

VideoTitler

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> VideoTitler		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		June 4, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	VideoTitler	1
1.1	VideoTitlerV2.1	1
1.2	DisClaimer	2
1.3	MUI-Copyright	3
1.4	Einführung	4
1.5	Konzept	4
1.6	System-Anforderungen	5
1.7	Installation	5
1.8	Hauptfenster	6
1.9	Brush-List Fenster	7
1.10	Style-Editor Fenster	7
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-Zuweisungsfenster	12
1.16	Speicher Fenster	13
1.17	Lade Fenster	13
1.18	Farb-Einsteller	13
1.19	Abspiel-Voreinsteller	16
1.20	Standard-Objekt	16
1.21	Animationen	17
1.22	Brushes	19
1.23	Horizontaler Balken	20
1.24	Textzeilen	20
1.25	Objekte	20
1.26	Häufige Probleme	20
1.27	Wichtige Hinweise (oder auch 'bekannte Fehler')	22
1.28	Danksagungen	23
1.29	History	24
1.30	Registrierung	25
1.31	Übergabe von Dateinamen	26

Chapter 1

VideoTitler

1.1 VideoTitlerV2.1

VideoTitler V2.1

© 1996 by Andreas Ackermann

Februar 1996

Der VideoTitler V2.1 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 V2.1 benutzt

MUI - MagicUserInterface

© Copyright 1993-96 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 V2.1 ?

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~~~~~	
Zuweisungsfenster für Objekte	
Zuweisungsfenster für Styles	
Lade-Fenster~~~~~	
Speicher-Fenster~~~~~	
Farb-Einsteller ~~~~~	
Abspiel-Voreinsteller~~	~~~

Glossar:

Animationen~~
 Brushes~~~~~
 Textzeilen~~~
 Horizontale Balken
 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 V2.1 (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 Farbenvielfalt der AGA-Amigas (A4000 & A1200) unterstützt wird.

Vtt wurde speziell für VideoABspanne entwickelt, so daß es problemlos möglich ist, beliebig lange Rolltitel 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 derselbe 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 verwendeten 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 640x256 Bildpunkten. Für NTSC-Anwender ohne AGA-Chips bleibt somit nur die Möglichkeit, Vtt auf einem Interlacescreen laufen zu lassen.

Der Farb-Einsteller 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 Bildschirmmodus. 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 Grafichips 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-Grafichips 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 3.2 von MUI befindet sich auf Disk zwei. Vtt benötigt

mindestens die Version 2.2, d.h. falls Sie eine ältere Version von MUI bereits installiert haben sollten, so muß diese am besten 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 Prefs öffnet das Preferences-Fenster
- o Abspiel Prefs öffnet das Abspiel-Voreinsteller
- 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. aufgetretene Fehler Auskunft gibt.
- o Info gibt Auskunft über verfügbaren Speicher und die Konfiguration Ihres Amigas
- o Über einige Informationen über den VideoTitler
- o Neu löscht das gerade bearbeitete Skript aus dem Speicher und stellt gewissermaßen wieder den Einschaltzustand her.
- o Abspielen 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 endgültig 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 Spiele mark. entspricht 'Abspielen', jedoch werden nur die im Objekt-Editor selektierten Objekte gescrollt.

Sollte Vtt auf dem Workbenchscreen 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 Deluxe-Paint), 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	HBar
o Font	x			
o Palette	x	(x)	(x)	x
o x-Position	(x)	(x)	(x)	(x)
o Aussehen des Schattens	x	x		x
o Aussehen der Umrandung	x	x		x
o zus. Bitplane	x			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 Textstil
 - normal Ist dieser Modus aktiviert, so wird der Text wie bisher unformatiert ausgegeben. Die Schriftart wird über das Stringgadget bzw. den Fontauswahlrequester eingestellt. Es können Colorfonts, Agfa-Intellifonts und normale Schriftarten verwendet werden.
 - Text...Text In diesem Modus wird die Zeile in drei Spalten aufgeteilt. Für jede der drei Spalten darf eine eigene Schriftart ausgewählt werden. Soll jedoch ein Color-

font verwendet werden, so muß er in allen drei Spalten gleichzeitig eingestellt werden.

