

DITG

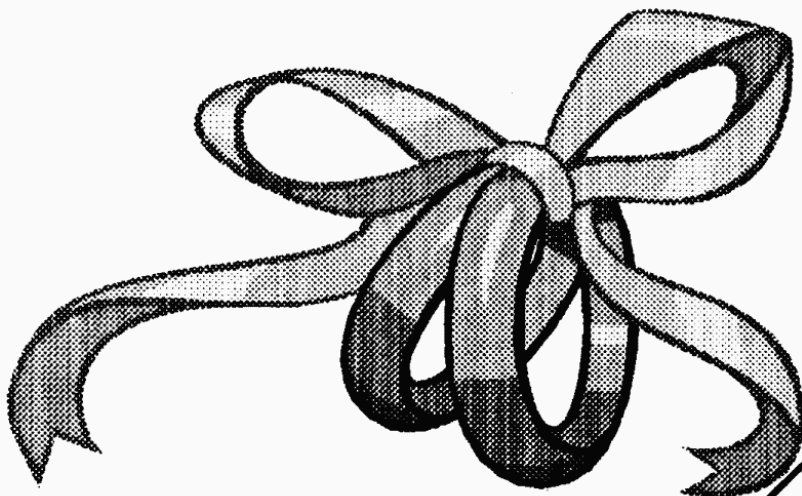
MSX GEBRUIKERSGROEP

DITG

4

Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging
11^e jaargang Nr. 4 1997
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75

MSX & PC



**MSX
& PC**

- 2 -

COVER

Na de ver-eniging van MSX & PC gebruikersgroep,
nu dan ook een ver-eniging van blad

- Bits 4 -

INHOUD

Algemeen	2
Agenda.....	4
Lidmaatschap	4
Van de Redactie.....	5
Kopij van Copi	6
MSX	7
Recensies.....	7
Aangeboden	10
MSX PAINT IV deel 3 & 4.....	11
Advertentie Bob Roos.....	19
PC	20
Vers van de Pers	20
Windows '95 voor Beginners deel 1	22
TIPS & TRICKS voor Windows 95.....	25
Virussen	26
Windows 95 Installatie en Optimalisatie	29
Advertentie Mega Fun Point	35

De sluitingsdata voor inlevering van kopij en advertenties voor de BITS zijn:

30 augustus 1997
&
30 oktober 1997

COLOFON

BITS is een onafhankelijk informatieblad van de Computer Gebruikers Vereniging.

REDACTIE

Ad Mutsaers & Frank Pison

VORMGEVING

Ad Mutsaers, Frank Pison, Cokky Pison & Arjan Mels

MEDEWERKERS

Ad Mutsaers, Cokky Pison & Frank Pison

ADRES

(zowel redactie als vereniging)

Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg

Fax: (013) 4560668 / (013) 4681421

Tel: (013) 4560668

ADVERTENTIES

Neem voor informatie en aanlevering contact op met de redactie.

GIRO

Rekening: 5728841

t.n.v: CGV

Karmijnstraat 18
5044 RD Tilburg

INTERNET

E-mail: cgv@xs4all.nl

WWW: www.xs4all.nl/~cgv

REGISTRATIE

K.v.K. Midden Brabant:

Computer Gebruikers Vereniging
nr. V40259841

AGENDA

DATA WORKSHOPS 1997

9 september 19.00h – 23.00h
Thema: Cursus

Het is de bedoeling, dat er besproken wordt waar een toekomstige cursus over moet gaan. Iedereen die belangstelling heeft voor een cursus wordt dringend verzocht om om 19.15h aanwezig te zijn.

12 oktober 13.00h – 17.00h
Thema

18 november 19.00h – 23.00h
Thema

14 december 13.00h – 17.00h
Thema

De workshops worden gehouden op het volgende adres:

Parochiehuis
Vredeman de Vriesstraat 38
Tilburg

De thema's worden steeds aan het begin van de workshops gehouden en starten ca. een kwartier na aanvang van de workshop. In principe duren de thema's ongeveer een uur.

LIDMAATSCHAP

Je hebt een computer MSX of PC en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in.

Wordt lid van de Computer Gebruikers Vereniging en wij staan met raad en daad voor je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste verenigingen van Nederland.

Het lidmaatschap is eigenlijk een gezinslidmaatschap. Het wordt echter wel op naam van één persoon gesteld. Alle gezinsleden zijn dus van harte welkom.

Wat moet je doen om lid te worden?

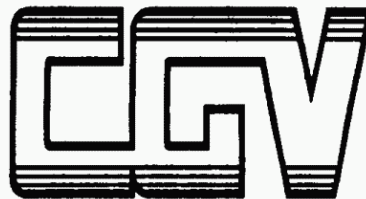
Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast het bedrag over op onze girorekening.

Als alles binnen is, sturen wij je de lidmaatschapspas e.d. zo snel mogelijk toe.

Het lidmaatschap bedraagt:

f 30,- per jaar

f 15,- vanaf juli tot 31 december



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

VAN DE REDACTIE

Voor ligt de eerste BITS nieuwe stijl. Zoals al aangekondigd in de vorige uitgave wordt dit een gecombineerd blad voor MSX en PC.

Wat houdt dat in? Het betekent, dat met dit blad voortaan beide groepen leden worden bediend. U zult als PC lid dus geen Nieuwsbrief meer ontvangen. De ruimte in het blad gaat evenredig verdeeld worden over beide systemen. Natuurlijk is dit altijd afhankelijk van het aanbod aan kopij. De artikelen voor beide systemen zullen in twee duidelijk te onderscheiden delen worden ondergebracht. Dit is ook al te zien in de inhoudsopgave.

Zoals de MSX leden wellicht wel gemerkt hebben, zijn de afgelopen BITS'en vaak wat dun uitgevallen. Dit is te wijten aan de kleine hoeveelheid ontwikkelingen op MSX gebied. Het zal dus niet zo zijn, dat de MSX pagina's in gaat leveren voor de PC. Het blad zal "gewoon" weer wat dikker worden.

Een tweede reden om toch ook voor PC leden (een deel van) een blad te beginnen, is dat we toch merken dat er bij de leden een zekere behoefte aan informatie is, die we in de Nieuwsbrief niet kwijt konden.

Daarnaast hebben wij als redactie het sterke vermoeden, dat inmiddels veel MSX leden ook (privé dan wel voor het werk) met de PC te maken hebben. Daarom kan het voor de MSX leden ook een interessante aanvulling vormen.

Het e.e.a. betekent dat ook de opmaak weer eens gewijzigd is. We hopen dat dit

laatste keer is, maar commentaar is welkom. We zullen voor deze en de volgende editie nog de oude covers opgebruiken. Vanaf BITS 6 zal dus de voorzijde nog (licht) veranderen. De opmaak van de BITS wordt (net als al een aantal edities) op de PC m.b.v. MS-Word gedaan. Nu met de laatste versie die uit MS-Office 97. Hiermee konden we nl. automatisch de kadertjes laten plaatsen. Deze opmaak heb je de vorige keer in BITS 3 moeten missen. (Onze collega's van de MCCM misten ze ook.) Voorheen werden ze altijd met de hand geplaatst, maar dat is nu dus verleden tijd.

In het verleden hebben diverse leden reeds te kennen gegeven, dat zij wel kopij wilden aanleveren. Het aanbod is echter nog steeds zeer mager. Het is niet eens noodzakelijk dat U zelf de artikelen schrijft (hoewel dat wel het mooiste zou zijn). Met ideeën voor artikelen cq. Onderwerpen zijn we ook al erg gelukkig. Mocht U zelf artikelen willen schrijven, dan is het het handigst als U van tevoren even contact met ons opneemt over de wijze van aanlevering.

De Redactie



KOPIJ VAN COPI

We zijn net terug gekomen van het parochiehuis in de Vredeman de Vries -straat waar we een aantal kasten hebben geplaatst. Nu hoeven we niet meer voor elke WORKSHOP de heleboel mee te nemen van huis, maar staat bijna alles al daar. Het is een stuk makkelijker.

Terwijl ik dit schrijf is de Tilburgse Kermis aan de gang en voor de Internetters onder ons is dit goed te bekijken. Zoals ik in de krant las wordt er zelfs door Tilburgse emigranten in Australië en Amerika ingelogd en kunnen ze op die manier de kermis nog eens meemaken.

Wist je trouwens dat wij ook op de pagina van de Gemeente Tilburg zitten met een link naar onszelf. Je kunt daarop onder andere elke keer weer de inhoud van de BITS zien en natuurlijk ook de aankondiging van onze volgende beurs. Ik heb gehoord dat deze volgend jaar waarschijnlijk in de Stadsspoorthal gehouden zal worden.

De datum stond al vast, 25 april 1998 en het is voor zowel de MSX-ers als de PC-ers onder ons aan te raden die datum al in je agenda te noteren. Het zal wel weer een spektakel worden.

Even wat uitleg over inloggen via de Gemeente voor de mensen die met Internet werken.

Nadat je aansluiting tot stand is gekomen geef je bovenaan in je scherm het Internet-adres van de Gemeente Tilburg in en dat is: <http://www.dst.nl> en hierna kom je op de Homepage van de Gemeente Tilburg terecht. Vanuit die Homepage kun je naar

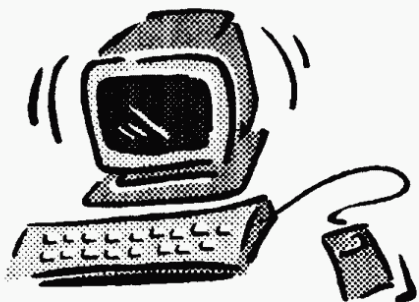
de alfabetische index en dan kun je ons vinden onder de letter C = Computer Gebruikers Vereniging of onder de letter M = MSX Gebruikers Groep. Het kan natuurlijk veel makkelijker zoals ik zojuist te horen kreeg.

