

Parameter – Beschreibung (Version 1.0)

Alle Parameter finden Sie im Datensatzfenster im Menü **Datensätze** und noch einmal in der ini-Datei, die zum Bild bzw. zum Film gehört. Der Datensatz eines Einzelbildes wird **KEY** genannt. Ein Film setzt sich aus mehreren KEY zusammen, zwischen denen interpoliert wird.

Die in der Tabelle **gelb** unterlegten Parameter erfordern bei Änderung eine neue iterative Berechnung des Fraktals (Button **Berechnen** oder **Neben M1**). Die Ergebnisse werden für alle Punkte als Fließkommazahl gespeichert.

Die Nummer der fertigen Bildzeilen wird beim Berechnen unten links in der Statusleiste angezeigt. Das Bild ist während der Berechnung nicht sichtbar, aber man kann durch einen kurzen Tastendruck auf die **Taste q** (Kleines Q) den fertigen Teil des Bildes angezeigt bekommen. Dies erweist sich als nützlich bei Bildern mit langer Rechenzeit, also wegen großer Pixelzahl oder/und großer Iterationszahl **Max_Iterat**. Um gezoomte Detailmuster scharf abzubilden, muss oft zuerst **Max_Iterat** erhöht werden, später auch **Accurate** verkleinert. Eine laufende Rechnung kann man mit der **Taste ESC** oder **End** abbrechen, dann wird der Teil des Bildes weiterhin angezeigt, der schon fertig wurde.

Die Parameter im **weißen** Abschnitt werden erst nach der iterativen Rechnung gebraucht. Wenn man diese ändert, genügt ein **Aktualisieren** im Datensatzfenster. Die Parameter im **blau** unterlegten Abschnitt gelten für die Video-Herstellung. Wenn Sie nur Bilder berechnen, brauchen Sie diese nicht beachten.

Es stehen zwei parallele Datensatzfolgen zur Verfügung und werden anfangs gleichzeitig geladen: **M1** und **M2** (M steht für Movie). Für einfache Aufgaben, wie Einzelbilder, wird nur M1 gebraucht.

Movie 2 ist dafür da, die Datensätze von Movie 1 als Juliamenge anzuzeigen. Darüber hinaus kann man mit M2 zwei Bilder verschachteln oder nebeneinander setzen und gemeinsamen als Film speichern. Sie können auch ohne Abhängigkeit voneinander als Doppelbild angezeigt werden, auch bei unterschiedlicher Formelgrundlage.

Ein Bild aus M2 lässt sich nur im Doppelbild rechts neben M1 darstellen oder als Vorschaubild. Im Doppelbild aus M1 und M2 kann aber auf beiden Seiten getrennt gezoomt werden und alle Linien sind darstellbar. Im Datensatzfenster M2 kann man M2 mit M1 tauschen.

Hinweis: Vorschaubilder können keine Achsen und Linienkreuze anzeigen.

Es gibt auch Doppel- und Vierfachbilder, die nur aus M1 bestehen, weil man das berechnete Bild vielfältig grafisch anzeigen kann. In diesen ist derzeit keine Achsen- und Linienanzeige möglich.

Tastenkombinationen:

Benutzt man den Julia-Modus **j+Click**, wird automatisch in M2 der Parameter JuliaSet von 0 auf 1 geschaltet. Nach erneutem **j+Click** wird das C am gleichen KEY in beiden Bildfolgen (M1 und M2) jedesmal überschrieben.

Mit der Tastenkombination **k+Click** kann man ebenfalls den Julia-Modus aktivieren, aber das aktuelle Julia-Bild wird nicht daneben auf den Bildschirm geschrieben, sondern als Vorschaubild angezeigt. Bis zu 4 Julia-Vorschaubilder können erzeugt werden und zum Vergleichen nebeneinander stehen, bevor sie zyklisch überschrieben werden. Jedes der 4 Bilder kann man anschließend durch Anklicken als neues (Cx,Cy) noch einmal auswählen.

