

**NT**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

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

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>NT</b>	<b>1</b>
1.1	NT handleiding . . . . .	1
1.2	NT Introductie . . . . .	1
1.3	NT Copyright . . . . .	3
1.4	NT Systeemeisen . . . . .	3
1.5	NT Installeren . . . . .	4
1.6	NT Dankbetuigingen . . . . .	4
1.7	NT Een vliegende start . . . . .	5
1.8	NT Gadgets Functies . . . . .	6
1.9	NT Menu Functies . . . . .	10
1.10	NT Font Requester . . . . .	16
1.11	NT Palette Requester . . . . .	16
1.12	NT IFF Regels . . . . .	17
1.13	NT Toetsenbord Functies . . . . .	18
1.14	NT VVV . . . . .	18
1.15	NT Bugs . . . . .	20
1.16	NT programma geschiedenis ? . . . . .	20

# Chapter 1

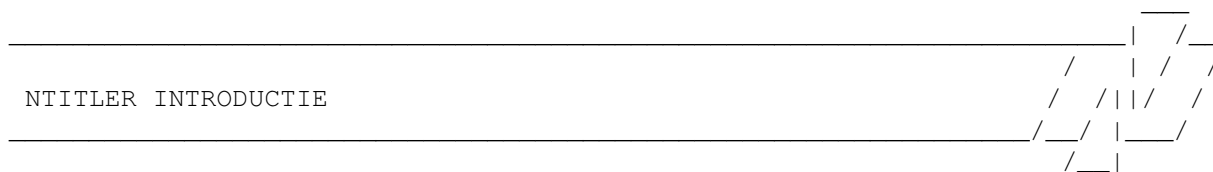
## NT

### 1.1 NT handleiding



Introductie	ontworpen en geprogrammeerd door
Copyright	
Systeemeisen	Michiel den Outer
Installeren	Populierenlaan 59
Dankbetuigingen	2925 CP Krimpen a/d IJssel
Een vliegende start	Nederland
Gadget functies	
Menu functies	telefoon 0180-520798
Toetsenbord functies	e-mail michiel@luna.nl
Bugs	
Veel voorkomende vragen	Dit programma is shareware
Programma geschiedenis	Alle Rechten Voorbehouden

### 1.2 NT Introductie



Met NTitler kunnen verbluffend snel en eenvoudig de meest waanzinnige 3D tekst animaties gemaakt maken. Deze animaties kunnen realtime afgespeeld worden door NTitler zelf of weggeschreven worden als Anim5.

NTitler kan op de volgende manieren gebruikt worden:

#### 1. Video presentaties zonder een genlock

-----  
Een videorecorder kan zonder problemen aan een Amiga 'gehangen' worden om alles wat er op het scherm te zien is op video over te zetten.

#### 2. Video presentaties met een genlock

-----  
Indien u een genlock heeft dan kunt u NTitler animaties met video beelden mengen.

#### 3. Computer presentaties

-----  
NTitler animaties kunnen achter elkaar afgespeeld worden vanuit een AmigaDOS script door het .NT bestand als argument mee te geven.

#### 4. Om Anim5 animaties te maken

-----  
Op deze manier kunt u NTitler animaties gebruiken in animatie en multimedia presentatie pakketten zoals Scala, DPaint en PPaint.

#### 5. Ideeënlab voor fotorealistische animaties

-----  
Omdat NTitler in realtime werkt kunt u nieuwe ideeën en geniale invallen snel en effectief uitproberen. Een NTitler animatie kan ook als preview gebruikt worden voor potentiële klanten.

Dankzij NTitler hoeft u nooit meer volkomen onbegrijpelijke, verschrikkelijk dure en onvoorstelbaar langzame 3D tekenpakketten te gebruiken om die stoere 3D tekstanimaties te maken.

En omdat NTitler in realtime werkt kunt u de animatie onmiddellijk opnemen. Nooit hoeft u meer te wachten totdat de animatie gerenderd is, nooit meer geheugen problemen, heftige diskoperaties en beeldje voor beeldje opnemen. Start de NTitler animatie en druk op de record knop van uw video!

NTitler is het perfecte programma voor:

- computer presentaties
- video presentaties
- multimedia presentaties
- homevideo's
- kabelkranten

Een andere NTitler bonus is het gebruik van de copperchip. Dankzij deze chip kan de achtergrond van een vloeiend kleurverloop voorzien worden. Op AGA machines resulteert dat in meer dan 500 kleuren tegelijkertijd op scherm!

Er zijn 4 redenen waarom u een programma als NTitler niet snel op de PC zult tegenkomen:

---

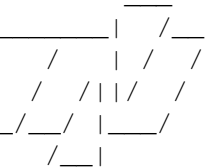
1. De PC heeft geen overscan
2. De PC kan niet eenvoudig en goedkoop aan een video gehangen worden
3. De PC heeft geen copperchip
4. De PC heeft geen double playfield scherm modus

## 1.3 NT Copyright

---

NTITLER COPYRIGHT

---



(C) Copyright 1994-1996 Michiel E den Outer.  
Alle rechten voorbehouden.