Je brengt je aansluiting tot stand en gaat rechtstreeks naar onze eigen Homepage met het adres: <http://www.xs4all.nl/~cgv>. Daar zijn dan alle nieuwtjes van de vereniging en eventuele MSX-nieuwtjes te zien. Het wordt eigenlijk ook tijd voor mij om me meer in het Internet te verdiepen zodat ik op mijn werk er ook beter mee uit de weg kan en het niet altijd aan iemand anders moet vragen.

Op de laatste WORKSHOP kon ik tot mijn grote vreugde iemand kennis laten maken met TROJKA. Ze had er in het begin flink wat moeite mee en ik kon me maar net inhouden om niet zelf weer achter de computer te gaan zitten. Zo zie je maar weer. De MSX is nog steeds in trek al is het maar om een van de vele goed geprogrammeerde spelletjes te spelen.

Tot de volgende keer.

CoPi.



RECENSIES

SUNRISE MAGAZINE 19A

Tja, zeker is zeker. Bang wellicht dat ik hen zou vergeten, werd ik maar liefst 2 keer binnen één week op een setje Sunrise magazines getrakteerd.

Wanneer ik de disk opstart, ontwaart ik een MGF-logo in quasi Sunrise zonsongkleuren. Met enige verbazing constateer ik vervolgens dat het hier een disk betreft van een 'club' die ontstaan is uit het samengaan van MGF en Sunrise (die waren toch al samengegaan met ROM?).

Het VOORWOORD geeft al meteen opheldering. Citaat: MGF produceert het Sunrise Magazine, en Sunrise verspreid het diskje. Het mooie van citaten vind ik zelf, dat je dan eindelijk eens spelfouten mag typen, in dit geval twee (!).

Vervolgd wordt met de melding dat de naam van het magazine MGF/Sunrise zal zijn. De sticker is dan enigszins misleidend.

Verder vallen in hetzelfde VOORWOORD de excuses te lezen omtrent de late verschijningsdatum van nummer 14 na nummer 13. De abonnees mogen zich in elk geval nog gelukkig prijzen, zelf mocht ik nummer 13 nooit aanschouwen.

Als gevolg van de beurs in Tilburg in april heeft de redactie wel een partij software op de plank liggen die ter recensie aan bod moet komen. Een voorproefje daarvan is op deze disk al terug te vinden in de gelijknamige rubriek.

Met een preview van Techno Trance wordt de rubriek geopend, notabene een product van MGF zelf. Nog meer preview-werk is er ten aanzien van Illusions, een midi muziekdisk met tonen van, inderdaad Illusion City. Hoe origineel.

Vervolgens komt de picture viewer BLS aan bod. Wie van het Konami-spel Penguin adventure houdt, zal toch kennis moeten nemen van Pentaro Odyssey.

Ook van het spel Sonyc is een beschrijvende preview aanwezig. Als de kloon net zo goed wordt als het origineel, nou dan belooft dat iets!

Het eerste blad dat in de KIOSK in de aanbieding gaat, is het MSX/PC Club Journal 3/96, zoals de naam al doet vermoeden een blad voor niet alleen MSX.

Een beetje vreemd is de opening van de recensie van XSW 13 toch wel, en zeker bepalend voor het verdere verloop van het verhaal. Ik vraag me af of je zelf wel snapt wat je hier allemaal schrijft, beste Jelle (Apekool met bananentaart).

Een tweetal recensies over één en hetzelfde blad, MCCM 87 in dit geval, vallen deze rubriek verder ten deel. Hierbij valt op dat de recensie van Jelle wederom uit losse flarden bestaat en enigszins beïnvloed schijnt te worden door een partij persoonlijk frustratie.

Neem dan het schrijven van Janny eens door: keurige opening met informatie over blad, prijs en producent, nette recensie en conclusie.

Enigszins teleurgesteld constateer ik dan ook dat MCCM 88 niet door Janny besproken wordt. Opvallend is wel, dat Jelle in zijn conclusie milder is over nummer 88, maar dat die toch een lagere score krijgt vergeleken met 87.

In de programmeerhoek wordt een splitting gemaakt tussen ML en Basic. Van eerstgenoemde categorie is er theorie in deel 5, 6 en 7.

De BDOS en de VDP gaan beide hun derde deel in. Diezelfde VDP komt ook aan de BASIC-kant tersprake.

Natuurlijk is er nog een behoorlijke dosis aan DIVERSEN, de meest fantastische zaken vinden tegenwoordig hun weg naar de uiteindelijke inhoud van een diskmagazine. Wat moet je ermee en waar eindigt dat?

Tot slot, nog vermeldenswaardig is de promo Tweety's Choise. Zelf zou ik dat toch echt met een c spellen of doorzie ik hier de leuk bedoelde woordspeling niet? Het betreft in ieder geval een MoonBlaster muziekdisk die ten tijde van Zandvoort verkrijgbaar zal zijn.

Als extraatje is er al meteen een tweede diskette bij deze eerste editie van MGF/SRM. Deze disk bevat een aantal programma's dat te gebruiken is in combinatie met de GFX9000.

Aangezien ik recentelijk niet meer geïnvesteerd heb in enige vorm van hardware voor mijn MSX'en moet ik mij helaas van commentaar onthouden omtrent inhoud en kwaliteit van dit alles.

Wat ik er wel over kwijt kan is dat het hier geen magazine-diskette betreft.

De disk laat mijn MSX immers gewoon naar BASIC terugkeren na de opstart. Dan zie ik ook pas dat er een aantal LZH en COM-files opstaat.

Na het bekijken van de README.TXT kan ik verder nog melden dat zo'n beetje de helft van de programma's picture viewers zijn.

Ook wordt melding gemaakt van het ontbreken van een mooi intro om de reden dat de maker zelf ook de benodigde hardware niet heeft!

Voor een volgende keer wordt ons een extra diskette met MoonSound in het vooruitzicht gesteld, en de aandachtige lezer van deze rubriek raadt het al...

Conclusie: allereerst is het natuurlijk goed dat MGF zijn nek heeft uitgestoken en is samengaan met Sunrise, dat zijn huwelijk met ROM zag mislukken. Wil je dit brede publiek blijven dienen, dan wil ik hierbij reeds de aanbeveling doen, dat het dan toch echt noodzakelijk is om de kwaliteit te verhogen.

Grafisch kan de oude MGF er net mee door, de muziek is gewoon goed, maar ik blijf mijn afkeer houden tegen de manier waarop de teksten geschreven zijn: te populair, onsamenhangend maar vooral veel te veel (spel)fouten.

FUTUREDISK 31

De thema's doen het blijkbaar goed in het zuiden des lands. Nummer 31 is in de trant van Star Wars.

Dat blijkt al meteen bij het aanschouwen van de disk zelf. Onder het bekende FD-logo op het schuifje van de disk zit deze keer een ietwat groenige (kleuren)sticker dat het thema al aankondigt. Dit wordt nog eens bevestigd na het opstarten van de diskette.

Het menu opent al meteen met de Star Wars Slideshow. Uit de intro-scroll valt al op te maken dat de tijd helaas te kort is geweest om een spel te maken in stijl van het thema, vandaar dat het deze keer gebleven is bij een slideshow.

Deze is echter aan de behoorlijke kant qua omvang. Ik heb alleen geen toetscombinatie kunnen ontdekken om de slideshow te bespoedigen dan wel in zijn geheel af te breken.

Het tweede onderdeel in het menu betreft het woordspelletje Wordic. In de vorm van een Tetris-kloon vallen letters van boven naar beneden die dan ook nog een bepaald woord moeten vormen. Hiervoor kan uit een drietal categorieën gekozen worden: Basic, Z80 en werkwoorden. Het Magazine wordt deze keer geprojecteerd tegen de achtergrond van datzelfde groene beestje dat ook al op de disksticker terug te vinden is.

Het VOORWOORD maakt melding van het late verschijnen van dit nummer 31. Persoonlijk was me dat nog niet zo opgevallen, maar dat komt waarschijnlijk omdat die andere magazines zo onregelmatig verschijnen, als ze nog verschijnen.

Verder lees ik daar dat nummer 32 begin augustus verschijnt.

Waar de MGF nog slechts een preview heeft van Illusions, de midi muziekdisk van Illusion City, tref je in de rubriek SOFTWARE al meteen een recensie aan, waaruit blijkt dat eigenlijk de muziek er mee door kan. Voor de 18-plussers is er Lilo en The Kerry Slideshow.

Van de hand van Aurora is het spel Ruby and Jade, een puzzelspel met balletjes die je door ze op een slimme manier te verplaatsen punten opleveren. Hoewel het No Name heet en misschien ook geen naam mag hebben, betreft het hier blijkbaar toch een alleraardigste Vampire Killer-kloon.

Lovende woorden zijn er eveneens over de Engelse Solid Snake, de patch waar je het originele spel gewoon bij krijgt. Echt opvallend is deze keer, dat alle spellen het er goed van af brengen en er blijkbaar niet veel te zeuren valt over de kwaliteit van het gebodene.

Een aantal losse floddery is bij elkaar gebracht in de rubriek TIPS.

Zo opent de rubriek al meteen met een Solid Snake tip waarbij je nog slechts Big Boss om zeep hoeft te helpen.

Wat zo'n patch al niet doet! Maar ook weer wat oudere spellen komen aan bod, zoals, Pooyan, Solid Snail, Gangman en the Apeman.

Een tweetal rubrieken is nodig om alle bladen en diskmagazines in onder te kunnen brengen.

Na twee positieve recensiekoppels, MGF 12 en 13, XSW 14 en 15 en ICM 25 is het dan eindelijk raak.

Totally Chaos Interactive 4 kan klaarlijkkelijk echt niet door de beugel en wordt dan ook verdoemd naar verre oorden.

Woorden van soortgelijke strekking waren ook al in dit blad te lezen toen TCI 4 in nummer 89 aan bod kwam. Veel bladen zijn terug te vinden in het tweede deel van deze rubriek.