Mit der Tastenkombination **z+Click** kann man in das Bild hineinzoomen. Zum Zurückzoomen muss die Bildgröße als Zahl **HeightY** im Datensatzfenster vergrößert werden. Die Bildbreite **WidthX** wird


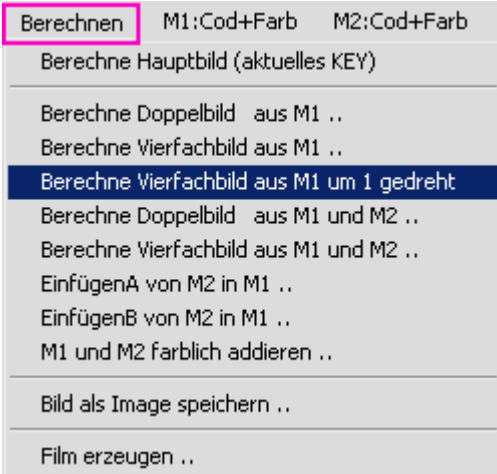
immer angepasst nach dem aktuellen Pixelverhältnis (Menü **Datensätze**→ **Bildformat**). Der Mittelpunkt des gezoomten Bildes bleibt im Parameterpaar **MidPointX,Y** erhalten.

Mit der Tastenkombination **c+Click** kann man einen neuen Bildmittelpunkt wählen. Die Bildgröße HeightY und WidthX bleiben dabei erhalten.


Mit der Tastenkombination **p+Click** kann man die Bewegung der Variable am gewählten Bildpunkt von Iteration zu Iteration verfolgen. Die Ausgabe als Zahlenliste ist möglich, ansonsten derzeit als genormte 2D-Grafik mit Punkten, die miteinander verbunden sind oder als Einzelpunkt. Die ersten Punkte sind Blau und Grün, die letzten Rot, dazwischen Weiß.

Parameter	Beispiel und mögliche Werte	Beschreibung
NoOfFormula	=201 1001,1002,1003,149,152,201,202,203,204,205,206,207,208	Je nach Version implementierte Formelgruppen
PictNameOrNotice	=Teufel und Klinge Text wie b1-3Mai2010, test17, thebest	Kurzbeschreibung zur näheren Bildkennzeichnung; kann leer sein
WidthX	=0.024151111100000001 Fließkomma-Zahl wie 1.5, 10000.0, 1.0E-8	Betrag Bildbreite Berechnet aus HeightY und Pixel-Verhältnis
HeightY	=0.024151111100000001 Fließkomma-Zahl wie 1.5, 10000.0, 1.0E-8	Betrag Bildhöhe
MidPointX	=-1.4399013481481482 Fließkomma-Zahl wie 0.0, 500.875, 1.873336663E-6	Bildmittelpunkt X-Wert
MidPointY	=-1.2864397333333328 Fließkomma-Zahl wie 0.0, 500.875, 1.873336663E-6	Bildmittelpunkt Y-Wert
Degree	=0.000000000000000000 Fließkomma-Zahl wie 90.0, -90.0, 14.559, 30.0 usw.	Drehwinkel in Grad
JuliaSet	=1 Integer: 0 .. 1	0: mandelbrotartige Menge mit $Z(0)=0$ und $C(X,Y)$ belegt mit Bildraaster X,Y 1: juliamengenartige Menge mit $Z(0)=\text{Bildraaster}$, $Cx=\text{const}$, $Cy=\text{const}$
CxPoint	=-0.819930000000000038 Fließkomma-Zahl	Cx, ohne Bedeutung für JuliaSet=0; aber feste Bildkonstante bei JuliaSet=1

CyPoint	=1.7849100000000004 Fließkomma-Zahl	Cy, ohne Bedeutung für JuliaSet=0; aber feste Bildkonstante bei JuliaSet=1
Param1	=0.0000000000000000 Fließkomma-Zahl	Nutzbare Konstante
Param2	=0.0000000000000000 Fließkomma-Zahl	Nutzbare Konstante
Param3to10	= Text mit 1 bis 7 Zahlen, durch Komma getrennt: 7.5, 3.9876,10.0,10001.0	kann leer sein; 7 nutzbare Konstanten, durch Komma getrennt;
ParamA	=0.0000000000000000 Fließkomma-Zahl	Verkopplungskonstante, Koppelfaktor A
Accurate	=1.000e-005 Fließkomma-Zahl wie 0.001, 0.0001, 0.00005, 1.5E-8 Bei 0.0 ist Verkopplung mit Bildgröße eingebunden: Accurate= HeightY / HeightYpixel /1000.0	Abbruch der Rechnung bei Unterschreitung der in Accurate angegebenen Betrags-Differenz zwischen zwei Iterationen Je tiefer man zoomt, desto kleiner muss Accurate werden. Kann im Modulteil für Accurate=0.0 auch anders verkoppelt werden, als wie links angegeben (Standard).
Max_Iterat	=300 Integer Beispiele: 10, 100, 1000, 10000, 35000	Maximale Anzahl von Iterationen, danach Abbruch. Das Bild wird unscharf, wenn man in die Tiefe zoomt. Dann hilft die Erhöhung der Iterationszahl, aber es steigt auch die Rechenzeit.
Max_(X+Y)	=1000000000.0000000 Fließkomma-Zahl wie 1.0E9, 100.0, 20.0, 50000	Wenn der Absolutbetrag von Z den angegebenen Wert überschreitet (divergentes Verhalten), wird an diesem Punkt nicht weiter gerechnet.

