

**BT**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> BT		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		June 15, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

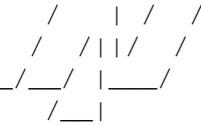
# Contents

<b>1</b>	<b>BT</b>	<b>1</b>
1.1	BT Manuale di Utente . . . . .	1
1.2	BT Introduzione . . . . .	1
1.3	BT Come fare un Semplice Show . . . . .	3
1.4	LSD Richieste di Sistema . . . . .	4
1.5	BT Installando . . . . .	4
1.6	BT Funzioni di Gadget . . . . .	4
1.7	BT Funzioni di Menù . . . . .	7
1.8	BT Requester di Font . . . . .	10
1.9	BT Editore di Palette . . . . .	10
1.10	BT FAQs . . . . .	11
1.11	BT Storia di Programma . . . . .	13

---



## INTRODUZIONE



BLUFFTITLER è un Sistema di Titolazione 3D in tempo reale per Amiga che consente di animare testi 3D mediante una interfaccia grafica di semplice uso, utilizzando una qualsiasi combinazione di tutti i possibili effetti 3D previsti.

BLUFFTITLER può essere usato nei seguenti modi:

1) Presentazioni su computer

-----

Si può lanciare un'animazione BLUFFTITLER da Amiga DOS con uno script in cui l'argomento è costituito dal nome di un file di animazione BLUFFTITLER.

2) Video Titolazione senza Genlock

-----

E' facile collegare un videoregistratore all'Amiga e registrare l'animazione ← direttamente su nastro.

3) Video Titolazione con Genlock

-----

Se possiedi un Genlock puoi sovrapporre un'animazione BLUFFTITLER alle immagini di ← una sorgente video.

Non é più necessario usare un difficile, costoso e lento programma di rendering 3D per realizzare meravigliose presentazioni 3D. Tutto quello di cui si ha bisogno è BLUFFTITLER!!!

E poichè BLUFFTITLER lavora in tempo reale, si può iniziare immediatamente a registrare la presentazione su nastro video. Non più pesanti operazioni col ← dischetto, problemi di memoria e videoregistratori a passo singolo: si deve semplicemente lanciare BLUFFTITLER e premere il tasto di registrazione sul video !!!

Fin quando la potenza dei computer sarà limitata non si potrà ottenere una qualità ← di tipo broadcast da un Titolatore in tempo reale, ma il risultato è perfettamente ← accettabile per:

- presentazioni su computer
- video amatoriali
- produzioni semiprofessionali
- reti via cavo

Un altro merito di BLUFFTITLER è, oltre ad essere un programma di rendering 3D, l'uso del copper dell'Amiga  
BLUFFTITLER usa questo chip per produrre uno sfondo ombreggiato e per simulare lo shading dei caratteri. Su macchine AGA lo shading è reso con più di 400 differenti colori contemporaneamente sullo schermo !!!

Ci sono quattro ragioni per le quali non è possibile fare questo su un PC:

- 1) Amiga è capace di lavorare in Overscan
- 2) Amiga può essere facilmente collegato a un TV/VCR/Genlock

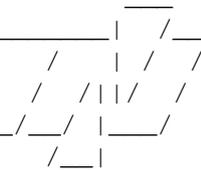
- 3) Non troverai il Copper all'interno di un PC
- 4) SVGA è limitata a colori a 18 bit (64 grigi toni invece di 256)

### 1.3 BT Come fare un Semplice Show

---

COME FARE UN SEMPLICE SHOW

---



1) Seleziona la voce 'New' sul menù Project. Comparirà un requester che ti permetterà di inserire la lunghezza totale dell'animazione. Per l'esempio limita la lunghezza a 3 secondi.

2) Usa la casella 'Text Gadget', posta nella zona superiore destra dello schermo, per inserire il testo che desideri animare. Per questo esempio scrivi la parola 'Test' e non dimenticare di premere <RETURN>. La parola che hai scritto è ora visibile nel riquadro di anteprima.

3) Occorre scegliere l'effetto 3D che desideri utilizzare. Fai un semplice zoom. Occorrono due passi per fare questo. Il primo passo è di impostare il cursore 'Tempo' (in basso) a 0. Poi poni il gadget 'Editmode' (sotto la casella 'Testo') a 'Camera Posizion' e poni il cursore 'Depth' a -16000. Il testo ora apparirà molto piccolo. Premi il gadget 'Create key' e il primo key è memorizzato. Sopra al cursore 'Tempo' è ora visibile una piccola linea verticale che rappresenta questo key.