Der Text in der linken Spalte erscheint linksbündig, der in der rechten Spalte rechtsbündig, wobei der Zwischenraum mit einem beliebigen Zeichen aus dem Font für die mittlere Spalte aufgefüllt. Auf diese Weise lassen sich z.B. folgende Textzeilen erzeugen:

```
Meister Eder ..... Gustl Bayerhammer
Pumuckl ..... Pumuckl
Oder _____ So
Oder                                     garnix
```

In Textobjekten, für die ein Style mit einer solchen Formatierung ausgewählt ist, werden die einzelnen Spalten durch das Zeilenumbruchzeichen getrennt. Die Definition für obige Titel würde etwa wie folgt aussehen:

```
Meister Eder@.@Gustl Bayerhammer
Pumuckl@.@Pumuckl
Oder@_@So
Oder@@garnix
```

-Textbreite Dieser Wert erlaubt es, die Breite einer Zeile zu beschränken. Da Vtt einen großen Overscanbereich zur Verfügung stellt, würden die Textzeilen normalerweise links und rechts über den Bildschirmrand hinausragen. Deshalb empfiehlt es sich meist, diesen Wert auf höchstens 900 Promille der gesamten Bildschirmbreite zu setzen.

-ganze Breite In diesem Modus nimmt der Text immer die ganze, durch 'Textbreite' zur Verfügung gestellte Breite in Anspruch. Das Ergebnis sieht aus wie obig vorgestellte Beispiele.

-Spalten Der Text wird linksbündig in Spalten ausgegeben. Die Spaltenbreiten lassen sich bequem in Promille der durch 'Textbreite' vorgegebenen horizontalen Ausdehnung angeben. Obige Beispiele würden bei einem Wert von 700 für 'linke Spalte' etwa so aussehen:

```
Meister Eder ..... Gustl Bayerhammer
Pumuckl .....Pumuckl
Oder _____So
Oder                                     garnix
```

o **Ändere Farben** ruft den Farb-Einsteller 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

- Pfeile bis zur tatsächlichen Zeile 'geschmiert', was 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 Weise zu ...
 - dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn in der Styleliste mindestens zwei Styles ausgewählt sind. Durch Betätigung dieses Schalters läßt sich das Zuweisungs-Fenster öffnen, in dem eingestellt werden kann, welche Attribute des aktuellen Styles den übrigen ausgewählten 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 so viele 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 verändern. Je nachdem, ob es sich um ein Brush-Objekt, ein Anim-Objekt, einen horizontalen Balken 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 Weise zu ...
dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn in der Objektliste mindestens zwei Objekte ausgewählt sind. Durch Betätigung dieses Schalters läßt sich das Zuweisungsfenster 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-DisplayBei 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 puffere 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 Farbeinsteller
normalerweise erkennt Vtt automatisch, ob die für die Benutzeroberfläche gewählte Auflösung auch für den Farbeinsteller 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. Standardmäßig ist dies das Add-Zeichen '@'.
In Textzeilen, in deren Style die Spaltenformatierung eingestellt ist, wird diese Zeichen als Spaltentrennzeichen interpretiert.
 - o Basis für Farbeinsteller
normal ist der Wert vier. Falls im Farbeinsteller Farbfehler (z.B. Farbverläufe in Gadgethintergründen 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 Zentrierung
- o Leerzeilen
- o Pausenlänge
- o Abstand

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

- o Balkenhöhe falls es sich sowohl bei dem aktuellen, als auch bei dem selektierten um einen horizontalen Balken handelt.
- o Balkenbreite

1.15 Style-Zuweisungsfenster

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

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

- o Schriftname falls in beiden Styles der 'normale' Textmodus aktiviert ist
- o Schrifthöhe

- o Textbreite falls in beiden Styles der 'Text...Text' Textmodus
- o Textformatierung aktiviert ist
- o Schriftnamen

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 Farb-Einsteller

Der Farbeinsteller erlaubt ein komfortables Ändern 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, zugewiesen 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 Abspiel-Voreinsteller

Hier werden alle für das Abspielen des Skripts nötigen Daten eingegeben.

- o Geschwindigkeit gibt an, um wieviele Rasterzeilen 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) Rasterzeilen/Sec
(aus technischen Gründen läßt sich hier ein starkes Flimmern nicht vermeiden)
1 entspricht 60 (50) Rasterzeilen/Sec
2 entspricht 120 (100) Rasterzeilen/Sec
3 entspricht 180 (150) Rasterzeilen/Sec
- o Horiz. Shift 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 Ändere Palette erlaubt das Einstellen der Hintergrundfarbe durch Öffnen des Farb-Einstellers.

