

NT

COLLABORATORS

	TITLE : NT		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		July 20, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

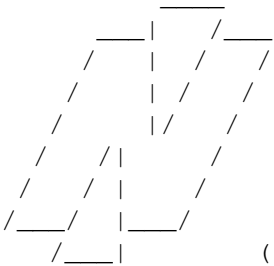
Contents

1	NT	1
1.1	Manuel d’Utilisation	1
1.2	Introduction	1
1.3	Essai	3
1.4	Besoins	4
1.5	Installation	4
1.6	Boutons	5
1.7	Menus	7
1.8	Fonte	12
1.9	Palette	12
1.10	Questions/Réponses	13
1.11	Historique	16
1.12	Merci	18
1.13	IFF Règles	19
1.14	Bugs	20
1.15	Futur	21
1.16	Distribution	22
1.17	Clavier	22
1.18	le traducteur	23

Chapter 1

NT

1.1 Manuel d'Utilisation



N A V I G A T O R T I T L E R 1 . 1

"LE" Système de Titrage 3D Temps Réel pour Amiga.

(Traduit en français par Thierry Boulay)

Conçu & Codé par Michiel den Outer

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

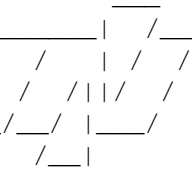
Pays Bas
+31(0)180-520798

Ce programme est Shareware,
Tous droits réservés.

- Introduction
- Distribution
- Besoins du Système
- Installation
- Comment faire un essai
- Boutons de Fonctions
- Menu de Fonctions
- Raccourcis Clavier
- Historique
- Questions/Réponses
- Remerciements
- Bugs détectés
- Futurs projets

1.2 Introduction

NTITLER INTRODUCTION



NTitler est un programme de titrage 3D temps réel.

Il permet d'animer des textes 3D avec toutes sortes d'effets 3D, en utilisant une interface graphique simple.

NTitler peut être utilisé de manières suivantes:

1). Présentations sur Ordinateur

Vous pouvez démarrer des animations NTitler, d'un script AmigaDOS, en utilisant ces fichiers-animation comme arguments.

2). Vidéo Titrage sans Genlock

Connection facile d'un VCR à votre Amiga et enregistrement de l'animation NTitler sur bande magnétique.

3). Vidéo Titrage avec Genlock

Si vous avez un Genlock, vous pouvez couvrir les animations NTitler vers une source vidéo.

4). Instrument d'idée/prévue pour des animations photoréalistes

Puisque NTitler fonctionne en temps réel, s'amuser et expérimenter avec de nouvelles idées peut être réaliser très facilement et de façon effective. Une animation NTitler peut aussi être utilisée comme outil de prévisualisation à montrer à d'éventuels clients.

5).Envoyer du courrier alternatif

Vraiment original, mais je sais qu'il y a des personnes qui utilisent NTitler pour s'envoyer des petits messages.

Vous n'avez plus besoin de programme de création 3D, difficile, coûteux et lent, pour réaliser ces fantastiques génériques 3D. Tout ce dont vous avez besoin c'est NTitler !!!

Et parce que NTitler travaille en temps réel, vous pouvez commencer immédiatement l'enregistrement de votre générique en vidéo. Plus de lourdes opérations sur disque, plus de problèmes de mémoire et d'enregistrements image par image: il suffit de démarrer NTitler et presser le bouton d'enregistrement de votre vidéo !!!

Avec un ordinateur au pouvoir limité, vous ne pouvez vous attendre à une qualité professionnelle d'un titre temps-réel, mais le résultat est parfaitement acceptable pour:

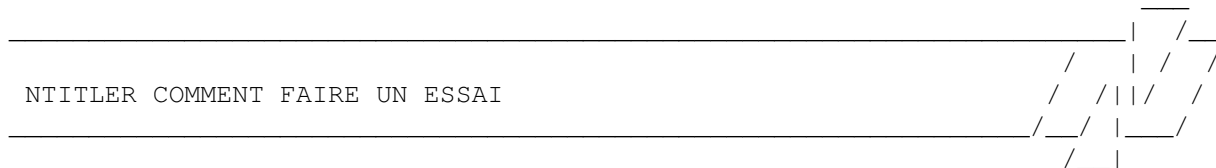
- des présentations par ordinateur
- vidéos personnelles
- productions semi-professionnelles
- réseaux cablés

Un autre Bonus NTitler par rapport aux programmes de création 3D, c'est l'utilisation du 'Copper Chip' de l'Amiga. NTitler emploie ce processeur pour produire l'arrière-plan en dégradé et pour simuler l'ombre des caractères. Sur les machines AGA cela se résume à plus de 400 couleurs différentes à l'écran en même temps !!!