<p>CycleTest</p>	<p>=1</p> <p>Integer: 1 .. 64</p> <p>Springt das Zwischenergebnis (X,Y) z.B. zwischen 3 Zahlen hin und her, muss CycleTest größer 3 eingestellt werden, um dies am Bild zu sehen. Der Wert von Accurate entscheidet, wie lange gesucht wird.</p>	<p>Ohne Zyklenzahl-Ermittlung muss der Wert=1 sein. Ab Wert 2 wird Zyklenzahl extra geprüft, es erfolgen andere Abbruchregeln. Die Farbkodierung und Rechenzeit unterscheidet sich stark von der normalen Rechnung. Ist Accurate zu groß, könnte ein 16-er oder 8-er Zyklus nur als 4-er Zyklus erkannt werden.</p>
<p>SelectPict</p>	<p>=9</p> <p>Integer: 1 .. 17</p>  <p>Für Zwei- und Vierfachbilder: =9:4:1:12</p>  <p>Das Einzelbild benutzt jeweils nur die erste Zahl. Die Vierfach-Eintragung muss nicht geändert werden und wird auch mitgespeichert.</p>	<p>Nummer der Codierungs-Auswahl.</p> <p>Die Nummer wird auch eingetragen, wenn man im Menü M1:Cod+Farb →Codierungs Auswahl wählt und dann durch Klick auf eines der (derzeit) 17 Bildchen die Auswahl trifft.</p> <p>Es sind oft nur wenige Codierungen passend zum eingestellten ColFact. Deshalb ist es sinnvoll, am Schieberegler über den 17 Bildchen auch ColFact F1 zu variieren.</p> <p>Startet man ein Vierfachbild aus M1, und es ist nur eine Zahl eingetragen, wird diese nach einer Änderung dreifach kopiert.</p> <p>Trifft man im Vierfachbild die Codierungs-Auswahl, wird das Bild unten rechts geändert. (Hier im Beispiel wird die 12 ersetzt).</p> <p>Um ein anderes Bild zu ändern, kann man die Bildergruppe drehen im Gegenuhrzeigersinn durch den Menüpunkt Berechnen → Berechne Vierfachbild aus M1 um 1 gedreht. Entsprechend getauscht erscheinen dann die mit Doppelpunkt getrennten Vierfachparameter.</p>

ColTabNo	=14 Integer: 1 .. 26 Vierfach: = 14:13:15:20 Handhabung analog SelectPict	Nummer der Farbtabelle. Die Nummer wird auch eingetragen, wenn man im Menü Cod+Farb → M1 Farbtabelle Auswahl wählt und dann durch Klick auf eines der 26 Bildchen die Auswahl trifft.
ColShift	=2043 Integer: 0 .. 2047 Vierfach: = 140:189:1508:0 Handhabung analog SelectPict	Die ausgewählte Farbtabelle wird zyklisch durchlaufen. ColShift ist der neue Startwert. Auswahl entweder mit dem Schieberegler über der Farbtabelle Auswahl oder bei ColShift einzeln. Standardmäßig sind 2048 Farben eingestellt. Diesen Wert kann man verkleinern durch F4 in ColFact.
ColFact	=864.187 Im Einzelbild, für vom Standard abweichendes F2-F4: 3 Fließkomma-Zahlen und ein Integer als Text, durch Komma getrennt: F1,F2,F3,F4 864.198, 0.66786, 1.000, 0.0 Für Vierfachbild , aber nur F1 unterschiedlich: = 14.123:209.505: 508.111:901.021 Handhabung analog SelectPict Die Nummern werden eingetragen, wenn man im Menü Cod+Farb bei Codierungs Auswahl die entsprechenden Einträge macht oder einen der 4 Schieberegler benutzt. Sind auch F2, F3, F4 geändert worden, kommt automatisch die Verschachtelte Anordnung (in einer Zeile) zur Anwendung: (F1,F2,F3,F4) : (F1,F2,F3,F4) : (F1,F2,F3,F4) : (F1,F2,F3,F4)	Wenn nur eine Zahl dasteht, handelt es sich um F1 ; dann sind standardmäßig F2=0.0, F3=1.0 und F4=0 F1 und F2 sind Konstanten für die Codierung. F3 und F4 sind Konstanten für die Farbtabelle. Wenn F4 nicht Null ist, wird automatisch die Zahl der Farben auf F4 beschränkt, es sollte also nicht unter 255 liegen. Ist F4=0 , sind 2048 Farben als Standard eingestellt. Man braucht sich um die Zahlen nicht kümmern, nur wenn man kein Mehrfachbild mehr plant, kann man den Rest jenseits des ersten Doppelpunktes löschen, um die ini-Datei auch zum Lesen übersichtlich zu halten.

