

**Work:texinfo/test**

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

	<i>TITLE :</i> Work:texinfo/test		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 17, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Work:texinfo/test</b>	<b>1</b>
1.1	Work:texinfo/test.guide . . . . .	1
1.2	test.guide/Copying . . . . .	2
1.3	test.guide/features . . . . .	2
1.4	test.guide/requirements . . . . .	3
1.5	test.guide/installation . . . . .	3
1.6	test.guide/user-interface . . . . .	4
1.7	test.guide/concept . . . . .	4
1.8	test.guide/WI_mw . . . . .	5
1.9	test.guide/WI_ld . . . . .	6
1.10	test.guide/WI_sv . . . . .	7
1.11	test.guide/WI_ee . . . . .	7
1.12	test.guide/objects . . . . .	8
1.13	test.guide/elt_txt . . . . .	10
1.14	test.guide/elt_gfx . . . . .	10
1.15	test.guide/elt_anim . . . . .	11
1.16	test.guide/elt_hbar . . . . .	13
1.17	test.guide/WI_as . . . . .	13
1.18	test.guide/WI_se . . . . .	13
1.19	test.guide/WI_ss . . . . .	16
1.20	test.guide/WI_ce . . . . .	17
1.21	test.guide/WI_pp . . . . .	20
1.22	test.guide/WI_pr . . . . .	20
1.23	test.guide/WI_br . . . . .	22
1.24	test.guide/WI_er . . . . .	22
1.25	test.guide/common_problems . . . . .	24
1.26	test.guide/important_notes . . . . .	25
1.27	test.guide/thanks . . . . .	27
1.28	test.guide/history . . . . .	28
1.29	test.guide/distribution . . . . .	29

---

# Chapter 1

## Work:texinfo/test

### 1.1 Work:texinfo/test.guide

VideoTitler V2.1

©1994-96 by Andreas Ackermann

Februar 1996

Eine einfach zu bedienende, leistungsfähige Videobetitelungssoftware für Amiga.

#### Einführung:

- Copyright
- Features
- System-Anforderungen
- Installation
- Benutzeroberfläche
- Konzept

#### Bedienung:

- Hauptfenster
- Laden
- Speichern
- Der Objekteditor
- Objektzuweisungsfenster
- Der Styleeditor
- Stylezuweisungsfenster
- Farbeinsteller
- Abspieleinstellungen
- Programmeinstellungen
- Brush-Listen Fenster
- Fehler-Fenster

#### Probleme und Abhilfen:

- Häufige Probleme
- Wichtige Hinweise

#### Miszellaneen:

- Danksagungen
- History
- Vertrieb

---

## 1.2 test.guide/Copying

Copyright

\*\*\*\*\*

Der VideoTitler V2.1 unterliegt dem Copyright des Autors, Andreas Ackermann. Das Programm wird als Shareware vertrieben. Das heißt, 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 inclusive Ihres persönlichen Keyfiles zugesandt, mit dem diese Zeilen nicht mehr angezeigt werden. Ferner ermöglicht Ihnen dieses Keyfile, spätere Versionen des VideoTitlers als Vollversion benutzen zu können. Die Weitergabe dieses Keyfiles, das Ihre persönlichen Daten enthält, ist natürlich verboten und wird strafrechtlich verfolgt. Siehe Vertrieb.

Der Autor übernimmt keine Haftung für etwaige Datenverluste, die durch Benutzung dieses Programmes entstehen. Auch kann er nicht die Fehlerfreiheit dieses Programmes garantieren. Jegliche Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr.

VideoTitler V2.1 benutzt das Programmpaket MUI -  
MagicUserInterface, (C) 1993-96 by Stefan Stuntz.

## 1.3 test.guide/features

Features

=====

VideoTitler V2.1 ist ein einfaches Programm, mit dem man professionelle Videoabspanne herstellen kann. VideoTitler ermöglicht es, auf einem 736x560 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.

VideoTitler wurde speziell für Video\*AB\*spanne 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.

## 1.4 test.guide/requirements

### System-Anforderungen

=====

VideoTitler 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 Grafikchips können in jeder gescrollten 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 VideoTitler speziell für die Amiga-Grafikchips entwickelt wurde. Aus diesem Grund wird VideoTitler auch auf dem neuangekündigten Amiga 'Dracon' nicht laufen, da diesem Computer die Original Chips fehlen. Die Benutzeroberfläche dagegen läuft auch auf jeder beliebigen Grafikkarte.

