

NT

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> NT		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 6, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	NT	1
1.1	NT Gebrauchsanleitung	1
1.2	NT Translation	1
1.3	BT Einführung	2
1.4	Einfache Show erstellen	3
1.5	Systemanforderungen	4
1.6	BT Installation	4
1.7	BT Gadgets Funktionen	4
1.8	BT Menü Funktionen	7
1.9	BT Font Requester	9
1.10	BT Palette Editor	10
1.11	BT FAQs	10
1.12	BT Programm Historie	12

Chapter 1

NT

1.1 NT Gebrauchsanleitung

```

      _____
     /         \
    /   |       \
   /     |       \
  /       |       \
 /         |       \
/           |       \
/_____/   |_____\
/_____|   German Translation : Andreas Etzrodt

```

N A V I G A T O R T I T L E R 1 . 0
 (BluffTitler 2.0)

Ein Echtzeit 3D Titler System für den Amiga

This is the translation of BLUFFTTITLER 1.1 Please refer to the English or Dutch doc for the new NTitler 1.0 features.

Design and coding by :	Einführung
Michiel den Outer	Systemanforderungen
Populierenlaan 59	Installation
2925 CP Krimpen a/d IJssel	Einfache Show erstellen
Niederlande	Gadget Funktionen
+31(0)1807-20798	Menü Funktionen
After 10/95 +31(0)180-520798	Programm History
	FAQs
	German Translation

1.2 NT Translation

German Translation :

----- / AMIGA / -----

----- S/ -----

----- A/ -----

----- E/ -----

----- R/ -----

----- D/ -----

```

-----      N/  /      -----
-----      A/  /      -----
=====      /      SHARKsoft      /      =====
=====      |      /TZRODT      =====
=====      Andreas Etzrodt      =====
=====                                     =====
=====                                     =====
-----

```

1.3 BT Einführung

Einführung

BLUFFTITLER ist ein Echtzeit 3D Titelpogramm. Mit ihm kann man Texte mit 3D-Effekten ausstatten. Und dies wird von einem einfach zu bedienendem Interface unterstützt.

BLUFFTITLER kann folgendermaßen benutzt werden :

1) Computer Präsentationen

BLUFFTITLER Animationen können aus einem Amiga DOS Script gestartet werden. Der Animationsname gilt dann als Argument.

2) Videobetitelung ohne ein Genlock

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

3) Videobetitelung mit einem Genlock

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

Jetzt braucht man keine schwierige, teure und langsame 3D Rendering Software mehr ←
um die tollsten 3D-Titel zu kreieren. Man braucht nur noch BLUFFTITLER !!!

Und weil BLUFFTITLER in Echtzeit arbeitet, kann man sofort damit beginnen, die Titel auf Video aufzunehmen. Keine lange Diskettenjongliererei, Speicherprobleme und Einzelbildrecorder mehr : Einfach BLUFFTITLER starten und den Aufnahmeknopf auf dem 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
- Heim Videos
- Semi-Professionelle Produktionen
- Kabel-Netzwerke (!?)

Ein anderer Vorteil von BLUFFTITLER gegenüber anderen 3D Rendering Programmen ist die Benutzung des Copper Chips. BLUFFTITLER 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 !!!

Es gibt 4 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) SVGA ist auf 18 Bit Farben begrenzt (64 Grautöne anstatt 256)

1.4 Einfache Show erstellen

Einfache Show erstellen

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 Zoomen. 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, 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.
-

1.5 Systemanforderungen

Systemanforderungen

BLUFFTITLER benötigt

- einen 68020 Prozessor oder höher
- Amiga DOS 2.0 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 sanfter, wenn folgendes installiert wird :

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

-BLUFFTITLER braucht nicht viel Speicher, aber mit Fast RAM läuft er mehr als doppelt so schnell !

-Da ein mathematischer Coprozessor nicht direkt von BLUFFTITLER unterstützt wird, wird sich kein Geschwindigkeitszuwachs beim vorhandensein eines solchen einstellen.

1.6 BT Installation

BLUFFTITLER installieren

Um BLUFFTITLER zu installieren, kopiere nur das gesamte Verzeichnis in den gewünschten Ordner auf der Festplatte.

Diese Workbench Files werden benötigt:

- asl.library im libs Verzeichnis

1.7 BT Gadgets Funktionen

Gadget Funktionen

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

Texteingabefeld

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

Falls der 'All Keys' Knopf markiert ist, wird der Text in alle Keys kopiert. Wenn der Knopf nicht markiert ist, kann man verschiedene Texte eingeben, die an unterschiedlichen Keys angezeigt werden, um kurze "Geschichten" herzustellen.

