

NT

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> NT		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 5, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	NT	1
1.1	NT Bruker Manual	1
1.2	NT Introduction	2
1.3	NT Copyright	3
1.4	NT System Requirements	4
1.5	NT Installing	4
1.6	NT Acknowledgements	4
1.7	NT Quick Tutorial	6
1.8	NT Gadgets Functions	7
1.9	NT Menu Functions	10
1.10	NT Power Buttons	17
1.11	NT Font Requester	18
1.12	NT Palette Editor	19
1.13	NT IFFRules	19
1.14	NT Keyboard Functions	20
1.15	NT Bugs	20
1.16	NT FAQs	21
1.17	NT Program History	23
1.18	NT Shareware	26

Chapter 1

NT

1.1 NT Bruker Manual



NAVIGATOR TITLER PROFESSIONELL

Sanntids 3D tittling system for Amiga datamaskin

Introduksjon

Design and Coding by

Copyright

Systemkrav

Michiel den Outer

Innstallering

Populierenlaan 59

Takk til

2925 CP Krimpen a/d Yssel

Hurtig gjennomgang

The Netherlands

Knapp funksjoner

Meny funksjoner

e-mail michiel@luna.nl

Knapp-Panel

phone +31(0)180-520798

Tastatur funksjoner

Kjente feil

Spørsmål og svar

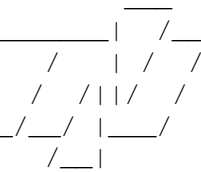
This program is shareware

Program historie

All rights reserved

1.2 NT Introduction

NTITLER INTRODUKSJON



NTitler er et sanntids 3D tittling system. Det tillater deg å animere 3D tekst med mange 3D effekter ved å bruke et ekstremt enkelt grafisk brukergrensesnitt. Animasjoner kan bli spillt av i sanntid eller eksportert som Anim5 animasjons filer.

NTitler kan bli brukt på følgende måte:

1. Video tittling uten en genlock

Det er lett å koble en videospiller til din amiga for så å spille animasjonen over på video

2. Video tittling med en genlock

Ved å bruke en genlock kan du mikse NTitler animasjoner sammen med video opptak.

3. Data presentasjoner

Du kan starte NTitler animasjoner fra et Amiga DOS script ved å bruke en NTitlerpresentasjonsfil som argument.

4. Å lage Anim5 animasjons filer

Du kan bruke NTitler animasjonsfiler i multimedia presentasjons program som Scala, de kan også importeres i male program som Dpaint og PPaint. Det er også mulig å konvertere Anim5 animasjoner til format som andre plattformer kan kjøre.

5. Ide/forhåndsvisnings verktøy for fotorealistiske animasjoner

Siden NTitler virker i sanntid kan man leke og eksperimentere med nye ideer. Ideer kan bli realisert veldig raskt og effektivt. En NTitler animasjon kan også bli brukt som en forhåndsvisning til potensielle klienter.

Du trenger ikke lenger å bruke vanskelige, dyre og trege 3D render programmer til å lage sexy 3D tekst animasjoner. Alt du trenger er

NTitler! og fordi NTitler oppererer i sanntid kan du se resultatet med en gang!

NTitler er det perfekte verktøy for:

- data presentasjoner
- video presentasjoner
- multimedia presentasjoner
- hjemme videoer
- lokal TV

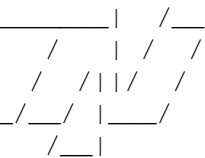
En annen fordel med NTitler til sammenligning med 3D renderprogram er bruken av Amiga'ns copper chip. NTitler bruker denne chippen til å produsere en vakker 24 bit bakgrunnsgradient og til å simulere refleksjoner og skygger på bokstavene. På AGA maskiner resulterer dette i mer enn 500 forskjellige farger på skjermen til samme tid.

Det er 4 grunner til hvorfor dette ikke lar seg gjøre på en PC:

1. PC'n kan ikke fremstille overscan.
2. PC'n kan ikke enkelt bli koblet til en TV/VCR/genlock.
3. PC'n har ingen copper chip.
4. PC'n har ikke dobbel playfield screenmodus.

1.3 NT Copyright

NTITLER COPYRIGHT



NTitler er copyrighted (C) 1994-1996 by Michiel E den Outer.

All rettigheter er forbeholdt overstående.

NTitler har blitt sluppet som
shareware

Alle Ntitler filer kan fritt bli distribuert, bortsett fra keyfilen som er beregnet kun til den enkelte registrerte bruker.

Denne keyfile'en heter 'Navigator.KEY' og kan bli funnet i den samme skuffen som programmet 'NTitler'.

Denne keyfilen er altså strengt personlig og må ikke bli spredt.

Denne keyfilen kan bare bli brukt på en enkelt maskin til et hvilket som helst tidspunkt.

1.4 NT System Requirements

NTITLERS SYSTEMKRAV

NTitler krever - en 020 CPU eller bedre

- Amiga DOS 2.04 eller nyere
- en 15 KHz monitor eller TV

AGA brukere vil dra nytte av 24 Bit farger og mer enn 500 farger på skjermen samtidig.! Eldere maskiner er begrenset til 12 bit's farger.

Animasjonene kjøre bedre hvis man installerer:

- Fast ram
 - 32 bit ram
 - En raskere/bedre prosessor.
- Ntitler krever ikke så veldig mye ram, men det er en stor fordel med 32 bits fastram. Den vil da være dobbelt så rask.

1.5 NT Installing

NTITLER INSTALLING

For å installere NTitler er det kun nødvendig å flytte NTitler's skuffe til ønsket område på din hardisk.

Alle nødvendige filer for å kjøre NTitler er lagret i NTitler's skuff. Utenom Navigator 11 font som må bli kopiert til din sys:fonts skuffe.