## 1.5 test.guide/installation

### Installation

=====

Der VideoTitler wird mit dem Installer von Commodore ausgeliefert. Durch Doppelklick auf das Install-Piktogramm erscheint nach kurzer Zeit ein Requester, in dem das Verzeichnis angegeben werden soll, in das VideoTitler kopiert wird. Geben Sie hier z.B. 'Work:' ein, oder den Namen einer anderen Partition oder Schublade. Als Piktogramme für VideoTitler stehen wahlweise achtfarbige (im MagicWB-Look) und vierfarbige Standardicons zur Verfügung. Die Anleitung liegt derzeit auf Deutsch und auf Englisch vor. Ferner unterstützt VideoTitler die locale.library, so daß ab OS2.1 auch eine deutschsprachige Benutzeroberfläche zur Verfügung steht. VideoTitler selbst benötigt (inklusive aller Schriftarten, Grafiken und 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 unterliegt dem Copyright von Stefan Stuntz. Die Version 3.3 von MUI befindet sich auf Disk zwei. VideoTitler benötigt mindestens die Version 2.2, d.h. falls Sie eine ältere Version von MUI bereits installiert haben sollten, so muß diese gegen die hier mitgelieferte neue ausgetauscht werden. Zur Installation von MUI benötigen Sie eine Festplatte oder mindestens 1.5MB freien Arbeitsspeicher. Das beiliegende Installerskript entpackt MUI zunächst auf Festplatte oder ins RAM. Von dort aus muß die eigentliche Installation durchgeführt werden. 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. Weitere Informationen über MUI entnehmen Sie bitte der MUI-Dokumentation.

## 1.6 test.guide/user-interface

Benutzeroberfläche  
=====

Die Benutzeroberfläche von VideoTitler läuft auf jedem Bildschirmmodus, egal ob es sich um einen Amiga-Bildschirmmodus oder um einen Grafikkartenmodus handelt. Allerdings sollte die Auflösung mindestens 640x256 Bildpunkte betragen, da sonst einige Fenster nicht auf den Bildschirm passen. (Diese Mindestgröße gilt für Topaz/8 als Systemfont). Für NTSC-Anwender ohne AGA-Chips bleibt somit nur die Möglichkeit, VideoTitler auf einem Interlacedscreen laufen zu lassen. Die Einstellung des Bildschirmmodus erfolgt über das MUI-Preferencesprogramm, sobald VideoTitler läuft.

Der Farbeinsteller hingegen \*muß\* auf einem Amiga-Bildschirmmodus laufen, da hier der Copper verwendet wird und benötigt mindestens 16 Farben. Darüberhinaus darf bis OS 3.0 einschließlich aufgrund eines Fehlers im Betriebssystem auch kein Interlace-Screen verwendet werden. In allen diesen Fällen versucht VideoTitler einen geeigneten Bildschirm zu öffnen, der in keinem Fall mit einem Screenpromoter wie z.B. '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 VideoTitler vor dem Abspielen des Skripts einen Pseudo-Bildschirm, der ebenfalls unter keinen Umständen umgeleitet werden darf.

## 1.7 test.guide/concept

Konzept  
=====

Im Objekteditor 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. Zeilen werden im folgenden als "Objekte" 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.

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 deren Rollen definieren. Entscheidet man sich nun nach einigen Probeläufen dafür, doch eine andere Schriftart für die Schauspieler zu verwenden, so wählt man einfach für den betreffenden Style eine andere Schriftart und schon wirkt sich die Änderung auf alle Objekte, die diesen Style verwenden aus.

Nachdem ein Titel im Objekteditor erstellt wurde, kann man ihn durch Anklicken von 'Abspielen' im Hauptfenster betrachten. VideoTitler lädt dann die verwendeten Brushes und Fonts von Festplatte nach und beginnt mit dem Abspielen des Titels.

## 1.8 test.guide/WI\_mw

Hauptfenster  
=====

Von diesem Fenster aus wird der Videotitler gesteuert. Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

Ändere Objekt

Der Objekteditor wird geöffnet und der Abspann kann zeilenweise erstellt werden. Siehe Objekteditor.

Ändere Style

Der Styleeditor wird geöffnet. Siehe Styleeditor.

Brush-Liste

Öffnet ein Fenster, in dem alle von VideoTitler gepufferten Grafiken aufgelistet werden. Siehe Brush-Listen Fenster.

Prefs

Öffnet das Preferences Fenster. Siehe Preferences Fenster.

Abspiel Prefs

Öffnet ein Fenster, in dem Hintergrundfarbe und Abspielgeschwindigkeit eingestellt werden können. Siehe Abspieleinstellungen.

Laden

---



Öffnet einen Filerequester, in dem eine zu ladende Skriptdatei ausgewählt werden kann. Siehe Laden.

#### Speichern

Öffnet einen Filerequester, in dem eine Datei angegeben werden kann, in der das aktuelle Skript gespeichert wird. Siehe Speichern.

#### Fehler Fenster

Öffnet ein Fenster, in dem eventuell aufgetretene Fehler aufgelistet werden. Siehe Fehler-Fenster.

#### Info

gibt Auskunft über verfügbaren Speicher und die Konfiguration Ihres Amigas

#### Über

einige Informationen über den VideoTitler

#### Neu

löscht das gerade bearbeitete Skript aus dem Speicher und stellt gewissermaßen wieder den Einschaltzustand her.