Poi trascina il cursore 'Tempo' verso destra fino in fondo e trascina il cursore 'Depth' finchè il testo riempie l'intero box di anteprima. Non dimenticare di memorizzare anche questo secondo key premendo il tasto 'Create Key'.

Così hai definito due key ed è il momento di osservare l'anteprima. Porta il cursore 'Tempo' indietro fino all'inizio, premi il tasto 'Preview' e osserva il risultato.

Se ti sembra che tutto vada bene, premi il tasto 'Start' e ammira il tuo show in tutto il suo splendore.

Se inizi a lavorare con effetti più eccitanti, ricorda sempre di usare la seguente sequenza per fare un key:

- 1) Trascinare il cursore 'Tempo' al momento in cui desideri creare un nuovo key.
  - 2) Usare il gadget 'Editmode' e i 3 slider sotto per ottenere l'immagine voluta.
  - 3) Premere il tasto 'Create Key'.
-

## 1.4 LSD Richieste di Sistema

---

REQUISITI DEL SISTEMA

---

BLUFFTITLER richiede - una CPU 68020 o maggiore  
 - Amiga DOS 2.0 o maggiore  
 - un monitor a 15 KHz o un TV

Gli utenti AGA potranno godere di colori a 24 bit, 256 grigi toni e più di 400 colori sullo schermo contemporaneamente! Gli Amiga Non-AGA sono limitati a colori a 12 bit (16 toni di grigio).

Puoi rendere le tue animazione più fluide installando:

- FAST RAM
- RAM a 32 bit
- un processore più veloce

- BLUFFTITLER non ha bisogno di molta memoria, ma cerca di avere della FAST RAM perchè così il programma è circa due volte più veloce!

- Poichè questo programma usa solo numeri interi, la presenza di un coprocessore matematico non influisce sulla fluidità dell'esecuzione.

## 1.5 BT Installando

---

COME INSTALLARE BLUFFTITLER

---

Per installare BLUFFTITLER devi semplicemente trascinare il cassetto BLUFFTITLER nella finestra prescelta sul tuo HardDisk.

I file del workbench di cui hai bisogno sono:

-asl.library nella directory libs

## 1.6 BT Funzioni di Gadget

---

## SOMMARIO DELLE FUNZIONI DEI GADGET



## Slider del Tempo

-----

Indica il tempo corrente. Mentre fai scorrere lo slider del tempo, la finestra di anteprima viene aggiornata. A sinistra dello slider compare il tempo nel formato:

minuti:secondi.fotogrammi.

## Gadget del Testo

-----

Scrivi qui il testo che desideri animare. Non dimenticare di premere <RETURN>

Se è abilitato il tasto 'All Keys', il testo è copiato in tutti i key. Se questo Tasto non è abilitato

puoi cambiare il testo durante lo show scrivendo brevi storie.

BLUFFTITLER supporta il completo alfabeto, tutti i numeri 0,1,...,9, i caratteri!"%\*+=''./\|\_;<>() e i seguenti caratteri speciali:

## Carattere      Combinazione di Tasti

-----

-----

À	alt g,a
Á	alt f,a
Â	alt h,a
Ã	alt j,a
Ä	alt k,a
Å	alt q,a
Æ	alt a
Ç	alt c
È	alt g,e
É	alt f,e
Ê	alt h,e
Ë	alt k,e
Ì	alt g,i
Í	alt f,i
Î	alt h,i
Ï	alt k,i
Ñ	alt j,n
Ò	alt g,o
Ó	alt f,o
Ô	alt h,o
Õ	alt j,o
Ö	alt k,o
Ù	alt g,u
Ú	alt f,u
Û	alt h,u
Ü	alt k,u

ß alt s

Usa la combinazione di tasti '<Amiga Destra> x' per cancellare l'intero testo.

Usa il carattere speciale '@' per iniziare una nuova linea (nel Gadget del testo).

Gadget Ciclico 'Editmode'

-----

L'effetto dei 3 slider posti sotto questo gadget dipende dallo stato del gadget.

Puoi scegliere 4 modalità:

- 1- Posizione del Testo
- 2- Rotazione del Testo
- 3- Posizione della Camera = Posizione dell'Occhio = Posizione dell'Osservatore
- 4- Rotazione della Camera = Rotazione dell'Occhio = Direzione di osservazione

Se tieni premuto il tasto SHIFT mentre stai cliccando, la lista scorrerà all' ← indietro.