Workbench filene som du behøver er:

- asl.library i sys:libs skuffa
- diskfont.library i sys:libs skuffa

NTitler trenger ingen annen tredjeparts utilities/libraries etc.

1.6 NT Acknowledgements

NTITLER ACKNOWLEDGEMENTS

/ _ |

Først vil jeg takke alle registrerte brukere for deres støtte til mitt program, som gir meg inspirasjon og økonomi til å fortsette å utvikle det.

Tusen takk!

Jeg vil spesielt takke følgende personer:

- Taco for tegning av IFF bakrunns bildene
- Ilja for korrektur lesing
- Richard for oppplasting av mitt program til Aminet
- Johan for genlock beta testing
- Javier for den Spanske oversettelsen og locale file
- Andreas for den Tyske oversettelsen og locale file
- Carlo for den Italienske oversettelsen
- Thierry for den Franske oversettelsen og locale file
- Bruno fra Brazil for den Portugisiske locale file
- Kasper for den Danish oversettelsen, locale file og MagicWB icons
- Victor for den Mexikanske locale file
- Jeg vil også takke følgende personer for deres mange forslag og inspirerende ideer:

Martin
Don
Lothar
Kevin
Thierry
Stephane
Axel
Andreas
Jean
Kasper
Victor
Jos

-Patrick for hans PR leksjon

-Kees for hans excellente BBS Grafix Attack

Jeg vil også takke følgende personer som er de første brukere i land hvor jeg aldri ventet å finne Amiga'er. Tro meg, når jeg uploadet den første versjonen til en lokal BBS ventet jeg aldri å få tilbakemelding fra disse eksotiske plassene. Amiga verdenen ser ut til å være en god del større enn vest Europa, Nord Amerika og Australia!

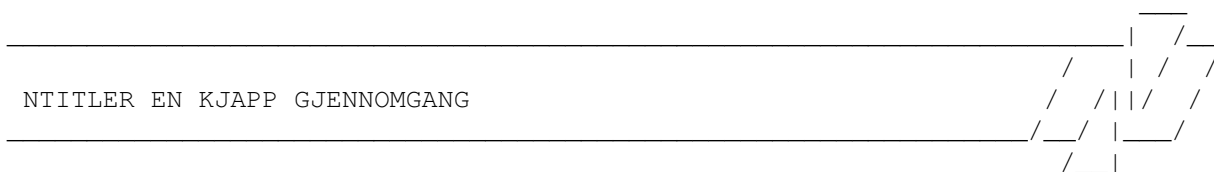
-Sridhar fra India
 -Kiyoyuki fra Japan
 -Imants fra Latvia
 -Abdullah fra Kuwait
 -Marcelo fra Argentina
 -Chandran fra Oman
 -Marcos fra Brazil
 -Bruce fra Kenya

Jeg tipper det er dette de kaller den globale landsbyen... {=-}>

Til slutt vil gi en ekstra takk til alle som besluttet å registrere seg etter at de hadde sett en registrert version til en venn eller kollega.

Takk for deres ærlighet!

1.7 NT Quick Tutorial



Dette er en kjapp gjennomgang for å vise deg hvordan man lager et enkelt show.

Først velger du menyen PROSJEKT NYTT. En requester vil komme fram som gir anledning til å legge inn den totale show lengden. Siden dette er et eksempel la oss begrense oss litt å legge inn 3 sekunder.

Da kan du bruke TEXT GADGET'en øverst til høyre i hjørnet for å legge inn teksten du vil animere. Skriv inn ordet 'TEST' glem ikke å trykke <RETURN>. Teksten din vil nå komme frem i forhåndsvisningsvinduet.

Nå er det på tide å tenke ut den 3D effekten som du vil lage. La oss lage en enkel zoom, vi trenger kun 2 keys for å gjøre det.

For å lage den første keyen, sett TIME SLIDER to 0. Sett EDITMODE GADGET under VR MODE BUTTON til SYNSVINKEL POSISJON og dra Z SLIDER til -16000. Teksten vil nå bli veldig liten. Tykk på OPPRETT KEY KNAPPEN da vil den første posisjonen 'KEY' bli lagret. En liten vertikal linje som representerer denne posisjonen 'KEY' dukker opp over TIDS LINJA.

Dra da TIDS LINJE MARKØREN helt til høyre på linja, og dra Z SLIDER'en til teksten fyller hele preview vinduet. Glem ikke å lagre denne posisjonen ved å trykke på OPPRETT KEY knappen.

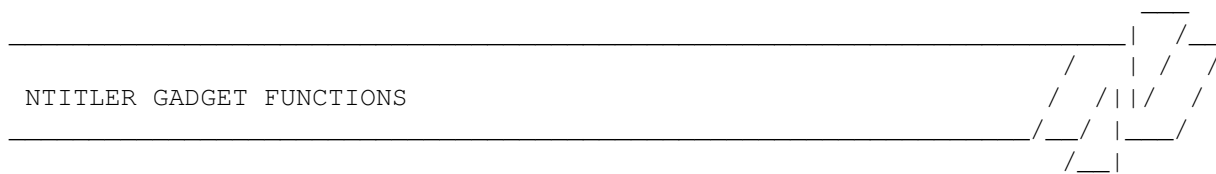
Nå har du opprettet 2 posisjoner 'keys' og det er på tide å se på en forhåndsvisning. Dra TIDS SLIDEREN tilbake til begynnelsen og trykk på FORHÅNDSVISNINGS KNAPPEN du vil da se resultatet i vinduet.

Hvis alt ser bra ut kan du trykke på START KNAPPEN og nyte resultatet i all sin prakt!