Zo bevindt zich hier o.a. MSX Club Drechstedden 30, MCCM 89 en Power MSX 15, 16 en 17.

Tot slot wordt Defender 3 nog zo'n beetje als enige serieuze concurrent van de FD gezien.

Wie echter niet alleen in recensies geïnteresseerd is, maar meer zijn / haar MSX wil halen, kan nog iets opsteken van de rubriek PROGRAMMEREN.

De Disk I/O in Basic wordt keurig uit de doeken gedaan, in dit geval ook weer in twee delen. De cursus voor advanced basic gaat zijn tweede deel in.

En zoals zo vaak is er ook deze keer een karrenvracht aan teksten die moeilijk te rubriceren valt in de eerder beschreven rubrieken en derhalve terechtkomt in de DIVERSEN. Deze keer zijn het 3 subrubrieken.

Conclusie: deze FutureDisk biedt een royaal aanbod aan teksten. Voor een deel komt dat misschien door de april beurs in Tilburg.

Daar staat echter tegenover dat er ook veel ruimte is gereserveerd voor bladen, diskmagazines en zelfs de rubriek DIVERSEN

voor het merendeel erg toegankelijk is voor de gemiddelde lezer.

Wanneer ik uitspraken zou doen over de grafische omlijsting, val ik alleen maar in herhaling.

De muziek tenslotte past naar mijn idee keurig bij het thema van deze disk.

Bert Daemen.



AANGEBODEN

MSX 2 Computer, Philips NMS 8280
Printer NMS 1431
Kleurenplotter, Sony Hit Bit PRN-C41
Diverse Diskettes met software
(zonder monitor)

Prijs f 500,-

Voor info: Rien de Jong
Tel. (073) 5031755

MSX PAINT IV DEEL 3 & 4

DEEL 3

In deze, eerste echte aflevering van de cursus, gaan we de bovenste optie in het MAIN-MENU behandelen namelijk de mogelijkheid om, binnen Paint IV bewegende beelden te realiseren.

ANIMATIE

De optie ANIMATIE doet eigenlijk niets anders dan een aantal, vooraf gemaakte, afbeeldingen in een bepaalde volgorde zetten, zodat een schijnbaar vloeiende beweging ontstaat.

Om een echt vloeiende beweging te krijgen, moeten de afbeeldingen met een behoorlijke snelheid afgewisseld worden in een zo groot mogelijk aantal stappen. Het maximaal aantal stappen wordt bepaald door:

- (1) de afbeeldingen-serie op een scherm moet passen
- (2) de grootte van het te bewegen object
- (3) Paint IV animeert door afbeeldingen van een "onzichtbaar scherm" te kopiëren naar een "zichtbaar scherm". Volgens de MSX 2 norm bestaan de schermen 5 t/m 8 uit meerdere pagina's, te weten:
 - Scherms 5 vier pagina's (0-3),
 - Scherms 6 vier pagina's (0-3),
 - Scherms 7 twee pagina's (0 en 1) en
 - Scherms 8 twee pagina's (0 en 1)

ANIMATIE maakt in alle schermen gebruik van 2 pagina's en kopieert dus van pagina 1 naar pagina 0.

Ad (2) Neemt het te bewegen object bijvoorbeeld een vierde deel van het scherm in beslag, kan er slechts met vier afbeeldingen geanimeerd worden. Afhankelijk van de op het oog hebbende beweging kan dit aantal voldoende zijn. De praktijk echter leert, dat er toch meer dan vier afbeeldingen nodig zijn voor een goed "lopende" animatie.

Zoals eerder opgemerkt, dienen de te gebruiken afbeeldingen van tevoren te zijn gemaakt. Deze afbeeldingen kunnen zelf getekend of gedigitaliseerd zijn.

Om meteen met animeren te beginnen, laden we de afbeeldingen, of FRAMES (lees freems) zoals ze in dit kader heten, vanaf diskette, waar een aantal voorbeelden op staan.

AAN DE SLAG

Het ANIMATIE-MENU verschijnt (afb. 1).

Afbeelding 1:	ANIMATIE	
	Disk	>>
	Auto	>>
	Manual	>>
	Video	>>
	Main Menu	

We treffen een vijftal opties aan. Even een korte omschrijving van hun functie:

DISK biedt de mogelijkheid om gemaakte animaties te laden of te saven.

Let op!! Alleen de animatie op zich wordt geladen of bewaard. De afbeeldingen dus NIET. Dit dient met de optie DISK in het MAIN-MENU te gebeuren

AUTO is de eigenlijke afspelen en creëer-routine voor animaties. Geladen animaties kunnen hierin afgespeeld worden.

MANUAL plaatst de animatie "onder de muis". Stoeien met kleurpaletten behoort ook tot de mogelijkheden. Dit stoeien gaat alleen op voor de schermen met een apart palet, de schermen 5 t/m 7 dus. Screen 8 kent geen apart palet, maar bestaat standaard uit 256 kleuren.

VIDEO is de schakel tussen superimposen, al dan niet met halve intensiteit en computerbeeld alleen. Deze optie werkt echter alleen op de daartoe geschikte machines als de NMS 8280 of de Sony HB 900.

MAIN-MENU brengt ons terug naar het hoofdmenu.

Optie AUTO is dus het belangrijkste. De FRAMES hebben we reeds op het scherm. We gaan er nu met de optie AUTO beweging in brengen.

Afbeelding 2: AUTO
Nr. Frames
Select
Frame ON/OFF
Speed
Sel.Path
Clear Path
Clear Frame
Start

Als we de optie AUTO aanklikken met de muis, verschijnt er opnieuw een menu. (Afbeelding 2)

In dit menu is het eigenlijk gewoon een zaak van gegevens invoeren.

FRAMES

We gaan eerst het aantal FRAMES invoeren met de optie NR.FRAMES. Het aantal horizontale FRAMES wordt gevraagd. In ons geval zijn dat er drie, dus we toetsen het cijfer 3 in, gevolgd door een RETURN. Nu dient het aantal verticale FRAMES te worden ingevoerd. Dat zijn er ook drie, dus toetsen we weer het cijfer 3 in, gevolgd door, alweer, een RETURN.

Het ANIMATIE-MENU verschijnt nu weer. Willen we verder gaan, dan dient eerst de optie AUTO weer gekozen te worden.

De FRAMES zijn nu qua formaat afgebakend en we kunnen nu de FRAMES, die we willen gebruiken in de animatie gewoon "aanklikken". We kiezen hiervoor de optie SELECT, ofwel selecteren. Het menu verdwijnt en met de muissturen we het "pijltje" naar het eerste FRAME in de animatie. Zoals gezegd gaan we, in dit geval, animeren met FRAMES, aangezien het eerste FRAME er niet helemaal bij past.

We beginnen dus met het middelste FRAME op de bovenste rij. Met de pijl gaan we ongeveer naar het midden van het FRAME en we drukken op de linker muis-knop. Een beep geeft aan dat het FRAME geselecteerd is. Zo werken we alle rijen van links naar rechts af. Er zijn nu FRAMES geselecteerd.

Als we nu de FRAMES in beweging zouden zetten, zou de animatie lopen van het ene naar het andere uiterste van het scherm en dan weer opnieuw beginnen. Om de animatie mooi te laten verlopen, gaan we nu ook nog eens in omgekeerde volgorde van rechts naar links de FRAMES aanklikken. Zodat we weer bij het beginpunt aankomen. We beginnen met het op een na laatste FRAME, de middelste van de onderste rij dus. Het laatst geselecteerde FRAME is het meest rechtse van de bovenste rij.

De FRAMES zijn nu vastgelegd in een bepaalde afspelvolgorde. Hebben we een fout gemaakt of zijn we niet helemaal tevreden over de keuzes, dan kan met de optie CLEARFRAME alles weer ongedaan gemaakt worden. Wat nu nog ontbreekt is de plaats waar de animatie afgespeeld gaat worden en de snelheid waarmee dit dient te gebeuren.

De plaats op het scherm bepalen we met de optie SEL.PATH. Sel is de afkorting van SELECT en PATH is de Engelse term voor de weg, ofwel de route, waarlangs de animatie zich over het scherm beweegt. Als we deze optie activeren, wordt het scherm gewist en verschijnt er een kader ter grootte van een FRAME. Met de muis kunnen we nu dat kader over het scherm bewegen. Plaatsen we hem in het midden van het scherm en drukken we een keer op de linker muisknop, dan wordt het kader daar geplaatst.

Willen we een stilstaande animatie, dan is het plaatsen van een kader voldoende. Een druk op de muisknop brengt ons terug in het ANIMATIE-MENU en is de plaats van actie vastgelegd. In dat ene kader worden dan alle FRAMES geplaatst. Willen we

echter dat de animatie zich over het scherm beweegt, dan moeten er meer kaders geplaatst worden.

Het aantal te plaatsen kaders is een kwestie van experimenteren. Laten we als voorbeeld gewoon links onder het eerste kader eens plaatsen. Het volgende kader zetten we iets rechts over het eerste kader heen. Dit herhalen we tot we aan de rechterkant van het scherm komen, elke keer een kader plaatsend, iets rechts van het voorgaande.

Op het scherm zien we nu de weg die de animatie gaat afleggen, namelijk langs de onderkant van het scherm, van links naar rechts. Druk op de rechter muisknop en het ANIMATIE-MENU verschijnt weer. De route is vastgelegd. Willen we liever een andere route, de optie CLEAR PATH wist de vastgelegde route en we kunnen met SEL.PATH weer opnieuw beginnen.