#### Abspielen

Schaltet VideoTitler 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 (es wird die Zeit für einen kompletten Durchlauf gerechnet, vom Erscheinen der Oberkante der ersten Zeile bis zum Verschwinden der Unterkante der letzten Zeile) und die Anzahl der darstellbaren Zeilen gibt.

Um das Skript entgültig 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 VideoTitler anzeigt, wieviele Zeilen aufgrund von Speichermangel während des Abspielens nicht dargestellt werden konnten. War in den Abspieleinstellungen jedoch 'endlos' aktiviert, so kann es vorkommen, daß eine unsinnige Anzahl angezeigt wird.

#### Spiele mark.

entspricht 'Abspielen', jedoch werden nur die im Objekteditor selektierten Zeilen gescrollt.

Sollte VideoTitler auf dem Workbenchscreen laufen, können Skripte auch einfach geladen werden, indem man ihr Piktogramm ins Hauptfenster zieht.

## 1.9 test.guide/WI\_Id

#### Laden

=====

Dateinamen können direkt im Texteingabefeld eingegeben werden, durch

---

Anklicken des Knopfes rechts davon erscheint ein Dateirequester. Sofern VideoTitler auf dem Workbenchscreen läuft, kann auch einfach das Piktogramm der zu ladenden Skriptdatei auf das Textfeld gezogen werden. Beim Laden stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

- \* 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.
- \* 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.

## 1.10 test.guide/WI\_sv

Speichern  
=====

Dateinamen können direkt im Texteingabefeld eingegeben werden, durch Anklicken des Knopfes rechts davon erscheint ein Dateirequester. Sofern VideoTitler auf dem Workbenchscreen läuft, kann auch einfach das Piktogramm der zu ladenden Skriptdatei auf das Textfeld gezogen werden. Beim Speichern stehen prinzipiell zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

- \* komplett speichern  
Speichert alle vorhandenen Objekte und Styles einschließlich der Einstellungen für Scrollgeschwindigkeit und Hintergrundfarbe ab.
- \* Teilweise speichern  
Speichert nur einen Teil der Objekte bzw. Styles ab. Dies ermöglicht es z.B., sich eine Bibliothek von oft benutzten Styles anzulegen.

## 1.11 test.guide/WI\_ee

Der Objekteditor  
=====

Allgemeines  
-----

Im Objekteditor wird der Abspann Zeile für Zeile erstellt. 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 Grafik-Objekt, ein Animations-Objekt, einen horizontalen Balken oder ein Text-Objekt handelt, werden die zugehörigen Gadgets eingeblendet.

- Allgemeine Objekteinstellungen
- Textzeilen
- Grafiken
- Animationen
- Horizontale Balken

#### UnDo

Macht alle Änderungen am aktuellen Objekt bis zu dem Zeitpunkt rückgängig, zu dem es aus der Objektliste als aktuelles Objekt ausgewählt wurde.

#### Weise zu ...

Dieser Schalter ist nur anwählbar, wenn in der Objektliste mindestens zwei Objekte ausgewählt sind. Durch Betätigung dieses Schalters läßt sich das Zuweisungs-Fenster öffnen, in dem eingestellt werden kann, welche Attribute des aktuellen Objekts den übrigen selektierten zugewiesen werden sollen.

## 1.12 test.guide/objects

Einstellungen für alle Objekttypen

-----

#### Leerzeilen

Nach dem Objekt wird nicht sofort das nächste hereingescrollt, sondern erst noch ein Zwischenraum, dessen Größe in Bildschirmzeilen angegeben wird. (550 Zeilen entsprechen etwa einer ganzen Bildschirmseite.)

#### x-position

Angegeben 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.

#### xpos vom Style

Ist dieser Punkt aktiviert, so wird die horizontale Position, die im Style definiert ist, verwendet.

## Pausen

Für jedes Objekt kann eine Bildschirmposition definiert werden, an der, sobald das Objekt sie erreicht hat, der gesamte Abspann stoppt.

## Pausenlänge

Gibt an, wieviele Zehntelsekunden der gesamte Titel angehalten werden soll, wenn dieses Objekt die durch die folgenden Werte beschriebene vertikale Position erreicht hat. 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

Für dieses Objekt wird keine Stopposition definiert.

## 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 Höhe 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 VideoTitler 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 VideoTitler einen großen Overscanbereich unterstützt, ist auch hier ein Wert von mindestens 80 sinnvoll.

## Style-Liste

Aus dieser Liste (sie erscheint durch Anklicken des Schalters rechts neben 'Ändere Style') kann dem Objekt ein Style zugeordnet werden. Neue Styles können im Styleeditor erzeugt werden.

## Ändere Style

---

Öffnet den Styleeditor. Der für dieses Objekt eingestellte Style wird im Styleeditor sofort zum aktuellen Style. Siehe Styleeditor.