Tasto di Modo 'VR'

-----

E' possibile anche cambiare la posizione dell'occhio e la direzione di ← osservazione nella modalità

'Realtà Virtuale'. Puoi usare il mouse per navigare, premi <Esc> per abbandonare.

- Usa 'mouse su/giù' per muoverti in avanti e all'indietro.
- Usa 'mouse sinistra/destra' per cambiare direzione.
- Usa 'mouse sinistra/destra' col tasto di destra premuto per passare a sinistra/ ← destra.
- Usa 'mouse su/giù' con tasto di sinistra premuto per guardare su/giù.
- Usa 'mouse su/giù' con entrambi i tasti premuti per controllare l'altezza di ← osservazione.

Usa i tasti + e - per regolare la tua velocità.

Prova anche i seguenti tasti:

- <F1> Modalità Camminare
- <F2> Modalità Guidare
- <F3> Modalità Volare

Tasto 'Create Key'

-----

Memorizza il key corrente. La memoria immagazzina 100 key.

Tasto 'Delete Key'

-----

Cancella il key corrente. Usa il tasto Prev/Next per selezionare un key.

Tasto 'Copy Key'

-----

Copia il key corrente in un buffer.

Tasto 'Paste Key'

-----

Copia il contenuto del buffer nel tempo corrente.

Tasto 'Begin'

-----

Si posiziona all'inizio dell'animazione.

Tasto 'Previous'

-----

Salta al key precedente.

Tasto 'Next'

-----

Salta al prossimo key

Tasto 'Preview'

-----

Inizia lo Show, dal tempo corrente, nella finestra di anteprima. Premi il tasto ' ←  
Stop'  
per fermare lo show.

Tasto 'Start'

-----

Inizia il vero Show dal tempo corrente, a pieno schermo e a colori.  
Se invece desideri vedere lo Show dall'inizio, usa la voce 'Start' del menù Show  
o premi il tasto 'Begin' prima del tasto 'Start'.

Tasto 'Stop'

-----

Ferma lo Show nella finestra di anteprima.

Se hai lanciato lo Show dalla voce 'Start' del menù Show puoi fermare  
l'animazione premendo il tasto sinistro del mouse.

## 1.7 BT Funzioni di Menù

---

SOMMARIO DELLE FUNZIONI DEI MENU

---

```

      | /_
    /  | /_
  /   /| /_
 /___/ |___/
 /___|

```

Project/New

-----

Selezionare 'New' per iniziare un nuovo progetto. Non dimenticare di salvare il ←  
progetto corrente.

Project/Load

-----

Un file-requester permetterà di selezionare e caricare uno Show da disco.

Project/Save

-----

Salva lo Show corrente col nome corrente.

---

## Project/Save As...

-----

Un file-requester permetterà di salvare lo show su disco specificandone il nome.

## Project/Delete...

-----

Usare questa voce del menù per cancellare un file.

## Project/Set Length

-----

Usare questa voce de menù per cambiare la lunghezza dello Show. La massima ←  
lunghezza  
è di 8 minuti (480 secondi). Si può portare lo show alla nuova lunghezza,  
aggiungere dello spazio o eliminare alcuni key.

## Project/Demo Mode

-----

Esegue lo show salvato nella directory "BLUFFTITLER:Mostra" in un loop infinito.  
Premere il Tasto sinistro del mouse per fermarne l'esecuzione.

## Project/About

-----

Prova tu stesso questo comando !!!

## Project/Quit

-----

Esci da BLUFFTITLER. Non dimenticare di salvare lo Show!!!

## Show/Start

-----

Inizia lo Show, a colori e a schermo pieno. Premere il tasto sinistro del  
mouse per fermare lo Show. Finito lo Show, non dimenticare di riselezionare la ←  
finestra  
BLUFFTITLER cliccando in un punto qualsiasi della finestra.

E' possibile anche eseguire uno Show da CLI usando il nome\_del\_file BT come ←  
argomento.

Esempio: BLUFFTITLER;BLUFFTITLER BLUFFTITLER:Mostra/Testare.BT

Questa opzione può essere comoda se si usa BLUFFTITLER in una animazione generata ←  
da uno script.

## Show/Genlock

-----

Attiva la sincronizzazione per l'uso del genlock.

## Show/CopperShades

-----

BLUFFTITLER usa il famoso chip Copper de Amiga per realizzare uno sfondo ←  
ombreggiato e  
per simulare shading dei caratteri. Usare questa voce di Menù per abilitare/ ←  
disabilitare questo effetto.

