

**BT**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> BT		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		December 7, 2024	

**REVISION HISTORY**

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

# Contents

<b>1</b>	<b>BT</b>	<b>1</b>
1.1	BT Manuale di Utente . . . . .	1
1.2	BT Introduzione . . . . .	1
1.3	BT Come fare un Semplice Show . . . . .	2
1.4	LSD Richieste di Sistema . . . . .	3
1.5	BT Installando . . . . .	4
1.6	BT Funzioni di Gadget . . . . .	4
1.7	BT Funzioni di Menù . . . . .	6
1.8	BT Requester di Font . . . . .	9
1.9	BT Editore di Palette . . . . .	9
1.10	BT FAQs . . . . .	10
1.11	BT Storia di Programma . . . . .	12

---

# Chapter 1

## BT

### 1.1 BT Manuale di Utente

B L U F F T I T L E R 1. 1

A Realtime 3D Intitolando Sistema per l'Amiga

Molti ringraziamenti a Salvatore Rotilio per mandare me un inglese a italiano traduttore

Progettare & Codificazione da Michiel den Outer

Copyright © 1994-1995 da Michiel den Outer  
Populierenlaan 59  
2925 CP Krimpen a/d IJssel  
The Netherlands

Introduzione	Funzioni di Gadget
Richieste di Sistema	Funzioni di Menù
Installando	Storia di Programma
Come fare un Semplice Show	FAQs

### 1.2 BT Introduzione

Introduzione

BLUFFTITLER è un Realtime 3D Intitolando Programma. Esso ti permette di animare 3D testi in tutti gli ordinamenti di effetti 3D usando un semplice da usare grafica interfaccia.

BLUFFTITER può essere usato nei seguenti modi:

1) Computer Presentazioni

-----  
Tu puoi iniziare BLUFFTITLER animazioni da un Amiga DOS script usando un

---

file di animazione BLUFFTITLER come un argomento.

### 2) Video Intitolando senza Genlock

-----

Esso è facile da collegare un VCR al tuo Amiga e registrare l'animazione al nastro.

### 3) Video Intitolando con Genlock

-----

Se tu possiedi un Genlock tu puoi ricoprire BLUFFTITLER animazioni su video sorgenti.

Tu non più devi usare difficile, costoso e lento 3D rendering software \_\_\_\_\_ fare quelli stunning 3D leaders. Tutto quello di cui hai bisogno è BLUFFTITLER!!!

E perchè BLUFFTITLER lavora in realtime, tu puoi immediatamente iniziare a registrare il tuo leader a video. Non più pesanti operazioni di dischetto, problemi di memoria e singoli registratori di fotogramma: semplicemente iniziare BLUFFTITLER e premere il tasto di registrazione sul tuo video!!!

Fin quando energia di computer è limitata tu non puoi attendere broadcast qualità da un realtime titler, ma il risultato è perfettamente conveniente per:

- computer presentazioni
- casa video's
- semi-professionali produzioni
- cavo reti

Un altro BLUFFTITLER Premio più di 3D rendering programmi è l'uso di Amiga's Copper chip. BLUFFTITLER usa questo chip \_\_\_\_\_ produrre uno sfondo ombreggiato e \_\_\_\_\_ simulare shading dei caratteri. Su macchine AGA questo risulta in più di 400 differenti colori sullo schermo allo stesso tempo!!!

Ci sono 4 ragioni perchè tu non puoi fare questo su un PC:

- 1) L'Amiga è capace nel produrre Overscan
- 2) L'Amiga può essere facilmente collegato a un TV/VCR/Genlock
- 3) Tu non troverai il Copper Chip all'interno di un PC
- 4) SVGA è limitato ai 18 colori di bit (64 grigi toni invece di 256)

## 1.3 BT Come fare un Semplice Show

Come fare un Semplice Show

Prima selezionare la Voce di Menù 'Nuovo Show'. Un requester sarà presentato permettendoti di inserire la totale Show Lunghezza. Fin quando questo è un esempio lascia limitare noi stessi e inserire 3 secondi.

Allora usare il 'Testo Gadget' nella superiore destra \_\_\_\_\_ inserire il testo tu desideri animare. Scrivere nel\_\_\_ parola 'Testare' e non dimenticare di premere <RETURN>. Il tuo testo è ora visibile nel box di anteprima.