Hvis du begynner å eksperimentere med avanserte effekter, bør du alltid huske den rette rekkefølgen for å lage en key:

1. Dra TIDS SLIDEREN til den posisjonen hvor du ønsker å lage en ny key.
2. Bruk EDITMODE CYCLEGADGET og X Y Z SLIDERS for å skape det ønskede bilde.
3. Trykk på OPPRETT KEY KNAPPEN.

1.8 NT Gadgets Functions



TEKST GADGET

Her skal du skrive den teksten du vil animere. Ved å presse <RETURN> vil teksten dukke opp i forhåndsvisningsvinduet.

Bruk den spesielle karakteren '@' for å starte en ny linje. Alle linjene vil automatisk bli sentrert.

Bruk tastekombinasjonen '<Høyre Amiga> x' for å slette hele teksten.

Bruk den følgende tabellen for å finne spesielle bokstaver.

(Dette gjelder for Amerikans/Engelsk tastatur)

(Men du vil også finne spesielle bokstaver som ß med norsk tastatur)

Bokstav Tastaturkombinasjon

Á alt f, a

À alt g, a

Â alt h, a

Ã alt j, a

Ä alt k, a

Å alt q, a

Æ alt a

Ç alt c

É alt f, e

È alt g, e

Ê alt h, e

Ë alt k, e

Í alt f, i

Ì alt g, i

Î alt h, i

ï alt k, i

Ñ alt j, n

Ó alt f, o

Ò alt g, o

Ô alt h, o

Õ alt j, o

Ö alt k, o

ø alt o

Ú alt f, u

Û alt g, u

Û alt h, u

Ü alt k, u

ß alt s

(Ikke alle fontene vil inneholde hele ASCII området)

LYD SLIDER GADGET

Bruk denne gadget'en til å sette lyd nummeret. Du kan laste inn 8 lyder, med lyd 0 menes 'ingen (ny) lyd'. Hvis du definerer en key med lyd 0 vil nåværende lyd ganske enkelt fortsette å spille.

ALLE KEYS SJEKKBOKS GADGET

Hvis ALLE KEYS KNAPPEN er merket vil teksten bli kopiert til alle definerte keys. Hvis denne knappen ikke er aktiv, kan du forandre teksten under showet for å lage korte historier.

VR-Funksjon KNAPPEN

I denne virituelle virkelighets modusen er det mulig å forandre øye posisjon og rotasjon. Bruk musen til å navigere gjennom cyberspace og trykk <ESC> for å returnere til vanlig modus.

-Bruk musen opp/ned for å gå forover/bakover

-Bruk musen venstre/høyre for å forandre retting

-Bruk musen venstre/høyre med høyre knapp nedtrykket for å gå til venstre/høyre

-Bruk musen opp/ned med venstre knapp nedtrykket for å se opp/ned

-Bruk musen opp/ned med begge knappene nedtrykket for å kontrollere høyden

Bruk '-' og '=' for å justere hastigheten.

Du kan også prøve følgende keys:

<F1> gå modus

<F2> kjøre modus

<F3> fly modus

EDITMODE CYCLE GADGET

Effekten av X, Y og Z SLIDERS er avhengig av dennes status.

Du kan velge fra 4 editmoduser:

1. Tekst Posisjon
2. Tekst Rotasjon
3. Øye Posisjon = Kamera Posisjon = Observasjons Posisjon
4. Øye Rotasjon = Kamera Rotasjon = Synsretning

Hvis du holder ned shift tasten mens du klikker vil listen gå bakover.

NTitler bruker venstrehånds koordinatsystemet:

```

  Y Loddrett (vertikalt)
  |
  |   Z Dybde
  |  /
  | /
  |/
+-----X Vannrett (horisontalt)

```

X SLIDER

Horisontal posisjon eller retting.

Y SLIDER

Vertikal posisjon eller retting.

Z SLIDER

Dybde posisjon.

OPPRETT KEY KNAPPEN

Lagrer nåværende key. Det er blitt satt av plass til hundre keys i hukommelsen. Variablene som blir lagret i en key er:

```

-Tekst
-Lyd Nummer
-X Y Z Posisjon Øye
-X Y Z Rotasjon Øye
-X Y Z Posisjon Tekst
-X Y Z Rotasjon Tekst

```

Etter at denne knappen er trykt ned vil det dukke opp en liten vertikal linje over tidslinja, som da representerer denne key.

SLETT KEY KNAPPEN

Sletter nåværende key. Du må stå nøyaktig på en key for å slette den. Bruk forrige/neste knappene eller piltastene for å velge en key.

KOPIER KEY KNAPPEN

Kopierer nåværdende key til en buffer.

SETT INN KEY KNAPPEN

Kopierer bufferen til nåværende tid og oppretter en key der.

SPOL TILBAKE |<<

Hopper til begynnelsen av presentasjonen.

FORRIGE KEY |<

Hopper til forrige key. Du kan også bruke venstre piltast.

NESTE KEY >

Hopper til den neste. Du kan også bruke høyre piltast.

FORHÅNDSVISNINGS KEY >

Starter presentasjonen fra den nåværende posisjon i forhåndsvisningsvinduet
Trykk på stopp knappen for å stoppe presentasjonen. Hvis du vil starte
presentasjonen fra begynnelsen kan du trykke på SPOL TILBAKE knappen først.

Mens presentasjonen blir avspilt i forhåndsvisningsvinduet vil alle
knapper/slidere løpende oppdaterer seg.

START >

Starter den virkelige presentasjonen fra den nåværende posisjon i
full skjerm med alle farger og evt. lyder.
Hvis du vil se presentasjonen fra begynnelsen kan du bruke menyen
VIS/START eller trykke på SPOL TILBAKE knappen
Trykk <Esc> eller venstre musknapp for å avbryte fremvisningen.

STOPP ||

Stopper presentasjonen i forhåndsvisningsvinduet.