Il y a 4 raisons de ne pas pouvoir faire ça sur PC:

1. Les PC ne sont pas capables de créer en Overscan.
2. Les PC ne peuvent pas être facilement connectés à des TV/VCR/Genlock.
3. Il n'y a pas de 'Copper Chip' dans un PC.
4. Le 'SVGA' est limité à 18 bits couleurs (64 tons de gris au lieu de 256).
5. Les PC n'ont pas de "256 colour planar scenemode"

1.3 Essai



Premièrement sélectionnez 'NEW SHOW' dans la barre de menu.
 Une fenêtre sera affichée pour vous permettre d'entrer la durée totale de l'animation.
 Pour notre exemple, nous nous limiterons à 3 secondes.

Puis vous allez utiliser la case 'TEXTE' en haut à droite, au dessus de 'ALL KEYS' pour entrer le texte que vous voulez animer. Inscrivez 'TEST' et n'oubliez pas de valider en appuyant sur RETURN. Votre texte est maintenant présent dans l'écran de prévisualisation.

Il est temps de penser à l'effet 3D que vous voulez faire. On va créer un zoom simple. Vous n'aurez besoin que de 2 clés pour cela.

Pour fabriquer la première clef, ajustez la glissière 'TIME' (tout en bas) à 0. Réglez la cellule cyclique 'EDITMODE' (sous le bouton 'VR MODE') sur 'EYE POSITION' et ajustez la glissière 'DEPTH' à -16000. Le texte doit apparaître en tout petit. Pressez le bouton 'CREATE KEY', ainsi la première clef est enregistrée. Une petite ligne verticale représentant cette clef est maintenant visible au-dessus de la glissière 'TIME'.

Ensuite tirez cette glissière 'TIME' vers la droite en fin de course, et utilisez la glissière 'DEPTH' (NDT: celle des 3 la plus en bas) jusqu'à ce que le texte remplisse complètement la boîte de prévisualisation. N'oubliez pas d'enregistrer cette clef en appuyant à nouveau sur le bouton 'CREATE KEY'.

Vous avez maintenant défini les 2 clés, c'est le moment de voir le résultat. Ajustez la glissière 'TIME' (NDT: tout en bas à gauche) au début (manuellement ou en pressant sur le bouton 'BEGIN'). Pressez sur le bouton 'PREVIEW' et regardez...

Si la prévue est correcte, pressez une nouvelle fois sur 'BEGIN', appuyez sur le bouton 'START' et appréciez votre réalisation dans toute sa splendeur !

Si vous avez l'intention de vous entraîner avec plus d'effets, pensez à suivre le même processus pour créer une clef:

- 1)Créer une clef de départ (temps 0).
- 2)Utilisez la glissière 'TIME' pour ajuster la fin de la durée de votre premier effet.
- 3)Utilisez la cellule cyclique 'Editmode' et les 3 glissières du dessous pour obtenir la bonne image.
- 4)Pressez le bouton 'Create Key'.

1.4 Besoins

/ / / / /

NTITLER BESOINS DU SYSTEME

/ / / / /

NTitler requiert - un 68020 CPU ou +
 - l'Amiga DOS 2.04 ou +
 - un moniteur 15 KHz ou une TV

Les utilisateurs de machines AGA apprécieront l'affichage en 24 bits couleurs, 256 tons de gris et plus de 400 couleurs simultanées !
 Les machines non-AGA sont limitées au 12 bits couleurs (16 tons de gris).

Vous pouvez améliorer le rendu votre animation en installant:
 -de la Fast Ram.
 -de la Ram 32 bits.
 -un processeur plus récent/rapide.

NTitler n'est pas très gourmand en mémoire, mais assurez-vous d'avoir de la Fast Ram, parce que c'est deux fois plus rapide !

Ce programme travaillant avec des chiffres entiers, l'utilisation d'un coprocesseur mathématique ne modifiera pas sa performance.

1.5 Installation

/ / / / /

COMMENT INSTALLER NTITLER

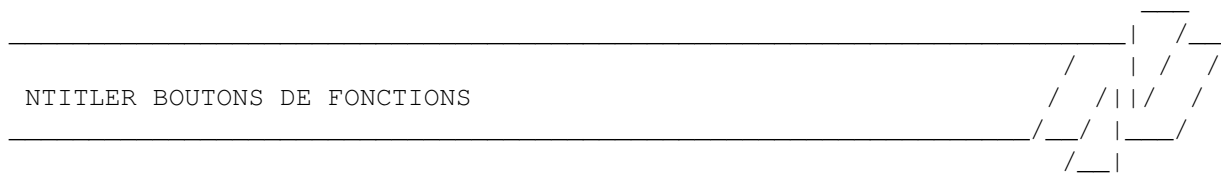
/ / / / /

Pour installer NTitler, il suffit simplement de tirer le tiroir NTitler à l'endroit désiré de votre disque dur.