<p>TextOutputList</p>	<p>=</p> <p>Schema: (PosX, PosY, Text, ParameterName, Stellenzahl, FontGröße):(PosX, PosY, ..</p> <p>=(150,0,Hallo) Nur der Text Hallo wird oben in der Bildmitte ausgegeben</p> <p>=(10,320,H=,HeightY,3,2) HeightY ist eine Variable. Unten links im Bild steht z.B. H=4.023 oder H=1.623E-08 mit jeweils 3 Kommastellen und in Schriftgröße 2.</p> <p>Beispiel (aus Film 4Welten): =(0,0,,Max_Iterat,,3): (210,165,MaxIt Mod 4 = 0,,3)</p> <p>im Bild unten: (20%,100,,Max_Iterat,,3):(20%, 0, MaxIt Mod 4 = ,,2):(20%,0,Vitaloop)</p> 	<p>Leer, wenn kein Text im Bild ausgegeben wird;</p> <p>PosX und PosY in Pixel oder Prozent Text kann leer sein (aber Komma) ParameterName ist die eigentliche Variable Stellenzahl sinnvoll bei Ausgabe von Fließkommazahlen FontGröße 1 .. 3, falls die Angabe fehlt, wird die Bildgröße zur Entscheidung herangezogen</p> <p>Jede Textausgabe hat eine eigene Klammer, getrennt mit Doppelpunkt (alles zusammen in einer Zeile).</p> <p>Innerhalb der Klammern sind 6 Positionen möglich, getrennt durch Komma; Letzte Komma können weggelassen werden.</p> <p>Durch Häkchen setzen im Datenfenster Rechts werden die ersten 4 Positionen eingetragen. Genaue PosX und PosY kann man danach ersetzen, muss man aber nicht, denn: Wenn man PosX=0 oder/und PosY=0 lässt, werden die Texte untereinander geschrieben.</p>
<p>Filter</p>	<p>=</p> <p>Integer: 1 .. 5</p> <p>=3</p>	<p>Leer, wenn kein Kanten-glätten/Weichzeichnen nach der Bilderzeugung folgen soll. Ansonsten Stärke 1 bis 5 eintragen.</p>
<p>LinesAndGrid</p>	<p>=</p> <p>=G,A,C,M,N</p> <p>zusätzlich (nur Bilder, nicht im Film) jeweils mehrere im gleichen Bild</p> <p>NA für Rahmen (N)aller KEY CA für alle C-Kreuze bis KEY CB für alle C-Kreuze ab KEY bis Ende</p>	<p>kann leer sein;</p> <p>G für Koordinaten-Gitter A für Koordinaten-Achsen C für C-Kreuz M für Bildmittelachsen N für Next-Picture-Rahmen</p>

LinesColor

=

Einfügen Julia Fenster Hilfe

Aktualisieren ohne Neuberechnen

ParameterOutputList einfügen
Filter Weichzeichnen ▶

M Mittelkreuz einfügen
A Achsen der Koordinaten X,Y
G Gitter X,Y einfügen
N Next-KEY Rahmen
NA All-Next-KEY Rahmen

C-Punkt am KEY für Movie 1 anzeigen
alle C-Punkte bis KEY für M1 einfügen
alle C-Punkte ab KEY für M1

Linienfarben neu einstellen
Gittergrößen neu einstellen

Loeschen von Linien, Text, Filter

Kann leer sein, dann Standard.