1.20 Standard-Objekt

Unabhängig davon, ob es sich beim vorliegenden Objekt um eine Animation, einen Brush, einen horizontalen Balken oder eine Textzeile handelt, können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

- o Leerzeilen Nach dem Objekt wird nicht sofort das nächste heringescrollt, sondern erst noch ein Zwischenraum, dessen Größe in Bildschirmzeilen angegeben wird.
(550 Zeilen entsprechen etwa einer ganzen Bildschirmseite)
- o x-position in Promille (der Bildschirmbreite)
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 Pausen

- Pausenlänge gibt an, wieviele Zehntelsekunden der gesamte Titel angehalten werden soll, wenn dieses Objekt die durch die folgenden Werte beschriebene vertikale Position erreicht ist. Der Titel kann jedoch vor Ablauf dieser Zeit auch durch Drücken der linken Maustaste wieder gestartet werden.

- Abstand dieser Wert bestimmt die Stopposition näher (siehe im Folgenden)

- keine Pause der Abspann wird nicht angehalten

- halte mittig der Bildschirm wird in zwei Bereiche eingeteilt:
 1. den Bereich den dieses Objekt bedeckt und
 2. den übrigen Platz
 Der Abspann hält nun an, sobald die Distanz vom unteren Rand des Bildschirms bis zur Unterkante des Objekts 'Abstand' Promille der des übrigen Platzes beträgt.
 Ein Beispiel:
 Um das Objekt wirklich mittig zu stoppen, muß 'Abstand' auf 500 gesetzt werden.
 Soll hingegen nur ein Drittel des übrigen Platzes unterhalb des Objekts liegen, so ist 'Abstand' auf 333 zu setzen.

- halte unten der Titel stoppt, sobald dieses Objekt vollständig auf dem Bildschirm erschienen ist. 'Abstand' beschreibt, um wieviele Promille der Höhe des Displays dieses Objekt noch hinausgescrollt werden soll. Da Vtt einen großen Overscanbereich unterstützt, ist hier ein Wert von mindestens 80 sinnvoll.

- halte oben der Titel stoppt, sobald die Oberkante dieses Objekts den oberen Bildschirmrand erreicht hat. Mit 'Abstand' kann die Oberkante quasi um einen beliebigen Promillewert der Gesamthöhe des Displays nach unten verlegt werden.
 Da Vtt einen großen Overscanbereich unterstützt, ist auch hier ein Wert von mindestens 80 sinnvoll.

- o Style-Liste Aus dieser Liste kann dem Objekt ein Style zugeordnet werden.

- o Ändere Style öffnet das Style-Editor Fenster.

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 verwendet. Dies ist eigentlich nur bei einfarbigen Animationen sinnvoll, wenn die Animation dieselbe Farbe/ dieselben Farbverläufe erhalten soll, wie eine Gruppe von Textzeilen.
- o Ändere 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 Umrandungsstärke 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 Horizontaler Balken

Ein horizontaler Balken ist ein rechteckiger, ausgefüllter Bildschirmbereich und eignet sich sehr gut zur Untergliederung eines Abspanns. Seine Breite kann in Promille der Bildschirmbreite angegeben werden, seine Höhe in Pixeln.

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

1.24 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.

1.25 Objekte

In dieser Dokumentation wird jede Textzeile, Balken, Brush und Animation 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.

1.26 Häufige Probleme

- o Im Farbeinsteller lassen sich die Farben zwar über die Schieberegler verändern, die Änderungen werden aber nicht als Farbe angezeigt.

Wenn Sie Besitzer einer Grafikkarte sind und Ihr Screen auf der Grafikkarte läuft, liegt das daran, daß Vtt für die Darstellung der Farbverläufe im Farbeinsteller den Copper benutzt und deshalb einen Original Amigascreen benötigt.

Als Abhilfe schalten Sie bitte im Voreinsteller die Option 'eigener Screen für Farbeinsteller' ein.

- 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 Farbeinsteller die Hintergrundfarbe nicht verstellen.

Wird der Farbeinsteller 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 den Abspiel-Voreinsteller eingestellt werden.

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

Der Scroller startet in Pausstellung. 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 puffern' gewählt. Solange nun ein Brush von Vtt gepuffert ist, läßt er sich von keinem anderen Programm aus verändern. Gepufferte Brushes lassen sich in der Brush-Liste wieder entfernen.