SPEED

Nadat we de optie SPEED aangeklikt hebben met de muis, verschijnt de mededeling SPEED DELAY (1-99) op het scherm. Dit betekent niets anders dan het instellen van de VERTRAGING, de tijd die ertussen de FRAMES zit. De ingevoerde waarde moet tussen 1 en 99 liggen, waarbij 1 dus de minste vertraging geeft en 99 de meeste. We toetsen b.v. de waarde 10 in, gevolgd door een RETURN. Het ANIMATIE-MENU verschijnt weer. De snelheid is vastgelegd. De snelheid kan elke keer opnieuw worden bepaald zonder dat er iets hoeft worden gewist.

De animatie is nu af. Willen we de animatie zien, dan kiezen we in het AUTOMENU voor START, met als resultaat dat er een bewegend onderwerp van links naar rechts door het beeld schuift. Als we te-

vreden zijn met het resultaat, kan de animatie bewaard worden op diskette. Kies in het ANIMATIE-MENU voor DISK en dan voor SAVE ANIMATION. Geef nu een bestandsnaam in (zonder extensie) en de animatie wordt weggeschreven naar disk.

OPMERKING

Als we een animatie willen afspelen, moeten we eerst het plaatje binnenhalen (DISK.OP) en DAARNA pas de animatiegegevens (LOAD ANIMATION)

Blijft in het AUTO-MENU nog de optie FRAME ON/OFF over. Deze optie zet om elk FRAME een kader, volgens de opgegeven waarden in de optie NR.FRAMES. Deze kaders zijn alleen van belang als we zelf afbeeldingen in de FRAMES gaan tekenen. Tijdens het afspelen van een animatie kunnen ze beter uitstaan, aangezien ze af en toe te zien zijn.

MANUAL

Afbeelding 3: MANUAL
Free size
Select
Start
Ani.Colors

De tweede optie om animaties te maken in het ANIMATIE-MENU is MANUAL. (afb.3) MANUAL betekent zoveel als handbediening. Als we de in AUTO gemaakte animatie in MANUAL af gaan spelen met START, dan verschijnt het eerste FRAME van de animatie op het scherm. Deze is met de muis willekeurig over het scherm te bewegen. Drukken we nu op de linker muis knop, gaat de animatie bewegen volgens de instellingen gemaakt in AUTO. Het verschil met het af-

spelen in AUTO is het LIVE bepalen van de route met de muis.

De optie FREE SIZE geeft de mogelijkheid om de grootte van het FRAME zelf te bepalen, door simpelweg een kader te tekenen. Het dan ontstane FRAME kan met SELECT weer afbeeldingen vastleggen. De volgorde van afbeeldingen aanklikken bepaalt weer de volgorde van afspelen.

ANI. COLORS

Deze optie binnen MANUAL werkt alleen in de schermen 5 t/m 7. Het is in scherm 8 wel te selecteren, maar geeft als resultaat alleen wat rotzooi op het scherm. ANI.COLORS doet wat de naam al doet vermoeden, namelijk het animeren met kleumen, en wel door het afwisselen van een zelf aan te geven kleurvolgorde.

Als we in een van de schermen 5 t/m 7 deze optie aanklikken verschijnt het actieve palet op het scherm. Onder het palet is een balk te zien met aan de linkerkant een < en aan de rechterkant een >. Naast de > staat een getal dat loopt van 0 naar 63. We gaan nu door met de muis <of> aan te klikken, een aantal getallen en een kleur uit het palet geven. We hoeven dus niet alle 63 kleuren aan te geven, maar alleen zoveel als we denken nodig te hebben.

VOORBEELD

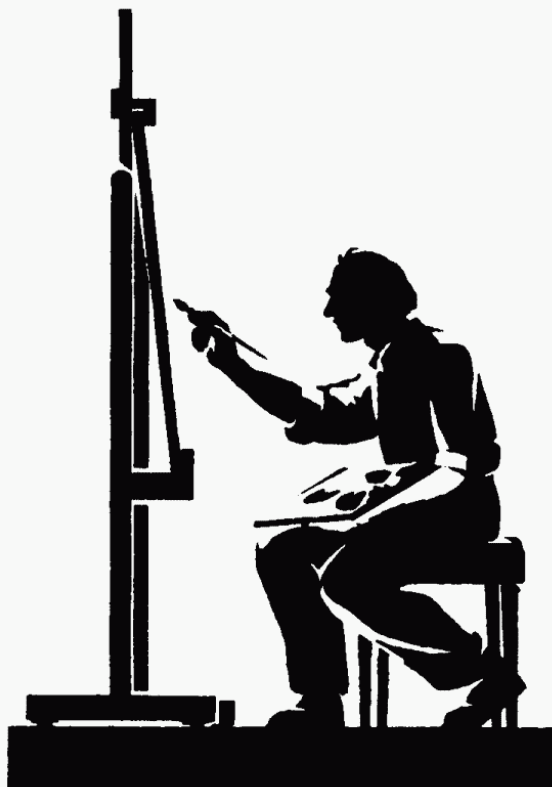
We gaan er even van uit, dat er een afbeelding op het scherm staat. Het hoeft dus niet per definitie om een animatie met bewegende beelden te gaan maar in een gewone tekening werkt ANI.COLORS ook.

We geven 0 de kleur blauw. Zet met < of > het getal op 0 en klik dan blauw aan in het palet. We gaan nu op dezelfde manier het

getal 1 de kleur geel meegeven, het getal 2 groen en het getal 3 wit. Als we nu naast het palet STOP aanklikken, zien we de afbeelding op het scherm elke keer van kleur veranderen en wel de kleuren behorende bij de getallen 0,1,2, en 3 en weer opnieuw. Als we nu de kleurcombinaties juist bepalen, is het mogelijk om delen van de afbeelding op te laten komen en weer te laten verdwijnen (in- / uitfaden).

TOT SLOT VAN DEEL 3

De animatie optie binnen PAINT IV geeft een extra dimensie aan het programma op zich. ANIMATIE kan vooral voor video enthousiastelingen een aardige mogelijkheid zijn om hun films net dat specifieke tintje mee te geven, of om er een bepaald effect mee te bereiken. Ook de doorsnee MSX-er kan door deze optie de basis leggen voor animaties in eigen programma's of demo's.



DEEL 4

Nu in de PAINT IV cursus het grootste struikelblok voor gebruikers van het programma.

Het maken van een slide blijkt toch de nodige problemen op te leveren. Inderdaad, door het gemis van een handleiding is het een hele toer de juiste handelingen in de juiste volgorde te doen om tot een goed resultaat te komen. Toch, na deze aflevering zal het voor niemand een probleem meer zijn om zijn / haar mooiste Graphics op passende wijze op het scherm te toveren.

SLIDE SHOW

Bijna iedereen heeft wel eens een diapresentatie gezien. We nemen een projector, een groot scherm, een magazijn en natuurlijk een lading dia's. We nodigen vrienden uit en onder het genot van een handvol borrelnootjes kijken we naar de vakantiekiekjes. Nou, de SLIDE SHOW binnen PAINT IV werkt ongeveer op dezelfde manier. Onze 'projector' echter, is een MSX 2 of hoger, het 'grote scherm' is een monitor, het 'magazijn' een diskette en de 'lading dia's' bestaat uit (eigengemaakte) Graphics. De borrelnootjes denken we er maar even bij.

Nu biedt de PAINT IV slideshow natuurlijk veel meer mogelijkheden dan domweg plaatjes wisselen. Dat wisselen, bijvoorbeeld, gebeurt met een zogenaamde 'wipe' (lees: waip). Een wipe is een beeldovergang met effect. Zo'n effect kan bijvoorbeeld een scroll zijn, waardoor een nieuw plaatje over de oude schuift. PAINT IV biedt 60 variaties waarmee een plaatje een voorgaande kan vervangen. Bovendien

kunnen bezitters van een NMS 8280 en een SONY HB-900, door de superimpose-mode in te schakelen, door middel van slide schermen met mooie grafische teksten 'wipen'.

AFSPRAKEN

Voordat we echt beginnen, moeten we eerst afspraken maken met betrekking tot de configuratie. Daarbij ontkomen we niet aan een 'noodgreep', omdat er anders problemen ontstaan, waardoor de zaak niet correct werkt.

We gaan werken met slechts 1 disk-drive. De bezitters van een tweede drive kunnen een alternatieve(eenvoudige) procedure volgen, waar we later op terug zullen komen. Om tot een aardige slideshow te komen gaan we eerst een 'picturedisk' aanmaken.

Zet allereerst een aantal pictures op een disk. Als de gang van zaken eenmaal duidelijk is, kunnen er natuurlijk slide shows gemaakt worden van eigen werk. Nu komt er een noodgreep: Kopieer vervolgens van de PAINT IV systeemdisk de files SLIDE2.PRG en SLIDE3.PRG ook naar de 'picturedisk'. Waarom deze 'noodgreep'? Welnu, PAINT IV heeft bij het showen deze files nodig. We kunnen de slide ook maken op de systeemdisk, maar dan houdt het bij 3 of 4 plaatjes slideshowsen wel op. Niet echt ideaal dus.

AAN HET WERK

We starten PAINT IV op en klikken in het MODE-MENU voor scherm 8. Als we in het MAIN-MENU komen, klikken we de optie SLIDESHOW aan, waarna dit onderdeel van diskette geladen wordt. In het

SLIDESHOW MENU(afb 1) aangekomen zien we de volgen de 5 opties.

afb. 1 SLIDESHOW

```
Video >> Select
Create >> Edit
Test   Save
Start  Load
Main Menu
```

(1) VIDEO geeft videocomputers de mogelijkheid de SUPERIMPOSE-mode in te schakelen, hetzij met halve intensiteit, hetzij met een normaal computerbeeld.

(2) CREATE is de optie waar de slideshow eigenlijk gemaakt wordt.

(3) TEST is bedoeld om het effect van een bepaalde wipe te laten zien, alvorens deze in een slideshow te gaan gebruiken

(4) START brengt de slideshow op het scherm.

Optie (1) spreekt voor zichzelf en is alleen te gebruiken op de daarvoor bestemde computers zoals de NMS 8280 en de SONY HB-900.