BLUFFTITLER unterstützt das ganze Alphabet, alle Zahlen 0,1,...,9 die Zeichen !"%*+=='\./\|_;<>() ? und die folgenden exotischen Zeichen :

Zeichen	Tastenkombination
-----	-----
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 a
Ç	alt c
È	alt g,e
É	alt f,e
Ê	alt h,e
Ë	alt k,e
Ì	alt g,i
Í	alt f,i
Î	alt h,i
Ï	alt k,i
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

Um den eingegebenen Text zu löschen, benutze '<Rechts Amiga> x'.

Um eine neue Zeile zu starten, benutze das Zeichen '@' .

Editmodus Cycle Gadget

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

Man kann zwischen 4 Modi wählen:

1 Text Position

2 Text Rotation (Drehung)

3 Camera Position = Eye Position = Position des Beobachters

4 Camera Rotation = Eye Rotation = Sehrichtung

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

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

Create Key Knopf

Legt den aktuellen Key an. Speicher ist für 100 Keys reserviert.

Delete Key Knopf

Löscht den aktuellen Key. Benutze 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.

Next Knopf

Springt zum nächsten Key

Preview Knopf

Startet die Show von der aktuellen Zeit an. Angezeigt wird sie in der Vorschau-Box. 'Stop' drücken, um die Show zu stoppen.

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'.

Stop Knopf

Stoppt die Show in der Vorschau-Box.

Falls die Show aus dem Menü gestartet wurde, kannst Du sie durch einen Klick mit der linken Maustaste beenden.

1.8 BT Menü Funktionen

Die Menü Funktionen

Project/New

Wähle 'New Show', um ein neues Projekt zu beginnen. Vergiß nicht, das aktuelle Projekt zu sichern.

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.

Project/Save As...

Ein File-Requester erscheint, in dem Du die Show auf Diskette oder Festplatte speichern kannst.

Project/Delete...

Hiermit kannst Du eine Show von Diskette oder Festplatte löschen.

Project/Set Length

Ein Requester erscheint, in dem Du die Show-Länge einstellen kannst. Höchstens 8 Minuten sind möglich (480 Sekunden). Du kannst entweder die Show auf die neue Länge anpassen, etwas mehr Platz schaffen oder ein paar Keys entfernen.

Project/Demo Mode

Spielt alle gespeicherten Shows, die im BLUFFTITLER:Shows Verzeichnis vorhanden sind in einer Endlosschleife. Drücke die linke Maustaste, um

die Anzeige der Shows zu beenden.

Project/About

Autor, Copyright und der registrierte Benutzer werden hier angezeigt.

Project/Quit

Beendet BLUFFTITLER. Vergiß nicht, die aktuelle Show zu sichern.

Show/Start

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

Nach Beendigung der Show vergiß nicht, das BLUFFTITLER Fenster zu reaktivieren, indem du mit der Maus irgendwo in diesem klickst.

Du kannst eine Show auch vom CLI aus starten, indem der Showname als Argument benutzt wird.

Beispiel: BLUFFTITLER:BLUFFTITLER BLUFFTITLER:Shows/Test.BT

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

Show/Genlock

Schaltet die Genlock-Synchronisation an.

CopperShades

BLUFFTITLER 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/Overscan

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

Show/Interlace

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

Show/Dimmed

Der Amiga ist fähig, 'Illegale Video Farben' 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/Loop

Spielt die Show in einer Endlosschleife. Linke Maustaste für Stopp.

Show/Fading

Blendet die Show ein von schwarz in der ersten Animations-Sekunde und blendet in der letzten Anim-Sekunde aus.

Show/Explosion

Läßt den Text in der letzten Animations-Sekunde explodieren.

Show/Implosion

Das Gegenteil der Explosion. Probier's aus und Du wirst verstehen !

Alle oben beschriebenen Optionen sind im .BT File enthalten. Wenn Du also eine Animation von der Shell oder von einem Script aus startest, werden immer die richtigen Voreinstellungen benutzt !

Font/Change Font

Bei Change Font aus dem Font Menü erscheint der Font Requester

Palet/Change Palet

Bei Change Palet aus dem Palette Menü erscheint der Palet Requester

1.9 BT Font Requester

Font Requester

Wähle den Menüpunkt 'Font/Change Font' um in den Font Requester zu kommen.

Width

Die Breite. Der Standardwert beträgt 100.

Height

Die Höhe. Der Standardwert beträgt 100.

Wenn Du einen quadratischen Font benötigst, stelle die Breite auf 100 und die Höhe auf 60.

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° (wenn die Breite mit der Höhe übereinstimmt). Standardwert ist 0.

Spacing

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.