Le fichier Workbench dont vous avez besoin est:

- La 'asl.library' dans votre répertoire 'LIBS'.
 - La 'Diskfont.library' dans ce même répertoire.
-

1.6 Boutons



Glissière 'TIME'

Indique le temps utile. A chaque fois que vous changez sa position, l'écran de prévisualisation sera remis à jour. A gauche de cette glissière est affiché le temps au format standard: minutes:secondes.images. Et au-dessus le total des clés créées.

Les machines en PAL ont 50 images/seconde, NTSC 60 images/secondes.

Case 'TEXT'

C'est là que vous devez inscrire le texte que vous voudrez animer. N'oubliez pas de presser <RETURN> pour le valider.

Si le bouton 'ALL KEYS' est coché, le texte est copié pour toutes les clés. S'il ne l'est pas, vous pourrez changer de texte durant l'animation ce qui vous permettra d'imaginer des petits scénarios.

(NDT: Les majuscules et minuscules sont ignorées.
Le nombre de caractères maximum est de: 30.)

NTitler supporte l'alphabet complet, tous les nombres 0,1,...,9 , les caractères !"#\$%&'()*+,-./:;<>()? et les caractères particuliers suivant:

Caractère	Combinaison de touches
À	alt g puis,a <-alt a (NDT:exemple: Ë=tapez 'ALT DROIT+k'
Á	alt f,a puis tapez E)
Â	alt h,a
Ã	alt j,a
Ä	alt k,a
Å	alt q,a
Æ	alt a <-alt q
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

Utilisez la combinaison '<AMIGA DROIT> x' pour effacer le texte en entier.
(NDT:ou <SHIFT DROIT+BACKSPACE> (wb3.0))

Utilisez le caractère spécial '@' pour entamer une nouvelle ligne.
(NDT:pressez <ALT DROIT+MAJUSCULE DROIT> et la touche 'é' (clav.azerty))

Bouton cyclique 'EDITMODE'

L'effet des 3 glissières situées au-dessous de ce bouton dépend de ce qu'affichera celui-ci.

Vous pouvez choisir 4 modes d'édition:

1. Texte Position
2. Texte Rotation
3. Caméra Position = Eye Position = Observateur Position
4. Caméra Rotation = Eye Rotation = Vue Direction

Si vous tenez pressée la touche 'MAJUSCULE' pendant que vous cliquez sur le bouton cyclique, la liste défilera à rebours.

Bouton 'VR MODE'

Il est aussi possible de changer la position/rotation de la caméra grâce à ce 'VIRTUAL REALITY MODE'. Utilisez votre souris pour naviguer, pressez la touche <ESC> pour quitter.

Déplacez votre souris:

-avant/arrière	= aller d'avant en arrière.
-avant/arrière + clic gauche maintenu	= voir vers le haut/bas.
-avant/arrière + clic droit et gauche	= monter/descendre.
-droite/gauche	= changer de direction.
-droite/gauche + clic droit maintenu	= aller de droite à gauche.

Utilisez les touches <+> et <-> pour ajuster votre vitesse.
(NDT:essai échoué sur clavier 'azerty',
à remplacer par la touche <-> pour accélérer, et <)> pour ralentir)

Vous pouvez aussi essayer les touches suivantes:

<F1> Mode Manuel
<F2> Mode Conduite Linéaire

/_|

PROJECT/NEW

Sélectionnez 'NEW SHOW' pour commencer un nouveau projet.
N'oubliez pas de sauver le projet courant si vous le désirez.

PROJECT/LOAD

Une fenêtre de choix de fichier s'affichera, vous permettant de sélectionner et de charger une animation à partir d'un disque ou répertoire.

PROJECT/SAVE

Sauve l'animation courante avec son nom courant, dans le répertoire courant.

PROJECT/SAVE AS...

Une fenêtre de choix de fichier s'affichera, vous permettant de sauver l'animation à l'endroit et au nom désirés.

PROJECT/DELETE...

Vous pouvez utiliser cette option de Menu pour effacer un fichier.

PROJECT/SET LENGTH

Utilisez cette option de Menu pour changer la durée de l'animation. La durée maximum est de 8 minutes (480 secondes). Vous pouvez aussi étirer la durée de l'animation, ajouter de l'espace de travail ou éliminer quelques clés.

PROJECT/DEMO MODE

Joue en boucle toutes les animations sauvées, situées dans le répertoire "NTITLER:SHOWS". Pressez le bouton gauche de la souris pour arrêter.

PROJECT/ABOUT

Examinez-le par vous même.

PROJECT/QUIT

Quitte NTITLER.
N'oubliez pas de sauver votre animation.

SHOW/START

Début l'animation, toute couleur et plein écran.
Pressez le bouton gauche de votre souris pour stopper l'animation.
De retour sur l'écran de contrôle, n'oubliez pas de cliquer sur

celui-ci pour le rendre actif.

Vous pouvez utiliser le CLI pour jouer votre animation, en prenant le nom de fichier .NT comme argument de commande.