Geänderte Linienfarben, wenn sie vom Standard abweichen; Werden automatisch geschrieben und gelesen

Das Formular zum Eintragen siehe LinesThickness, Spalten 2 bis 5.

Hier LinesColor für das weiße dicke Gitter im nächsten Bild, jetzt werden alle Farben in **LinesColor** geschrieben:
`=FFFFFFF,$FF00000,`
`FFFFFFF,$FFFFFFF,`
`FF00000,$FFFFFFF,`
`FF00000`
 und LinesThickness wie im Bild 2,1,2,1,1,2,3 (Spalte 1)

Für Movie 1 - Linienfarben neu einstellen

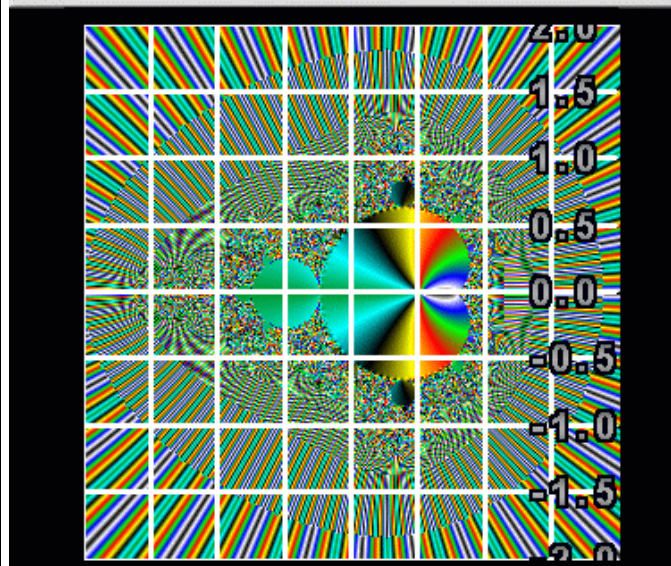
	LinesThickness		LinesColor (0..255)		
	(0..3)	Alpha	Red	Green	Blue
G = Größen-Gitter	2	255	255	255	255 *
M = Mittelkreuz	1	255	0	0	0
A = Achsenkreuz	2	255	255	255	255
CA= alle C bis akt.KEY	1	255	255	255	255
CB= alle C ab akt.KEY	1	255	0	0	0
C = C-Punkt	2	255	255	255	255
N = Nächstes Bild	3	255	0	0	0

Aktualisieren Akt.für alle [KEY]

Standard = kein Eintrag

Alle Linien ins Bild

Hinweise: Linien hier löschen mit Thickness = 0 . Oder bei Datensätze ..
Für Linie als inverse Hintergrundfarbe gib Alpha = 0 ein



LinesThickness

=

	LinesThickness (0..3)	Alpha	Red	Green	Blue
G = Größen-Gitter	1	0	128	128	128
M = Mittelkreuz	1	255	0	0	0
A = Achsenkreuz	2	255	255	255	255
CA= alle C bis akt.KEY	1	255	255	255	255
CB= alle C ab akt.KEY	1	255	0	0	0
C = C-Punkt	2	255	255	255	255
N = Nächstes Bild	3	255	0	0	0

Hinweise: Linien hier löschen mit Thickness = 0 . Oder bei Datensätze ..
Für Linie als inverse Hintergrundfarbe gib Alpha = 0 ein

Kann leer sein, dann Standard.

Hier stehen geänderte Liniendicken, wenn sie vom Standard abweichen; Sie werden automatisch geschrieben beim Benutzen des nebenstehenden Formulars, erste Spalte. Aufruf über **Einfügen**→**Linienfarben neu einstellen** .

Links im Bild die Standardgrößen, die zu den leeren Strings gehören.