Alle NTitler bestanden mogen vrij gekopieerd worden met de grote uitzondering van de keyfile.

Deze keyfile heet "Navigator.KEY" en kan gevonden worden in dezelfde directory als "NTitler".

Deze keyfile is strikt persoonlijk en mag niet gekopieerd worden.

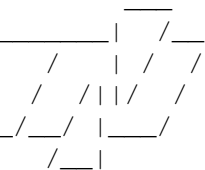
Deze keyfile mag maar op 1 computer tegelijkertijd gebruikt worden.

## 1.4 NT Systeemeisen

---

NTITLER SYSTEEMEISEN

---



NTitler heeft tenminste nodig: - een 020 processor  
- Amiga DOS 2.04  
- een 15 KHz monitor of TV

Op AGA machines gebruikt NTitler een 24 bit kleurenpalet en zijn meer dan 500 kleuren tegelijkertijd op scherm te zien. Op oudere machines gebruikt het programma 12 bit kleuren (16 grijstinten).

U kunt de animaties soepeler maken door de volgende extra hardware te installeren:

- fast ram
  - 32 bit ram
  - een snellere/nieuwere processor
  - AGA chipset (A1200 en A4000)
-

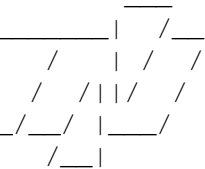
-NTitler heeft niet veel geheugen nodig, maar zorg er wel voor dat er wat fast ram is. 1 MB fastram is genoeg om de animaties meer dan 2 keer zo vloeiend te maken!

## 1.5 NT Installeren

---

NTITLER INSTALLEREN

---



Om NTitler te installeren sleept u de NTitler directory naar de gewenste plaats op uw harddisk.

De workbench bestanden die het programma nodig heeft zijn:  
-asl.library in de libs directory  
-diskfont.library in de libs directory

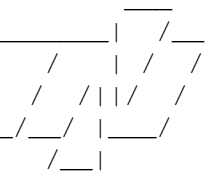
NTitler heeft geen third party utilities/libraries nodig.

## 1.6 NT Dankbetuigingen

---

NTITLER DANKBETUIGINGEN

---



Allereerst wil ik graag alle geregistreerde gebruikers bedanken. Jullie gaven mij de inspiratie en financiële mogelijkheid om NTitler verder te ontwikkelen.

Bedankt!

Ik wil de volgende mensen in het bijzonder bedanken:

-Taco voor het tekenen van de IFF plaatjes  
-Ilja voor de spellingcontrole  
-Richard voor het uppen naar Aminet

---

- Johan voor genlock beta testen

-Javier voor de Spaanse vertaling

-Andreas voor de Duitse vertaling

-Carlo voor de Italiaanse vertaling

-Thierry voor de Franse vertaling

-De volgende mensen voor hun inspirerende ideeën en suggesties:

Martin

Don

Lothar

Kevin

Stephane

Axel

Andreas

Jean

- Kees voor zijn uitstekende BBS Grafix Attack

-Ik wil de volgende mensen bedanken omdat ze de eerste waren uit landen waar ik echt nooit Amiga's had verwacht. De Amiga wereld blijkt zich verder uit te strekken dan West Europa, Noord America en Australië:

-Sridhar uit India

-Kiyoyuki uit Japan

-Imants uit Latvia

-Abdullah uit Kuwait

-Marcelo uit Argentinië

-Shandran uit Oman

-Marcos uit Brazil

Ooh, ... bedoelen ze dat met 'global village' .... {=-}>

-Tenslotte wil ik iedereen extra bedanken die besloot te registreren na het zien van de geregistreerde versie van een vriend of collega.

Bedankt voor jullie eerlijkheid!

### 1.7 NT Een vliegende start

NTITLER EEN VLIEGENDE START

Allereerst kiezen we het menupunt PROJECT/NEW SHOW (project/nieuw) om de totale showlengte in te stellen. In dit voorbeeld beperken we ons tot 3 seconden.



Type nu de gewenste tekst in de TEXT GADGET rechts boven op het scherm en vergeet niet af te sluiten met <RETURN>. De tekst is nu zichtbaar in de preview window.

In dit voorbeeld maken we een simpel zoom effect. We hebben hier 2 keys voor nodig.

Om de eerste key te maken schuiven we de TIME SLIDER helemaal naar links. We klikken de EDIT MODE GADGET onder de VR MODE BUTTON (vr modus) op EYE POSITION (camera positie) en schuiven de Z SLIDER helemaal naar links. De tekst in de preview window is nu zeer klein. Klik nu op de CREATE KEY BUTTON (maak key) om deze key op te slaan. Een verticaal streepje is nu zichtbaar boven de TIME SLIDER.