## Show/Overscan

-----

Abilita/disabilita l' Overscan. Con Overscan abilitato viene usato l'intero ↔  
schermo video.

Show/Interlace

-----  
Abilita/disabilita la modalità 'interlace' dell'immagine. Usare interlace per il ↔  
TV e non interlace  
per il monitor del computer.

Show/Dimmed

-----  
L'Amiga può produrre 'Colori video illegali'. Questa opzione prova ad impedire la ↔  
loro creazione  
mantenendo i valori di colore sotto 200. Naturalmente è sempre possibile regolare ↔  
i colori  
manualmente usando il 'Palette Requester'.

Show/Blanking

-----  
Aggiunge 3 secondi prima e dopo lo Show, lasciando il tempo di far partire e di ↔  
fermare il VCR.

Show/Loop

-----  
Esegue lo Show in un loop infinito. Premere il tasto sinistro del mouse per ↔  
fermarlo.

Show/Fading

-----  
Sfuma dal nero all'animazione nel primo secondo e da animazione in nero nell' ↔  
ultimo secondo dello Show.

Show/Explosion

-----  
Fa esplodere il testo nell'ultimo secondo dello Show.

Show/Implosion

-----  
E' l'opposto di 'explosion', usalo e capirai!

Tutti questi parametri sono conservati nel file .BT. Così se inizi un'animazione ↔  
BLUFFTITLER  
da Shell o con uno Script, verranno usati i parametri da te scelti!

Font/Change Font

-----  
La selezione di 'Change Font' attiverà

il Requester di Font  
Palette/Change Palette

-----  
La selezione di 'Change Palette' attiverà

il Requester di Palette

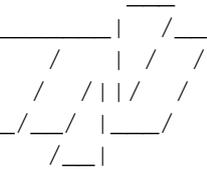
---

## 1.8 BT Requester di Font

---

REQUESTER DEI FONT

---



Selezionare la voce del menù Font 'Change Font' per attivare il Requester dei Font ↔

Width

-----

Dimensione orizzontale. Il default è 100.

Height

-----

Dimensione verticale. Il default è 100.

Se si desidera un font quadrato porre la larghezza a 100 e l'altezza a 60.

Depth

-----

Dimensione di profondità. Il default è 100.

Se si desiderano profondità elevate, usare piccoli valori per larghezze e altezze.

Shear

-----

Un valore di 500 significa un'inclinazione di 45 gradi (se Larghezza = Altezza). ↔

Il default è 0.

Spacing

-----

Spazio tra i caratteri. Zero significa nessuno spazio. Il default è 200.

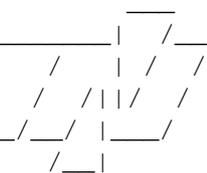
Nota che è possibile far in modo che i caratteri penetrino uno nell'altro usando un valore negativo.

## 1.9 BT Editore di Palette

---

REQUESTER DI PALETTE

---



Selezionare la voce del menù Palette 'Change Palette' per attivare il Requester di ↔  
Palette

Ci sono 3 colori che possono essere cambiati:

Text

-----

Il colore del testo.

---

Top

---

Il colore nella parte superiore dello schermo.

Bottom

-----

Il colore nella parte inferiore dello schermo.

BLUFFTITLER sfuma il colore della parte superiore nel colore della parte inferiore ↔

Se desideri un singolo colore di sfondo, copia il colore superiore nel colore inferiore, ↔  
o disabilita l'uso del copper nel menù Show 'Coppershade'

Il colore può essere modificato usando i cursori che regolano Rosso, Verde e Blu ( ↔  
Red Green Blue).

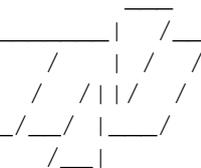
Seleziona la voce del menù Show 'Start' per osservare il risultato!

## 1.10 BT FAQs

---

DOMANDE FREQUENTI SU BLUFFTITLER

---



Perchè non è possibile caricare un'immagine di sfondo?

Una delle ragioni del motivo per cui BLUFFTITLER è così veloce, è che usa uno schermo a 4 colori. ↔

I colori a 24 bit dello sfondo sono prodotti dal chip copper.

Un numero maggiore di colori sullo schermo, necessari per l'uso di un'immagine di sfondo, ↔  
comporterebbe una minore velocità di animazione.

Una modalità grafica a doppio playfield (usato per esempio da giochi di piattaforma per produrre l'effetto di parallasse durante il movimento) potrebbe essere una soluzione (la sto sperimentando).