TIDS SLIDER'en

Viser den nåværende tiden. Hver gang du trekker i denne slideren vil
forhåndsvisningsvinduet og alle knapper/slidere oppdateres.
Til venstre for tidsslideren står tiden skrevet i standardformatet:
minutter:sekunder.bilder.

PAL maskiner har 50 bilder i sekundet, NTSC 60. PAL video systemet blir
brukt i Europa og Australia. Land som bruker NTSC er feks. Amerika og
Japan.

1.9 NT Menu Functions

NTITLER MENY FUNKSJONER

```

      /  |  /  /
     /  |  /  /
    /  |  /  /
   /  |  /  /
  /  |  /  /
 /  |  /  /
/  |  /  /

```

P R O S J E K T M E N Y

PROSJEKT/NYTT

Sletter den nåværende presentasjonen og starter en ny.
Hvis du skal ta vare på presentasjonen må du huske å lagre den før du velger NYTT. Alle lydene vil også bli slettet fra hukommelsen.

PROSJEKT/HENT...

Her kan du hente inn tidligere lagrede presentasjoner fra harddisk eller disk.

PROSJEKT/LAGRE

Lagrer nåværende presentasjon under nåværende navn. Har ikke presentasjonen noe navn vil fil requesteren komme opp.

PROSJEKT/LAGRE SOM...

En filerequester kommer frem så du kan lagre en unavngivet presentasjon eller en allerede lagret presentasjon på et annet sted på harddisken eller med et nytt navn. Hvis du trykker på avbryt vil presentasjonen ikke bli lagret, trykker du på OK vil eksisterende fil bli overskrevet uten varsel.

For å spare på diskplass lagres kun informasjon om fonter, posisjoner, bakgrunnsbilder og lyder i presentasjonsfilen. Disse filene vil bli lastet inn fra disk når du henter inn presentasjonen. Så hvis du ønsker å ta med deg presentasjonen til en annen datamaskin må du også huske på å ta med eventuelle fonter, bilder og lyder.

PROSJEKT/SLETT FIL...

Hvis du vil slette en fil kan du bruke denne menykommandoen. En requester vil først spørre om du er sikker!

PROSJEKT/LAGRE ANIM 5...

Denne menykommandoen vil lagre nåværende presentasjon som en Anim5 fil. Amim5 er det mest vanlige animasjonsformatet til Amiga'n, nesten alle animasjons og presentasjonsprogram støtter dette formatet.

Først blir du spurt om en jiffy verdi. Jiffy verdien beskriver tiden mellom 2 bilder utregnet i 1/50 sekund for PAL og 1/60 sekund for NTSC.

Jiffies	Freq PAL (Hz)	Freq NTSC (Hz)
---------	---------------	----------------

1 50 60
2 25 30
3 16.6 20
4 12.5 15
5 10 12

Husk at antallet bilder som vil bli lagret er likt med frekvensen gange tidslengden i sekunder: Så å lagre en 20 sekunders presentasjon med en jiffy verdi på 1 gir: 20*50=1000 bilder. Så en liten jiffy verdi gir en

større Anim5 fil.

Så vil en fil requester komme opp slik at du kan velge sti og filnavn. Hvis du under lagringen går tom for hukommelse eller diskplass vil ikke animasjonen bli lagret i det hele tatt. Så du bør være sikker på at du har nok hukommelse og diskplass før du prøver å lagre en anim.

På grunn av begrensninger i anim5 formatet vil ikke følgende effekter bli lagret.

- lyd effekter
- copper effekter
- fading effekter

Takket være spesielle komprimeringsrutiner vil en stor animasjon med et bakgrunnsbilde ikke bli noe særlig større enn uten bilde. Så du trenger ikke være redd for å bruke store fargerike bakgrunnsbilder!

PROSJEKT/LENGDE...

Velg denne kommandoen hvis du vil forandre lengden på presentasjonen. Maksimum lengde er 8 minutter (480 sekunder). En requester vil komme opp og spørre deg om du vil strekke presentasjonen til ny lengde.

Hvis du vil legge til litt tid på slutten av en presentasjon, kan du øke lengden men da svarer du nei på om du vil strekke den.

Hvis du vil fjerne noen keys på slutten av en presentasjon, kan du minske lengden og da heller ikke stekke den.

Ønsker du å forandre hastigheten/lengden på en presentasjon, velg LENGDE og og strekk presentasjonen.

PROSJEKT/AUTOMATISK DEMO

Spiller av de siste lagrede presentasjonene fra nåværende directory eller siste lagrede presentasjon. Dette vil gå evig til du trykker venstre musknapp. Et kjappt klikk vil hoppe til neste lagrede presentasjon, for å avslutte AUTOMATISK DEMO må du holde venstre musknapp nede litt lenger.

PROSJEKT/BRUKER/SKRIV UT REGISTRERINGSSJEMA

Skriver ut registreringssjemaet for deg.

PROJECT/BRUKER/OPPRETT RAM:REGISTER.TXT

Lager filen ram:register.txt. Du kan bruke en tekst editor til å lese innholdet.

PROSJEKT/BRUKER/OPPRETT KEYFILE...

Når du registrerer deg vil du motta din egen personlige kode. Bruk denne menyen til å lage din egen keyfile.

PROSJEKT/OM NTITLERPRO

Viser informasjon om rettigheter og versjonsnummer.

PROSJEKT/AVSLUTT

Avslutter NTitler. Du kan også avslutte ved å klikke i øverste venstre hjørne, glem ikke å lagre nåværende presentasjon først.

S H O W M E N U

VIS/START

Starter presentasjonen i full farge og skjerm. Trykk venstre mus knapp eller Esc tast for å stoppe presentasjonen.

Du kan også spille en presentasjon fra Shell ved å bruke .NT filnavn som et argument.