## 1.13 test.guide/elt\_txt

Textobjekte  
-----

Textzeilen sind am einfachsten zu realisieren, da hier nur der zu scrollende Text in das Stringgadget eingegeben werden muß. Als Sonderzeichen steht das Zeilenumbruchzeichen (siehe Programmeinstellungen) zur Verfügung. Im Listview unterhalb des Stringgadgets erscheint nach Drücken von RETURN dann immer eine Vorschau, die erkennen läßt, wie die Zeile aufgeteilt wurde und Auskunft über die Größe der Zeile in Pixeln gibt.

## 1.14 test.guide/elt\_gfx

Grafikobjekte  
-----

VideoTitler verfügt über die Möglichkeit, ILBM-Bilder und Brushes zu laden. Unabhängig von ihrem Bildschirmmodus werden sie in HiRes-Interlace angezeigt. Dadurch erscheinen z.B. LoRes Bilder nur halb so breit, wie sie von DPaint angezeigt würden. Der Dateiname wird in das Texteingabefeld eingegeben. Alternativ kann auch das Piktogramm einer Grafikdatei in dieses Feld gezogen werden. Für die Farbtabelle gibt es folgende Möglichkeiten:

eigene Palette

Es wird eine vom Benutzer einstellbare Farbpalette nur für diese Grafik verwendet.

anim Palette

Die Originalfarben der Grafik werden verwendet.

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.

Ändere Palette

Erlaubt ein Ändern der Palette des Brushes, wenn 'eigene Palette' ausgewählt wurde. Siehe Farbeinsteller.

---

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.

Zu beachten ist, daß aus Gründen der Ablaufgeschwindigkeit die horizontale Position für Brushes nur in Schritten von acht Pixeln verändert werden kann.

## 1.15 test.guide/elt\_anim

Animationsobjekte

VideoTitler verfügt über die Möglichkeit, Animationen zu scrollen. Der Dateiname wird in das Texteingabefeld eingegeben. Alternativ kann auch das Piktogramm einer Grafikdatei in dieses Feld gezogen werden. Unterstützt werden folgende Animationsformate:

ANIM5

- \* kleine Dateien
- \* relativ langsame Abspielgeschwindigkeit
- \* Doublebuffering
- \* Standardformat von DPaint

ANIM7

- \* etwas größere Dateien
- \* auf Prozessoren  $\geq 68020$  hohe Abspielgeschwindigkeit
- \* Doublebuffering

AnimBrush

- \* kleine Dateien
- \* relativ langsame Abspielgeschwindigkeit
- \* kein Doublebuffering

Für die Farbpalette gibt es folgende Einstellungen:

eigene Palette

Es wird eine vom Benutzer definierbare Farbpalette nur für diese Animation verwendet.

anim Palette

Die Originalfarben der Animation werden verwendet.

Style Palette

Es wird die Palette des Styles dieser Animation verwendet. Dies ist eigentlich nur bei einfarbigen Animationen sinnvoll, wenn die Animation dieselbe Farbe bzw. dieselben Farbverläufe erhalten soll, wie eine Gruppe von Textzeilen.

Ändere Palette

Erlaubt ein Ändern der Palette der Animation, wenn 'eigene

Palette' ausgewählt wurde.Siehe Farbeinsteller.

#### Delay

VideoTitler 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 VideoTitler 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 einer Animation höhere Priorität als das Erzeugen neuer Zeilen hat.

Es ist zu beachten, daß aus Gründen der Ablaufgeschwindigkeit die horizontale Position für Animationen nur in Schritten von acht 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.

VideoTitler 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 und dann als ANIM5 oder ANIM7 abgespeichert werden.

Allerdings gilt es dabei folgendes zu beachten:

- \* 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.
- \* 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 (1) verwendet werden kann), muß dessen Breite durch 16 teilbar sein.

----- Footnotes -----

(1) 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.

## 1.16 test.guide/elt\_hbar

Horizontale Balken

-----

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

## 1.17 test.guide/Wl\_as

Objekt-Zuweisungsfenster

=====

Wurden im Objekteditor mehrere Objekte angewählt (siehe Objekteditor), so erscheint durch Anklicken von 'Weise zu ...' dieses Fenster. Darin kann festgelegt werden, welche Attribute des aktuellen Objekts allen selektierten Objekten zugewiesen werden sollen, nämlich:

\*Style

\*horizontale Position

\*Zentrierung

\*Leerzeilen

\*Pausenlänge

\*Abstand

\*Palette

Falls es sich sowohl bei dem aktuellen, als auch dem selektierten Objekt um eine Grafik bzw. Animation handelt.

\*Balkenhöhe

\*Balkenbreite

Falls es sich sowohl bei dem aktuellen, als auch dem selektierten Objekt um einen horizontalen Balken handelt.

## 1.18 test.guide/Wl\_se

Der Styleeditor

=====

Die sog. Styles werden benötigt, um für Objekte Merkmale wie Schriftart, Farbtabelle und ähnliches anzugeben. Ein Style ist eine Zusammenstellung solcher Attribute und kann für beliebig viele Objekte verwendet werden. Nachträgliche Änderungen am Style wirken sich dann auf alle Objekte aus, die diesen Style verwenden.



