

Vitaloop

Ein schneller Einstieg in das Fraktal-Programm

Installation:

Das Zip-Paket muss nur entpackt werden, dann kann es losgehen. Die Anwendungsdatei Vitaloop.exe muss in einem Verzeichnis liegen, in dem auch die Toolbar liegt (toolbar20.png mit 500x20 Pixeln), und das folgende Unterverzeichnisse hat:

```
/INI  
/Output  
/TEMP  
/BMPFont
```

Im letzten sollten die mitgelieferten Font-Dateien vorhanden sein.

Alle anderen Unterverzeichnisse können notfalls leer sein, schlimmstenfalls werden Settings.ini und Default.ini beim ersten Start vom Programm neu geschrieben.

Für den Anfänger sind aber ein paar ini-Dateien mit brauchbaren Datensätzen ganz hilfreich, sie befinden sich im Verzeichnis /INI .

Wenn Sie einen Film starten, landet er im Verzeichnis /Output.

Nach Programmstart dürfte irgendeine Datei geladen sein.

Mit **Berechnen** oder dem weißen Pfeil auf rotem Hintergrund (Toolbar) starten Sie die Berechnung des geladenen Bildes. Sie holen damit das Bild vom Datensatz M1 zur Ansicht ins Hauptfenster und können zum Beispiel hineinzoomen mit **z+Click**.

Sie können auch die Farben verändern im Menü **M1:Cod+Farb** oder beliebige Änderungen der Parameter machen im Menü **Datensätze**. Bei **Datensätze Bildformat M1** lässt sich die Pixelgröße des Bildes umstellen.

Die Vorschaubilder sind nur zum Ansehen des Bildes und zum Vergleichen verschiedener Bilder (KEY), falls es langsam rechnet. Man kann damit nicht Zoomen, und es auch nicht speichern.

Eine neue Bildposition im Hauptfenster können Sie bei **Datei Programm-Einstellungen** bewirken. Falls die Toolbar nicht zu sehen ist, kann sie dort ein- und ausgeschaltet werden, auch die Umschaltung auf Englische Sprache ist dort möglich.

Um den neuen Datensatz zu speichern oder einen anderen zu laden, benutzen Sie das Menü **Datei**, ähnlich wie bei anderen Windows-Anwendungen.

Um das Bild vom Hauptfenster als Image zu speichern, gehen Sie zu **Berechnen** und dann unten zu **Bild als Image speichern**. Wenn Sie keine Dateiendung .bmp oder .png oder .jpg an den Namen anhängen, werden alle drei Formate gespeichert (Einschränkung möglich bei **Datei Programm-Einstellungen**).

Für alle anderen Funktionen bitte die weiterführenden anderen pdf-Texte lesen.

Das folgende Bild erscheint beim Starten der mitgelieferten Default-Datei, wenn im Ordner /Output die Datei **onlyForBeginners.png** oder/und **nurFuerAnfaenger.png** liegt.

Man erhält es auch bei Aufruf der **Hilfe** mittels Toolbar.

In der Default-ini-Datei kann man es abschalten durch Änderung oder Löschung des Eintrages bei der Variable **PictNameOrNotice**. Dort steht **jetzt onlyForBeginners** oder **nurFuerAnfaenger**.

Vitaloop Zoom=Z+Mouse Center=C+Click Point=P+Click

File Zurück Datensätze Vorschau Berechnen

Datensatz Movie 1
Bildformat M1

Movie1=KEY1+KEY2+KEY3+...

KEY1
Daten
= Bild von Frame1
oder erstes Einzelbild

Interpolation

KEY2
Daten
= Bild von Frame2
oder zweites Einzelbild

Interpolation

KEY3
= Bild von Frame3

Datensatz M1 (Hauptbild)

KEY Duplizieren Bildformat OK
KEY Löschen Anfang Zurück Vor Ende

Animation + * **[KEY1] / 2** Text

NoOfFormula 1000
PictNameOrNotice
Navigation:
aktuelles KEY

WidthX 4.0000000000000000
HeightY 4.0000000000000000
MidPointX -0.5500000000000000
MidPointY 0.0000000000000000
Degree 0.0000000000000000
Iteration: Vorschau Berechnen
JuliaSet 0
CxPoint 0.0000000000000000