Schuif nu de TIME SLIDER helemaal naar rechts en schuif de Z SLIDER net zolang naar rechts totdat de tekst de gehele preview window vult. Vergeet niet op de CREATE KEY BUTTON (maak key) te klikken om deze tweede key op te slaan.

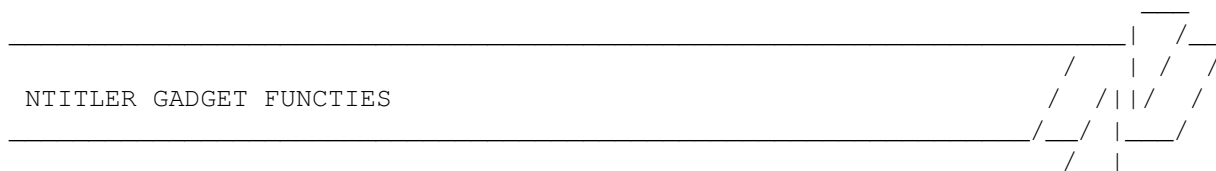
Er zijn nu 2 verschillende keys gedefinieerd en het is tijd om de preview te bekijken. Klik hiervoor eerst op de BEGIN BUTTON en daarna op de PREVIEW BUTTON.

Klik tenslotte op de BEGIN BUTTON gevolgd door de START BUTTON.

Als u gaat experimenteren met andere, meer interessante effecten, gebruik dan altijd de juiste volgorde voor het maken van een key.

- 1) Schuif de TIME SLIDER op de plaats waar u een nieuwe key wilt maken.
- 2) Gebruik de EDITMODE CYCLEGADGET en de 3 SLIDERS daaronder om het gewenste plaatje te creëren.
- 3) Klik op de CREATE KEY BUTTON (maak key)

## 1.8 NT Gadgets Functies



### TEKST GADGET

Type hier de tekst in die u wilt gaan animeren. Pas nadat u de <RETURN> toets heeft ingedrukt is deze zichtbaar in de preview window.

Gebruik het apestaart teken '@' om een nieuwe regel te beginnen. Alle regels worden automatisch gecentreerd.

Gebruik de toets combinatie '`<Right Amiga> x`' om de gehele tekst te wissen.

#### Karakter Toets combinatie

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

```
Ç    alt c
```

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

```
Í    alt f, i
Ì    alt g, i
Î    alt h, i
Ï    alt k, i
```

```
Ñ    alt j, n
```

```
Ó    alt f, o
Ò    alt g, o
Ô    alt h, o
Õ    alt j, o
Ö    alt k, o
Ø    alt o
```

```
Ú    alt f, u
Û    alt g, u
Û    alt h, u
Ü    alt k, u
```

```
ß    alt s
```

#### SAMPLE SLIDER GADGET

-----  
Stelt het sample nummer in. U kunt in totaal 8 geluids effecten ( = sound samples ) in het geheugen laden.

Sample 0 is gereserveerd en betekent 'geen sample'. Indien u een key definieert met sample 0 dan speelt de huidige sample gewoon door.

#### ALL KEYS CHECKBOX GADGET (Alle Keys)

-----  
Als er een vlaggetje te zien is op deze button dan wordt de ingetikte tekst gekopieerd naar alle keys. Als dit vlaggetje niet te zien is dan kunt u elke key voorzien van een eigen tekst zodat u korte verhaaltje kunt schrijven.

#### VR MODE BUTTON GADGET (VR Modus)

-----  
 Het is ook mogelijk om het camera gezichtspunt te veranderen in deze virtual reality modus. Gebruik de muis om te navigeren en druk op <Esc> om terug te keren naar real reality.

- Beweeg de muis naar voor/achter om naar voor/achter te stappen.
- Beweeg de muis naar links/rechts om van richting te veranderen.
- Beweeg de muis naar links/rechts met de rechter knop ingedrukt om een stap naar links/rechts te doen.
- Beweeg de muis naar voor/achter met de linker knop ingedrukt om naar boven/onder te kijken.
- Druk allebei de knoppen in om van hoogte te veranderen.

Gebruik de - en = toetsen om de snelheid te regelen.

Probeer ook eens de volgende toetsen:

<F1> lopen  
 <F2> rijden  
 <F3> vliegen

#### EDITMODE CYCLE GADGET

-----  
 Het effect van de X, Y en Z SLIDERS wordt bepaald door deze knop.