Exemple: 1> HD1:NTITLER/NTITLER HD1:NTITLER/SHOWS/Test.NT

Cette option peut être très pratique si vous employez NTITLER dans un fichier-script pour une présentation sur ordinateur.

SHOW/GENLOCK

Met en marche la synchronisation de votre Genlock.

SHOW/OVERSCAN

Met l'Overscan en on/off. L'Overscan remplit tout l'écran vidéo, empêchant ainsi une apparence tronquée.

SHOW/HIRES

Multiplie le nombre de pixels par 4. Ceci diminue l'impression de dentelures ce qui est une bonne chose, mais rend l'animation un poil plus saccadée. A n'utiliser qu'avec un CPU rapide.

SHOW/INTERLACE

Met l'Interlace en on/off. Utilisez l'interlace pour la vidéo, et le non-interlace pour un moniteur.

COPPERSHADES

NTITLER utilise le fameux 'COPPER CHIP' de l'Amiga pour créer un arrière-plan en dégradé et pour simuler l'ombre des caractères. Dé/Sélectionnez cette option pour que l'effet soit absent/présent.

SHOW/FADING

Fait un fondu de noir à l'image dans la première seconde et inversement à la dernière seconde.

SHOW/DIMMED

L'Amiga est capable de produire des 'Video illegal colours'. Cette option essaye de les éviter en maintenant la valeur de ces couleurs au-dessous de 200. Bien entendu, il est toujours possible de les diminuer manuellement en utilisant la fenêtre de réglage des couleurs.

SHOW/BLANKING

Ajoute 3 secondes d'écran vide avant et après l'animation, vous laissant le soin de débiter ou terminer votre VCR.

SHOW/MOUSE CLICK

Attend un clic droit de la souris pour démarrer mais aussi stopper l'animation.

SHOW/EXPLOSION

Explose le texte à la dernière seconde de l'animation.

SHOW/IMPLOSION

L'opposé de l'explosion, essayez-la et vous comprendrez !

SHOW/WIREFRAME

Parfois il est bien de garder secret à vos clients que votre 'rendu' est en temps réel. Ils risqueraient de vous payer moins cher ! Cette vue en 'fil de fer' est là pour ça.

SHOW/LOOP

Joue l'animation en boucle sans fin. Pressez le bouton gauche de la souris pour stopper.

Toutes ces préférences sus-nommées sont situées dans le fichier .NT. Donc si vous jouez une animation "NTITLER" à partir du Shell ou dans un fichier-script, elles seront présentes !

FONT/CHANGE FONT...

En sélectionnant l'option 'CHANGE FONT', la Fenêtre de Fonte apparaîtra.

PALETTE/CHANGE PALETTE...

En sélectionnant l'option 'CHANGE PALETTE', la Fenêtre de Palette apparaîtra.

PALETTE/COLOUR CYCLING

Cycle la palette de couleurs du fond d'écran.

PICTURE/LOAD IFF...

Fait apparaître une fenêtre de chargement, où vous choisirez de charger une image IFF qui sera utilisée en tant qu'image de fond ou de texture aux surfaces de votre texte. Ce fichier IFF est limité à quelques Règles IFF.

PICTURE/BACKDROP

Met l'image IFF en fond d'écran.

PICTURE/STENCIL FRONT

Utilise l'image IFF sur la face du texte. Notez que ce n'est pas pareil qu'une texture, mais cela peut le simuler tout aussi bien.

PICTURE/STENCIL SIDE

Utilise l'image IFF sur les faces de côtés du texte.

PICTURE/ALPHA CHANNEL

Cette fonction fait que le texte prend la même couleur que l'image de fond, seulement un plus sombre.

SETTINGS/SET FADING TIME...

Une fenêtre vous demandera de régler le temps du fondu en secondes.

SETTINGS/SET EXPLOSION TIME...

Une fenêtre vous demandera de régler le temps de l'explosion en secondes.

SETTINGS/SET IMPLOSION TIME...

Une fenêtre vous demandera de régler le temps de l'implosion en secondes.

SETTINGS/SET COPPER REPEAT...

Réglage du nombre de dégradés.

SETTINGS/SET COLOUR CYCLING TIME...

Réglage de la vitesse de rotation des couleurs en images/secondes (1/50 sec) pour un cycle complet.

SETTINGS/SET COPPER CYCLING TIME...

Réglage de la vitesse de rotation des couleurs en images/secondes (1/50 sec) pour un cycle complet.

SHAREWARE/PRINT REGISTRATION FORM

Imprime le formulaire de registration pour vous.