Mitunter enthält ein Style auch mehr Angaben, als für das Objekt, dem er zugewiesen wird, erforderlich sind. So ist es durchaus sinnvoll, einer Grafik einen Style zuzuweisen, um Umrandungen einzustellen, aber die im Style ausgewählte Schriftart wird ignoriert. Die folgende Tabelle gibt Aufschluß darüber, welcher Objekttyp welche Attribute verwendet. ( (\*) bedeutet, daß dieses Attribut wahlweise vom Style übernommen, oder im Objekt selbst eingestellt werden kann, siehe Objekteditor)

Verwendet von	Text	Brush	Anim	HBar
Schriftart	*			
Farbpalette	*	(*)	(*)	*
x-Position	(*)	(*)	(*)	(*)
Aussehen des Schattens	*	*		*
Aussehen der Umrandung	*	*		*
zus. Bitplane	*			*

Im Styleeditor werden alle definierten Styles aufgelistet. Ein neuer Style wird durch Anklicken von 'Neu' erzeugt. Daraufhin erscheint eine Reihe von Eingabefeldern, die bereits mit sinnvollen Vorgabewerten belegt sind.

Folgende Einstellungen lassen sich vornehmen:

#### Stylename

Wird von VideoTitler nicht verwendet und dient nur dazu, die Styles leichter auseinanderzuhalten.

#### Textstil 'normal'

Ist dieser Modus aktiviert, so wird der Text unformatiert ausgegeben. Die gesamte Zeile erscheint in derselben Schriftart. Lediglich Zeilenumbrüche können durch das Zeilenumbruchzeichen (voreinstellungsmäßig '@', siehe Programmeinstellungen, eingefügt werden). Die Schriftart wird über das Texteingabefeld bzw. den Fontauswahlrequester (erscheint durch Anklicken des Knopfes rechts neben dem Textfeld) eingestellt. Es können Colorfonts, Agfa-Intellifonts und normale Schriftarten verwendet werden.

#### Textstil 'Text...Text'

In diesem Modus wird die Zeile in drei Spalten aufgeteilt. Für jede der drei Spalten darf eine eigene Schriftart ausgewählt werden (mithilfe der drei Texteingabefelder 'links', 'mitte', 'rechts'). Soll jedoch ein Colorfont verwendet werden, so muß für alle drei Spalten derselbe gewählt werden. Text für die linke und rechte Spalte wird direkt ausgegeben, für die mittlere Spalte hingegen kann eine Zeichenkette angegeben werden, mit der die Lücke zwischen linker und rechter Spalte aufgefüllt werden soll. Somit sind z.B. folgende Textzeilen möglich:

```

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 (siehe Programmeinstellungen) getrennt. Die Definition für obige Titel würde etwa wie folgt aussehen:

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

#### Textformatierung 'ganze Breite'

In diesem Modus nimmt der Text immer die ganze, durch 'Textbreite' zur Verfügung gestellte Breite in Anspruch, d.h. die linke Spalte erscheint linksbündig, die rechte rechtsbündig und der verbleibende Zwischenraum wird aufgefüllt. Das Ergebnis sieht aus wie obig vorgestellte Beispiele.

#### Textformatierung 'Spalten'

In diesem Modus existieren prinzipiell nur noch die linke und die rechte Spalte. Mit den beiden Reglern 'linke Spalte' und 'rechte Spalte' kann eingestellt werden, wieviel Promille der horizontalen Ausdehnung (die wiederum durch 'Textbreite' definiert wird) der jeweiligen Spalte zur Verfügung stehen.

Der Text der linken Spalte wird linksbündig ausgegeben, anschließend wird die Zeile bis zur mit 'linke Spalte' definierten Position aufgefüllt und danach die rechte Spalte ausgegeben. Obige Beispiele würden bei einem Wert von 700 für 'linke Spalte' etwa so aussehen:

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

#### Textbreite

Dieser Wert erlaubt es, die Breite des Bereichs innerhalb dessen eine Zeile formatiert wird, zu beschränken. Da VideoTitler 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. Kleinere Werte erzeugen etwa folgendes Ergebnis:

```
Meister Eder .....Gustl Bayerhammer
Pumuckl .....Pumuckl
```

während durch größere Werte breitere Zeilen erreicht werden:

```
Meister Eder .....Gustl Bayerhammer
Pumuckl .....Pumuckl
```

#### Ändere Farben

Ruft den Farbeinsteller, siehe Farbeinsteller, auf.

#### x-position

Entspricht den Einstellungsmöglichkeiten für die horizontale Position, wie sie auch im Objekteditor angegeben werden können (siehe Objekteditor). Allerdings werden die im Style definierten

Werte *\*nur dann\** wirksam, wenn in Objekten, die diesen Style verwenden, 'xpos vom Style' aktiviert ist.

#### Schatten 'Stärke'

Gibt an, wie weit der Schatten fällt.

#### Schatten 'räumlich'

Ist dieser Schalter aktiviert, so wird nicht nur ein Schlagschatten gezeichnet, sondern der Schatten wird 'geschmiert', was einen 3D-Effekt ergibt.

#### Schatten 'Pfeile'

Sie geben die Richtung des Schattens an.

#### Schatten 'Qualität'

Mittlere Qualität bewirkt bei räumlichen Schatten, daß das Objekt schneller gezeichnet werden. Allerdings neigt der Schatten dann dazu auszufransen. Deshalb sollte eigentlich immer 'gute Qualität' eingestellt werden.

#### Umrandung 'Stärke'

Gibt die Stärke der Umrandung an (am besten eignet sich der Wert zwei).

#### Umrandung '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'.

#### 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. Für Textzeilen, die mit Schatten oder Umrandung versehen werden sollen, ist dieser Schalter grundsätzlich einzuschalten.

#### 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.

## 1.19 test.guide/WI\_ss

### Style-Zuweisungsfenster

=====

Wurden im Styleeditor mehrere Styles angewählt (siehe Styleeditor), 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:

- \*Palette
- \*horizontale Position
- \*Schatten
- \*Umrandung
- \*zus. Plane
- \*Schriftname
  - falls in beiden Styles der 'normale' Textmodus
- \*Schrifthöhe
  - aktiviert ist.
- \*Textbreite
- \*Textformatierung
- \*Schriftnamen
  - falls in beiden Styles der 'Text...Text' Textmodus aktiviert ist.

## 1.20 test.guide/Wl\_ce

Farbeinsteller  
=====

Der Farbeinsteller erlaubt ein komfortables Ändern der Hintergrundfarbe und der Farbtabelle für die einzelnen Objekte. Für jede einzelne Farbe stehen folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

normal  
[einstellbar für alle Farbnummern]  
Mit den RGB-Reglern läßt sich eine beliebige Farbe einstellen.

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.

#### 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 die Balken bewegt werden sollen. 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 für die Balken 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.

#### 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. Desweiteren 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:

#### Abspieleinstellungen

---

Es gibt keine zusätzlichen Gadgets.

#### Styleeditor

##### TxtCol

Nach einem Klick auf dieses Gadget wird die aktuelle Farbe als Textfarbe (d.h. die Farbe, in 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 Bitplane 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 dieser Schriftart verwendet.

#### Objekt-Editor (nur bei Grafik- und Animationsobjekten)

##### TxtCol

Nach einem Klick auf dieses Gadget wird die aktuelle Farbe bei einfarbigen Brushes als Zeichenfarbe (d.h. die Farbe, mit der die Grafik 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 der Grafik (oder der Animation) zurück.

Ferner können Farben auch noch vertauscht oder kopiert werden:

#### Tauschen

Nach Aktivieren dieses Schalters wartet VideoTitler 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.

---

Kopieren

Wie 'Tauschen', jedoch wird die neugewählte Farbe durch die derzeit aktuelle überschrieben, ohne die aktuelle Farbe zu verändern.

## 1.21 test.guide/WI\_pp

Abspieleinstellungen

=====

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

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) 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

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 nicht möglich.

Ändere Palette

Erlaubt das Einstellen der Hintergrundfarbe, Farbeinsteller.

endlos

Ist dieser Schalter aktiviert, so beginnt der Abspann nach einmaligem Durchlauf wieder von vorne.

## 1.22 test.guide/WI\_pr

Programmeinstellungen

=====

Hier werden einige Grundeinstellungen von VideoTitler vorgenommen.

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

VideoTitler überprüft selbst, ob es sich um einen NTSC oder PAL Amiga handelt.

PAL

Erzwingt ein PAL-Display.

NTSC

Erzwingt ein NTSC-Display  
Bei den alten Grafikchips (OCS) wird diese Einstellung ignoriert, da sie kein Umschalten des Modus erlauben.

Sicherheitsabfragen

VideoTitler fragt vor dem Überschreiben von Dateien und vor dem Löschen von Objekten, ob dies auch wirklich geschehen soll.

auto Fehlerfenster

Wann immer ein Fehler auftritt, wird das Fehler-Fenster geöffnet bzw. in den Vordergrund gebracht. Siehe Fehler-Fenster.

puffere Brushes

