

NT

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

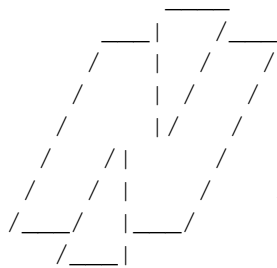
Contents

1	NT	1
1.1	NT User Manual	1
1.2	1
1.3	"	3
1.4	"	4
1.5	"	5
1.6	"	5
1.7	"	6

Chapter 1

NT

1.1 NT User Manual



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

A realtime 3D titler for the Amiga computer

Spanish translation : Javier Barberia Indakoetxea

Design and coding by :

Michiel de Outer

This program is shareware.

All rights reserved

Introduction

Gadgets

Show

Project

Font

Palette

1.2

NTitler

=====

Manual en Castellano

NTitler es un magnifico titulador en 3D y tiempo real. Sin duda alguna un programa de alta calidad y muy util para todos los aficionados al Video.

Despues de arrancar el programa y pulsar sobre el gadger de informacion, aparecera la ventana principal del NTitler.

El programa tiene 4 menus y unos gadgets en la propia ventana para manejar todas sus funciones.

Lo primero que podemos hacer, es cargar alguna de las demos ya realizadas que hay para ver que podemos hacer con esta utilidad.

Para ello, abre el menu 'Project' y selecciona la opcion 'Open'. Selecciona la unidad donde tengas el programa y despues el subdirectorio de 'demos', carga cualquiera de ellas.

Ahora abre el menu 'Show' y selecciona la opcion 'Start'

Aparecera la animacion en pantalla. ¡Increible verdad! Ademas, fijate que el fichero que has cargado no ocupa mas de 200 o 300 bytes, si si, BYTES!! Las animaciones se calculan y se visualizan en tiempo real.

Prueba algunas demos mas, para hacerte una idea de las posibilidades de este programa.

Bien, visto lo que se puede hacer con NTitler, vamos a explicar como crear nuestra propia animacion y como funcionan todas las opciones.

Abre el menu 'Project' y selecciona la opcion 'New'. Aparecera un requester donde se nos pregunta el tiempo que ha de durar nuestra animacion, en segundos. Introduce el numero de segundos que quieras que dure tu animacion, por ejemplo '10' segundos y pulsa sobre OK.

En la parte superior derecha, vemos un gadget de entrada de texto, que en estos momentos tiene la palabra 'NEW'. Pulsa dentro de este gadget y teclea la palabra o frase que quieras animar, por ejemplo teclea 'AMIGA'.

Al pulsar return, la nueva palabra tecleada aparecera enseguida en la parte izquierda, dentro del area de pre-visualizacion.

En la parte inferior, tenemos un gadget de desplazamiento, al moverlo veras como seleccionas el punto exacto de la animacion, en minutos, segundos y decimas de segundo, para poder seleccionar el punto preciso donde ha de ocurrir cada cambio. Pon el gadget en 00:00:00

Ahora pulsa sobre el gadget INSERT para poner un punto de fijacion (aparecera una linea encima del gadget de los segundos).

Ahora desplaza el gadget de los segundos hasta su posicion final, o sea, hasta que indique 00:10:00

Debajo del gadget de entrada (donde hemos puesto la palabra o frase que queremos animar) tenemos un gadget de seleccion que nos permite poner 4 formas distintas de animacion:

- Text Position
- Text Rotation
- Eye Position
- Eye Rotation

Ponlo ahora en 'Text Position'

Los tres gadgets de desplazamiento que hay inmediatamente debajo de este, se utilizan para la direccion del movimiento. Horizontal, Vertical y Depth (profundidad). Prueba a mover, por ejemplo, el gadget DEPTH a la izquierda poco a poco, veras como el titulo avanza (zoom) hacia nosotros, si sigues

desplazando el gadget llegara un momento que desapareciera de la pantalla (un efecto muy tipico en las televisiones), si lo desplazas a la derecha el efecto sera al reves, el titulo se hara mas pequeño.

Bien, desplaza el gadget a la izquierda hasta que juesto el titulo desaparezca de la pantalla. Ahora pulsa otra vez el gadget INSERT. Ahora tenemos creada una animacion de 10 segundos de un solo movimiento.

Al mover ahora el gadget de los segundos ya veras el efecto que hemos conseguido en el area de pre-visualizacion.

