum alten Preis updaten, also für DM 50.- bzw. US \$35.-.

Überweisungen bitte auf folgendes Konto:

Sparkasse Oberkotzau
Konto-Nr.:240802272
BLZ: 780 530 40

Für die Bestellung verwenden Sie bitte nach Möglichkeit das beigefügte Formular (Registrierung.txt) und legen eine Kopie des Überweisungsbelegs bei.

Lediglich eine eingeschränkte Demo-Version (bei dieser Version ist keine Funktion gesperrt, sondern es wird bei jeder zweiten gescrollten Zeile darauf hingewiesen, daß es sich nur um eine Demoversion handelt) darf, ja soll auf Public-Domain-Serien, CDs und via. Mailboxen verbreitet werden.

Bei Fragen, Anregungen und Tips bitte ich darum, mir zu SCHREIBEN, da ich (derzeit Soldat, später Student) nur sehr selten zuhause zu erreichen bin.

Die mitgelieferten Animationen und Brushes sind frei von jedem Copyright und dürfen weitergegeben werden.

1.30 Übergabe von Dateinamen

Prinzipiell stehen zur Übergabe eines Dateinamens an Vtt drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- o Eingabe des Dateinamens in das entsprechende Stringgadget.
 - o Anklicken des Diskettensymbols neben dem Stringgadget.
 - o Sofern Vtt auf dem Workbenhscreen läuft,
Ziehen eines Piktogramms in das entsprechende Stringgadget.
-