CREATE (2) is de optie waarin we gaan proberen ons doel te bereiken, waarna we met START (4) gaan zien of dat inderdaad gelukt is.

CREATE

We klikken met de muis CREATE aan en het volgende menu (afb.2)verschijnt op het scherm:

afb.2 CREATE

- (1) SELECT om de Graphics die we willen gaan gebruiken te selecteren.
- (2) EDIT waarin we een grafische afbeelding aan een effect koppelen.
- (3) SAVE om een gemaakte slide op disk te bewaren.
- (4) LOAD om een slide van disk te laden.

Plaats nu de 'picture-disk' in de drive en klik SELECT aan. Er verschijnt nu een menu dat we kennen van de optie DISK in het MAIN-MENU om een plaatje te laden. In dit menu echter gaan we geen plaatje laden, maar kunnen we de files 'Aanklikken' die we willen gebruiken in de slide.

De standaard extensie is *.CM8 (voor gecomprimeerde files). Ook *.SC8 files (Bsave files) kunnen in een slideshow gebruikt worden, zelfs in combinatie met *.CM8 files. Klik nu met de muis de eerstgenoemde file aan in de lijst. Onder in het menu verschijnt nu de tekst: 1 PICTURES SELECTED. Klik nu de volgende file aan en zie daar: 2 PICTURES SELECTED. Het wordt duidelijk. Elke aangeklikte file wordt geselecteerd om in de slideshow getoond te worden.

Zijn nu alle files gekozen, of vinden we dat we er genoeg voor een slide hebben, dan is een druk op de rechter muisknop voldoende om het CREATE-MENU weer te verschijnen te halen. De te gebruiken Graphics zijn vastgelegd, maar wat nu ??

EDIT

Bewerken, dat is de volgende stap. Het klinkt ingewikkeld, maar dat valt eigenlijk reuze mee. We kiezen de optie EDIT. In

het grote kader staan de in CREATE geselecteerde pictures. Als we in dit kader een file aanklikken verschijnt dezelfde file in het bovenste PICT kader. De file kan nu voorzien worden van VIEW MODE, VIEW SECONDS EN SPEED DELAY.

(1) VIEW MODE verzorgt de wipe, beeldovergang, waarmee het plaatje op het scherm komt. De beschikbare wipes binnen PAINT IV zijn genummerd 1 t/m 60. Elk getal is dus een effect. Klik met de muis op + om het getal te verhogen tot de gewenste wipe-waarde is bereikt. Klik op - om de waarde te verlagen. Door op het getal te klikken met de muis, kan er ook vanaf het toetsenbord meteen een waarde ingevoerd worden.

(2) VIEW SECONDS bepaalt, zoals de naam doet vermoeden, de tijd in seconden dat het plaatje op het scherm staat, met een maximum van 60 Sec. Het aantal seconden kan op dezelfde manier ingevoerd worden als bij VIEW MODE.

(3) SPEED DELAY geeft een vertraging in de wipe. De waarde loopt van 0 t/m 999 en is in te voeren volgens de inmiddels bekende methode.

Als we deze opties doorlopen hebben en ze voorzien hebben van de gewenste waarden komen we met een druk op de rechter muisknop weer terug in het CREATE-MENU. De volgende stap is het bewaren van de geselecteerde slide op disk met de optie SAVE. Aanklikken en het bekende diskette-kader verschijnt op het scherm. Voer een bestandsnaam in en zie daar, de slide staat op de 'picture-disk'

TEST

Om een beeld te krijgen van het 'wipe-effect' is deze optie opgenomen. De werking is vrij simpel: Zet een plaatje op het scherm, b.v. door Graphics van disk te laden in het DISK-MENU. Kies in het MAIN-MENU weer voor SLIDE-SHOW en kies de optie TEST.

(1) SLIDESHOW-MODE is vergelijkbaar met de optie VIEW-MODE in het EDIT-MENU, alleen wordt de wipe nu niet aan een file gekoppeld. Invoer van wipe-nummers gebeurt op dezelfde wijze.

(2) SPEED DELAY geeft, net als in het EDIT-MENU een vertraging aan het effect mee.

Voer nu bij de SLIDESHOW-MODE een waarde in en klik met de linker muisknop op OK. Het kader verdwijnt en de wipe wordt uitgevoerd op het eerder ingeladen plaatje. Is het effect naar wens, nummer onthouden en verwerken tijdens het 'editen'. Met een druk op de rechter muisknop komt het plaatje terug, eventueel voor een nieuwe poging om een geschikte wipe te vinden. Hetzelfde geldt voor de SPEED DELAY. Is, door de ingevoerde waarde, het gewenste effect bereikt, even nummer onthouden en verwerken in de 'edit'.

START

Rest natuurlijk nog het tonen van de zojuist gecreëerde slideshow. Ga in het CREATE-MENU naar LOAD. Klik binnen het kader de filenaam aan en de slideshow wordt geladen. Ga terug naar het SLIDE-SHOW-MENU en klik START aan. De plaatjes worden nu op het scherm gezet, en wel op de manier zoals we het in de EDIT vastgelegd hebben.

B-DRIVE

Degenen, die een tweede diskdrive in hun computer hebben, kunnen de slide ook creëren op de B-drive, door de files vanaf de B-drive te editten. Let er wel op dat de slide dan ook alleen maar vanaf de B-drive loopt. De drive-naam wordt namelijk in het bestand vastgelegd Door nu de truc met het bijkopiëren van SLIDE2.PRG en SLIDE3.PRG op de A-drive uit te halen en tevens gebruik te maken van de B-drive, kan er een slide van toch een 30 compressed-files gemaakt worden.

TOT SLOT

Het is in de slideshow NIET mogelijk van screenmode te wisselen, dus b.v. geen screen 5 plaatjes samen met screen 8 plaatjes in een slide! Wel kunnen COMPRESSED (*.CM?) en B-save (*.SC?) files samen in dezelfde slide aanwezig zijn en getoond worden.

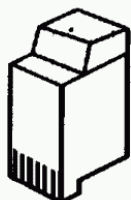
TIP: Ga een pas gecreëerde slide eerst SAVEN, alvorens te STARTEN. De kans bestaat dat, om de een of andere reden, de ingevoerde data verloren gaat (foutje bedankt!) en dan is al het werk voor niets geweest.

Zo, dat was het voor deze keer.

Have a nice slide!!



Bob Roos - PRINT REFILL



- * Printer-linten herinkten.
- * Hergebruik van tonercartridge.
- * Reviseren van Hewlett Packard inkt- cartridges.
- * Navul-sets o.a. Hewlett Packard, Canon, Epson en Lexmark.

van Coothstraat 25
5281 CT BOXTEL

Tel./Fax: 0411- 683513

DENK OOK EENS AAN HET MILIEU!

***Hewlett Packard inkt- cartridges, type 's
HP51626A, HP51629A, HP51625A en HP51649A
Laat ze reviseren of vul ze zelf.***

BEURS PRIJZEN!



- * Gereviseerde HP51626A cartridge (met inruil) **f 29,95**
- * Gereviseerde HP51629A cartridge (met inruil) **f 34,65**

Voor de doe het zelfers:

- * Navul-set HP51626A of HP51629A **ZWART** **f 50,00**
(Twee inktspuiten 30 ml. , Bewaarbox e.d.)
- * Twee inktspuiten **ZWART** goed voor twee vullingen **f 29,00**
- * Navul-set HP51625A **KLEUR** (3 x 20 ml.) **f 58,75**
- * Navul-set HP51649A **KLEUR** (3 x 20 ml.) **f 58,75**

Prijzen incl. 17,5% BTW, Prijswijzigingen voorbehouden
P.S.gezocht: lege inkt- en tonercartridges.

01-04-1997

VERS VAN DE PERS

PENTIUM II

Intel bracht onlangs de Pentium II voor het voetlicht. De Pentium II is een processor die draait op snelheden tot 300 megahertz en tevens beschikt over de MMX-technologie.

De processor is in de eerste plaats bestemd voor de zakelijke markt en zal een aanmerkelijke verbetering betekenen voor programma's met veel geluid, video en 3D beelden. Hierdoor zal de chip videoconferencing verbeteren en een verdere ontwikkeling van web sites kunnen inhouden. Uiteindelijk zal de chip ook op de PC thuis een rol gaan spelen.

Weliswaar zal de processor het gebruik van een tekstverwerker of het bijhouden van de boekhouding geen opwindende zaak maken, maar voor entertainment en het Internet zal deze meer plezier geven.

Intel heeft demonstraties gegeven van de Pentium II met een snelheid van 400 Mhz. In 1998 worden modellen verwacht die 500MHz bereiken.

De nieuwe Pentium II was nog niet uitgebracht toen al de eerste berichten verschenen over bugs in de chip, waardoor de computers met die chip fouten zouden vertonen.

Het nieuws werd gebracht op twee websites, namelijk een site met de naam "Intel Secrets" te vinden op:

<http://www.x86.org> en op de site van CMP Media, te vinden op <http://techweb.cmp.com/eet/823>

Een woordvoerder van Intel deelde mede dat er een onderzoek werd ingesteld naar het gemelde probleem, maar voegde er aan toe dat de normale gebruiker er waarschijnlijk geen last van zou hebben, omdat deze in het algemeen geen ingewikkelde berekeningen maakt.

Bron: Internet.

ZAL MEMPHIS SPREKEN?

Hoewel de officiële release van "Memphis", de codenaam van de volgende versie van Windows 95, nog steeds een geheim is, is een van de geheimen ervan waarschijnlijk de een of andere vorm van spraakherkenning.

Bill Gates heeft in verschillende belangrijke redevoeringen en in interviews laten doorschemeren dat praten tegen je computer en het terugpraten daarvan, de toekomst is voor het gebruik ervan.

In maart heeft Microsoft een demonstratie gegeven met een techniek van spraakherkenning, afkomstig van Lernout & Hauspie, een van de bedrijven die het langste ermee bezig zijn.

