

NT

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

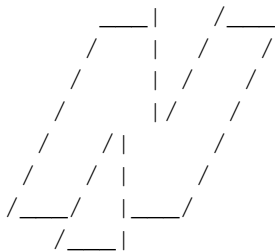
Contents

1	NT	1
1.1	NT Gebruikershandleiding	1
1.2	NT Introduction	1
1.3	NT Hoe maak ik een simpele show	3
1.4	NT Systeem eisen	4
1.5	NT Installling	4
1.6	NT Gadget Funkties	5
1.7	NT Menu Functions	7
1.8	NT Font Requester	11
1.9	NT Palet Requester	11
1.10	NT FAQs	12
1.11	NT Programma geschiedenis	13
1.12	NT Dankbetuigingen	15
1.13	NT IFF Regels	16
1.14	NT bugs	16
1.15	NT Toekomstplannen	17
1.16	NT Distributie	18

Chapter 1

NT

1.1 NT Gebruikershandleiding



NAVIGATOR TITLER 1.0
(BluffTitler 2.0)

Een realtime 3D titelpakket voor de Amiga computer

Inleiding

Ontwerp en programmering door :
Distributie

Systeem eisen

Michiel den Outer

Installeren

Populierenlaan 59

Hoe maak ik een simpele show

2925 CP Krimpen a/d IJssel

Gadget functies

Nederland

Menu functies

01807-20798

Programma geschiedenis

na 10/95 : 0180-520798

Veel gestelde vragen

Dit programma is shareware

Dankbetuigingen

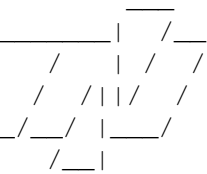
Alle rechten voorbehouden

Bekende bugs

Toekomstplannen

1.2 NT Introduction

NTITLER INLEIDING



NTitler is een realtime 3D titelpakket. Met dit programma kan je verbluffend eenvoudig de meest waanzinnige 3D tekstanimaties maken.

NTitler kan op de volgende manieren gebruikt worden :

1. Computerpresentaties

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

2. Videopresentaties zonder genlock

Het is zeer eenvoudig om een video aan een Amiga te koppelen en alles wat er op het scherm te zien is op te nemen.

3. Video presentaties met genlock

Als je een genlock hebt dan kan je NTitler animaties met videobeelden mengen.

4. Ideeënlab voor fotorealistische animaties

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

5. Het zenden van alternatieve e-mails

Dit is webber, maar ik weet dat sommige NTitler gebruikers elkaar korte berichtjes sturen in de vorm van .NT animaties.

Dankzij NTitler hoef je nooit meer volkomen onbegrijpelijke, dure en langzame 3D tekenpakketten te gebruiken om die stoere 3D tekstanimaties te maken. All you need is NTitler !

En omdat NTitler in realtime werkt kan je onmiddellijk de animatie opnemen. Nooit hoef je meer te wachten totdat de animatie gerendered is, nooit meer geheugen problemen, heftige disk-operaties en beeldje voor beeldje opnemen. Start de NTitler animatie en druk op de record knop van je video !

Omdat de rekenkracht van een computer beperkt is kan je natuurlijk geen broadcastkwaliteit verwachten van een realtime titler, maar het resultaat is perfect bruikbaar voor :

- computerpresentaties
 - homevideo's
 - semi-professionele produkties
-

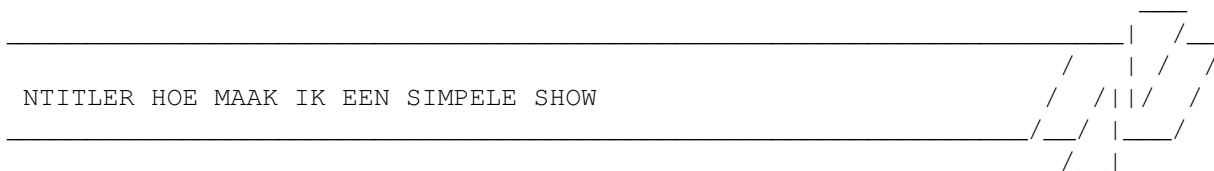
-kabelkranten

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 400 kleuren tegelijkertijd op scherm !

Er zijn 4 redenen waarom je 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. SVGA is beperkt tot 18 bit kleuren (64 grijstinten) terwijl AGA Amiga's 24 kleuren hebben (256 grijstinten)

1.3 NT Hoe maak ik een simpele show



Allereerst kies je het menupunt NEW SHOW om de totale showlengthe in te stellen. In dit voorbeeld beperken we ons tot 3 seconden.