Vitaloop Zoom=Z+Mouse Center=C+Click Point=P+Click Julia=J+G

File Zurück Datensätze Vorschau Berechnen M1: Cod+Farb

Laden und Speichern Bild und Film
Bild vom **aktuellen KEY** berechnen
Film berechnen
Farben vom **aktuellen KEY** verändern

**Change language
Hier Sprache ändern**

V1.0
5 / 2010
vitaloop.de

Vitaloop Zoom=Z+Mouse Center=C+Click Point=P+Click

File Back Data Windows Preview Calculate

Data collection of basic sizes of Movie1
Pixel sizes of Movie1

Movie1=KEY1+KEY2+KEY3+...

KEY1
data
= picture1 as frame1
or only 1 picture

Interpolation

KEY2
data
= picture2 as frame2
or only 2th picture

Interpolation

KEY3
= picture3 as frame3

Data collection of Movie1 (Main)

KEY Duplicate Pixel Sizes OK
Delete KEY First Past Next Last

Animation + * **[KEY1] / 2** Text

NoOfFormula 1000
PictNameOrNotice
Navigation:
actual KEY

WidthX 4.0000000000000000
HeightY 4.0000000000000000
MidPointX -0.5500000000000000
MidPointY 0.0000000000000000
Degree 0.0000000000000000
Iteration: Preview Calculate
JuliaSet 0
CxPoint 0.0000000000000000

Vitaloop Zoom=Z+Mouse Center=C+Click Point=P+Click Julia=J+G

File Back Data Windows Preview Calculate M1: Cod+Color

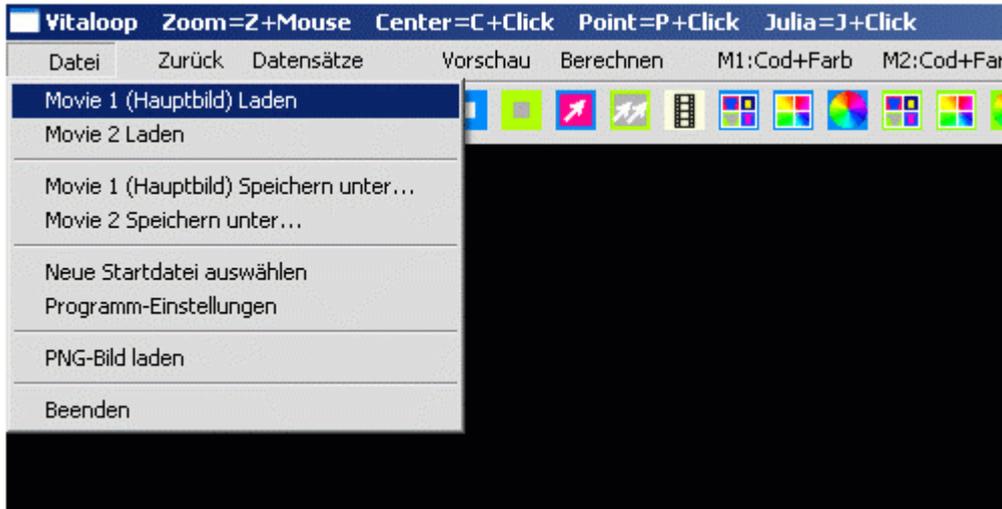
Load and Save data of Movie
Calculate picture of **actual KEY**
Calculate Movie
Update Colors of **actual KEY**