U kunt kiezen uit 4 editmodi:

1. Text Position = tekst positie
2. Text Rotation = tekst rotatie
3. Eye Position = oog positie = camera positie
4. Eye Rotation = oog rotatie = camera rotatie

Als u de shift toets ingedrukt houdt doorloopt u de lijst in tegenovergestelde richting

NTitler gebruikt een linkshandig assenstelsel:

```

  Y verticaal, heading
  |
  |   Z diepte, roll
  |  /
  | /
  | /
  +-----X horizontaal, pitch

```

#### X SLIDER GADGET

-----  
 X positie of Y rotatie (heading)

#### Y SLIDER GADGET

-----  
 Y positie of X rotatie (pitch)

#### Z SLIDER GADGET

-----  
 Z positie of Z rotatie (roll)

---

#### CREATE KEY BUTTON GADGET (Maak Key)

-----

Maakt een key (sleutelpositie). Er is geheugen gereserveerd voor 100 keys.  
De volgende variabelen worden in een key opgeslagen:

- Tekst
- Sample nummer
- X Y Z positie oog
- X Y Z rotatie oog
- X Y Z positie tekst
- X Y Z rotatie tekst

Nadat u op deze button heeft geklikt kunt u een klein verticaal streepje zien boven de TIME SLIDER die deze key voorstelt.

#### DELETE KEY BUTTON GADGET (Verwijder Key)

-----

Wist een key uit. Gebruik de PREV en NEXT BUTTONS om een key te selecteren.

#### COPY KEY BUTTON GADGET (Kopieer Key)

-----

Kopieert de huidige situatie naar een buffer.

#### PASTE KEY BUTTON GADGET (Plak Key)

-----

Maakt een key van de buffer.

#### BEGIN BUTTON GADGET

-----

Springt naar het begin van de show.

#### PREVIOUS BUTTON GADGET (voorafgaande key) |<

-----

Springt naar de voorafgaande key. De linker cursor toets heeft hetzelfde effect.

#### NEXT BUTTON GADGET (volgende key) >|

-----

Springt naar de volgende key. De rechter cursor toets heeft hetzelfde effect.

#### PREVIEW BUTTON GADGET >

-----

Begint de show vanaf de huidige tijd in de preview window. Druk op de STOP BUTTON om de show te stoppen.

#### START BUTTON GADGET >

-----

Begint de show vanaf de huidige tijd. Als u de show wilt laten beginnen vanaf het begin gebruik dan het menupunt SHOW/START of klik eerst op de BEGIN BUTTON.

#### STOP BUTTON GADGET

-----

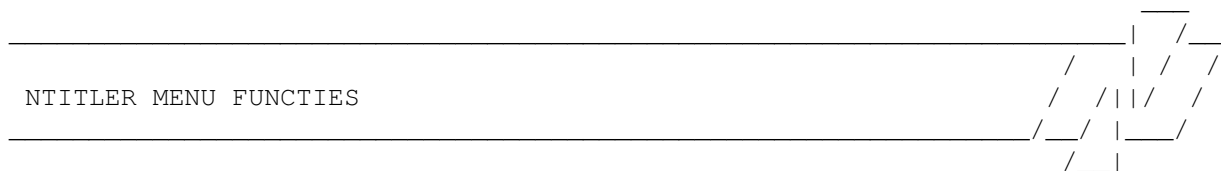
Stopt de show in de preview window.

#### TIME SLIDER GADGET

---

-----  
 Geeft de huidige tijd aan. Iedere keer dat u deze slider verschuift wordt de preview window opnieuw getekend. De tijd is geprint in standaard timecode formaat: minuten:seconden.frames.

## 1.9 NT Menu Functies



### P R O J E C T M E N U

PROJECT/NEW (project/nieuw)

-----

Begint een nieuw project. Vergeet de oude show niet eerst op te slaan. Alle geluidssamples worden uit het geheugen gewist.

PROJECT/LOAD... (project/openen...)

-----

Laadt een show van disk.

PROJECT/SAVE (project/opslaan)

-----

Slaat de show op onder de huidige naam. Indien de show nog geen naam heeft dan wordt een file requester gepresenteerd.

PROJECT/SAVE AS... (project/opslaan als...)

-----

Slaat de show op onder een nieuwe naam. Als u op Cancel (annuleer) klikt dan wordt de show niet opgeslagen. Reeds bestaande bestanden worden overschreven.

Om schijfruimte te besparen worden alleen de namen van de IFF files, fonts en geluids samples in een NTitler bestand opgeslagen. Deze worden dus tijdens het laden van een show weer opnieuw geladen.

PROJECT/DELETE... (project/verwijderen)

-----

Verwijdert een bestand.

PROJECT/SAVE ANIM5... (project/opslaan als Anim5)

-----

Exporteert de huidige show als een Anim5 animatie bestand.

Allereerst wordt u gevraagd om de jiffy waarde. Dit is de tijd tussen 2 plaatjes in 1/50 seconde voor PAL en 1/60 voor NTSC.