---

Ora è il tempo \_\_\_\_ riflettere l'effetto 3D tu desideri fare. Lascia fare un semplice zoom. Noi abbiamo bisogno di 2 key \_\_\_\_ fare quello.

Per fare il primo key, assegnare il 'Tempo Slider' \_\_\_\_ 0. Assegnare il 'Editmode Gadget' sotto il 'Testo Gadget' al 'Occhio Posizione' e assegnare la 'Profondità Slider' a -16000. Il testo ora apparirà molto piccolo. Premere il 'Create Tasto di Key' e il primo key è conservato. Una piccola verticale linea che rappresenta questo key è ora visibile sul 'Tempo Slider'.

Allora trascinare il 'Tempo Sider' a destra alla ultima posizione e trascinare la 'Profondità Slider' finchè il testo riempe l'intero box di anteprima. Non dimenticare di conservare questo secondo key premendo il 'Create Key' tasto.

Tu hai ora definito 2 key e è il momento di osservare l'anteprima. Assegnare il 'Tempo Slider' indietro all'inizio, premere la 'Anteprima Tasto' e osservare il risultato.

Se tutto sembra ottimo, premere la 'Partenza Tasto' e godere il tuo show in tutto esso è gloria!

Se tu inizi a sperimentare con più eccitanti effetti, sempre ricordare \_\_\_\_ usare la sequenza di destra \_\_\_\_ fare un key:

- 1)Trascinare il 'Tempo Slider' al tempo tu desideri creare un nuovo key
- 2)Usare il 'Editmode CycleGadget' e gli 3 Slider sotto \_\_\_\_ prendere l'immagine di destra
- 3)Premere il 'Create Tasto di Key'.

## 1.4 LSD Richieste di Sistema

Richieste di Sistema

BLUFFTITLER richiede - una 68020 CPU o più alto  
- Amiga DOS 2.0 o più alto  
- un monitor 15 KHz o TV

AGA utenti will godere 24 colori di bit, 256 grigi toni e più allora 400 colori sullo schermo allo stesso tempo! Non-AGA macchine sono limitate ai 12 colori di bit (16 grigi toni).

Tu puoi fare la tua animazione più liscio installando:

-FAST RAM

-32 RAM di bit

-a più veloce/più recente processore

-BLUFFTITLER non è molto memoria affamato, ma essere sicuro di avere qualche FAST RAM perchè esso è due volte come veloce!

-Fin quando questo programma usa intero maths l'uso di un coprocessore matematico non interesserà esecuzione affatto.

---

## 1.5 BT Installando

Come installare BLUFFTITLER

Per installare BLUFFTITLER semplice drag il BLUFFTITLER Cassetto alla posizione desiderata sul tuo HardDisk.

I file workbench tu hai bisogno di sono:

-asl.libreria nella directory libs

## 1.6 BT Funzioni di Gadget

Sommario di Funzioni di Gadget

Slider di Tempo

Indica il tempo corrente. Sempre tu trascini lo slider di tempo, la finestra di anteprima sarà aggiornata. Sinistra allo slider è il tempo stampato in codice di tempo standard formattare: minuti:secondi.fotogrammi.

Gadget di Testo

Tipo qui il testo tu desideri animare. Non dimenticare di premere <RETURN>

Se il 'Tutti i Key' Gadget di Tasto è controllato, il testo è copiato a tutti i key. Se questo Tasto non è controllato tu puoi cambiare il testo durante il show permettendoti di fare brevi storie.

BLUFFTITLER supporta il completo ABC, tutti i numeri 0,1,...,9 i caratteri!"%\*+==''./\|\_::;<>() e i seguenti esotici caratteri:

Carattere Combinazione di Key

-----  
 À alt g,a  
 Á alt f,a  
 Â alt h,a  
 Ã alt j,a  
 Ä alt k,a  
 Å alt q,a  
 Æ alt un

Ç alt c

È alt g,e  
 É alt f,e  
 Ê alt h,e  
 Ë alt k,e

Ì alt g,io  
 Í alt f,io  
 Î alt h,io  
 Ï alt k,io

---

Ñ alt j,n

Ò alt g,o

Ó alt f,o

Ô alt h,o

Õ alt j,o

Ö alt k,o

Ù alt g,u

Ú alt f,u

Û alt h,u

Ü alt k,u

ß alt s

Usare la combinazione di key '<Destra Amiga> x' \_\_\_\_ cancellare l'intero testo.

Usare il carattere speciale '@' \_\_\_\_ iniziare una nuova linea.