**Change language
Hier Sprache ändern**

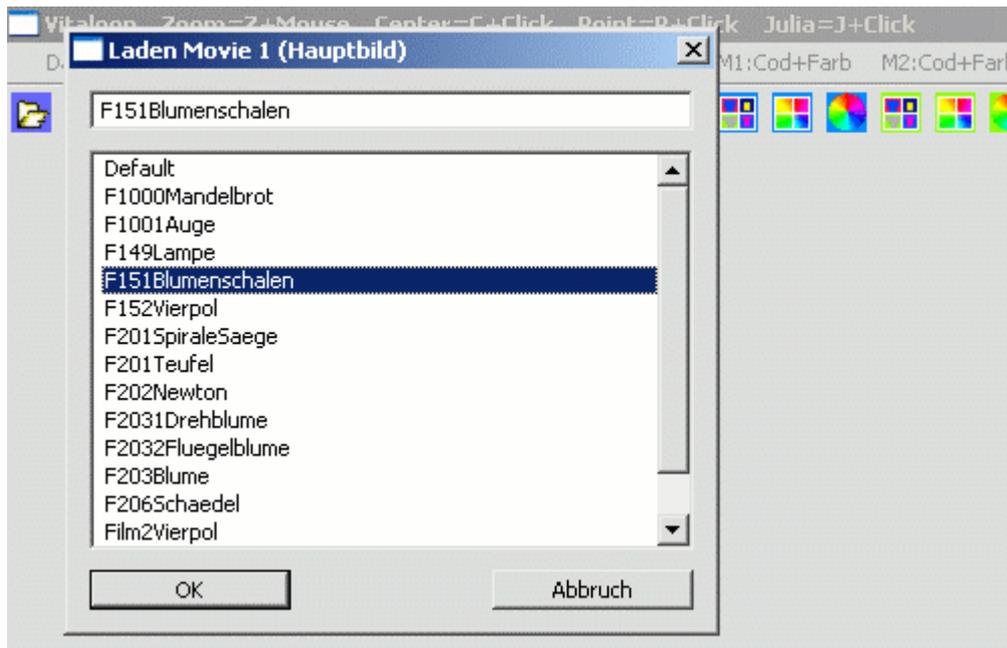
V1.0
5 / 2010
vitaloop.de

Ergänzung

Hier noch einige Beispiel-Clicks mit den Beispiel Dateien.
Gehen Sie zum Menü **Datei** und Klicken Sie auf **Movie 1 (Hauptbild) laden** .



Es öffnet sich das Auswahlfenster und zeigt die Dateien aus dem Verzeichnis /INI an.



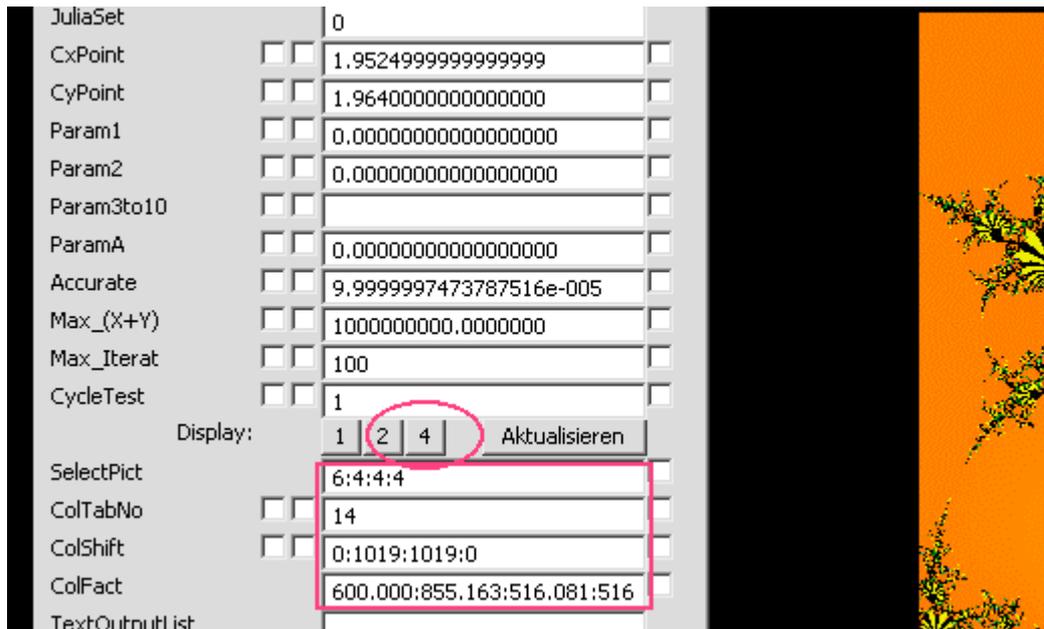
Wählen Sie jetzt durch Klick die ini-Datei **F151Blumenschalen** uns geben Sie **OK**.