Jiffies	Freq PAL (Hz)	Freq NTSC (Hz)
1	50	60

-----

2	25	30
3	16.6	20
4	12.5	15
5	10	12

Onthoudt dat het aantal plaatjes waaruit de animatie zal bestaan gelijk is aan de frequentie maal de showlengte: een 20 seconde show met een jiffy waarde van 1 levert dus een Anim5 bestand op van  $20 \times 50 = 1000$  plaatjes. Dus een lagere jiffy waarde betekent een groter Anim5 bestand.

Dan wordt een file requester gepresenteerd om u de directory en naam aan te laten geven waaronder het Anim5 bestand wordt opgeslagen. Anim5 bestanden kunnen erg groot worden dus zorg ervoor dat er genoeg ruimte vrij is op uw harde schijf. (of ram disk als u schrijft naar ram:)

Door de beperking van het Anim5 formaat gaan de volgende effecten verloren:

- geluids effecten
- copper effecten
- fading effecten

PROJECT/SET LENGTH (project/stel lengte in)

-----

Stelt de lengte van de show in. De maximale lengte is 8 minuten ( 480 seconden ). Daarna wordt u gevraagd of u de show wilt uitrekken naar de nieuwe lengte.

Als u de show wilt uitbreiden door er wat keys aan vast te plakken verlengt u de show maar rekt niet uit.

Als u wat keys wilt weggooien aan het einde van de show dan verkort u de show en rekt niet uit.

PROJECT/DEMO MODE (project/demo modus)

-----

Speelt alle show opgeslagen in de huidige directory. Dit is de directory van de laatst opgeslagen of geladen show. Dit gaat eeuwig door totdat u de linker muis knop indrukt. Een snelle muisklik stopt alleen de show die op dat moment gespeeld wordt dus als u de demo modus wilt verlaten moet u de muisknop iets langer ingedrukt houden.

PROJECT/USER/PRINT REGISTRATION FORM (project/gebruiker/druk registratieformulier af) ↵

-----

Print het registratie formulier voor u uit.

PROJECT/USER/CREATE RAM:REGISTER.TXT (project/gebruiker/maak ram:register.txt)

-----

Maakt het bestand ram:register.txt. U kunt nu een tekst editor gebruiken om de inhoud te lezen.

PROJECT/USER/MAKE KEYFILE... (project/gebruiker/maak keyfile...)

-----

Wanneer u zich registreert dan ontvangt u uw persoonlijke code. Gebruik dit menu punt om uw eigen keyfile te maken.

PROJECT/ABOUT (project/over...)

---

-----

Toont copyright en versie informatie.

PROJECT/QUIT (project/afsluiten)

-----

Verlaat NTitler. U kunt het programma ook verlaten door in de linker bovenhoek te klikken. Vergeet niet de huidige show op te slaan.

## S H O W   M E N U

SHOW/START (show/start)

-----

Start de show. Gebruik de linker muisknop om de show voortijdig te stoppen. U kunt de show ook starten vanuit de Shell door het .NT bestand als argument mee te geven.

Voorbeeld: NTitler:NTitler NTitler:Shows/Test.NT

Deze methode is handig als u NTitler vanuit een script wilt starten.

SHOW/GENLOCK (show/genlock)

-----

Zet genlock synchronisatie aan. Met een genlock kunt u computeranimaties met videobeelden mengen.

SHOW/OVERSCAN (show/overscan)

-----

Zet overscan aan. Overscan is ideaal voor video toepassingen omdat dit het gehele videoscherm vult.

SHOW/HIGH RES (show/hoge resolutie)

-----

Hogere resolutie haalt de zaagtanden of 'trappetjes' weg maar betekent ook een iets schokkerige animatie. Gebruik deze hoge resolutie alleen als u een snelle Amiga heeft.

Let er ook op dat het Anim5 bestand aanzienlijk groter zal zijn in deze hoge resolutie.

SHOW/INTERLACE (show/interlace)

-----

Gebruik interlace alleen voor videotoepassingen.

COPPERSHADES (show/copperverloop)

-----

NTitler gebruikt de beroemde copperchip van de Amiga om de achtergrond van een vloeiend kleurverloop te voorzien.

SHOW/FADING (show/fading)

-----

Laat de kleuren vanuit zwart langzaam zichtbaar worden en aan het einde weer verdwijnen.

SHOW/DIMMED (gedimd)

-----

---

De Amiga is in staat om video-illegale kleuren te maken. Dit vlaggetje probeert dat te voorkomen door de rood groen en blauw waarden niet boven de 200 uit te laten komen. Natuurlijk is het altijd mogelijk om de kleuren handmatig verder te dimmen in de PALETTE REQUESTER.

SHOW/BLANKING (show/blanking)

-----

Voegt 3 seconden aan het begin en einde van de show toe. In deze tijd kunt u uw videorecorder op record en weer op stop zetten, maar een betere methode is het volgende vlaggetje:

SHOW/MOUSE CLICK (show/muis klik)

-----

Wacht op een rechter muisklik om de show te starten EN te stoppen.