Eks: NTitler:NTitler NTitler:Shows/Test.NT

På denne måten kan du bruke NTitler animasjoner i script baserte data presentasjoner.

VIS/GENLOCK

Setter på genlock synkronisering. På denne måten kan du legge NTitler animasjoner på video filmer.

VIS/OVERSCAN

Setter på overscan. Overscan fyller hele video skjermen, slik at man unngår den stygge sørgeranden som er typisk for datamaskiner.

VIS/HIGH RES

Øker antallet av pixels med en faktor på 4. Dette eliminerer jaggies som er bra, men det gjør også animasjonen litt hakkete. Bruk high res bare på raske Amiga'er. Legg også merke til at Anim5 fila vil bli artskillig større ved å bruke high resolution.

VIS/INTERLACE

Slår interlace på/av. Interlace brukes i videosammenheng og skal alltid være aktivisert når man benytter en genlock.

VIS/COPPERSHADES

NTitler bruker den berømte copper chippen til Amiga'n for å lage flotte 24 bit gradiente bakgrunner og til å simulere refleksjoner på teksten. Bruk denne menykommandoen til å aktivisere/deaktivisere denne effekten.

VIS/FADING

Fades fra svart i det første sekundet og fades ut i det siste. Bruk menykommandoen INNSTILLINGER/FADING TID... for å sette fading tid.

VIS/DIMMED

Amiga'n er i stand til å produsere farger som i videosammenheng er ulovlige. Denne optionen prøver å korrigere for dette ved å holde verdiene nede under 200. Det er selvfølgelig mulig å gjøre dette manuelt ved å bruke PALETT REQUESTER'en fra menyen PALETT/ENDRE PALETT.

VIS/BLANKING

Legger til 3 sekunder blanking før og etter presentasjonen, slik at du har litt tid til å starte og stoppe videospilleren din.

VIS/MUSKLIKK

Venter på et trykk på høyre musknapp for å starte og stoppe presentasjonen.

VIS/EKSPLOSJON

Eksploderer teksten i det sistet sekundet av presentasjonen. Du kan justere eksplosjons tida ved å bruke INNSTILLINGER/EKSPLOSJONS TID... menyen.

VIS/IMPLOSJON

Det motsatte av eksplosjon. Her gjelder 'prøv og du vil forstå'-prinsippet! Implosjons tiden kan justeres i INNSTILLINGER/IMPLOSION TID... menyen.

VIS/TRÅDMODUS

Noen ganger er det bedre å holde det hemmelig for din klient at rendringen gjøres i sanntid. Det er jo mulig de da vil betale mindre... Så du kan presentere en forhåndsvisning i trådmodus før du eventuelt viser det ferdige mesterstykket.

Legg merke til at denne trådmodusen faktisk er tregere enn full modus.

VIS/LOOP

Spiller presentasjonen i en evig loop. Trykk på venstre musknapp eller Esc tasten for å stoppe.

F O N T M E N Y

FONT/HENT FONT...

En fil requester vil komme fram slik at du kan laste inn en NTitler font.

NTitler kan bare bruke spesielle NTitler fonter. Disse fontene har blitt laget for å se bra ut samtidig som de bruker veldig få polygoner.

Amiga bitmap fonter kan ikke bli brukt fordi de er bygget opp av pixels istedefor polygons. Proffesjonelle DTPfonter kan heller ikke bli brukt da de har alt for mange polygoner som igjen ville gjort animasjonene hakkete.

FONT/BRUK INTERN FONT

Hvis du bruker denne menyen vil den interne fonten bli brukt.

FONT/HENT OBJECT

Denne kommandoen vil laste inn en logo eller en figur som er blitt konvertert fra DXF.

FONT/JUSTER FONT...

Å velge JUSTERE FONT vil frembringe
FONT REQUESTER
.

FONT/STANDARD

Bruker standard font settingene. Denne settingen bruker en liten hellningsverdi.

FONT/MINDRE

Denne kommandoen gjør fonten mindre.

FONT/STØRRE

Denne kommandoen gjør fonten større.

FONT/HALVERE HORIZONTALT

Halverer fontens bredde.

FONT/HALVERE VERTIKALT

Halverer fontens høyde.

FONT/DOUBLE HORIZONTALT

Dobler fontens bredde.

FONT/DOUBLE VERTIKALT

Dobler fontens høyde.

P A L E T T M E N Y

PALETTE/ENDRE PALETT...

Å velge ENDRE PALETT vil produsere
PALETTE REQUESTER
.

PALETT/COPPER SCROLLING

Ved å aktivisere COPPER SCROLLING vil bakgrunnen scrolle sammenhengene

oppover. Du kan justere hastigheten ved å bruke menyen
INSTILLINGER/COPPER SCROLLING TID.

B I L D E M E N Y

BILDE/HENT BILDE...

Presenterer en fil requester som gir deg muligheten til å velge og laste inn et IFF bilde som kan bli brukt som bakgrunn eller til å stensilere tekst overflatene.

Denne IFF filen har noen begrensninger

IFF rules

.

BILDE/BAKGRUNN

Legger IFF bilde opp som en bakgrunn.

BILDE/STENSIL FORSIDE

Bruker IFF bilde til å stensilere forsiden av teksten. Dette er ikke det samme som tekstur mapping, men det kan bli brukt til å simulere det.

BILDE/STENSIL SIDE

Bruker IFF bildet til å stensilere sidene på teksten.

BILDE/ALPHA KANAL

Denne kommandoen setter teksten til samme farge som IFF bildet bare litt mørkere. Du må aktivisere stencil forside og/eller stencil side når du skal bruke alpha kanal effekten.

BILDE/FARGE PULSERING

Pulserer paletten til bakgrunns bilde. Du bør bruke spesielle paletter for optimalt resultat.

L Y D M E N Y

LYDER/HENT LYD...