Para ver finalmente la animacion, abre el menu 'Show' y selecciona la opcion 'Start'. Ya esta, la animacion se pone en funcionamiento. ¡Facil y bastante espectacular, verdad!

Como es de esperar, podemos hacer que en una animacion de 10 segundos haya varios pasos, por ejemplo. Que los primeros 3 segundos el titulo gire 180 grados sobre si mismo en horizontal, los sigueintes 5 segundos se desplace a la derecha de la pantalla y los ultimos 2 permanezca quieto.

Para esto solo tenemos que poner el gadget de los segundos en el punto justo, pulsar sobre INSERT, mover los gadgets de posicion y asi...

Los tres gadgets de posicion (Horizontal, Vertical y Depth) se comportaran de forma diferente segun este puesto el gadget de tipo de movimiento. Es mejor que veas tu mismo que efecto se produce en cada caso probandolo directamente sobre el programa, asi lo veras mucho mas rapido y mejor que si intentamos explicarlo.

Asi pues, los pasos para crear un movimiento son:

- Decidir el numero de segundos que ha de tener la animacion.
- Poner la palabra o frase que queremos animar.
- Poner el tiempo en 00:00:00 y pulsar INSERT para la primera marca.
- Desplazar el gadget de tiempo el numero de segundos que ha de durar este movimiento.
- Mediante los gadgets de tipo de movimiento y movimiento poner el titulo en el punto final de esta animacion.
- Finalmente pulsar INSERT otra vez.

Recuerda, que en una sola animacion podemos poner tantos movimientos como queramos, pulsando INSERT cada vez que queramos crear uno de nuevo.

Bien, visto el modo general de funcionamiento, pasaremos a explicar la funcion de los demas gadgets y menus del programa.

1.3 "

GADGETS

Gadget de tiempo:

Para desplazarnos por el tiempo de la animacion.

Gadget de entrada de texto:

Para entrar la palabras o frase que queremos animar. EL caracter @ se utiliza para indicar mas de una linea. Por ejemplo:

Amiga@Computer

Generara dos lineas para animar con estas dos palabras.

Gadgets de modo y de movimiento:

Para especificar el tipo, modo y direccion de movimiento.

Insert:

Para insertar un nuevo punto en la animacion.

Delete:

Para borrar un punto en la animacion.

Copy:

Copia el punto en el buffer.

Paste:

Copia en el gadget de movimiento el contenido del gadget. (Es la funcion normal de los programas con Copy/paste Copiar/Pegar)

Preview:

Nos situa el el punto anterior de la animacion.

Next:

Nos situa en el siguiente punto de la animacion.

Start:

Vemos la animacion en el area de pre-visualizacion.

Stop:

Para la animacion ejecutada con el Start anterior.

1.4 "

Project:

=====

New: Para empezar una nueva animacion.

Load: Carga una animacion grabada en disco.

Save: Graba la animacion actual, con el mismo nombre y volumen.

Save As: Graba la animacion permitiendo especificar el nombre del fichero y el volumen.

Delete: Borra un fichero.

Set Lenght: Para modoficar el tiempo de la animacion. Maximo 480 segundos.

About: Informacion sobre el programa y su autor.

Quit: Sale del programa.

1.5 "

Show:

====

Start Show: Empieza la animacion real. Parara el final de la misma o si pulsamos el boton del raton.

CopperShaded: Conecta esta opcion si quieres ver como fondo un degradado de colores (que se puede modificar). Desconectala si quieres el fondo de un solo color.

Overscan: Conecta esta opcion para activar el modo pantalla completa.

Interlace: Conectala para poner la pantalla en entrelazado.

Dimmed: Conecta esta opcion para que los colores sean valores inferiores a 200.

Blanking: Conecta esta opcion si quieres que antes de empezar y al terminar la animacion se espere 3 segundos, para poder poner en marcha y parar el Video.

1.6 "

Font

====

Change Font:

Para modificar el tipo de letra. Aparecera una ventana con unos gadgets que modifican el aspecto de la letra (tamaño, anchura, profundidad, etc) Prueba tu mismo estos gadgets y veras enseguida su funcion.

1.7 "

Palette:
=====

Change palette:

Para modificar la paleta de colores. Podemos modificar los colores de:
Text, Top y Bottom (Texto, parte superior de la pantalla y parte
inferior).