Tik 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 op EYE POSITION en schuiven de DEPTH SLIDER helemaal naar links. De tekst in de preview window is nu zeer klein. Klik nu op de CREATE KEY BUTTON om deze key op te slaan. Een vertikaal streepje is nu zichtbaar boven de TIME SLIDER.

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

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

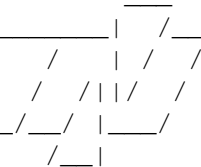
Klik tenslotte op de BEGIN BUTTON gevolgd door de START BUTTON.

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

- 1) Schuif de TIME SLIDER op de plaats waar je een nieuwe key wilt maken.
- 2) Gebruik de EDITMODE CYCLEGADGET en de 3 SLIDERS daaronder om de camera positie/rotatie en tekst positie/rotatie in te stellen
- 3) Klik op de CREATE KEY BUTTON

1.4 NT System eisen

NTITLER SYSTEEM EISEN



NTitler heeft nodig :

- een 020 CPU of beter
- Amiga DOS 2.04 of nieuwer
- een 15 KHz monitor of TV

AGA machines hebben 24 bit kleuren, 256 grijstinten en meer dan 400 kleuren tegelijkertijd op scherm. Oudere machines zijn beperkt tot 12 bit kleuren (16 grijstinten)

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

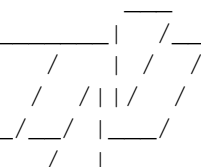
- fast ram
- 32 bit ram
- een snellere/nieuwere processor
- AGA chipset (A1200 en A4000)

-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 snel te maken !

-Omdat NTitler alleen gehele getallen gebruikt heeft het GEEN zin om een wiskundige coprocessor (FPU) te installeren.

1.5 NT Installing

NTITLER INSTALLEREN



Sleep de NTITLER directory naar de gewenste plaats op je harddisk.

De workbench bestanden die het programma nodig heeft:

-asl.library in the libs directory

1.6 NT Gadget Funkties

NTITLER GADGET FUNKTIES

TIME SLIDER

Deze slider helemaal onderaan het scherm geeft de huidige tijd aan. Iedere keer als je deze slider verschuift wordt de preview window opnieuw getekend. De tijd is geprint in standaard timecode formaat : minuten:seconden.frames

PAL machines hebben 50 beeldjes per seconde, NTSC 60

TEXT GADGET

Tik hier de tekst in die je wilt animeren. Vergeet geen <RETURN> als afsluiter. Als de ALL KEYS BUTTON geselecteerd is dan wordt de ingetikte tekst gekopieerd naar alle keys. Zoniet dan kan je de tekst per key definiëren en korte verhaaltjes schrijven.

NTitler ondersteunt het komplette ABC, alle nummers, de karakters !"%*+=='\./\|_;<>()? en de volgende exotische karakters :

karakter toets combinatie

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

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

ß alt s

Gebruik de toets-kombinatie <Right Amiga> x om de gehele tekst te wissen.

Gebruik het apestaart teken '@' om een nieuwe regel te beginnen.

EDITMODE CYCLE GADGET

Het effect van de 3 sliders onder deze gadget is afhankelijk van de stand van deze cyclegadget. Je kunt kiezen uit 4 editmodes :

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 je de shift toets ingedrukt houdt kan je de lijst in de andere richting doorlopen.

VR MODE BUTTON

Het is ook mogelijk om de oogpositie en rotatie in te stellen in deze virtual reality mode. Gebruik de muis om in de virtuele werkelijkheid te navigeren en <Esc> om terug te gaan naar de editor.

- 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 = toets om de snelheid in te stellen.

Probeer ook eens de volgende toetsen :

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

CREATE KEY BUTTON

Maakt een key. Geheugen is gereserveerd voor 100 keys.

DELETE KEY BUTTON

Wist een key uit. Gebruik de PREV en NEXT knoppen om een key te kiezen.

COPY KEY BUTTON

Kopiëert de huidige key naar een buffer.

PASTE KEY BUTTON

Kopiëert de buffer naar de huidige tijd en maakt er een key van.

BEGIN BUTTON

Springt naar het begin van de show.

PREVIOUS BUTTON

Springt naar de voorafgaande key.

NEXT BUTTON

Springt naar de volgende key.

PREVIEW BUTTON

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

START BUTTON

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

STOP BUTTON

Stopt de show in de preview window op het editor scherm.