Microsoft's web site bevat veel informatie over de, door het bedrijf in licentie genomen, techniek van L&H.

"L&H text-to-speech and automatic speech recognition technologies are Speech

Application Programming Interface (SAPI) compliant and are therefore ideal for Internet and other computer telephony applications.", zegt Doug Henrich, director of developer relations and publications bij Microsoft.

"The demonstration will show how

these speech technologies can be used to create new and better ways to tap the Internet and other data and dialogue systems."

Noch L&H, noch Microsoft willen iets loslaten over het gebruik van spraakherkenning in "Memphis", doch beiden waren wel van oordeel dat de toekomst is dat gebruikers afzien van keyboard en muis en overgaan naar (volgens L&H) een language user interface of LUI.

L&H heeft al een demonstratie gegeven met een e-mail lezer waarmee de computer de berichten aan de gebruiker voorleest.

De eerste bèta van "Memphis" is gepland voor juni, volgens de laatste gegevens van Microsoft, maar of het al zal spreken?

Microsoft heeft een internetsite onder

<http://www.microsoft.com>

Bron: Internet.

WINDOWS 97 VAN DE BAAN!

Het staat nu echt vast: de opvolger van Windows 95 heet... **Windows 98.**

De nieuwste versie van het grafische besturingssysteem voor personal computers zal in het eerste kwartaal van het volgend

jaar in de winkel liggen, zo heeft Microsoft laten weten.

Voor ingewijden was het al langere tijd duidelijk dat de opvolger van '95 dit jaar niet meer zou verschijnen.

Ook de naam was al geen verrassing meer: in de tweede bèta van het OS dat testers onder ogen kregen was de codenaam (Memphis) al vervangen door Windows 98.

Ook zond de persafdeling een lijst met te verschijnen boeken rond, waarop talloze titels met Windows 98 waren te vinden.

Zoals WebWereld al eerder schreef, de meest opvallende vernieuwing in Windows 98 is de volledige integratie van de webbrowser, de Internet Explorer, in het besturingssysteem.

Volgens Microsoft zijn van de laatste bèta-versie van de Explorer (die sinds een week beschikbaar is) al een miljoen exemplaren gedownload.

Op de bijeenkomst in Seattle waar Windows 98 met stille trom werd aangekondigd haalde vice-president Paul Maritz uit naar de programmeertaal Java. Die is volgens hem lang niet zo platform-onafhankelijk als de geestelijke vader, Sun Microsystems, claimt. "Het is keer één schrijven, draaien op 42 procent (van de computers - redactie)", aldus Maritz.

Bron: IDG WebWereld, 24-07-1997.

WINDOWS '95 VOOR BEGINNERS

DEEL 1

INLEIDING

In deze reeks artikelen over Windows '95 zult U naast Windows ook kennis maken met de basisbegrippen van de computer. En hoewel deze cursus in principe alleen Windows '95 zal behelzen, zijn de grondslagen ook toepasbaar op Windows 3.x. Voor diegenen onder U die met Windows NT werken geldt dit nog sterker. Windows NT 4.0 en hoger lijkt zeer sterk op Windows '95 alleen verderop in de cursus zullen zaken naar voren komen die niet gelijk zijn voor Windows NT en '95.

In deze artikelen zullen de termen gebruikt worden die het vaakst gebezigd worden, hoewel die vaak Engels zijn. Terwijl vaak voor deze termen ook een acceptabele Nederlandse vertaling te vinden is. Wel zal altijd de Nederlandse term genoemd worden.

Voor we echt kunnen beginnen moet ten slotte nog opgemerkt worden, dat er uitgaan zal worden van de standaard installatie, met alle standaard instellingen. Later in de cursus zult U zien hoe U zelf een hele hoop kunt instellen.

Als Windows reeds voor U geïnstalleerd is (we zullen pas later in deze cursus zien hoe U dat eventueel zelf kunt doen) en U zet de computer aan, dan verschijnt na een tijd wachten (een minuut is geen uitzondering) Windows vanzelf. Als U Windows voor de eerste keer op start verschijnt er een welkomstwoord. Het is voor deze cursus het

handigst als U ook daadwerkelijk achter de computer plaats neemt.

HET BEGIN

Het is nu tijd om eerst een aantal begrippen te introduceren, zodat we hier verderop in de cursus mee kunnen werken zonder al te omslachtige omschrijvingen te hoeven gebruiken. Een erg belangrijk element op het scherm is de zogenaamde (muis)cursor of pointer (muis(aan)wijzer, kortweg aanwijzer). Dit is het kleine pijltje dat U kunt bewegen met de muis (of trackball, dan wel fingerpad o.i.d.). Met dit pijltje bestuurt U in feite alles in Windows. Zoals U later wel zult merken, kan dit pijltje in sommige gevallen van vorm veranderen. Het kan bijvoorbeeld in een zandloperkje, een kruisje of een lijntje veranderen, maar daarover later meer.

De gehele achtergrond heet de desktop (of het bureaublad), dit is te vergelijken met het blad van een normaal bureau: U legt Uw werk erop en werkt eraan. Het uiterlijk van het bureaublad kan sterk verschillen, maar standaard is het een wolkenveld.

Links boven in beeld (alweer bij een standaard installatie) ziet U een aantal iconen (ook wel pictogrammen genaamd), bijvoorbeeld het "My Computer" (of "Deze Computer") icoon en het "Recycle Bin" ("Prullenbak") icoon. Onder het plaatje staat de naam van de icoon (maar let op! deze naam kunt U in veel gevallen zelf wijzigen).

Tenslotte ziet U onder in beeld de taakbalk (taskbar). (Deze balk kan ook verplaats worden naar links, rechts of boven in beeld). Links op deze balk ziet U het Start-menu (gemarkeerd met "Start"). Rechts staat de tijd vermeld en vaak een plaatje (icoontje) van een luidsprekertje. In het midden van de balk kunt U zien welke programma's (zie voor een uitleg verderop) zijn opgestart. Als U het welkomstwoord ziet, staat er in de taakbalk bijvoorbeeld het woord "welcome" of "welkom" in beeld. Bij bepaalde programma's wordt de tekst voorafgegaan door een icoontje.

Nu de elementen van de desktop en de taakbalk besproken zijn, zullen we een programma gaan bekijken. Onder Windows lijken nl. (bijna) alle programma's in uiterlijk (maar ook in besturing) vrij sterk op elkaar. Voor we daar echter mee kunnen beginnen zal er een programma gestart moeten worden.

WELKOMSTWOORD SLUITEN

Ten eerste zal het welkomstwoord van het scherm gehaald moeten worden (als dit bij U niet op het scherm staat, lees het volgende stukje dan toch even door). Dit kan op een aantal manieren gedaan worden, waarvan we op dit moment er maar één van gaan bekijken. We willen het welkomstwoord sluiten.

Nu is er een knop (button) (oftewel een rechthoek die iets hoger lijkt te liggen) met daarin de tekst "Close" (of "Sluiten"). (Deze knop zit rechts onderin.) Een knop binnen Windows is net zoiets als een schakelaar aan bijv. een video. Druk op een bepaalde knop en de video zal gaan spelen. Dit geldt ook binnen Windows. "Druk" op een knop en Windows gaat een bepaalde functie uitvoeren. Een "Close" knop zorgt

er daarbij (natuurlijk) voor dat er iets wordt afgesloten.

De vraag is nu alleen hoe je op zo'n knop kunt drukken. Wel dat gaat weer m.b.v. de muis. Zorg dat de muispointer (het pijltje) ergens binnen de rechthoek van de "close" knop staat en druk dan kort op de linker muisknop. En zie daar het welkomstwoord verdwijnt. Deze hele handeling van boven op een knop gaan staan met de pointer en daarna de linker knop kort indrukken, wordt dus op een bepaalde knop drukken genoemd. Ook wordt dit wel eens aangeduid met een bepaalde knop aanklikken.

Als het goed is zijn we nu op een punt aangeland waar er geen programma's meer in beeld staan.

EEN PROGRAMMA STARTEN

We gaan nu dus pogen een ander programma te starten. Maar wat is nu een programma precies? Het is niet gemakkelijk dat te zeggen. Voorbeelden van programma's zijn gemakkelijk te geven (Windows zelf bijvoorbeeld of een tekstverwerker of spelletje). Maar voor een uitleg blijft het bij "iets waar je wat mee kunt doen" of volgens de Van Dale "een reeks opdrachten voor de computer. Als U echter iets langer met de computer werkt, wordt het vanzelf duidelijk.

Het programma dat we gaan starten heet Wordpad en wordt standaard bij Windows geleverd.

Zoals de meeste programma's is ook dit opgenomen in het Start-menu, dat maakt het ons al makkelijker. We hopen het nu nog enkel in het Start-menu op te zoeken. Druk allereerst op de "Start" knop (links onderin). Dat betekent dus, ga er met de

muispointer bovenop staan en druk een keer kort op de linker muisknop. Er verschijnt nu een menu. (Een Menu is dus een lijstje met keuzemogelijkheden). Uit dit menu kiezen we de optie "Programs" ("Programma's"). Dit kiezen gaat net als het drukken op een knop: ga er met de pointer bovenop staan en druk kort op de linker muisknop. Er verschijnt nu nog een menu. Kies uit dit menu "Accessories" ("Bureau Accessoires"). Ook nu verschijnt er weer een menu en als het goed is, staat hier "Wordpad" tussen. (Als het er niet tussen staat het waarschijnlijk niet op Uw computer geïnstalleerd. Als U deze reeks artikelen toch wilt kunnen volgen, neem dan even contact met ons op. Wij kunnen het er dan alsnog opzetten.)