Es erscheint ein sehr kleines Vorschaubild. Es dient nur der Kontrolle, was Sie angewählt haben und ist deshalb so klein, weil manche Bilder eine beachtliche Rechenzeit haben, etwa wenn man die maximale Iterationszahl über 10 000 Iterationen eingestellt hat oder auf eine hohe Zyklenzahl testet, etwa 64. Schon bei Programmstart auf eine Geduldspibe gestellt zu werden, wird dadurch vermieden. Sie können jetzt entscheiden, ob Sie sich erst einmal die Bilddaten ansehen wollen (dazu müssen Sie auf Datensätze und weitere Fenster zu M1 klicken), oder ob Sie nun ein größeres Bild sehen wollen, was in den meisten Fällen in Bruchteilen einer Sekunde fertig ist. Ist zum Beispiel ein Bildformat von 800 x 600 Pixel eingestellt, hat es jetzt mehr Sinn, ein Vorschaubild zu starten (Menü Vorschau) : Die Größe der Vorschaubilder kann man einstellen zwischen 50 und 400 Pixel Bildbreite. Nach Programmstart ist 200 eingestellt.

Wollen Sie das Bild aber nicht nur sehen, sondern gleich bearbeiten, sollten Sie es im Hauptfenster rechnen (meist sind Kantenlängen um 300 Pixel ausreichend, und schnell genug). Wir tun das jetzt und klicken auf den **weißen Pfeil** auf rotem Hintergrund und mit blauem Rand. Die ersten Sekunden passiert nicht viel, aber unten links in der Statusleiste sehen Sie, dass das Bild gerechnet wird. Bei der Zeilengröße 400 ist es fertig.

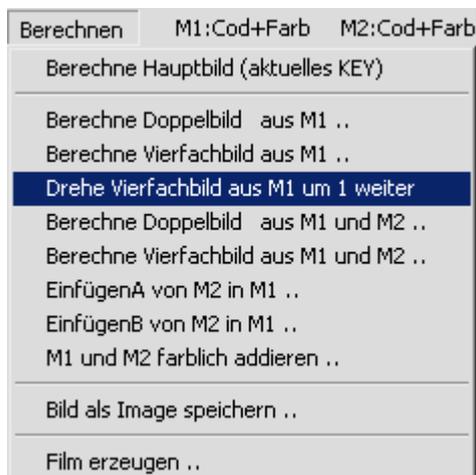
Sollten Sie die Rechnung abbrechen wollen, klicken Sie die ESC-Taste (evtl. länger haltend). Um bei langsamen Bildern ein Zwischenbild zu sehen, klicken Sie auf die q –Taste (quick-look)

Jetzt öffnen wir das Datensatzfenster bei Datensätze und stellen fest, dass mehrere Farbvarianten eingestellt sind (im rot markierten Rechteck sind Zahlen vorhanden, die durch Doppelpunkte getrennt sind):



Links neben dem Button **Aktualisieren** gibt es 3 kleine Button, wo Sie die übrigen Farbvarianten hinzuschalten können. Klicken Sie **auf die 4** . Das Bild wird nun nicht noch einmal gerechnet, sondern sofort vervierfacht und in den vier Varianten angezeigt.

Im Menü Berechnen hätten Sie das **Vierfachbild aus M1** auch starten können, aber da wäre die Rechnung wiederholt worden, was in manchen Fällen wieder viel Zeit kosten kann. Wenn Sie Daten ändern, die im Datensatzfenster über dem Button Aktualisieren stehen, muss die Rechnung neu gestartet werden, dann reicht Aktualisieren nicht.