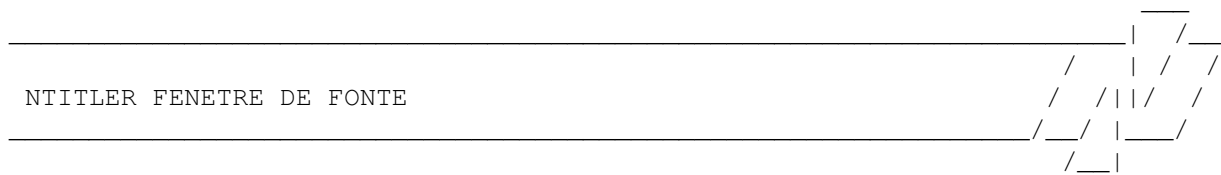
SHAREWARE/CREATE RAM:REGISTER.TXT

Crée dans le répertoire RAM:le fichier 'register.doc'.

SHAREWARE/MAKE keyfile...

Une fois enregistré(e) vous allez recevoir votre code personnel. Utilisez cette fonction pour créer votre propre fichier-clef.

1.8 Fonte



Sélectionnez l'option de menu 'FONT/CHANGE FONT' pour faire apparaître la fenêtre de réglage de Fonte.

WIDTH

La taille horizontale (largeur). Par défaut: 100.

HEIGHT

La taille verticale (hauteur). Par défaut: 100.

Si vous voulez une fonte plus trapue, réglez le 'WIDTH' à 100 et le 'HEIGHT' à 60.

DEPTH

L'épaisseur. Par défaut: 100.

Si vous voulez obtenir une épaisseur maximum, utilisez des petites largeurs et hauteurs.

SHEAR

(NDT:Inclinaison)

La valeur 500 = 45\textdegree{} (si la largeur=hauteur). Par défaut: 0

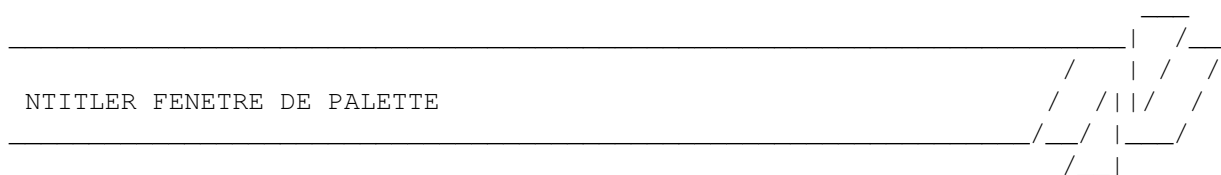
HSPACE

L'espacement entre les caractères. 0 =pas d'espace. Par défaut: 200
Notez qu'il est possible de laisser les caractères s'entre-pénétrer en utilisant des valeurs négatives.

VSPACE

L'espacement entre chaque lignes.

1.9 Palette



Sélectionnez l'option de menu 'PALETTE/CHANGE PALETTE' pour ouvrir la fenêtre de réglage des couleurs.

Il y a 3 couleurs qui peuvent être changées:

TEXT

La couleur du texte.

TOP

Le haut de l'écran.

BOTTOM

Le bas de l'écran.

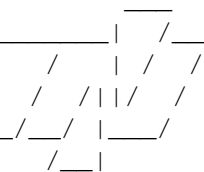
NTITLER fond les couleurs du haut avec celles du bas.

Si vous désirez une couleur de fond unie, copiez la couleur du haut vers celle du bas, ou déconnectez l'option de menu 'SHOW/COPPERSHADES'.

La couleur courante peut être modifiée en réglant les glissières
Red (Rouge), Green (Vert), Blue (Bleu).

1.10 Questions/Réponses

QUESTIONS FREQUAMMENT POSEES A PROPOS DE NTITLER



Comment entrer plusieurs lignes de texte?

Utilisez le caractère spécial '@' pour créer une nouvelle ligne.

Exemple: 'je t'aime@moi non plus!'

Je veux changer le texte durant l'animation

Désélectionnez le bouton 'ALL KEYS'

J'aimerais accéder à des résolutions plus grandes et de l'anti-alias.

Les grandes résolutions sont belles, mais diminueraient la vitesse de défilement de l'animation. C'est le gros dilemme: qualité d'image contre fluidité et rapidité d'animation. Croyez-moi, la vitesse de l'animation est la chose la plus importante.

L'anti-aliasing est particulièrement difficile à cause du fond en 24 bits.

Je veux un afficheur Ntitler.

L'éditeur est aussi l'afficheur. Vous pouvez jouer le 'fichier.NT' comme argument de commande dans le Shell/AmigaDOS. Par exemple:


```
1> hdl:NTitler/NTitler hdl:NTitler/shows/test.NT
```

Editez le 'DemoScript' pour voir un exemple plus complet.
Si vous utilisez NTITLER comme 'player', vous n'avez pas besoin de clef de code pour enlever le texte 'DemoVersion Register NOW'. L'éditeur contient son 'player' freeware. Rappelez-vous qu'à part la clef de code, vous êtes autorisé à copier tous les fichiers NTITLER.

Je voudrais synchroniser l'animation avec des Modules, Samples, etc..