Come si fa ad inserire linee multiple?

Occorre usare il carattere speciale '@' per iniziare una nuova linea.

Mi piacerebbe usare risoluzioni maggiori e l'anti aliasing

Risoluzioni maggiori sono più belle, ma comportano una minore velocità di animazione. ↔

Questo è il grosso compromesso: qualità dell'immagine contro velocità di animazione. ↔

Credimi, la velocità di animazione è la cosa più importante.

L'anti-aliasing è particolarmente difficile a causa dello sfondo a 24 bit del copper ↔

---

Vorrei un player BLUFFTITLER

-----  
L'editore è anche il player. Puoi eseguire uno show dallo Shell o con uno script ←  
DOS  
usando il file .BT come un argomento. Per esempio:

```
BLUFFTITLER:BLUFFTITLER BLUFFTITLER:mostra/testare.bt
```

Vedi DemoScript per un esempio completo.

Mi piacerebbe sincronizzare avvenimenti come moduli musicali, suoni campionati, ←  
ecc

----- ←  
Questo è chiamato MultiMedia ;) la prossima versione di BLUFFTITLER  
certamente supporterà questo tipo di cose sexy e funky.

Perchè il programma è stato chiamato BLUFFTITLER ?

-----  
Semplicemente perchè se mostri un'animazione BLUFFTITLER ad un amico e gli dici ←  
che l'hai  
fatta usando un costoso modellatore 3D come Imagine o Lightwave e che sono state ←  
necessarie  
3 ore per realizzare il modello di tutti i caratteri più altre 10 ore per generare ←  
tutti i  
fotogrammi lui ti vedrà come un artista professionista del 3D.  
Non dirgli mai che hai usato BLUFFTITLER e che sono stati necessari solo 10 ←  
secondi  
per fare tutto.. hahahaha... Io penso che questo venga chiamato 'Bluffing'!

Cosa mi dici riguardo a un disegnatore di Font BLUFFTITLER?

-----  
Potrebbe essere molto bello. Sfortunatamente, scrivere un disegnatore di font ←  
facile da usare  
non è una veloce e facile ....bene, tutto dipende dal successo di questa versione.

Mi piacerebbe avere il codice sorgente in assembler

-----  
Costa \$100.000, per piacere (in altre parole: Io non regalo i miei segreti di ←  
programmazione)

Puoi rendere più fluida l' animazione?

-----  
Si, sto attualmente sperimentando l'uso delle splines.

Puoi cambiare gli attributi dei font nel tempo ?

-----  
Questo renderà possibile alcuni effetti come rimbalzo e stiramento. Se molte ←  
persone  
richiederanno questo effetto, la prossima versione di BluffTitler lo supporterà ←  
certamente!

Riguardo alla possibilità di creare animazioni in formato Anim 8?

-----  
Convertire una animazione .BT in un file Anim8 annullerebbe tutti i vantaggi di

un'animazione in tempo reale. lasciami riassumere i vantaggi di un'animazione in tempo reale: ←

Anim8	BLUFFTITLER
Animazione prerendered	Animazione in tempo reale
-----+-----	
Grosse dimensioni del file	Piccole dimensioni del file anim
Lunghi tempi di caricamento	Caricamento veloce
Uso di molta RAM	Non richiede molta memoria
Coppershading non utilizzabile	Coppershading utilizzabile

## 1.11 BT Storia di Programma

---

STORIA DEL PROGRAMMA

---

-----

Versione 1.0, Settembre 1994, NLG 25,-

-----

Prima versione

-----

Versione 1.1, Gennaio 1995, NLG 25,-, aggiornamento gratuito per gli utenti registrati

-----

- Compatibilità col genlock.

Ora è possibile sovrapporre animazioni BLUFFTITLER su altri segnali video.

- Supporto di caratteri speciali.

Tedesco: Ü ß

Scandinavo: Æ Ø Å

Spagnolo: Ñ Í À

Francese: Ç È É Ê Ë

- Nuovi Effetti

- Loop

- Fade In

- Fade Out

- Esplosione

- Implosione

- Modalità 'Realtà Virtuale'

- Possibilità di cambiare il testo ad ogni key scrivendo storie!

---

- Tutte le preferenze sono memorizzate nel file .BT.
  - Nuovo Tasto di Partenza: ora è possibile iniziare l'animazione premendo un tasto ←  
.
  - Possibilità di velocizzare/rallentare l'animazione, per esempio si può fare in ←  
modo  
che essa duri esattamente 3 secondi
-