

P	#	SRC	COL2	COL3	COL4	FX	COL6	COL7	COL8
1	0	Feedback + Thru	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Light</i>	Thru	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Light</i>
	1	Lines	<i>Thick. / Dezoom</i>	<i>Rotation</i>	<i>Distortion</i>	Feedback + Shift	<i>Zoom / Dezoom</i>	<i>X Shift</i>	<i>Y Shift</i>
	2	Dots	<i>Zoom</i>	<i>Rotation</i>	<i>Lens</i>	Shift	<i>Zoom / Dezoom</i>	<i>X Shift</i>	<i>Y Shift</i>
	3	Bacteria	<i>Zoom</i>	<i>Details</i>	<i>Delta details</i>	Colorize	<i>Black Color</i>	<i>White Color</i>	<i>Shift</i>
	4	Noise	<i>Zoom</i>	<i>Voronoi dist.</i>	<i>Details</i>	Quantize	<i>Pixel Size</i>	<i>Bit Depth</i>	<i>Blur</i>
2	5	Video In 1 + Thru	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Light</i>	Dithering	<i>Pixel Size</i>	<i>Bit Depth</i>	<i>Blur</i>
	6	CP437	<i>Zoom</i>	<i>Charset</i>	<i>Char. Delta</i>	TV	<i>Lens</i>	<i>Horz. Noise</i>	<i>Dezoom</i>
	7	Sentences	<i>Zoom</i>	<i>Sentence</i>	<i>Vertical repeat</i>	Kaleidoscope	<i>Axes</i>	<i>Rotation</i>	<i>Horz. Scroll</i>
	8	Sentences repeat	<i>X Shift</i>	<i>Sentence</i>	<i>Vertical repeat</i>	CP437	<i>Zoom</i>	<i>Charset</i>	<i>Char. Delta</i>
	9	Isometric grid	<i>Zoom</i>	<i>Scroll</i>	<i>Elevation</i>	Lens	<i>Lens limit</i>	<i>Lens power</i>	<i>Pre Zoom</i>
3	A	Video In 2 + Thru	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Light</i>	Spill	<i>Bottom limit</i>	<i>Top Limit</i>	<i>Rotation</i>
	B	Scales	<i>Zoom</i>	<i>Shape</i>	<i>Ripples</i>	Game Of Life	<i>Pixel Size</i>	<i>Ruleset/Threshold</i>	<i>Feedback</i>
	C	Credenza	<i>Zoom</i>	<i>Shape</i>	<i>Ripples</i>	Sobel Filter	<i>Horz. filter</i>	<i>Vert. filter</i>	<i>Filter Size</i>
	D	Cursor	<i>Size</i>	<i>Pos X</i>	<i>Pos Y</i>	Isometric	<i>Zoom</i>	<i>Scroll</i>	<i>Rotate</i>
	E	(Random source)	---	---	---	(Random effect)	---	---	---