Henter inn en IFF lyd. Du kan velge et nummer for lyden med LYD SLIDEREN.

Lydene må være i 8SVX IFF format og vil bli spilt av i den frekvensen som ligger lagret i filen.

LYDER/SPILL LYD

Avspiller nåværende lyd.

LYDER/SLETT LYD

Sletter nåværende lyd fra minnet.

LYDER/SLETT ALLE LYDER

Sletter alle 8 lyder.

LYDER/TIL/FRA

Ved å aktivisere deaktivisere denne kan du slå lydeffektene av eller på.

LYDER/VIS LISTE

Viser en liste over lyder i minnet. (Maksimum er 8)

I N S T I L L I N G E R M E N Y

INNSTILLINGER/FADING TID...

En requester vil bli presentert for å la deg sette fadings tiden i sekunder.

INNSTILLINGER/EKSPLOSJONS TID...

En requester vil bli presentert for å la deg sette eksplosjons tiden i sekunder.

INNSTILLINGER/IMPLOSJONS TID..

En requester vil bli presentert for å la deg sette implodings tiden i sekunder.

INNSTILLINGER/COPPER GJENTAKELSE..

Setter antall copper gjentakelser.

INNSTILLINGER/FARGE PULSERINGS TID...

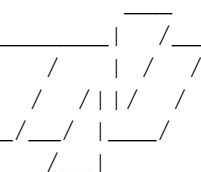
Dette er tiden i bilder for en hel syklus.

INNSTILLINGER/COPPER SCROLLING TID...

Dette er tiden i bilder for en hel syklus.

1.10 NT Power Buttons

NTITLERS KNAPPRAD



De viktigste meny funksjonene har en tilsvarende trykkknapp.

```
-----
Trykkknapp      Tilsvarende meny punkt
(fra venstre mot høyre)
-----
```

```
START PRESENTASJON      VIS/START

HENT PRESENTASJON      PROSJEKT/HENT...

LAGRE PRESENTASJON      PROSJEKT/LAGRE SOM...

NY PRESENTASJON        PROSJEKT/NY

SETT PRESENTASJONSLENGDE  PROSJEKT/LENGDE...

HENT FONT              FONT/HENT FONT...

JUSTERE FONT           FONT/JUSTER FONT...

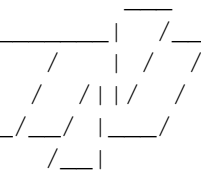
FORANDRE PALETT        PALETT/ENDRE PALETT...

HENT BILDE             BILDE/HENT BILDE...

HENT LYD               LYDER/HENT LYD...
```

1.11 NT Font Requester

NTITLER FONT REQUESTER



BREDDE SLIDER

Den horisontal størrelse i pixels. Standardbredde er 100.

HØYDE SLIDER

Den vertikale størrelse i pixels. Standardhøyde er 100.

DYBDE SLIDER

Dybdestørrelsen. Standardybden er 40. Hvis du vil ha ekstreme dybder kan du bruke små verdier på bredde og høyde.

HELLNINGS SLIDER

Her kan du justere hellningsvinkelen (kursiv).

Hvis bredde = høyde vil teksten ha en vinkel på 45° ved en verdi på 500. ←
Standardverdien er 40.

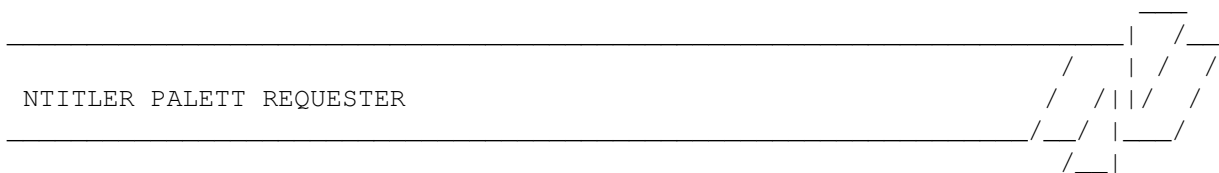
MELLOMROMS SLIDER

Mellomrommet mellom bokstavene. Med null menes ikke noe mellomrom, standardverdien er her 200. Det er mulig å la bokstavene gli inn i hverandre ved å gi en negativ verdi.

LINJEAVSTANDS SLIDER

Mellomrommet mellom linjene. Standardverdien er 1600.

1.12 NT Palette Editor



FARGE SYKLINGS GADGET

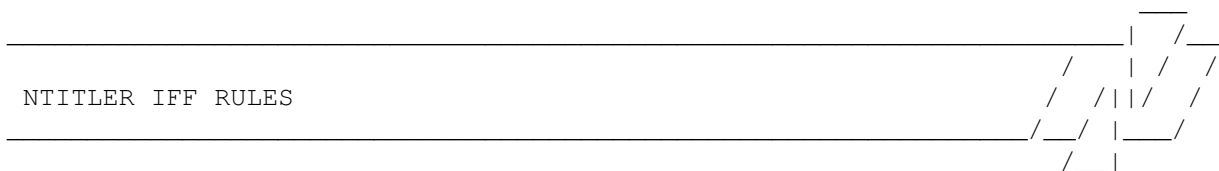
Det er 3 farger som kan bli forandret:

1. Tekst Fargen til teksten
2. Toppen Fargen på toppen av skjermen
3. Bunnen Fargen på bunnen av skjermen

NTitler fader fargen på toppen til bunnen. Hvis du ønsker en enkelt farge som bakgrunnsfarge, kan du kopiere den på toppen til den som brukes i bunnen. Eller du kan skru av COPPER SHADES i menyen.

Nåværende farge kan endres ved å forandre på RØD GRØNN og BLÅ-sluderene.