SHOW/EXPLOSION (show/explosie)

-----

Explodeert de tekst aan het einde van de show.

SHOW/IMPLOSION (show/implosie)

-----

Implodeert de tekst aan het begin van de show.

SHOW/WIREFRAME (show draadmodel)

-----

Soms is het beter om het geheim te houden voor je klanten dat de 'rendering' in feite realtime is: ze zouden weleens minder willen betalen. Een klant kan een draadmodel voorgeschoteld krijgen als preview voordat hij het uiteindelijke 'gerenderde' meesterwerk te zien krijgt. (zorg voor minstens een week tijd hiertussen ;-)

Een leuk detail is dat de draadmodel modus langzamer is dan de solid modus.

SHOW/LOOP (show/loop)

-----

Speelt de show af in een oneindige loop. Klik op de linker muisknop of de <Esc> key om hieraan te ontsnappen.

## F O N T   M E N U (Lettertype)

FONT/LOAD FONT... (lettertype/openen lettertype...)

-----

Laadt een NTitler lettertype.

FONT/USE INTERNAL FONT (lettertype/gebruik intern lettertype)

-----

Het interne lettertype wordt gebruikt.

FONT/CHANGE FONT... (lettertype/verander lettertype)

-----

Presenteert de FONT REQUESTER .

FONT/DEFAULT (lettertype/standaard)

-----

Gebruikt de standaard lettertype instellingen.

---



FONT/SMALLER (lettertype/kleiner)

-----

Maakt het lettertype iets groter.

FONT/BIGGER (lettertype/kleiner)

-----

Maakt het lettertype iets kleiner.

FONT/HALVE HORIZONTAL (lettertype/halveer horizontaal)

-----

Halveert het lettertype in horizontale richting.

FONT/HALVE VERTICAL (lettertype/halveer verticaal)

-----

Halveert het lettertype in verticale richting.

FONT/DOUBLE HORIZONTAL (lettertype/verdubbel horizontaal)

-----

Verdubbelt het lettertype in horizontale richting.

FONT/DOUBLE VERTICAL (lettertype/verdubbel verticaal)

-----

Verdubbelt het lettertype in verticale richting.

## P A L E T T E   M E N U (Palet)

PALETTE/CHANGE PALETTE... (palet/verander palet...)

-----

Presenteert de PALETTE REQUESTER

PALETTE/COPPER SCROLLING (palet/copper scrolling)

-----

Zet deze aan als u de copperlist constant wilt laten scrollen. U kunt de snelheid instellen door het menupunt SETTINGS/COPPER SCROLLING TIME... te selecteren.

## P I C T U R E   M E N U (Plaatje)

PICTURE/LOAD PICTURE... (plaatje/openen plaatje...)

-----

Laadt een IFF plaatje dat gebruikt kan worden als achtergrond of als stencil. Dit IFF plaatje moet aan bepaalde regels voldoen.

PICTURE/BACKDROP (plaatje/achtergrond)

-----

Plaatst het IFF plaatje in de achtergrond.

PICTURE/STENCIL FRONT (plaatje/stencil voorkant)

-----

Maakt de voorkant van de letters doorzichtig voor het IFF plaatje.

PICTURE/STENCIL SIDE (plaatje/stencil zijkant)

-----

-----  
Maakt de zijkant van de letters doorzichtig voor het IFF plaatje.

PICTURE/ALPHA CHANNEL (plaatje/alpha channel)  
-----

Maakt de tekst doorzichtig.

PICTURE/COLOUR CYCLING (plaatje/colour cycling)  
-----

Roteert het kleurenpalet van het IFF plaatje.

## S A M P L E S   M E N U

SAMPLES/LOAD SAMPLE... (samples/openen sample...)  
-----

Laadt een IFF 8SVX geluids sample. U kunt het sample nummer instellen met de SAMPLE SLIDER GADGET.

SAMPLES/PLAY SAMPLE (samples/afspelen sample)  
-----

Speelt de huidige sample.

SAMPLES/FREE SAMPLE (sample/verwijder sample)  
-----

Wist de huidige samples uit het geheugen.

SAMPLES/FREE ALL SAMPLES (sample/verwijder alle samples)  
-----

Wist alle 8 samples uit het geheugen.

SAMPLES/SAMPLES ON (samples/samples aan)  
-----

Zet dit vlaggetje aan om de geluids effecten hoorbaar te maken. Indien dit vlaggetje uit is dan kunt u bijvoorbeeld een ProTracker module in de achtergrond laten spelen.

SAMPLES/SHOW SAMPLE LIST (samples/laat samplelijst zien)  
-----

Toont de bestandsnamen van alle samples.

## S E T T I N G S   M E N U (Inst.)

SETTINGS/SET FADING TIME... (inst./fading tijd...)  
-----

Hiermee kunt u de fading tijd instellen.