Jeder schon einmal verwendete Brush (bzw. jede Animation) wird im Speicher gehalten, so daß bei erneutem Abspielen des Skripts nicht nachgeladen werden muß. Siehe Brushlist Fenster.

zeige Style

Zeigt nach jeder Änderung des aktuellen Styles im Styleeditor Preview. Allerdings werden die Farben nicht korrekt dargestellt.

eigener Screen für Farbeinsteller

Normalerweise erkennt VideoTitler 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.

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 At-Zeichen '@'.

In Textzeilen, in deren Style die Spaltenformatierung eingestellt ist, wird dieses Zeichen als Spaltentrennzeichen interpretiert.

Basis für Farbeinsteller

Normal ist der Wert vier. Falls im Farbeinsteller Farbfehler (z.B. Farbverläufe in Gadgethindergründen etc. ) auftreten sollten, probieren Sie bitte andere Einstell- ungen (vorzugweise den Wert sieben).

Benutzen

Speichert die derzeitigen Einstellungen bis zum nächsten Reset.

---



#### Speichern

Wie 'Benutzen', jedoch werden die Einstellungen dauerhaft gespeichert.

#### Default

Setzt alle Optionen des Preferences-Fensters auf Standardwerte zurück.

\*Achtung\*: Diese Aktion kann auch mit 'Abbruch' nicht rückgängig gemacht werden !

#### Abbruch

Verwirft alle vorgenommenen Änderungen.

## 1.23 test.guide/Wl\_br

#### Brush-Listen Fenster

=====

Hier werden alle zur Zeit von VideoTitler 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 Grafiken und Animationen nachgeladen werden müssen, sondern sich bereits im Speicher befinden. Dieses Feature läßt sich in den Programmeinstellungen 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'.) Siehe Programmeinstellungen.

## 1.24 test.guide/Wl\_er

#### Fehler-Fenster

=====

Teilweise bereits bei Erstellung des Abspanns, teilweise auch erst unmittelbar vor dem Starten des Abspanns, überprüft VideoTitler die Objekte auf ihre Darstellbarkeit. So werden z.B. Grafiken und Schriften nachgeladen und Höhe und Breite der Objekte berechnet. Tritt ein Fehler auf, so führt dies dazu, daß das betreffende Objekt nicht dargestellt werden kann, während bei 'Warnings' das Object im allgemeinen lediglich anders aussieht als gewünscht. Sämtliche aufgetretenen Fehler werden in diesem Fenster aufgelistet. Durch Doppelklick auf einen Listeneintrag kann das betroffene Objekt geändert werden.

Folgende Fehler sind möglich:

- \* Brush/Anim ist zu breit.

Die zu ladende Grafik war breiter als der Bildschirm und kann deshalb nicht dargestellt werden.

- \* Anim/Brush kann nicht geladen werden.

Die im Objekt angegebene Datei läßt sich nicht öffnen.

- \* Zuwenig Speicher!

Beim Laden der Anim/des Brushes ging der Speicher aus.

- \* Anim zerstört!

Es handelt sich zwar um eine Animation, jedoch weicht das Format vom Standard ab und kann von VideoTitler nicht geladen werden.

- \* Unbekannte Kompressionsmethode

Bei dieser Animation handelt es sich um keines der unterstützten Animationsformate.

- \* IFF-File nicht komprimiert.

VideoTitler unterstützt nur Grafiken, die in komprimierter Form (z.B. von DPaint) gespeichert wurden.

#### Warnings:

- \* Der Font 'xxx' konnte nicht geöffnet werden.

Die angegebene Schriftart ist in Ihrem System nicht vorhanden. Stattdessen wird topaz/8 verwendet.

- \* Kein Style ausgewählt.

Dem Objekt (Brush, Anim oder Text) wurde kein Style zugeordnet. Für diese Objekte wird der Vorgabe-Style verwendet. (Keine Umrandung, kein Schatten, Schriftart topaz/8.)

- \* Textzeile ist zu breit.

Die Textzeile paßt nicht komplett auf den Bildschirm. Es werden nur soviele Buchstaben angezeigt, wie tatsächlich Platz haben.

- \* Zu viele BitPlanes

Die Grafik (oder der Colorfont) hat mehr Bitplanes, als auf ihrer Konfiguration dargestellt werden können (AA: 4, OCS/ECS: 3).

- \* 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 Umrangungsfarbe 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.

- \* 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.

## 1.25 test.guide/common\_problems

### Häufige Probleme

=====

- \* 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 VideoTitler 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. Siehe Programmvoreinsteller.

- \* 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.

- \* Im Farbeinsteller läßt sich 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 die Abspieleinstellungen eingestellt werden. Siehe Abspieleinstellungen.

- \* Nach Anklicken von 'Abspielen' erscheint kein Titel.

Der Scroller startet in Pausestellung. Erst durch Drücken der linken Maustaste startet das Skript endgültig.

- \* 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 VideoTitler nur die Amiga-Grafikchips 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.

- \* 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, siehe Animationen.

- \* Bei Animationen zeigt sich am rechten Rand Datenmüll.

Höchstwahrscheinlich ist die Breite Ihrer Animation kein Vielfaches von 16. Näheres hierzu siehe Animationen.