Je crois que cela s'appelle du Multimédia !!!
La prochaine version de NTitler devrait pouvoir supporter ce genre de chose trop chouette pour être ignorée.

Et pourquoi pas un éditeur de Fonte complet?

Oui ce serait vraiment super. Malheureusement, écrire un tel programme n'est pas une chose facile et rapide à faire... Tout dépendra du succès de cette version.

J'aimerais obtenir le code source en assembleur

C'est 100.000 dollars, siouplaît (en d'autres termes: je ne vai quand même pas vous refiler mes secrets de programmations, tout de même!!!)

Pouvez-vous adoucir le défilement de l'animation?

Oui, je suis entrain de l'expérimenter avec des 'splines'.

Et pourquoi pas une exportation au format Anim 8 ?

Convertir un fichier '.NT' en 'Anim 8' enlèverait tous les avantages de l'animation en temps réel. Laissez-moi vous résumer tous ces avantages:

Anim8	NTitler
Animation prérendue	Animation temps réel
gros fichier Anim	petit fichier Anim
chargement lent	chargement rapide
gros besoin en Ram	petit besoin en Ram
Pas de 'Coppershading'	'Coppershading'

Est-il possible d'utiliser NTITLER comme extincteur d'écran?

La réponse est non, seuls les codeurs ininspirés produisent des 'sauveurs d'écrans'...

Comment puis-je sauver une image d'une animation?

Enlevez l'overscan, commencez l'animation et pressez <p>. Vous avez maintenant 2 écrans multitâches qui n'attendent que vous pour être capturés. Pressez <p> pour continuer.

Après avoir jouer une animation, les écrans d'édition semblent être fermés

Cliquez n'importe où sur l'écran pour le réactiver. (ne me demandez pas pourquoi)

Où se trouve le gadget pour changer d'écran?

Utilisez les touches <AMIGA gauche>+<m> pour passer à un autre écran.

Pourquoi les images IFF sont-elles limitées à 64 couleurs?

En mode 'double tableau' le nombre total de bitplans utilisés par les 2 écrans peut être supérieurs à 8.

	ECRAN	UTILISATION	BITPLANS	COULEURS
1	texte	2	4	(2 ²)
2	fond	6	64	(2 ⁶)
		2+6=8	4X64=256	(2 ⁸)

Quand j'utilise l'effet stencil, une étrange couleur apparaît

N'utilisez pas la couleur 0 des images pour le stencil ou ajustez la couleur du haut(top) dans le règleur de palette.

Quand j'utilise le cycleur de couleurs, une étrange même chose apparaît

Utilisez le règleur de palette pour rendre la couleur du haut(top) identique à la première couleur de l'image IFF.

Après avoir changer une image de fond dans un programme de dessin, toute l'animation qui utilise cette image ne marche pas

Vous avez augmenté le nombre de ses couleurs! Ne faites pas ça.

Mon animation refuse de tourner sur l'ordinateur de ma copine

Elle utilise probablement une vieille version de NTITLER.
toutes les anciennes animations peuvent être jouées par le dernier NTITLER,
mais les anciens NTITLER ne peuvent jouer les nouvelles animations.

Je veux ajouter quelques clés à la fin de mon animation

Augmentez la durée de l'animation en utilisant la fonction 'PROJECT/SET LENGTH' et répondez 'NO' à la prochaine question.

Le bouton 'DELETE KEY' ne fonctionne pas

Il faut ajuster la glissière 'TIME' exactement sur la clef.
Utilisez les boutons 'NEXT/PREV' ou les curseurs pour la sélectionner.

J'ai juste cliqué sur le gadget de profondeur de la fenêtre de sélection (⇐ requester)

A NE JAMAIS REFAIRE, C'EST UN ORDRE !

Quand j'ai raccourci la durée totale de mon animation avec 'PROJECT/SET LENGTH'

des chose bizarres se sont produites

Vous avez compressé 2 clés en une seule. Il faut définir assez d'espace
entre chaque clef.

J'ai tout bousillé, que faire?

Pressez la barre d'espace.

Je veux changer la couleur des côtés du texte indépendamment de ses faces

Ce n'est pas encore possible dans cette version, mais vous pouvez tricher
en utilisant une image de fond dans la couleur désirée.

Je veux des dégradés en verticale

Vous pouvez aussi tricher en utilisant une image de fond pour simuler cet
effet. Je suis sûr que les programmeurs AMIGA seront bouleversés quand vous
leur montrerez votre animation avec 'vertical copperbars' !

Je veux déplacer une clef

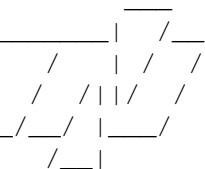
Utilisez la touche <or> (NDT:??!?)

Et l'apport du 68882 ?

J'y travaille.

1.11 Historique

NTITLER HISTORIQUE DU PROGRAMME



Nom BluffTitler 1.0
Création Septembre 1994
Prix NLG 25,-
Notes Première parution

Première parution.