GridSizes

=

leer steht für Standard, Berechnung je nach Bildgröße, automatisch nach jedem Zoom; hier:

=1.0,1.0,1,1,2,1,1,50.00,50.00,1

Gesamt-Bild-Höhe aktuell = 4.0000000000000000
Für Video/automatisch dx = -1 oder -2 Schrift

Gitterabstand dx: 1.0000000000000000 ✓
angezeigte Kommastellen: 1
Zahlen-Shift in % (20..80): 50.000

Gitterabstand dy: 1.0000000000000000 ✓
angezeigte Kommastellen: 1
Zahlen-Shift in % (20..80): 50.000
Zahlengröße (1..3): 2

OK für alle KEY OK OK für Movie 1+2
Berechnen / Standard G Löschen

unten nach Änderung:
=0.5,0.5,1,1,2,0,1,50.00,72.00,1

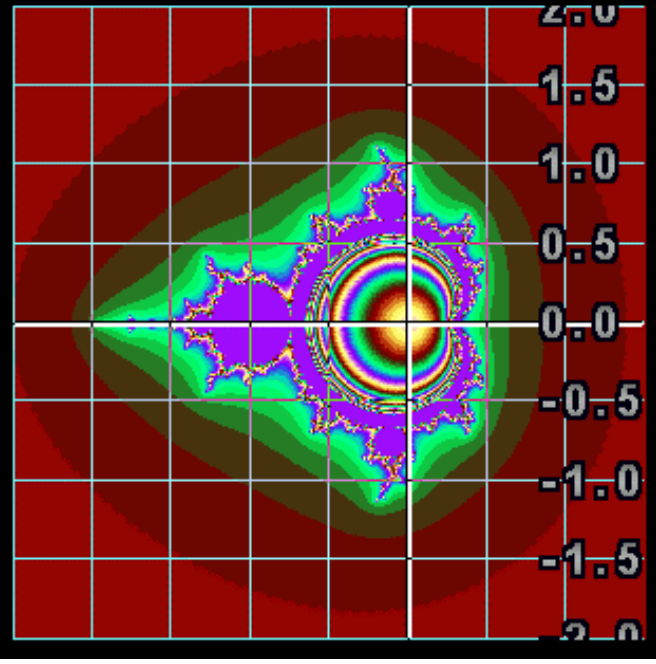
Kann leer sein, dann Standard.

Hier stehen geänderte Gittergrößen über Menü **Einfügen**→**Gittergrößen neu einstellen**, wenn sie vom Standard abweichen; Sie werden automatisch geschrieben beim Benutzen des nebenstehenden Formulars.

Im **Doppelbild** kann man besser am Schema (ohne Formular) eine dx- oder dY-Gitter-Änderung im linken Bild machen, ohne ins Einzelbild gehen zu müssen (+Aktualisieren). Das Menü Einfügen richtet sich dort auf das rechte Bild.

Schema:

dx,dy,kommaX, kommaY, Zahlengröße, SchriftX, SchriftY, ShiftX in%, ShiftY in %, 1 oder 2 oder 3 (1 für Klick auf OK (2 für **Ok alle KEY**, 3 für **OK M1+M2**))

	<p>Gesamt-Bild-Höhe aktuell = 4.0000000000000000</p> <p>Für Video/automatisch dX = -1 oder -2 Schrift</p> <p>Gitterabstand dX: <input type="text" value="0.5000000000000000"/> <input type="checkbox"/></p> <p>angezeigte Kommastellen: <input type="text" value="1"/></p> <p>ZahlenShift in % (20..80): <input type="text" value="50.000"/></p> <p>Gitterabstand dY: <input type="text" value="0.5000000000000000"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>angezeigte Kommastellen: <input type="text" value="1"/></p> <p>Zahlen-Shift in % (20..80): <input type="text" value="72.000"/></p> <p>Zahlengröße (1..3): <input type="text" value="2"/></p> <p><input type="button" value="OK für alle KEY"/> <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="OK für Movie 1+2"/></p> <p><input type="button" value="Berechnen / Standard"/> <input type="button" value="G Löschen"/></p> 	<p>Für ein Video nutzt man entweder dX= -1 , um ein ständiges Gitter zu haben, das automatisch berechnet wird, oder dX= -2 , um ein kurz einzublendes Gitter zu bekommen, das erst bei jeder neuen Größenordnung erscheint. Die Zahlen, ihre Anordnung und Größe richten sich nach der Voreinstellung in GridSizes beim jeweiligen KEY. Bei drehendem Bild mit interpolierten Degree kann es zu Überschneidungen der Zahlen kommen.</p>
<p>FixedImageSeconds</p>	<p>=2.5000000000000000</p> <p>Fließkomma-Zahl</p> <p>Bei positiven FixedImageSeconds wird das Standbild dem Filmsegment von diesem KEY vorangesetzt, falls Parameter angehakt sind.</p> <p>Zeitlupe mit negativen Zahlen:</p> <p>= -1.800000</p>	<p>Für ein Standbild am Anfang des jeweiligen KEY. Wenn hier nicht Null steht, werden die anderen Filmeinstellungen zunächst ignoriert. Gerechnet wird nur das erste Bild.</p> <p>Wird FixedImageSeconds mit einer negativen Sekundenzahl belegt, werden eine Reihe gleicher Bilder (Standbild) für diese Sekundenzahl hinter jedes interpolierte Bild eingefügt, natürlich als Duplikat, ohne Berechnung.</p>