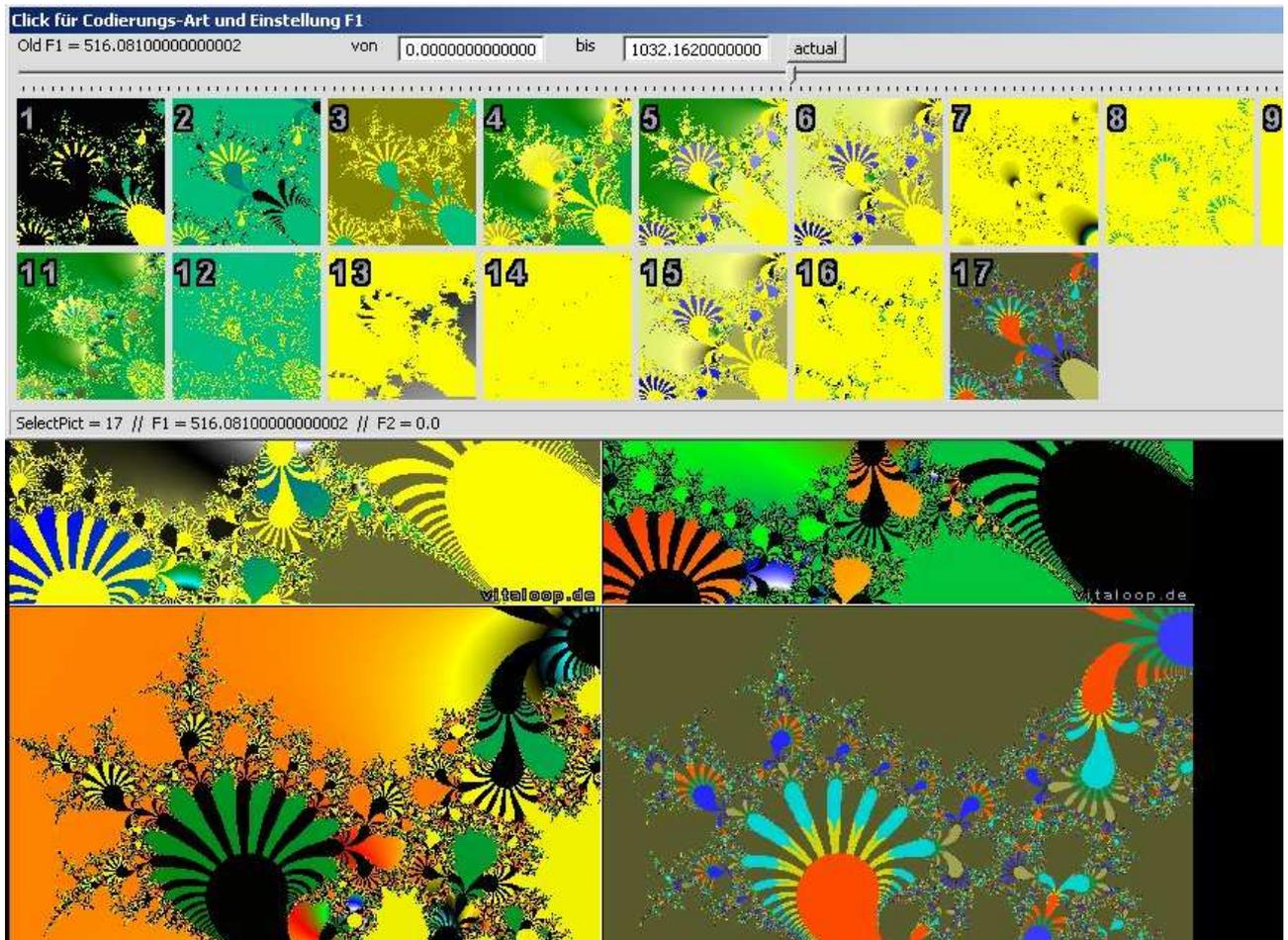
Klicken Sie jetzt das Datensatzfenster weg und entschließen sich übungsweise, die Farben im Bild unten links zu verbessern.

Vielleicht finden sie ja nun die allerbeste Farbvariante, die sie an den Anfang stellen können, um sie im Einzelbild oder im Film zu verwenden ? Hier im Vierfachbild haben Sie den Vergleich.