1.13 NT IFFRules



NTitler forventer IFF bilder i nøyaktig den samme oppløsning som skjermen. Hvis de ikke oppfyller dette kravet vil de ikke bli skalert eller klippet, de vil rett og slett ikke bli vist.

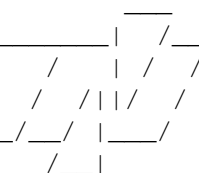
Supporterte oppløsninger er:

Navn	Horisontalt	Vertikalt
PAL: LowRes	320	256
PAL: LowRes Overscan	352	283
PAL: High Res	640	512
PAL: High Res Overscan	704	566
NTSC: LowRes	320	200
NTSC: LowRes Overscan	352	240
NTSC: High Res	640	400
NTSC: High Res Overscan	704	480

AGA maskiner kan bruke opp til 64 farger på IFF bildene, mens gamlere maskiner er begrenset til 8 farger.

IFF bildet må ikke inneholde noen form for stensil informasjon.

1.14 NT Keyboard Functions

NTITLER TASTATURFUNKSJONER	
----------------------------	--

Mellomromstasten Nullstiller alt.

Piltast venstre,høyre Hopper til forrige/neste key

, Flytter nåværene key til venstre

. Flytter nåværende key til høyre

r Spiller presentasjonen baklengs

<venstre amiga> m Setter NTitler i bakgrunnen av Workbench.

Du kan også hoppe til WB ved å klikke i
det øverste høyre hjørne til NTitler's skjerm.

u, l, m Gjør teksten til store, små eller blandete størrelser.

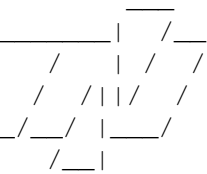
help Info skjerm.

p Pauser presentasjonen.

En god del av meny funksjonene kan også utføres ved en <høyre amiga> tastaturkombinasjon. Se i menyene for tastekombinasjonen.

1.15 NT Bugs

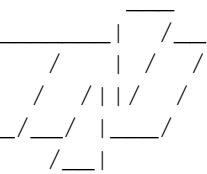
NTITLER KJENTE FEIL



-Coppershades kan ikke sees i high res

1.16 NT FAQs

NTITLER SPØRSMÅL OG SVAR



Hvordan lager jeg tekst med flere linjer ?

Bruk den spesielle bokstaven '@' (Alphakrøll) for linjeskift.

Hvordan endrer jeg teksten under en presentasjon.

Trykk på ALLE KEYS-knappen for å deaktivisere den. Da kan du definere en ny tekst for hver key.

Kan jeg ikke få en PD NTitler avspiller.

Selve programmet er også avspilleren. Du kan spille av en presentasjon fra Shell/Amiga DOS ved å bruke .NT-filen som argument. For eksempel:

NTitler:NTitler NTitler:shows/test.NT

Se i scripts skuffen for eksempler, hvis du bruker NTitler som avspiller trenger du ikke keyfilen for å fjerne teksten 'DemoVersion Register NOW' Så editoren er også PD avspilleren. Husk bare at du ikke kan kopiere bort din egen personlige keyfil.

Hvordan kan jeg lagre et enkelt bilde fra en presentasjon ?

Lagre presentasjonen som en Anim5 fil, så kan du feks. bruke DPaint til å lagre et enkelt bilde.

Hvorfor er bakgrunns bildene begrenset til 64 farger ?

NTitler bruker en skjermodus som kalles 'Double playfield screen mode' (Dette er to skjermer oppå hverandre)

På grunn av begrensninger i hardwaren (maskinen) kan det totale antall farger brukt av de to skjermene ikke overstige 256.

Skjerm	Brukes til	Totale farger
--------	------------	---------------

1 tekst	4	
2 bakgrunn	64	4*64=256

En fin sideeffekt ved double playfield mode er at Anim5 filstørrelsen blir relativt liten:

En stor animasjon med en 64 fargers bakgrunn er bare litt større enn tilsvarende animasjon uten bakgrunn.

Når jeg bruker bakgrunnsbilde kommer en rar fargeeffekt fram.

For å unngå dette kan du kopiere farge 0 fra IFF bildet til topp fargen ved å bruke palett requester'en.

Når jeg bruker stensil effekten kommer en rar farge fram.

For å unngå dette kan du kopiere farge 0 fra IFF bildet til teksten ved å bruke palett requester'en. Du må også deaktivisere coppershades.

Når jeg bruker farge sykling kommer en rar farge fram.

For å unngå dette kan du kopiere farge 0 fra IFF bildet til topp fargen ved å bruke palett requester'en. Du må også deaktivisere coppershades.

Etter å ha forandret på et IFF bilde i et maleprogram, er det ingen presentasjoner som vil vise det.

Du har muligens øket antall farger i bildet. Hent det nye bilde inn ved hjelp av menypunktet BILDE/HENT BILDE...

Mine presentasjoner nekter å kjøre på min vennines maskin.

Hun bruker antakelig en eldre versjon av NTitler. Gamle show kan bli kjørt av nyere versjoner, men gamle versjoner kan ikke kjøre nye presentasjoner.

Jeg vil legge til noen keys til slutten av presentasjonen.

Øk presentasjonslengden med menypunktet PROSJEKT/LENGDE. Svar så nei på den følgende requester.

SLETT KEY vil ikke virke.

Du må stå nøyaktig på key'en. Bruk FORRIGE/NESTE eller piltastene for å velge en key.

Jeg klikket på lukke-knappen i en fil requester.

 Det må du aldri gjøre igjen, gjør det heller ikke i andre requesters.

Når jeg komprimerer presntasjonen med PROSJEKT/LENGDE, skjer det rare ting.

 Du har komprimert to keys sammen til en. Definer nok plass mellom de forskjellige keyene.

Jeg har tulla meg totalt bort, hva gjør jeg ?

 Trykk på mellomromstasten!