SETTINGS/SET EXPLOSION TIME... (inst./explosie tijd...)  
-----

Hiermee kunt u de explosie tijd instellen.

SETTINGS/SET IMPLOSION TIME... (inst./implosie tijd...)  
-----

Hiermee kunt u de implosie tijd instellen.

---

SETTINGS/SET COPPER REPEAT...(inst./copperverloop herhaling)

-----  
Hiermee kunt u het aantal copper staven instellen

SETTINGS/SET COLOUR CYCLING TIME...(inst./colour cycling tijd)

-----  
Dit is de tijd in frames waarin een complete cyclus wordt doorlopen.

SETTINGS/SET COPPER SCROLLING TIME...(inst./copper scrolling tijd...)

-----  
Dit is de tijd in frames waarin een complete cyclus wordt doorlopen.

## 1.10 NT Font Requester

NTITLER	LETTERTYPE	REQUESTER
---------	------------	-----------

WIDTH SLIDER (breedte)

-----  
De horizontale grootte. Standaard is 100.

HEIGHT SLIDER (hoogte)

-----  
De verticale grootte. Standaard is 100.

DEPTH SLIDER (diepte)

-----  
De diepte van de tekst. Standaard is 40. Als u eXtreme diepten wilt dan moet u bescheiden breedten en hoogten gebruiken.

SHEAR SLIDER (schuin)

-----  
Met deze slider kunt u de letters schuin trekken voor een cursief effect.

HSPACE SLIDER (horizontale afstand)

-----  
De horizontale afstand tussen de letters.

VSPACE SLIDER (verticale afstand)

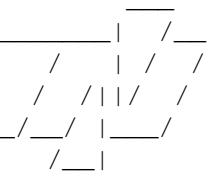
-----  
De verticale afstand tussen de letters.

## 1.11 NT Palette Requester

---

NTITLER PALET REQUESTER

---



#### COLOUR CYCLE GADGET

-----  
3 kleuren kunnen ingesteld worden:

1. Text (tekst) de tekst
2. Top (bovenkant scherm) de bovenkant van het scherm
3. Bottom (onderkant scherm) de onderkant van het scherm

NTitler gebruikt de copperchip om een vloeiend kleurverloop tussen de bovenkant en onderkant van het scherm te maken.

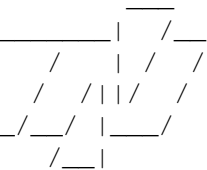
De kleur kan met de RED, GREEN en BLUE SLIDERS (rood, groen en blauw) veranderd worden.

## 1.12 NT IFF Regels

---

NTITLER IFF REGELS

---



NTitler gaat ervan uit dat het IFF plaatje precies dezelfde resolutie heeft als het scherm.

Ondersteunde resoluties:

Naam	Horizontaal	Verticaal
-----+-----+-----		
PAL: LowRes	320	256
PAL: LowRes Overscan	352	283
PAL: High Res	640	512
PAL: High Res Overscan	704	566
NTSC: LowRes	320	200
NTSC: LowRes Overscan	352	240
NTSC: High Res	640	400
NTSC: High Res Overscan	704	480

AGA computers kunnen maximaal 64 kleuren IFF plaatjes aan, oudere modellen maximaal 8 kleuren.

Het IFF plaatjes mag geen stencil informatie bevatten.

---



de Shell of een Amiga DOS script door het .NT bestand als argument mee te geven. Bijvoorbeeld:

```
NTitler:NTitler NTitler:shows/test.NT
```

Bekijk DemoScript voor een compleet voorbeeld. Een keyfile is in dit geval niet nodig om 'Demoversion Register NOW' te verwijderen.

Waarom mogen achtergrond plaatjes niet meer dan 64 kleuren gebruiken ?

-----

NTitler gebruikt de double playfield scherm modus. Het aantal kleuren gebruikt door deze 2 schermen vermenigvuldigd mag niet groter zijn dan 256.

Scher	Gebruik	Kleuren
-----		
1	Tekst	4
2	Achtergrond	64 4*64=256

Nadat ik een plaatje in een tekenprogramma had veranderd laten de shows die dit plaatje gebruiken deze niet meer zien.

-----

U heeft het aantal kleuren vergroot. Gebruik de menu functie PICTURE/LOAD PICTURE (plaatje/openen plaatje..) om dit plaatje opnieuw te laden.

Mijn show werkt niet op de computer van m'n vriendin.

-----

Zij gebruikt waarschijnlijk een oudere versie van NTitler. Oude shows kunnen geladen worden door nieuwere versie's maar niet andersom.

Ik wil een paar keys aan het einde van de show toevoegen.

-----

Vergroot de show lengte met de menu functie PROJECT/SET LENGTH (project/stel lengte in) en klik op Cancel (annuleer) in de requester dat volgt.