- 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.

1.27 Wichtige Hinweise (oder auch 'bekannte Fehler')

- o Im 'Text...Text' Modus können zwar Colorfonts verwendet werden, jedoch gilt folgende Einschränkung:
Die Farbpalette und -anzahl für diese Zeile wird vom LINKEN Font bestimmt. Sollen also mehrere Colorfonts in einer solchen Zeile verwendet werden, so müssen sie alle die gleiche Palette besitzen. Es ist leider nicht möglich, nur in der Mitte oder rechts Colorfonts zu verwenden.
 - o In den IPrefs muß UNBEDINGT die Option 'Modus übernehmen' AUSGESCHALTET sein, da sonst nach Rückkehr aus der Scrollroutine nicht mehr der richtige Bildschirmmodus eingestellt wird.
 - 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-Prefernces-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.
Seit V3.1 von MUI tritt dieses Problem nun nicht mehr auf.
 - 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 Abspiel-Voreinsteller 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.

Sollten Sie selbst einen Fehler entdeckt haben, der Ihrer Meinung nach so schwerwiegend ist, daß er unbedingt behoben werden müßte, so zögern Sie bitte nicht, mir zu schreiben, oder mich anzurufen, denn nur wenn ich davon weiß, kann ich ihn beseitigen.

Ferner bin ich für Anregungen und Verbesserungsvorschläge jederzeit dankbar.

1.28 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 An-
 leitung)
 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 Schrift-
 arten interessiert ist, kann sich mit ihm in Ver-
 bindung 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)

1.29 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 aus-
 geben
 V1.13 Skripts lassen sich mit rechter Maustaste anhalten
 V1.14 beim Anlegen eines neuen Styles wurde der Farbverlauf im Hinter-
 grund zerstört; es erscheint nicht mehr jedes mal 'NEW' beim An-
 legen 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.
 V2.1 25.02.1996
 horizontale Balken, skriptgesteuerte Pausen, neue Layoutroutine
 zur Texterzeugung, einige Fehler wurden beseitigt

Unterstützung eines Keyfiles.

1.30 Registrierung

VideoTitler V2.1 wurde von

Andreas Ackermann

Lorenz-Summa-Str. 10 Drausnickstr. 29
95145 Oberkottzau 91052 Erlangen
09286/6399 09131/501492

Deutschland

geschrieben und ist

© 1996 by Andreas Ackermann
all rights reserved.

e-mail: asackerm@cip.informatik.uni-erlangen.de
WWW: <http://wwwcip.informatik.uni-erlangen.de/user/asackerm/> oder:
 <http://home.pages.de/~acki/>

An die Erlanger Adresse bitte nur nach Rücksprache Post schicken, da ich während der Semesterferien längere Zeit zuhause bin und außerdem wird sich diese Adresse irgendwann mal ändern.

VideoTitler V2.1 ist Shareware. Das Programm kann und soll weitergegeben werden, jedoch ist seine praktische Verwendbarkeit dadurch eingeschränkt, das jede zweite gescrollte Zeile den Benutzer darauf aufmerksam macht, daß es sich nur um eine Demoversion handelt. Gegen Überweisung oder Zusendung von DM 80.- oder US \$ 55 erhalten Sie umgehend die neueste Version inklusive Ihres persönlichen Keyfiles zugesandt, mit dem diese Zeilen nicht mehr angezeigt werden. Ferner ermöglicht Ihnen dieses Keyfile, spätere Versionen des Video-Titlers als Vollversion benutzen zu können. Die Weitergabe dieses Keyfiles, das Ihre persönlichen Daten enthält, ist natürlich strafbar.

Registrierte Benutzer von Vtt V2.0 erhalten Anfang April diese Version inklusive Ihres persönlichen Keyfiles KOSTENLOS zugesandt. Vorher habe ich leider keine Zeit dazu. Sorry ...

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 Oberkottzau
Konto-Nr.:240802272
BLZ: 780 530 40

Für die Bestellung verwenden Sie bitte nach Möglichkeit das bei-

gefügte Formular (Registrierung.txt) und legen eine Kopie des Überweisungsbelegs bei.

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

1.31 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 Workbenchscreen läuft,
Ziehen eines Piktogramms in das entsprechende Stringgadget.