- \* In einem Skript verwendete Brushes und Animationen lassen sich, solange VideoTitler läuft, mit DPaint nicht abspeichern.

Sie haben die Option 'Brushes puffern' eingeschaltet, siehe Programmeinstellungen. Solange nun eine Grafik von Videotitler gepuffert ist, läßt sie sich von keinem anderen Programm aus verändern. Gepufferte Grafiken lassen sich aber wieder aus dem Speicher entfernen, siehe Brush-List Fenster.

- \* Das Objekteditor-Fenster und das Style-Editor-Fenster lassen sich nicht öffnen.

VideoTitler benötigt bei der Standardschriftart (topaz/8) mindestens einen Screen mit der Auflösung 640x256. Auf kleineren Screens haben diese Fenster einfach keinen Platz.

## 1.26 test.guide/important\_notes

### Wichtige Hinweise

=====

- \* 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.
- \* In den IPrefs ('SYS:prefs') muß *\*unbedingt\** die Option 'Modus übernehmen' *\*ausgeschaltet\** sein, da sonst nach Rückkehr aus dem

Abspielmodus nicht mehr die richtige Bildschirmauflösung eingestellt wird.

- \* Während das Farbeinstellerfenster geöffnet ist, darf mit dem MUI-Preferences-Programm auf keinen Fall versucht werden, 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.
  - \* 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 VideoTitler selbst und der Bildschirm wurde verschoben.
    - der Farbeinsteller läuft auf demselben Bildschirm wie VideoTitler selbst und es wurde ein neuer Bildschirmmodus gewählt
    - der Farbeinsteller läuft auf demselben Bildschirm wie VideoTitler selbst und VideoTitler war zuvor ikonifiziert
  - \* Bei ungewöhnlichen Voreinstellungen von MUI kann es passieren, daß, solange der Farbeinsteller geöffnet ist, Farbfehler auftreten. In solchen Fällen setzen Sie im MUI-Preferences-Programm die Einstellungen bitte wieder auf die Default-Werte bzw. die XEN... Werte zurück.
  - \* 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.
  - \* 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 VideoTitler zu starten. In diesem Fall hilft nur noch ein Reboot. Seit V3.1 von MUI tritt dieses Problem nun nicht mehr auf.
  - \* Da VideoTitler 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.
  - \* Wird mit einer Geschwindigkeit, die größer als 1 ist, gescrollt (siehe Abspieleinstellungen) 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.
-

- \* \*Jegliche\* Musikabspielroutine wird während der Ausführung eines Skripts gestoppt, da VideoTitler zumindest auf 68000er Amigas die volle Rechenleistung benötigt. Nach dem Verlassen der Scrollroutine wird ein etwaig im Hintergrund laufendes Musikstück weiter abgespielt.
- \* Generell übernimmt VideoTitler während des Abspielens den Amiga \*vollständig\*, d.h. es findet keinerlei Datentransfer zu Peripheriegeräten (Modem, Drucker etc.) statt.
- \* 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.
- \* 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 VideoTitler einfach, die nächste Zeile darzustellen. Nach dem Verlassen des Abspielmodus zeigt VideoTitler an, wie oft dies passiert ist.

## 1.27 test.guide/thanks

Danksagungen  
=====

Und nun zu den Leuten, ohne die dieses Projekt niemals möglich gewesen wäre:

Franz Langheinrich von AmiTech Systems Hof  
(Testläufe auf A1200, siehelische, 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 Anleitung)

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 VideoTitler nicht abspielen konnte !)

Ronald Eimler  
(mitgelieferte Colorfonts; wer an weiteren Schriftarten interessiert ist, kann sich mit ihm in Verbindung 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)

## 1.28 test.guide/history

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 ausgeben

V1.13  
Skripts lassen sich mit rechter Maustaste anhalten

V1.14  
beim Anlegen eines neuen Styles wurde der Farbverlauf im

---

Hintergrund zerstört; es erscheint nicht mehr jedes mal 'NEW'  
beim Anlegen 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.

## 1.29 test.guide/distribution

Vertrieb

=====

VideoTitler V2.1 wurde von

Andreas Ackermann

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

Deutschland

e-mail: [asackerm@cip.informatik.uni-erlangen.de](mailto:asackerm@cip.informatik.uni-erlangen.de)  
WWW: <http://www.cip.informatik.uni-erlangen.de/user/asackerm/>  
oder: <http://home.pages.de/~acki/>

geschrieben und ist © 1996 by Andreas Ackermann, all rights reserved.

Vertrieb: APC&TCP, Dorfstraße 17, 83236 Übersee, 08642/899953

Während des Semesters (Nov-Feb, Mai-Juli, außer Weihnachtsferien) bin  
ich am schnellsten unter der Erlanger Adresse zu erreichen. In dieser  
Zeit werden auch E-Mails beantwortet. Allerdings wird sich diese  
Adresse Ende 1997 ändern.

Bestellungen am besten nach hause oder, nach telefonischer  
Rücksprache, auch nach Erlangen senden. Unter Umständen kann eine  
Antwort schon einmal zwei Wochen dauern, da ich recht unregelmäßig  
zu hause bin.

Für die Bestellung verwenden Sie bitte nach Möglichkeit das



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