De DELETE KEY BUTTON werkt niet. (verwijder key)

-----

U moet precies op een key staan om hem te kunnen wissen. Gebruik de PREV/NEXT BUTTONS ( vorige |< volgende >| ) of de cursor toetsen om een key te selecteren.

Wanneer ik een show compresseer met de menu functie PROJECT/SET LENGTH (project/stel lengte in) dan gebeuren er spooky dingen.

-----

U heeft 2 keys gecomprimeerd tot 1. Definieer genoeg ruimte tussen de keys.

Ik ben compleet de weg kwijt.

-----

Druk op de spatiestaaf

---

Kan ik de kleur van de zijkant veranderen onafhankelijk van de voorkant ?

Nee dit kan niet binnen NTitler maar u kunt altijd de Show wegschrijven als een Anim5 bestand en in een tekenpakket het palet aanpassen.

Hoe kan ik een key verplaatsen ?

Gebruik de < of > toets.

Wanneer ik mijn genlock aan zet dan rolt het scherm constant omhoog/omlaag.

Zet de interlace vlag.

Zelfs wanneer ik de dimm vlag aanzet dan kruipen de kleuren nog steeds over het scherm.

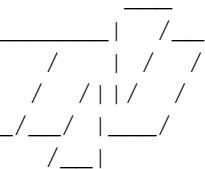
Gebruik de PALETTE REQUESTER (palet requester) om de kleuren 'handmatig' nog iets verder te dimmen.

Waar is de depth gadget ?

Deze is niet zichtbaar maar werkt wel! Klik in de rechter bovenhoek om naar de workbench te springen.

## 1.15 NT Bugs

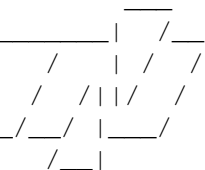
NTITLER BUGS



-coppereffecten werken niet in combinatie met hires.

## 1.16 NT programma geschiedenis ?

NTITLER PROGRAMMA GESCHIEDENIS



Naam BluffTitler 1.0  
Datum September 1994

Prijs        NLG 25  
Opmerking   Eerst versie

---

---

Naam        BluffTitler 1.1  
Datum       Januari 1995  
Prijs        NLG 25   gratis upgrade  
Opmerking   Alle kinderziektes verwijderd

---

-Genlock compatibel

Het is nu mogelijk om BLUFFTITLER animaties met videobeelden te mengen.

-Exotische karakters:

Duits       Ü ß  
Scandinavisch   Æ Ø Å  
Spaans       Ñ Í À  
Frans       Ç È É Ê Ë

-Nieuwe effecten:

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

-VR modus.

-De mogelijkheid om de tekst per key te veranderen: verhaaltjes maken!

-Alle effect vlaggen worden opgeslagen in het .BT bestand.

-Nieuws START BUTTON. U kunt nu de show nu starten door een knop in te drukken.

-De mogelijkheid om de show in zijn geheel te versnellen/vertragen.  
Bijvoorbeeld om hem in exact 3 seconden te propen.

---

Naam        NTitler 1.0  
Datum       Augustus 1995  
Prijs        NLG 25   Navigator shareware, gratis upgrade  
Opmerking   Eerste versie met een keyfile, alle geregistreeerde gebruikers  
              ontvingen hun keyfile.

---

-Om mijn VR rendering engine "NAVIGATOR" te promoten heb ik het programma omgedoopt tot NAVIGATOR Titler: NTitler

-Hoge resolutie

-IFF plaatje kan worden gebruikt als achtergrond, om de voorkant te stencillen of om de zijkant te stencillen.

---



- NTitler opent zijn eigen intuition scherm.
- Flikkervrije preview window in kleur en solid rendering.
- Show kan worden gestard vanaf een zwart scherm door de rechter muisknop in te drukken.
- Fading tijd, explosion tijd en implosion tijd instelbaar.
- Preview bug gerepareerd.
- Freeware player.

---

Naam	NTitler 1.1
Datum	November 1995
Prijs	NLG 25 Navigator shareware, gratis upgrade
Opmerking	geen schokkende veranderingen

---

- Toetsenbord functies toegevoegd.
- Omkeer functie.
- Copperlist repeat.
- Alpha channel modus.
- Wireframe modus.
- Copper scrolling en colour cycling.
- Demomode werkt vanuit alle directories.
- Mooiere editor scherm kleuren.

---

Naam	NTitler Pro 2.0
Datum	Juni 1996
Prijs	NLG 50 Navigator shareware, upgrade voor NLG 25
Opmerking	Anim5 = Scala interface!

---

Omdat maar 8% van de NTitler gebruikers een e-mail adres heeft heb ik besloten om iedereen via de gewone post te informeren.

---

- Anim5 export.
  - Vijf verschillende fonts.
  - Kleine letters.
  - IFF geluids samples.
  - powerbuttons
-

-Correcte afhandeling als het programma in de geheugenproblemen komt.

-----