Nom BluffTitler 1.1
Création Janvier 1995
Prix NLG 25,- réactualisation gratuite pour les personnes enregistrées
Notes Petits bugs réparés

-Compatibilité avec le Genlock.

Il est maintenant possible d'introduire des animations BluffTitler dans des sources vidéo.

-Support de caractères exotiques.(heu...d'un point de vue hollandais)

Allemand : Ü ß
Scandinave : Æ Ø Å
Espagnol : Ñ Í À
Français : Ç È É Ê Ë

-Nouveaux Effets

-Loop
-Fade In
-Fade Out
-Explosion
-Implosion

-Virtual Reality Mode

-La possibilité de changer le texte par clef: création de génériques !

-Toutes les préférences sont installées dans le fichier'.BT'.

-Nouveau bouton 'Start': il est possible de débiter l'animation en pressant un bouton.

-La possibilité de régler la vitesse de l'animation, par exemple en le faisant jouer exactement en 3 secondes.

Nom NTitler 1.0
Création Août 1995
Prix NLG 25,- Navigator en shareware
Notes Première version avec fichier-clef. Tous les enregistrés ont été
 informés pour faire la leur propre.

-Pour promouvoir mon 'VR engine'appelé NAVIGATOR, j'ai renommé le programme
NAVIGATOR Titler: NTITLER

-Mode haute résolution

-Une image IFF peut être importée et utilisée soit comme image de fond,
soit comme mappage des surfaces de côté et/ou de face du texte.

-Meilleure interface graphique.

-Fenêtre de prévisualisation en couleur.

-L'animation peut démarrer à partir d'un écran noir en cliquant du bouton
droit.

-Temps de fondu, d'explosion et d'implosion réglable.

-Des bugs de prévisualisation réparés.

-joueur(player) freeware.

Nom	NTITLER 1.1
Création	Novembre 1995
Prix	NLG 25,- Navigator en shareware
Notes	Petite réactualisation

-Touches de fonctions/clavier ajoutées

-Fonction inverse

-Répétition du Copperlist

-Mode Alpha Channel

-Mode Fil de Fer

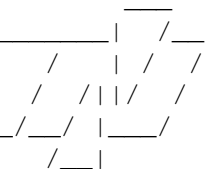
-Cyclage du Copper et des couleurs

-Mode Démo marche depuis n'importe quel tiroir

-Interface améliorée

1.12 Merci

NTITLER REMERCIEMENTS



Je voudrais d'abord remercier tous les utilisateurs enregistrés pour leur soutien, me donnant suffisamment d'inspiration et d'argent pour continuer à développer ce programme.

Merci de tout coeur !

J'aimerais remercier spécialement ces personnes:

-Taco pour les dessins IFF de fond (fournis)

-Ilja pour son enregistrement de charme (NDT:*?\textdegree{}\#ZGBL%!!@)

-Richard pour avoir charger le programme vers AMINET

-Johan pour son 'bêta-testing' sur genlock

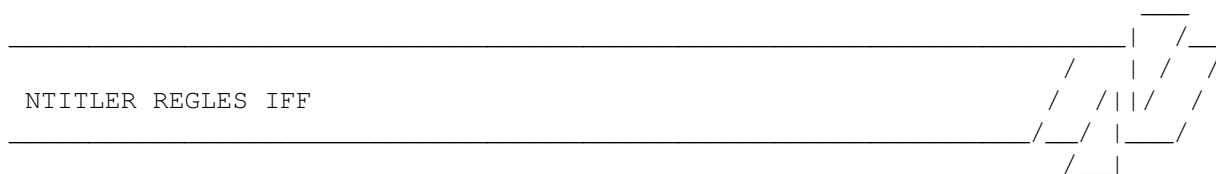
- Javier pour la traduction de la doc en Espagnol
- Andréas pour la traduction de la doc en Allemand
- Carlo pour la traduction de la doc en Italien
- Thierry pour la même-chose-patron-hé-c'est-d'-moi-qui-cause-les-copains en François ↩
- Martin, Don et Lothar pour leurs idées et suggestions extensives et inspiratrices
- Kees Huizer pour son excellent 'BBS Grafix Attack' (+31(0)10-4745816)
- Axel pour sa suggestion de fichier-clef.

J'aimerais remercier les personnes suivantes d'avoir été les premiers utilisateurs dans des pays où je n'aurais pas imaginé trouver d'Amigas. Croyez-moi, depuis que la première version a été chargée en 'BBS', je n'espérais pas recevoir du retour de courrier d'endroits aussi exotiques. Le monde Amiga semble être plus large que l'Europe de l'ouest, l'Amérique du nord et l'Australie !