Editmode Ciclare Gadget

-----

L'effetto degli 3 slider sotto questo gadget dipende dallo stato di questo gadget.

Tu puoi scegliere 4 editmodes:

1 Posizione di Testo

2 Rotazione di Testo

3 Camera Posizione = Posizione di Occhio = Posizione di Osservatore

4 Camera Rotazione = Rotazione di Occhio = Viewdirection

Se tu tieni il tasto SHIFT giù mentre sta cliccando, la lista ciclerà all'indietro.

VR Tasto di Modo

-----

Esso è anche possibile cambiare la posizione di occhio e rotazione di occhio in questo Modo di Realtà virtuale. Usare il tuo mouse per navigare, premere <Esc> \_\_\_\_ abbandonare.

-Usare mouse su/giù \_\_\_\_ camminare in avanti/all'indietro

-Usare sinistra di mouse/destra \_\_\_\_ cambiare direzione

-Usare sinistra di mouse/destra con Tasto di destra premuto per passare a sinistra/destra

-Usare mouse su/giù con Tasto di sinistra premuto per guardare/giù

-Usare mouse su/giù con entrambi Tasti premuti per controllare altezza

Usare gli + e - key \_\_\_\_ aggiustare la tua velocità.

Anche provare i seguenti key:

<F1> Camminare Modo

<F2> Modo di Drive

<F3> Volare Modo

Creare Tasto di Key

-----

Conserva il key corrente. Memoria è riservata per 100 key.

Cancellare Tasto di Key

-----

Cancella il key corrente. Usare il Prev/Prossimo Tasto per selezionare un key

Copiare Tasto di Key

-----

Copia il key corrente in un buffer

Incollare Tasto di Key

-----

Copia il buffer al tempo corrente

Incominciare Tasto

-----

Salta all'inizio del Show

Precedente Tasto

-----

Salta al precedente key

Prossimo Tasto

-----

Salta al prossimo key

Tasto di Anteprima

-----

Inizia il Show dal tempo corrente nella finestra di anteprima nella finestra di editore. Premere la 'Fermata Tasto' per fermare il show.

Iniziare Tasto

-----

Inizia il vero Show dal tempo corrente in pieno schermo e pieno colore. Se tu desideri iniziare il Show dall'inizio, usare la voce di Menù 'Mostrare/Iniziare' o premere il 'Begin Tasto' prima di tutto.

Fermare Tasto

-----

Ferma il Show nella finestra di anteprima.

Se tu hai partito il Show dalla voce di Menù 'Mostrare/Iniziare Mostrare' tu puoi fermare il Show premendo il tasto sinistro del mouse.

## 1.7 BT Funzioni di Menù

Sommario di funzioni di Menù

Progetto/Nuovo

-----

Selezionare 'Nuovo Show' \_\_\_\_\_ incominciare un nuovo progetto. Non

dimenticare di salvare il progetto corrente.

Progetto/Caricare

-----

Un file-requester sarà presentato, permettendoti di selezionare e caricare un Show dal dischetto.

Progetto/Salvare

-----

Salva il corrente Show nel nome corrente.

Progetto/Salvare Come...

-----

Un file-requester sarà presentato, permettendoti di salvare il show sul dischetto.

Progetto/Cancellare...

-----

Tu puoi usare questa voce di Menù \_\_\_\_ cancellare un file.

Progetto/Assegnare Lunghezza

-----

Usare questa voce di Menù \_\_\_\_ cambiare la lunghezza Show. La massima lunghezza è 8 minuti (480 secondi). Tu puoi o allungare il show alla nuova lunghezza, aggiungere qualche workspace o lanciando fuori alcuni key.

Progetto/Demo Modo

-----

Esegue tutto il salvato Shows conservato nel "BLUFFTITLER:Mostra" directory in un loop eterno. Premere il Tasto sinistro del mouse per fermare.

Progetto/Circa

-----

Controllare questo qui out per te stesso

Progetto/Abbandonare

-----

Abbandona BLUFFTITLER. Non dimenticare di salvare il tuo corrente Show.

Mostrare/Iniziare

-----

Inizia il Show, pieno colore e pieno schermo. Premere il tasto sinistro del mouse per fermare il Show. Dopo il Show, non dimentica a reselect la finestra BLUFFTITLER cliccando in qualche parte nella finestra.

Tu puoi anche eseguire un Show dal CLI usando il nome\_del\_file BT come un argomento.