Nu zijn we zover dat we het programma kunnen starten. Kies daarvoor "Wordpad" uit dit menu. De keuze menu's verdwijnen nu en na even geduld verschijnt het window (venster) van Wordpad in beeld. Een window (of venster) is dus de rechthoek, waarbinnen een programma zijn taken uitvoert. Naar deze windows (vensters) is het programma Windows 95 ook genoemd. Het meervoud in de naam komt dus doordat er meerdere windows tegelijk geopend kunnen zijn.

ELEMENTEN VAN EEN WINDOW

Als afsluiting van deze eerste aflevering zal ik de elementen van het Wordpad window behandelen, welke bij veel programma's voorkomen. (Het is mogelijk dat een klein aantal van deze elementen bij U niet te zien is, omdat deze zijn uitgeschakeld. In de volgende aflevering van deze reeks zal uitgelegd worden hoe deze zijn in te schakelen.

Helemaal boven aan het venster zit de titelbalk. Hierin staan de naam van het programma en (vaak) de naam van het document (in dit geval de tekst) die U aan het bewerken bent. Links in deze balk zit het systeem-menu onder het icoontje (onder wil nu zeggen, dat U één keer op dit icoontje moet drukken om het te zien te krijgen, probeer dit maar). Over dit systeemmenu in een volgende aflevering meer. Rechts zitten de zogenaamde "minimize" (minimaliseren), "maximize" (maximaliseren) en "close" (sluiten) knoppen. Deze zijn herkenbaar aan resp. het liggende streepje, het rechthoekje en het kruisje. De "close" knop dient net als bij het welkomstwoord om het programma af te sluiten. Over de andere twee knoppen in een volgend artikel meer.

Onder deze titelbalk zit de menubalk. Vanuit deze menubalk wordt een programma helemaal bestuurd. De menubalk biedt nl. toegang tot alle functies van een programma. De volgende aflevering zal dan ook vnl. gewijd zijn aan deze menubalk.

Weer onder deze menubalk bevinden zich (mogelijk) één of meerdere toolbar's (werkbalken). Dit zijn balken met knoppen om bepaalde veel gebruikte functies sneller uit te kunnen voeren.

Helemaal onder aan het venster zit de statusbalk. Deze balk zegt iets over de toestand (status) waar een programma zich bevindt. Ook verschijnt er een korte uitleg in van het geen waar de muispointer zich op dit moment boven bevindt.

Tussen deze statusbalk en de werkbalken in bevindt zich de werkruimte (deze is standaard wit van kleur). Hier vindt het eigenlijk werk plaats. (in het geval van een

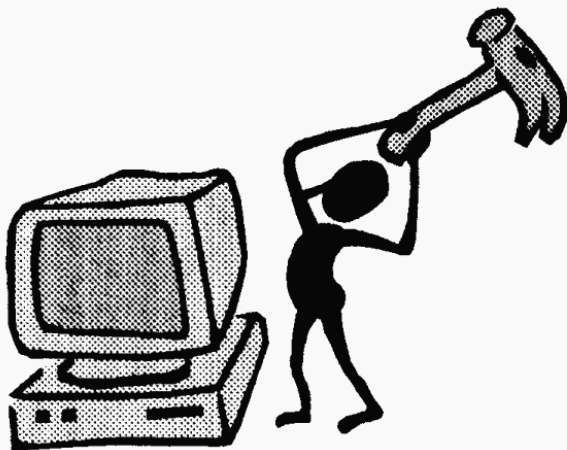
tekstverwerker bevindt zich hier dus de tekst, bij een teken programma de tekening etc.)

TOT BESLUIT

In deze aflevering is het uiterlijk van Windows en een voorbeeld programma naar voren gekomen. In de volgende aflevering zal het besturen van het "Wordpad" programma bekeken worden.

Heeft U nog vragen, opmerkingen of suggesties, neem dan a.u.b. contact met mij op.

Arjan Mels
Tel. (013) 4556695



TIPS & TRICKS VOOR WINDOWS 95

TIP 1:

Zou je wel eens willen dat de scrollbalken in je applicaties wat groter zouden zijn, zodat ze makkelijker te pakken zijn? Windows 95 stelt je in staat je scrollbalken zo groot (of klein) maken als je zelf wilt.

Klik op de desktop met de rechtermuisknop, kies Eigenschappen (Properties) en klik de Vormgevings-tab (Appearances).

Klik nu op de pijl naast Item, kies Schuifbalk en pas de grootte aan met het omhoog-pijltje. Kijk maar eens naar het opzwellen in de preview. Als het bevalt, klik Toepassen (Apply) en dan weer de omhoog-pijl op de Item-lijst.

TIP 2:

WINDOWS 95: Start DOS-programma's die erg geheugen-intensief zijn of een aparte configuratie vereisen met een eigen CONFIG.SYS/AUTOEXEC.BAT.

Dit kan door met de rechter muisknop op een .EXE te klikken, vervolgens 'eigenschappen' ('properties') aan te klikken, en naar 'programma' ('program') te gaan.

In dit venster staat een optie 'geavanceerd' ('advanced') waarin je kunt aangeven dat het programma in MS-DOS mode gestart moet worden. Na het selecteren van deze optie kun je een specifieke CONFIG.SYS / AUTOEXEC.BAT aangeven.

Als je nu de .EXE start, zal de grafische omgeving van Windows 95 worden afgesloten, de .EXE wordt in de Windows 95-DOS omgeving gestart, en daarna wordt de grafische omgeving automatisch herstart.

Zou het niet handig zijn om een map te openen en gelijk een verkennervenster voor je neus te hebben? Dat kan, en wel op de volgende manier: klik met rechts op de snelkoppeling van de map die je wilt wijzigen, kies de eigenschappen en tik bij het doel onder de snelkoppeling-tab VOOR de bestaande tekst [EXPLORER /N,/E,]. Let op, die komma's zijn belangrijk.

VIRUSSEN

Hebben jullie (vroeger) op school wel eens een kikker ontleed?

Ik gelukkig niet, maar ik heb me even bezig gehouden met iets dat net zo onsmakelijk is, namelijk het ontleden van virussen.

We ontvangen de laatste tijd veel signalen en waarschuwingen over een Email-virus. Daaruit bleek maar weer eens dat kennelijk nog grote onduidelijkheid heerst over wat een virus is, hoe het wordt verspreid en wat je er tegen kan doen. Vandaar dit extra themanummer.

WAT IS EEN VIRUS?

Een virus dupliceert en verspreidt zich via uitvoerbare bestanden. Een virus verbergt zich tussen andere code in zo'n bestand.

Een virus kan schade aanrichten op de schijf van de computer. Een virus is een klein en goed geprogrammeerd stukje software.

De maker van een virus heeft:

A. een fout gemaakt, dit soort virussen zijn toevallig ontstaan en zijn meestal makkelijk te verwijderen.

B. doelbewust een virus gemaakt, meestal wordt geprobeerd het virus zo goed mogelijk te verbergen.

Over dit soort mensen geef ik liever geen oordeel.

De oorsprong van 'gemaakte' computervirussen ligt meestal in een opdracht of in pure frustratie.

Voorbeelden van de eerste categorie zijn de virussen die ontwikkeld zijn door militairen om de computers van de vijand onbruikbaar te maken.

Je ziet dan ook dat veel virussen van oorsprong uit het Midden-Oosten, Amerika en de voormalig USSR komen.

Ook uit de laatste categorie zijn er voorbeelden. Een paar jaar geleden heeft een door een groot bedrijf ontslagen werknemer uit frustratie over dat ontslag een virus gemaakt en deze ingebracht in het computersysteem van het bedrijf, met als gevolg een schade die in de tienduizenden gulden liep.

Het nadeel van virussen is dat ze zich blijven verspreiden ondanks de verhoogde inspanning om ze te bestrijden. Het aantal computervirussen dat over de wereld dwaalt is enorm.

De april '97 update van Norton Anti Virus heeft alleen al 9924 virussen in z'n lijst staan.

De computergebruiker moet dus echt op zijn / haar hoede zijn voor virussen en moet van nature een angst hiervoor hebben. Deze 'angst' en de opkomst van E-mail heeft een aantal personen op een idee gebracht, de nep-virussen kwamen bovendien.

WAT ZIJN NEP-VIRUSSEN?

De wereld van het Internet kent E-mail, hiermee kan je bijna iedereen die op het Internet zit een bericht sturen.

(Zoals we al in een eerdere Web-Krant hebben gemeld is dit ook de meest gebruikte functie van het Internet)

Wat is er nu aan de hand, er wordt een bericht gepost in bijvoorbeeld een nieuwsgroep over een echt virus.

Dit bericht wordt door gebruiker A niet helemaal goed gelezen en persoon A stelt 10 medegebruikers hiervan op de hoogte.

Van deze 10 stellen er 8 weer 10 andere gebruikers op de hoogte, zo gaat het nog even door en zie daar een sneeuwbaaleffect.

Zo verliest de basis (een echte waarschuwing) zijn kracht, want het verhaal dat de wereld ingaat geeft het net anders dan het werkelijk is.

Of het basisbericht gaat al over een nep-virus. Het gaat hier dan om virussen van de categorie PenPal, Goodtimes, Deeyenda en dergelijke, waarvan de waarschuwingen al jarenlang de ronde doen, maar waarvan de enige besmetting is dat ze de berichtensecties 'vervuilen'.

Over PenPal Greetings bijvoorbeeld bestaan een paar honderd pagina's waar uitleg wordt gegeven over het nep-karakter van het bericht.

Het grote probleem van dit soort nep-virussen is dat het de (mail)servers van het Internet zwaar belast. Kijk maar eens naar de volgende rekensom:

Gebruiker A stelt 10 personen op de hoogte = 10 E-mails.

8 daarvan stellen weer 10 personen op de hoogte = 80 E-mails.

En zo gaat het door.

En de gebruikers maar boos worden over Junkmail en een traag werkend Internet.....

Zouden de E-mails over nep-virussen en de junkmail opeens niet meer over het Internet gaan, dan zouden de (mail)servers opeens veel meer echte E-mails kunnen verwerken en veel sneller ook!