- Sridhar d'Inde
- Kiyoyuki du Japon
- Imants de Lettonie
- Abdullah du Koweït
- Marcello d'Argentine

Je pense que c'est ce qu'ils appellent le 'global village'.... {=-}>

1.13 IFF Règles



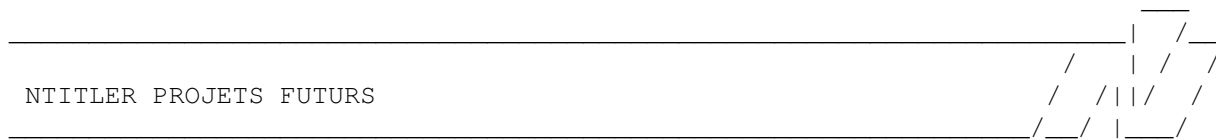
NTITLER s'attend à recevoir des images IFF exactement de la même résolution que l'écran. Sinon, l'image ne sera ni tronquée ni diminuée mais seulement non-affichée.

Résolutions possibles :

Nom	Horizontal	Vertical
PAL:Basse rés.	320	256
PAL:Basse rés. Overscan	352	283
PAL:Haute rés.	640	512
PAL:Haute rés. Overscan	704	566
NTSC:Basse rés.	320	200

pas de gros bugs (fameux derniers mots ;))

1.15 Futur



Les plans suivants sont prévus pour les futures versions:

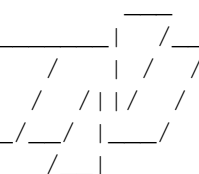
- Editeur de fonte
- Editeur d'objet (compagnie, logos, etc)
- Palette de cyclage-couleur pour image IFF
- Editeur de copperlist
- Editeur de palette pour l'éditeur
- Editeur de préférence d'écran et fichier .prefs
- Fontes courbées
- Etirement des fontes dans toutes les directions
- Plus de 2 couleurs pour les fontes 3D
- Bords biseautés pour les fontes 3D
- Splines
- Export .DXF
- Export .ANIM
- Fond d'écran ->.ANIM
- Interface HMD (CyberMaxx ?) en 'VR MODE'
- Couper/coller pour des sections de clés
- Chargement/sauvegarde de palettes
- Morphing palettes
- Palettes en 'Time Line' (NDT:j'ai cherché pendant 1/2 heure, rien,...1'heure ← tardive peut-être)
- Samples, modules commençant et stoppant en 'Time Line' (NDT:time Line,time line ←?*??/#\?)
- Effets d'inertie
- Contrôle du 'VR MODE' avec le joystick
- Effets de rebond
- Copperlist animé (programmable)
- Miroir
- Profondeur du fondu
- Attributs de fontes en 'Time Line' (NDT:désolé)
- Fondu (brillance) en 'Time Line'
- Plusieurs animations de texte, chaque texte dans son propre 'Time Line' (NDT: ← OUUIIIIIINNNN!!!!!!)
- Option de rendu photoréaliste via travail sur RayTracer optimisé pour les fontes 3D 1 couleur
- Mapping de texture
- Ombre(hachure)de Gouraud
- Effets liquides
- Effet de coulée de sang sur le texte
- Effet de fondu de plan 3D
- Montagnes fractales en fond d'écran
- Générateur de nuages fractals en fond d'écran
- Matériaux standards (or/glace/argent/bois/plastic etc)

- Plan de texte
- standard chemins/effets
- zoom in/out 'Time Line' et liste de clef
- Interface pour C, AMOS et AREXX (librairie?)
- Format de fichier fonte NTITLER + utilités de conversion
- Im/export de formats de fichier 3D
- Import de fontes standards Amiga

Un des avantages du shareware est le contact direct entre programmeur et utilisateurs. Si vous m'envoyer votre coupon de registration, s'il vous plaît de me dire quelles prouesses auraient votre préférence absolue.

1.16 Distribution

NTITLER DISTRIBUTION



NTITLER a été crée en shareware.


A part les fichiers-clef, tous les autres fichiers NTITLER peuvent être distribués librement.

Ce fichier-clef est appelé 'NAVIGATOR.KEY' et peut être trouvé dans le même répertoire que l'exécutable 'NTITLER'.

Ce fichier est strictement personnel et ne peut être diffusé.

1.17 Clavier

NTITLER FONCTIONS DU CLAVIER



Barre d'espace = clef par défaut

Curseur Droit/Gauche= saute à la clef Prochaine/Précédente

<,> = déplace la clef en cours vers la Droite/Gauche

r = inverse l'animation

<AMIGA Gauche> m = mise en arrière-plan de l'éditeur (NDT:retour workbench)

Notez qu'une foule de fonctions peuvent être atteintes en combinaison avec la touche <AMIGA Droit>.

1.18 le traducteur

Thierry Boulay
3 chemin des érables
19320 Marcillac la Croisille
tél:55.27.71.18 fax:55.27.72.95

...et pardon pour les erreurs ou manques de
traduction, j'a faisu c'que j'a pouvu...