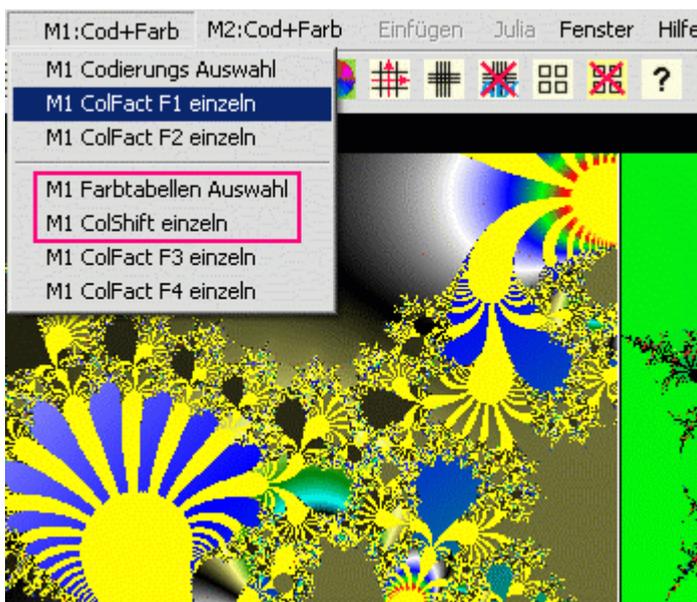
Gehen Sie zum Menü **Berechnen** und wählen Sie **Drehe Vierfachbild ..**

Das Bild links unten ist jetzt rechts unten, dort kann es bearbeitet werden.

Im Menü M1:Cod+Farb klicken Sie ganz oben auf Codierungs Auswahl. Danach auf das Bildchen mit der 17. Im Bild unten rechts wird die neue Codierung genutzt.



Über den Schieberegler suchen Sie einen neuen passenden Farbfaktor F1. Dabei haben Sie auch die anderen Codierungen im Blick, die durchaus plötzlich noch interessant werden können.



Die F1-Auswahl können Sie auch bei ColFact F1 einzeln machen, das geht flüssiger und ist weniger störanfällig, weil nicht bei jeder Mausbewegung all die vielen Bildchen geändert werden müssen, sondern nur das Große allein.

Anschließend können Sie noch die **Farbtabelle Auswahl** anwählen und dort eine der derzeit 26 Varianten anklicken, sowie den dazugehörigen Parameter **ColShift**, der die Farbtabelle zyklisch im Kreis dreht.

Unter Millionen von Möglichkeiten sollten Sie eine Variante finden, die Ihnen am besten gefällt.

Drehen Sie dann das Bild, bis das Beste an Position oben links ist und speichern Sie den Datensatz. Falls Sie die übrigen Farbvarianten (Zahlen hinter dem Doppelpunkt) nicht mehr

brauchen, können sie vorher im Datensatzfenster entfernt werden. Ein Einzelbild greift jeweils nur auf die erste Zahl zu.

Die Parameter F2, F3 und F4 sollten Sie nur dann benutzen, wenn sonst nichts brauchbares kommt. Das sind Feineinstellungen (F2 für Codierung, F3 und F4 für Farbtabellen), die bei normalen Fraktalen nur andere, nicht unbedingt bessere Farben liefern.

Das Farben-Ändern geht natürlich genauso am Einzelbild, aber es ist vorteilhaft, wenn man verschiedene Varianten direkt vergleichen kann.

Man könnte sich auch Kopien (durch Klick auf Duplizieren) in anderen KEY machen und sich auf diese Weise verschiedene Bilder in einer ini-Datei speichern, wie es nötig wäre, wenn sich zusätzlich noch Rechen-Parameter ändern. Bis zu 4 KEY kann man dann als Vorschaubild öffnen und anhand der Vorschau-Windows vergleichen. Alternativ dazu kann man auch jeweils eine andere ini-Datei mit neuem Namen anlegen.

Jede gespeicherte ini-Datei kann man auch zusätzlich als Movie2 (abgekürzt M2) laden, und dort noch einmal 4 (andere) Vorschaubilder öffnen, so kann man sogar 8 Bilder vergleichen.

Allerdings besteht bei M2 die Gefahr, dass KEYS und Cxy-Parameter mit M1 überschrieben werden, wenn man manche Funktionen, wie die Julia-Auswahl, startet. Man sollte vor solchen Aktionen das M2 speichern, wenn es geändert wurde.

Änderungen an M2 sind nur im Doppelbild möglich. Man kann aber auch M2 erst speichern, dann als M1 laden oder direkt mit M1 tauschen.

Stand Juni 2010