1.7 NT Menu Functions

NTITLER MENU FUNKTIES



PROJECT NEW

Begint een nieuw projekt. Vergeet de oude show niet eerst op te slaan.

PROJECT/LOAD

Een filerequester (bestandskiezer ?) wordt gepresenteerd zodat je een show van schijf kan laden.

PROJECT/SAVE

Slaat de show op onder de huidige naam.

PROJECT/SAVE AS...

Slaat de show op onder een nieuwe naam.

PROJECT/DELETE...

Wist een bestand van schijf uit.

PROJECT/SET LENGTH

Gebruik dit menupunt om de lengte van de show in te stellen.

PROJECT/DEMO MODE

Speelt alle .NT shows in de PROGDIR:SHOWS af in een oneindige loop.

PROJECT/ABOUT

Geeft informatie over NTitler.

PROJECT/QUIT

Verlaat NTitler. Vergeet niet eerst te saven !

SHOW/START

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

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

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

SHOW/GENLOCK

Zet genlock synchronisatie aan. Met een genlock kan je computeranimaties met videobeelden mengen.

SHOW/OVERSCAN

Zet overscan aan. Overscan is ideaal voor videotoeepassingen.

SHOW/HIRES

Hogere resolutie voorkomt de zaagtanden of 'trappetjes' maar betekent ook een iets schokkerige animatie. Gebruik deze hoge resolutie alleen als je een opgevoerde Amiga of A4000 hebt.

SHOW/INTERLACE

Gebruik interlace alleen voor videotoeepassingen.

COPPERSHADES

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

SHOW/FADING

Laat de kleuren vanuit zwart langzaam zichtbaar worden en aan het einde weer verdwijnen. (faden weetjewel...)

SHOW/DIMMED

De Amiga is in staat om video-illegale kleuren te maken. Dit menupunt 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 'met de hand' te dimmen in het PALETTE REQUESTER.

SHOW/BLANKING

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

SHOW/MOUSE CLICK

Wacht op een rechtermuisklik om de show te starten EN te stoppen.

SHOW/BACKDROP

Gebruikt het IFF plaatje als achtergrond. Het is ook mogelijk om een copper achtergrond te combineren met een IFF plaatje.

SHOW/STENCIL FRONT

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

SHOW/STENCIL SIDE

Maakt de zijkanten van de tekst doorzichtig voor het IFF plaatje.

SHOW/EXPLOSION

Explodeert de tekst aan het einde van de show.

SHOW/IMPLOSION

Implodeert de tekst aan het begin van de show.

SHOW/LOOP

Speelt de show af in een oneindige loop. Druk op de linker muisknop om de dit af te breken.

Alle bovenstaande vlaggetjes worden opgeslagen in het .NT bestand.

FONT/CHANGE FONT...

Menupunt CHANGE FONT presenteert het
FONT REQUESTER

.

PALETTE/CHANGE PALETTE...

Menupunt CHANGE PALETTE presenteert het
PALETTE REQUESTER

.

BACKDROP LOAD IFF...

Dit menupunt laat je een IFF plaatje kiezen dat gebruikt kan worden als
achtergrond of om de tekst te stencillen. Dit IFF plaatje moet aan
een paar

IFF regels
voldoen.

SETTINGS/SET FADING TIME...

Laat je de fadingtijd instellen in seconden.

SETTINGS/SET EXPLOSION TIME...

Laat je de explosietijd instellen in seconden.

SETTINGS/SET IMPLOSION TIME...

Laat je de implosietijd instellen in seconden.

SHAREWARE/PRINT REGISTRATION FORM

Print het registratie formulier uit.

SHAREWARE/CREATE RAM:REGISTER.TXT

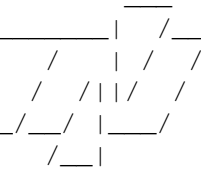
Maakt het bestand ram:register.doc.

SHAREWARE/MAKE keyfile...

 Als je je registratie formulier opstuurt ontvang je je eigen persoonlijke code om je keyfile mee te maken. Tik die code hier in en je keyfile wordt automatisch gemaakt. Deze keyfile verwijdert de irritante tekst "DemoVersion Register NOW" en stelt alle save funkties in werking.

1.8 NT Font Requester

NTITLER FONT REQUESTER



WIDTH SLIDER

 De horizontale grootte. Standaard is 100

HEIGHT SLIDER

 De verticale grootte. Standaard is 100. Als je een vierkant lettertype wilt hebben gebruik dan een breedte van 100 en een hoogte van 60

DEPTH SLIDER

 De diepte van de tekst. Als je extreme diepten wilt dan moet je kleine breedten en hoogten gebruiken.