Esempio: BLUFFTITLER:BLUFFTITLER BLUFFTITLER:Mostra/Testare.BT

Questa opzione può essere comodo se tu usi BLUFFTITLER in uno script presentazione di computer basata.

---

## Mostrare/Genlock

-----

Gira Genlock synchronisation su.

## CopperShades

-----

BLUFFTITLER usa l'Amiga famoso Copper chip per uno sfondo ombreggiato e \_\_\_\_ simulare shading dei caratteri. Usare questa voce di Menù \_\_\_\_ girare questo effetto acceso/spento.

## Mostrare/Overscan

-----

Gira Overscan acceso/spento. Interlace riempie l'intero video schermo, impedendo il computer inscatolato sembrare.

## Mostrare/Interlace

-----

Gira interlace acceso/spento. Usare interlace per Video e non interlace per un monitor di computer.

## Mostrare/Dimmed

-----

L'Amiga è capace nel produrre 'Video illegali colori'. Questa opzione prova ad impedire essi tenendo i valori di colore sotto 200. Naturalmente esso è sempre possibile a dim i colori manualmente usando la Palette Requester.

## Mostrare/Oscurando

-----

Adds 3 secondi oscurando prima e dopo il Show, consentendoti iniziare e fermare il tuo VCR.

## Mostrare/Loop

-----

Esegue il Show in un loop eterno. Premere il tasto sinistro del mouse per fermare.

## Mostrare/Sfumando

-----

Fades in da nero nel primo secondo e sfuma out nell'ultimo.

## Mostrare/Esplosione

-----

Esplode il testo nel ultimo secondo del Show

## Mostrare/Implosion

-----

L'opposto di esplosione, provare esso e tu capirai!

Tutto il sopra flag di preferenze sono conservati nel file .BT. Così se tu inizi un'animazione BLUFFTITLER dalla Shell o uno Script, tu possiedi la destra prefs!

## Font/Cambiare Font

-----

Selezionando Font di Cambiamento dal Menù di Font produrrà  
il Requester di Font

Palet/Cambiare Palette

-----

Selezionando Palette di Cambiamento dal Menù di Palette produrrà  
il Requester di Palette

## 1.8 BT Requester di Font

Requester di Font

Selezionare la voce di Menù 'Font/Cambiare Font' \_\_\_\_ inserire il Requester  
di Font

Larghezza

-----

La dimensione orizzontale. Il default è 100

Altezza

-----

La dimensione verticale. Il default è 100

Se tu desideri un font di quadrato assegnare larghezza a 100 e l'altezza  
alla 60

Profondità

-----

La dimensione di profondità. Il default è 100. Se tu desideri estreme  
profondità, usare piccole larghezze en altezze.

Tosare

-----

500 significa 45 gradi (se Larghezza=Altezza). Il default è 0

Spiazzamento

-----

Lo spazio tra i caratteri. Zero significa nessun spazio. Il default è 200  
Per piacere nota che è possibile lasciare i caratteri penetrano in l'un  
l'altro usando un valore negativo.

## 1.9 BT Editore di Palette

Requester di Palette

Selezionare la voce di Menù 'Palette/Cambiare Palette' \_\_\_\_ inserire il

---

Requester di Palette

Ci sono 3 colori che possono essere cambiati:

Testo

----

Il colore del testo

Superiore

---

Il superiore dello schermo

Fondo

-----

Il fondo dello schermo

BLUFFTITLER sfuma il superiore colore al colore di fondo. Se tu desideri un singolo background colore, copiare il superiore colore al il colore di fondo, o turno del coppershading nel Menù 'Mostrare/Coppershades'

Il colore corrente può essere modificato usando il Rosso,Verdi e Blu slider.

Selezionare la voce di Menù 'Mostrare/Iniziare' \_\_\_\_ osservare il risultato!

## 1.10 BT FAQs

Frequentemente Questioni chieste circa BluffTitler

Perchè non tu rendi possibile \_\_\_\_ caricare un'immagine backdrop?

-----

Una delle ragioni perchè BLUFFTITLER è così veloce, è che esso usa uno 4 schermo di colore. Tutti quelli bello 24 bit colori ombreggiati sono prodotti dal chip copper. Più colori sullo schermo,necessario per immagine backdrops, significa una più lenta velocità di animazione.