1.10 BT Palette Editor

Palette Requester

Wähle den Menüpunkt 'Palet/Change Palet' um den Palette Requester zu erreichen

3 Farben können verändert werden:

Text

Die Textfarbe.

Top

Die Oberkante des Screens.

Bottom

Die Unterkante des Screens.

BLUFFTITLER 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.

Wähle den Menüpunkt 'Show/Start' um das Ergebnis zu betrachten !

1.11 BT FAQs

Häufig gestellte Fragen über BluffTitler

Warum ist es nicht möglich, ein Hintergrund-Bild zu laden ?

Einer der Gründe, warum BLUFFTITLER so schnell ist, ist daß er einen 4-Farb-Screen benutzt. Alle diese tollen 24-Bit-Farb-Abstufungen werden vom Copper ermöglicht. Mehr Farben, die für ein Hintergrund-Bild benötigt werden, bedeuten aber langsamere Animationen.

Ein 'double playfield Screen Modus' (z.B. bei Jump and Run Spielen häufig eingesetzt, um Parallax Scrolling zu ermöglichen) könnte eine Lösung sein. Ich experimentiere zur Zeit damit.

Wie kann man mehrere Zeilen gleichzeitig eingeben ?

Benutze hierzu das Sonderzeichen '@' um eine neue Zeile zu beginnen

Ich bräuchte höhere Auflösungen und Anti-Aliasing

Hohe Auflösungen sehen toller aus, heißen aber auch eine niedrigere Anzeigegeschwindigkeit. Das ist der Knackpunkt: Bildqualität gegen Animationsgeschwindigkeit. Glaub mir, Animationsgeschwindigkeit ist wichtiger.

Anti-aliasing ist wegen des 24 Bit Copper-Hintergrundes besonders schwer zu realisieren.

Ich bräuchte einen BLUFFTITLER Player

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

```
BLUFFTITLER:BLUFFTITLER BLUFFTITLER:shows/test.bt
```

Schau dir das DemoScript für ein komplettes Beispiel an.

Ich möchte, daß in BT Ereignisse miteinander synchronisiert werden können z.B. Musikmodule oder Samples abspielen

Nennt sich soetwas nicht auch MultiMedia??? ;) die nächste Version von BLUFFTITLER wird sehr wahrscheinlich "Multimedia" unterstützen.

Warum heißt BLUFFTITLER eigentlich BLUFFTITLER ?

Zeige einem Freund eine BLUFFTITLER Animation und sag ihm, Du hättest das mit einem schweineteuren 3D Modeller, wie Imagine oder Lightwave gemacht. Sag auch, du hättest 3 Stunden gebraucht, um die Zeichen zu modellieren und nochmal 10 Stunden, um alle Frames berechnen zu lassen. Er wird nun glauben, du bist ein professioneller 3D-Künstler. Sag aber lieber nie, daß du mit BLUFFTITLER nur 10 Sekunden für alles gebraucht hast...hahahaha...

Ich glaube, sowas nennt man "bluffen" !

Wird es einen BLUFFTITLER FONT Designer geben ?

 Das wäre natürlich toll. Aber einen benutzerfreundlichen Font Designer zu programmieren geht nicht so schnell und einfach....aber das hängt vom Erfolg dieser Version ab...

Ich hätte gern den Assembler Quellcode !

 Das kostet Dir aber \$10.000,- (in anderen Worten: ich würde nie meine Programmier-Geheimnisse weitergeben)

Kannst Du den Animations-Pfad nicht weicher erscheinen lassen ?

 Ja, ich experimentiere gerade mit Splines.

Kannst Du nicht in BLUFFTITLER integrieren, die Font-Attribute auch in der Zeitleiste zu verändern ?

 Das würde sprung- und streck-Effekte möglich machen. Wenn dies wirklich von vielen Anwendern gewünscht wird, wird die nächste Version vom BLUFFTITLER wahrscheinlich diese Funktion erhalten !

Kann es Anim 8 Export geben?

 Konvertieren der BLUFFTITLER Echtzeit-Animation in Anim8 wird alle vorteile der Echtzeit-Animation wegnehmen.

Anim8	BLUFFTITLER
vorberechnete Animation	Echtzeit Animation
-----+-----	
große Datei	kleine Datei
lange Ladezeit	kurze Ladezeit
braucht viel RAM	nicht sehr speicherbedürftig
Copperschattierung	Copperschattierung nicht möglich

1.12 BT Programm Historie

Programm Historie

 Version 1.0, September 1994, FL 25,-

 Erste veröffentlichte Version

 Version 1.1, Januar 1995, FL 25,- freies Update für registrierte User

 -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 .BT 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.