SHEAR

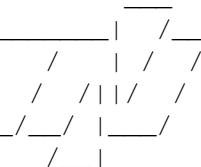
 Maakt het lettertype cursief.

SPACING

 De ruimte tussen de letters. Het is mogelijk om de letters in elkaar te laten penetreren door een negatieve waarde te gebruiken.

1.9 NT Palet Requester

NTITLER PALET REQUESTER



3 kleuren kunnen ingesteld worden. Gebruik de COLOUR CYCLE GADGET om een kleur te kiezen en de RED/GREEN/BLUE SLIDERS om een kleur te maken.

TEXT

De kleur van de tekst.

TOP

De bovenkant van het scherm.

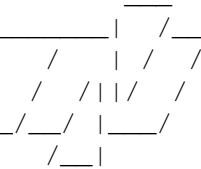
BOTTOM

De onderkant van het scherm.

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

1.10 NT FAQs

NTITLER VEEL GESTELDE VRAGEN



Hoe begin je een nieuwe regel ?

Gebruik het apestaart teken : @

Voorbeeld : "boven@onder" ziet er zo uit :

boven
onder

Bestaat er een NTitler player ?

De editor is ook de player. Je kunt een show starten vanuit de Shell of Amiga DOS script door het .NT bestand als argument mee te geven.

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

Zie DemoScript voor een voorbeeld.

Als je NTitler op deze manier gebruikt dan is geen keyfile nodig om de tekst "DemoVersion Register NOW: weg te halen. Omdat alle NTitler bestanden behalve de keyfile vrij gekopieerd mogen worden is de editor dus ook de freeware player.

Kan ik de assembler broncode krijgen ?

Dat is dan Fl 100.000,- a.u.b. (in andere woorden : ik ben niet van plan mijn programmeergeheimen prijs te geven)

Kan de animatie als Anim8 weggeschreven worden ?

Nee, een conversie naar Anim8 zou alle voordelen van een realtime animatie weghalen :

Anim8	NTitler
voorberekende animatie	realtime animatie
-----+	
enorm animatiebestand	extreem klein animatiebestand
lange leesoperaties	zeer korte leesoperaties
enorm veel geheugen nodig	extreem weinig geheugen nodig
coppereffekten niet mogelijk	waaninnige coppereffekten

Kan ik NTitler als een screenblanker gebruiken ?

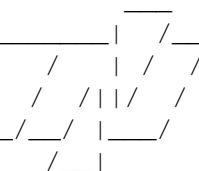
Nee, maar misschien bestaat er een screenblanker die andere programma's kan starten...

Kan ik een plaatje uit een animatie als IFF plaatje saveen ?

Zet overscan uit, start de show en druk op 'p'. Je hebt nu 2 perfect multitaskende schermen die je met elke screengrabber als IFF kan saveen. PersonalPaint is mijn favoriet omdat het tegelijkertijd het beste Amiga tekenprogramma is !

1.11 NT Programma geschiedenis

NTITLER PROGRAMMA GESCHIEDENIS



Naam BluffTitler 1.0
 Datum September 1994
 Prijs Fl 25,-
 Kommentaar Eerste versie

Eerste versie

Naam BluffTitler 1.1
 Datum Januari 1995
 Prijs Fl 25,- gratis update voor geregistreerde gebruikers
 Kommentaar Alle kinderziekten verholpen.

-Genlock kompatibel

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 mode

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

-Alle effect vlaggen worden opgeslagen in het .BT bestand

-Nieuws START BUTTON. Je kunt nu de show 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 proppen.

Naam NTitler 1.0
Datum Augustus 1995
Prijs Fl 25,- , Navigator shareware
Komentaar Eerste versie die een keyfile gebruikt. Alle geregistreerde
 gebruikers ontvingen informatie om hun eigen keyfile te maken.

-Om mijn VR 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

1.12 NT Dankbetuigingen

NTITLER DANKBETUIGINGEN

```

      /_/_/
     /  | / /
    /  /| / /
   /_/_/ |_/
     /_/_/

```

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

Heel erg bedankt !