Un doppio playfield modo di schermo (usato per esempio da giochi di piattaforma \_\_\_\_ produrre parallax scrollando) potrebbe essere una soluzione, così Io sto sperimentando con quello.

Come tu fai le entrate di linea multiple?

-----

Usare il carattere speciale '@' \_\_\_\_ iniziare una nuova linea

Mi piace più alte risoluzioni e anti alias

-----

Più alte risoluzioni sembrano bello, ma anche significare una più lenta velocità di fotogramma. Che è il grosso compromesso: qualità di immagine contro velocità di animazione. Credimi, velocità di animazione è la più importante cosa.

Anti-aliasing è particolarmente difficile a causa del 24 bit copper sfondo.

Io desidero un giocatore BLUFFTITLER

---

-----  
 L'editore è anche il giocatore. Tu puoi eseguire un show dalla Shell/Amiga  
 DOS Script usando il file .BT come un argomento. Per esempio:

BLUFFTITLER:BLUFFTITLER BLUFFTITLER:mostra/testare.bt

Vedere DemoScript per un esempio completo

Mi piace a synchronise avvenimenti come eseguendo Moduli di Musica, Esempi, etc

-----  
 Io credo che è chiamato MultiMedia ;) la prossima versione di BLUFFTITLER  
 più certamente supporterà questo tipo di sexy, funky cose.

Perchè è questo programma chiamato BLUFFTITLER ?

-----  
 Semplicemente mostrare un BLUFFTITLER anim a un amico. Dire lui tu hai fatto  
 questo usando un molto costoso 3D modeller come Immaginare o Lightwave e che  
 esso ha preso 3 ore al modello tutti i caratteri più un altro 10 ore \_\_\_\_  
 rappresentare tutti i fotogrammi. Egli ora ti vedrà come un professionale 3D  
 artista. Mai dire lui tu hai usato BLUFFTITLER e che esso ha preso 10  
 secondi \_\_\_\_ fare esso tutto.. hahahaha... Io penso che è chiamato Bluffing!

Riguardo un BLUFFTITLER disegnatore di Font?

-----  
 Si che potrebbe essere molto bello. Sfortunatamente, scrivendo un utente  
 amichevole disegnatore di font non è una veloce e facile cosa da fare....bene  
 tutto dipende dal succes di questa versione.

Mi piacerebbe avere il codice sorgente di assembler

-----  
 Che'll essere \$100.000,- per piacere (in altre parole: Io non sto per  
 regalare i miei segreti di programmazione)

Puoi tu liscio il percorso di animazione?

-----  
 Si, Io sto attualmente sperimentando con splines.

Puoi tu assegnare gli attributi di font anche in linea di tempo?

-----  
 Questo farà rimbalzando e allungando effetti possibile. Se più e più  
 persone tengono richiedendo circa questo, la prossima versione di BluffTitrler  
 certamente supporterà questo effetto!

Riguardo Anim 8 esportare?

-----  
 Convertendo un .BT anim a un file Anim8 rimuoverà tutti i vantaggi di  
 un'animazione realtime. Lasciare me somma su tutto il advantages di  
 un'animazione realtime:

Anim8	BLUFFTITLER
Prerendered Animazione	Realtime animazione

-----+-----  
 grosso anim file      piccolo anim file  
 lungo caricando tempo      veloce caricando tempo  
 ha bisogno di parecchia RAM non memoria affamato affatto  
 coppershading non possibile coppershading

## 1.11 BT Storia di Programma

Storia di Programma

---

Versione 1.0, Settembre 1994, NLG 25,-

---

Prima versione

---

Versione 1.1, Januari 1995, NLG 25,-, libero aggiornamento per utenti registrati

---

-Genlock compatibilità

Esso è ora possibile ricoprire BLUFFTITLER animazioni su video sorgenti

-Esotici caratteri supportano

Tedesco: Ü ß

Scandinavian: Æ Ø Å

Spagnolo: Ñ Í À

Francese: Ç È É Ê Ë

-Nuovi Effetti

-Loop

-Sfumare In

-Fade Out

-Esplosione

-Implosion

-Virtuale Modo di Realtà

-Il possibilty cambiare il testo per key: facendo storie!

-Tutti i flag di preferenze sono conservati nel file .BT.

-Nuovo Tasto di Partenza: esso è ora possibile iniziare il anim premendo un tasto.

-La possibilità di velocizzare/rallentare il completo show, per esempio facendo esso adatta in precisamente 3 secondi

---