DoCalculate	=1 Integer: 0 .. 1	Wenn sich keine Koordinaten oder Koppel- oder C-Parameter ändern (nur Bildparameter aus dem weißen Parameterbereich), muss ebenfalls nicht neu iteriert werden, nur zur Farbberechnung. Die Filmerzeugung geht dann sehr schnell mit DoCalculate=0.
SecondsFor+	=3.4000000000000000 Fließkomma-Zahl FactorPerPict und Seconds schließen sich nicht gegenseitig aus, aber wenn beide vorhanden, zählt Seconds primär für Berechnung der Frames. Tip: Zuerst SecondsFor+ =0 setzen und über einen mittleren FaktorPerPict die optimale Zeit ermitteln. Sie ist nach der Testrechnung eingetragen.	Bewegungsgeschwindigkeit im Film. Zeitangabe in Sekunden für den Übergang von diesem KEY zum nächsten KEY für eine additive Interpolation entsprechend + in InterpolationList. Für gemischte Interpolation * und + zählt vorrangig SecondsFor+ .
FactorPerPictFor*	=1.008000000000000000 Fließkomma-Zahl Meistens gilt Faustregel: 1.015 schnell 1.010 normal 1.005 langsam Es genügt, eine Zahl größer Eins zu nehmen. Falls verkleinert werden soll, wird die Zahl automatisch invertiert. Das eingetragene FactorPerPictFor* wird nur benutzt, wenn gleichzeitig SecondsFor+ = 0 . Bei mehreren Interpolationen mit * wird der Faktor für jede Einzelgröße individuell an das vorgegebene Zeit-Maximum angepasst.	Multiplikative Interpolation. Konstanter Faktor, um den die eingetragene Größe wachsen oder fallen soll, wenn * in InterpolationList . Die Zeitdauer richtet sich danach. Geeignet für Zoomen (HeightY) mit konstanter Geschwindigkeit. Wird HeightY mit + interpoliert, entsteht ein Art „Pumpen“, weil gleiche Schritte vom Anfang am Ende der Phase zu groß sind beim Verkleinern oder zu klein beim Vergrößern. Für Degree eignet sich + jedoch hervorragend.
KeyNr	=1 Wird für Rechnung nicht gebraucht. Nummer wird automatisch beim Speichern eingetragen.	Nützliche Verwendung in der Output-ini für Filme im Verzeichnis Output. Diese wird beim Interpolieren vom Programm erzeugt. An dieser Zahl kann man erkennen, zu welchem Haupt-KEY das Film-KEY gehört, falls man nach genauen Bildparametern für Filmbilder sucht.

InterpolationList	<p>= oder =(HeightY,+):(Degree,+) oder =(HeightY,*):(ParamA,*)</p> <p>Schema: (ParameterName,+):() (ParameterName,*): ..</p> <p>Sind + und * gemischt, wird die längste Zeit als Leitgröße ermittelt.</p> <p>zusätzlich zum „+“ kann Modulo eingetragen werden bei Integer-Parametern (Max_Iterat,+Mod4=0) oder (Max_Iterat,+Mod4=3) usw.</p>	<p>Leer, wenn kein Film geplant. Durch Häkchen-Setzen auf der linken Seite werden die Parameter eingetragen, die von diesem KEY ausgehend zum nächsten KEY interpoliert werden sollen, additiv mit +, oder multiplikativ mit * .</p> <p>Die passenden Größen in SecondsFor+ oder FactorPerPictFor* sollten eingetragen sein, ansonsten wird ein möglichst passender Wert vorgeschlagen.</p> <p>Wenn eine Größe mit Null beginnt und mit * interpoliert werden soll, wird die Interpolation nicht ausgeführt.</p>
Stand Mai 2010 (Version 1.0)		