Ik wil graag de volgende mensen in het bijzonder bedanken :

- Taco voor het ontwerpen van de IFF achtergrond plaatjes
- Ilja voor de spellingcontrole
- Richard voor het uppen naar Aminet
- Johan voor genlock beta testen
- Javier, Andreas and Carlo voor het vertalen van de handleiding naar hun eigen taal (gracias, danke , grazie)
- Martin, Don en Lothar voor hun uitgebreide en inspirerende ideeën en suggesties.
- Patrick en Wayne die me hielpen terug te keren naar de beschaafde wereld :
(Ik startte dit projekt direkt nadat ik mijn militaire diensplicht had vervuld. Ik heb die 12 maanden in het leger altijd als absoluut verloren tijd gezien maar achteraf bleek ik er toch iets geleerd te hebben : zorgeloos gebruik van primitieve en lompe taal. Als gevolg hiervan bevatten 2 van de eerste demo's het woord F***. Sorry als ik jullie geshockeerd heb ... het zal niet meer gebeuren)
- Axel voor zijn keyfile suggestie. (Waarom kwam ik daar zelf niet op ???)
- Tenslotte wil ik 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, USA, Australia en New Zealand :
- Sridhar uit India
- Kiyoyuki uit Japan
- Imants uit Latvia
- Abdullah uit Kuwait

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

1.13 NT IFF Regels

```
NTITLER IFF REGELS
```

NTitler gaat ervan uit dat het IFF plaatje precies dezelfde resolutie heeft als het scherm. Zoniet dan wordt er niets geclipt of uitgerekt maar blijft de achtergrond zwart.

Ondersteunde resoluties :

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

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

-> BELANGRIJK <-

IFF plaatjes met stencil informatie worden niet geaccepteerd.

1.14 NT bugs

```
NTITLER BUGS
```

Ik ben er zeker van dat de volgende bugs niet nodig zijn en dat de Amiga in staat is ze goed uit te voeren maar helaas door slechte en beperkte technische informatie weet ik niet hoe ik dat moet programmeren...

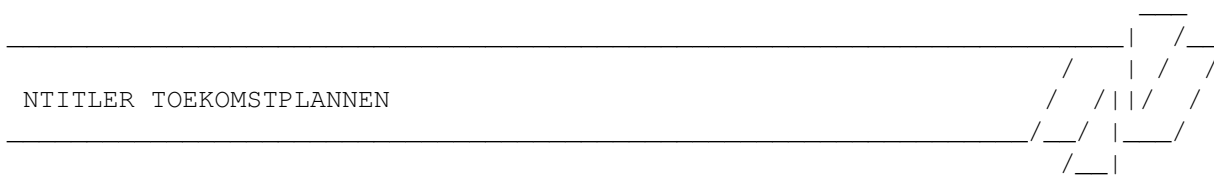
Geef niet mij de schuld, maar Commodore voor belabberde technisch support.

Laten we hopen dat Escom/Amiga technologies op dit punt betere service

gaat geven...

1. De menu kleuren veranderen constant en zijn soms onleesbaar
2. Na het spelen van de show is het editor scherm dood en een linker muis klik is altijd noodzakelijk om het weer tot leven te brengen.
3. Copper kleurverloop is niet mogelijk in combinatie met genlock
4. Copper kleurverloop is niet mogelijk in combinatie met hires
5. Hoge resolutie fading met IFF plaatje is onvoorstelbaar langzaam
6. Wanneer je rechts van een slider blijft klikken dan komt er altijd een punt waarop de slider weigert verder te gaan. De slider zelf beetpakken en een flinke stap opzij schuiven is dan de enige mogelijkheid.
7. De muis pointer is niet onzichtbaar in VR mode/genlock on

1.15 NT Toekomstplannen



De volgende punten zijn gepland voor toekomstige versies :
(alles onder voorbehoud en in willekeurige volgorde)

- fonteditor
 - objecteditor (bedrijfslogo's etc)
 - colourcycling IFF kleurenpalet
 - copperlisteditor
 - editor editorkleuren
 - editor prefs screen en .prefs file
 - bending fonts
 - uitrekken 3D font in alle richtingen
 - meer dan 2 kleuren fonts
 - afgeronde randjes op 3D fonts
 - splines
 - .DXF export
 - .ANIM export
 - .ANIM als achtergrond
 - HMD interface (CyberMaxx ?) in VR mode
 - Kopiëren en deleten van meer dan 1 key tegelijkertijd
 - laden en opslaan van kleurenpalet
 - morphen van kleurenpalet
 - kleurenpalet in tijdlijn
 - geluidseffekten en modules in tijdlijn
 - traagheids-effekten
 - joystick besturing in VR mode
 - (terug) spring-effekten
-