Jeg vil gjerne forandre fargene på siden av bokstavene uavhengig av fargen på frontene.

 Dette støttes ikke direkte, men du kan bruke et bakgrunnsbilde med kun den ønskede fargen som stensil. Du kan også lagre animasjonen som en Anim5 fil for så å endre paletten med et maleprogramm.

JEG vil gjerne flytte en key.

 Bruk ', ' eller '.' key.

Når jeg bruker min genlock ruller skjermen opp og ned.

 Aktivisert interlace med menypunktet VIS/INTERLACE.

Selv når jeg bruker Dimm funksjonen "kravler" fargene på min TV.

 Bruk palett requesteren for å manuelt dimme fargene litt til.

Hvor er dybde knappen ?

 Selv om du ikke kan se den virker den. Klikk i øverste venstre hjørne for å hoppe til workbench skjermen. Du kan til og med avslutte ved å klikke i øverste høyre hjørne.

1.17 NT Program History

NTITLER PROGRAMMETS HISTORIE

```

      /  /  /  /
     /  /  /  /
    /  /  /  /
   /  /  /  /
  /  /  /  /
 /  /  /  /
/  /  /  /

```

Navn BluffTitler 1.0
Utgitt September 1994
Pris NLG 25
Kommentar Første utgave

Navn BluffTitler 1.1
Utgitt Januar 1995
Price NLG 25 Gratis oppgradering
Kommentar Alle barnesykdommer fjernet

-Genlock kompatibel.

Det er nå mulig å legge BLUFFTitler animasjoner på video kilder.

-Støtter nå diverse eksotiske bokstaver.
(Nå, ja... iverfall fra et Nederlansk synspunkt).

Tysk: Ü ß
Skandinavisk: Æ Ø Å
Spansk: Ñ Í À
Fransk: Ç È É Ê Ë

-Nye Effekter

-Loop
-Fade In
-Fade Out
-Eksplosjon
-Implosjon

-Virtuel Reality mode.

-Mulgheten til å forandre teksten underveis: For å lage små historier!

-Alle preferences lagres i .NT file.

-Ny START KNAPP: Det er nå mulig å starte presentasjonen med et trykk på musen.

-Muligheten til å øke/senke hastigheten til presentasjonen, feks. få den til å passe med nøyaktig 3 sekunder.

Navn NTitler 1.0
Utgitt August 1995
Pris NLG 25 Navigator shareware, gratis oppgradering
Kommentar Første versjon som bruker en keyfile, alle registrerte brukere mottok deres egen keyfile.

-For å lage litt PR for min VR rendring engine kalt NAVIGATOR døpte jeg om programmet til NAVIGATOR Titler: NTitler.

-High resolution mode.

- IFF bilder kan bli brukt enten som bakgrunn eller til å stensilere fronten og sidene av teksten.
- Bedre utseende av editor skjermen.
- Flicker fritt forhåndsvisningvindu i farge.
- Presentasjonen kan nå bli startet fra en svart skjerm ved å trykke høyre mus knapp.
- Fading tid, eksplosjons tid og implosjon tid kan varieres.
- Forhåndsvisnings feil fikset
- Freeware avspiller.

Navn NTitler 1.1
Utgitt November 1995
Pris NLG 25 Navigator shareware, fri oppgradering
Kommentar Mindre oppdatering

- Tastaturfunksjoner tilføyd.
- Omvent funksjon.
- Copperlist gjentakelse.
- Alpha kanal modus.
- Tråmodus.
- Copper sykling og farge sykling.
- Demomodus virker fra et vilketsomhelst directory.
- Bedre og flere editor skjerm farger.

Navn NTitler Pro 2.0
Utgitt Juni 1996
Pris NLG 50 Navigator shareware, oppgradering for NLG 25
Kommentar Anim5 eksport = Scala interface!

Siden bare 8% av mine bruker har tilgang til internett
(forstår du mediehyseriet)
Besluttet jeg å informere alle mine brukere ved hjelp av vanlig post.

- Anim5 eksport
 - Fem forskjellige fonter.
 - Support for små bokstaver.
-

-IFF lyder, endelig multimedia!

-Knapppanel (PAL only)

-Fornuftige løsningsmetoder hvis programmet får hukommelses problemer.

```
-----
Navn      NTitler Pro 2.1
Released  August 1996
Price     NLG 50  Navigator shareware, fri oppgradering for Pro brukere
Comment   Flere språk ved hjelp av locale filer
-----
```

-DXF til NFont konverter i Logos skuffen
Nå kan du animere alle mulige artige logoer!

-Programmet snakker nå flere språk ved hjelp av locale filer.

-Powerbuttons i NTSC versjonen

1.18 NT Shareware

NTITLER SHAREWARE

```

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

```

Hva er shareware ?

```

Utvikler-> Utgiver -> Distribitør -> (Lokal Distribitør) -> Butikk -> Bruker
      \
      \-----> Shareware løsningen >-----/

```

Skulle dette programmet blitt utgitt gjennom en utgiver ville det kostet deg minst NLG 150, hvor jeg (utvikleren) ville kun ha fått NLG 15.

Utgitt som shareware for NLG 50, vil med andre ord si at du som bruker betaler tre ganger mindre mens jeg mottar 3 ganger så mye...

Syns du ikke at shareware er flotte saker!!!

Det beste med shareware er at det kun er bare 2 partier involvert:
Det er du (brukeren) og meg (utvikleren): Ingen vampyrer som suger alle pengene til seg! (Bortsett fra det Hollandske skattevesen...)

Den neste versjonen kan bli en fri shareware oppgradering...

Eller en dyr kommersial versjon...

Vær så snill å gjør deg selv, meg OG ALLE ANDRE AMIGA-ELSKERE en tjeneste

og få shareware konseptet til å virke!