Iedere Internetgebruiker zou dus voordeel hebben van het stoppen van dit soort onzin.

KAN E-MAIL OF ANDER BERICHT EEN VIRUS VERSPREIDEN?

NEE, BEHALVE als er een attachment aan vast zit.

Een E-mail of een ander bericht dat bestaat uit pure ASCII tekst, zoals de Web-Krant, kan geen virus bevatten, want je kan een bericht niet uitvoeren op een computer.

Een attachment kan bestaan uit een uitvoerbaar programma of een macro voor bijv. Word. Dit soort bestanden kan wel geïnfecteerd zijn.

WAT KAN IK ERTEGEN DOEN?

Tegen virussen in het algemeen:

Scan met een (actuele) virusscanner de binnengekomen software!

Tegen virussen in attachments:

Laat je Emailsoftware de attachment plaatsen in een aparte directory, scan VOOR het uitvoeren van de attachment het bestand met een (actuele) virusscanner!

Een aantal Emailprogramma's kan attachments automatisch scannen op virussen.

Voorals als de 'bron' van de software of de attachment niet duidelijk en / of bekend is: WEES OP JE HOEDE!!!!

WAAR VIND IK ANTI-VIRUS SOFTWARE?

Onder andere in de 'Antivirus Software Database'. Er is een Antivirus Software Database op het Internet te vinden. Deze is onlangs weer geupdate en er zijn vier nieuwe applicaties aan toegevoegd.

Deze zijn: Cheyenne Antivirus for Win 95, Cheyenne Antivirus for Win 3.x, Inoculan v4.x for Netware alsmede Inoculan for Win NT.

Vanaf de site kun je naar de download pagina's van de software.

De goed te gebruiken dienst kan worden gevraagd om automatisch informatie te krijgen over nieuwe antivirus software.

De service is kosteloos en te vinden op

<http://www.hitchhikers.net/antivirus/antivirus-disp.html>

Verder hebben de meeste software winkels ook dit soort pakketten in hun assortiment.

Een aantal pakketten is als shareware of zelfs freeware te krijgen vanaf diverse Onlinediensten en / of BBS'en.

LET WEL: ieder pakket moet actueel gehouden worden, daarvoor komt er iedere maand (soms zelfs vaker) een update uit.

HOU DIT WEL BIJ, UW COMPUTER IS HET WAARD!

Een goede en goedwerkende antivirussoftware, die regelmatig wordt aangevuld en bijgewerkt, is nog altijd de beste bescherming, mits deze ook daadwerkelijk wordt gebruikt!

WAT TE DOEN BIJ EEN WAARSCHUWING?

Als je een waarschuwing krijgt voor een virus, kan je natuurlijk in paniek raken.

Je kan Jan en alleman opbellen of Emailen met de waarschuwing of vragen wat ze er over weten en zo de paniek verspreiden.

Wist je dat er een eenvoudiger manier is om na te gaan met wat voor een soort virus je te maken hebt?

De Amerikaanse Computer Incident Advisory Capability (CIAC) heeft een web site waar je een goed overzicht van nepvirussen kunt vinden.

Ga daar dus eerst kijken voordat je een virusalarm loslaat op de mensheid, of ga via een van de grote zoekprogramma's eens op zoek naar informatie.

Je kunt het CIAC vinden op

[http://ciac.llnl.gov/ciac/
CIACHoaxes.html](http://ciac.llnl.gov/ciac/CIACHoaxes.html)

NOG WAT INFO

Volgens gegevens van de Amerikaanse National Computer Security Association, gepubliceerd in de 'Investor's Business Daily' van 15 april 1997, is het aantal bedrijfssystemen dat is geïnfecteerd door een virus in het afgelopen jaar verdrievoudigd, ondanks het toegenomen gebruik van anti-virussoftware.

Onderzoek heeft aangetoond dat de meeste besmettingen voortkomen uit onvoorzichtigheid met attachments van E-mails.

Macro virussen vanuit doorgewone documenten van een wordprocessor of een spreadsheet vormen het grootste probleem.

TOT SLOT

Ik hoop dat we enige duidelijk hebben geschapen in de wereld van de virussen.

Virussen zijn lastig, maar als je voorzichtig bent hoef je ze niet tegen te komen.

Ik ken genoeg mensen die regelmatig virussen tegen komen op hun computer, ik ken er ook genoeg die ze nog nimmer zijn tegengekomen.

Ook ken ik mensen die te voorzichtig zijn, ook dit is weer niet goed.

Houd plezier in je computer, maar weet wel wat het risico is!

Bron: De Internetkrant.

WINDOWS 95 INSTALLATIE EN OPTIMALISATIE

Er zijn betere manieren om Windows 95 en applicatieprogramma's te installeren dan gewoon 'setup' in te typen af aan te klikken.

Een belangrijk deel van de snelheid van uw programma hangt er van af, om van hardeschijfruimte nog maar niet eens te spreken!

Voordat u begint aan de installatie van Windows 95 moet u eerst een aantal zaken voor uzelf op een rijtje zetten. Het is namelijk belangrijk dat u van tevoren goed overweegt wat u gaat doen. Er is een aantal manieren om te werk te gaan:

1. Gewoon Windows 95 over de 'oude' versie heen zetten;
2. Uw oude Windows 3.x eerst compleet verwijderen en dan Windows 95 erop installeren;
3. Radicaal vanaf een schone schijf beginnen (aanrader!).

Om te beginnen moet u eerst maar eens inventariseren van welke software u nu echt de installatiepakketten in uw bezit heeft.

Buiten beschouwing gelaten of het de bedoeling is om software op uw computer te installeren waar u geen officieel pakket van heeft, is het niet verstandig zonder deze pakketten naar Windows 95 te migreren.

Heeft u de pakketten niet en wilt u toch proberen Windows 95 te installeren dan

kunt u alleen maar over Windows 3.x heen installeren. Dat scheelt zo'n 12,5 tot 17,5 procent aan snelheid, maar u maakt een kans(je) dat alle software moeiteloos wordt herkend. In alle gevallen is het belangrijk om eerst uw harde schijf te defragmenteren.

DE JUISTE MANIER...

De juiste en beste manier is om Windows 95 op een kale schijf te installeren. U kunt dan bijvoorbeeld de partitie-indeling aanpassen aan uw wensen. De volgende partitie-indeling wordt vaak gebruikt:

- C: systeem
- D: applicaties
- E: data

Formatteren of partitioneren lijkt misschien wat ingrijpend, maar het werkt positief op de snelheid van uw systeem. Het belangrijkste is echter de overzichtelijkheid. Je bent er wel een dagje mee bezig, maar een goede schoonmaak van de harde schijf is dankbaar werk!

Denk wel aan back-ups van alle belangrijke data die u heeft aangemaakt en zaken als wachtwoorden van bijvoorbeeld programma's voor telebankieren...

U kunt Windows 95 het beste niet over uw oude Windows heen installeren. Dit los van het feit of u gepartitioneerd heeft.

Windows 95 'schoon' installeren levert een gemiddelde snelheidswinst van 15 procent op. U heeft slechts de eerste disk van Windows 3.x nodig om de upgrade van Windows 95 te installeren. Gewoon disk 1 in de drive A: doen en het zoekpad aangeven als de setup van Windows 95

meldt dat hij een bepaald bestand niet kan vinden.

Heeft u het complete pakket, dan is er geen probleem.

U installeert Windows 95 het beste volgens de methode 'op maat'. Dat dit slechts gedaan zou kunnen worden door de ervaren systeembeheerder, zoals Microsoft ons adviseert, is onzin. We laten echter de verschillende standaardaspecten van de installatie achter ons, aangezien die beschreven staan in de documentatie van Windows 95 zelf. Denk wel goed na over welke opties u installeert. Installeer niets wat u niet nodig heeft.

Zodra u Windows 95 heeft geïnstalleerd, zijn er verschillende mogelijkheden om aanpassingen aan uw systeembestanden te maken die ervoor zorgen dat Windows 95 aan uw wensen wordt aangepast.

We beginnen met de dos-bestanden. U kunt uw autoexec.bat en config.sys verwijderen als u altijd in Windows 95 opstart. Wilt u echter ook nog wel eens opstarten in dos, dan heeft u ze wellicht nog nodig om drivers voor cd-rom's of geluidskaarten te kunnen laden.

Mocht uw cd-speler niet thuis geven in dos, geef dan het commando 'dosstart.bat'. Start u vaak op in dos, haal dan het 'rem added by windows 95 setup-' weg voor de cd-statements in uw autoexec.bat en config.sys.

MSDOS.SYS

De meest interessante file in uw root-directory is msdos.sys. Hierin kunt u een groot aantal opties vastleggen. Het bestand

msdos.sys is als het ware de autoexec.bat voor Windows 95.

Standaard staat msdos.sys gemarkeerd al Systeem, Hidden en ReadOnly. U dient dus eerst deze attributen te verwijderen voordat u iets in deze file kunt aanpassen. In dos doet u dat met de opdracht:
ATTRIB -r -s -h msdos.sys

In Windows 95 kunt u het verborgen bestand msdos.sys zichtbaar maken door in de Explorer achtereenvolgens te kiezen voor de opties Beeld, Opties en Alle bestanden weergeven. Daarna klikt u op Eigenschappen en verwijdert u de attributen ReadOnly en Hidden. Nu kunt u met Notepad het bestand openen.

U ziet dan een tekstbestand met twee secties: [Paths] en [Options].

In de sectie [Options] kunt u een aantal aanpassingen toevoegen die Windows 95 anders, sneller of zelfs niet laten opstarten.

BootDelay=<seconden>
Default=2

Geeft het aantal seconden aan dat Windows 95 de melding 'Bezig met opstarten Windows 95' laat zien. Tevens bepaalt het de tijd die u heeft om bijvoorbeeld F8 of F4 te drukken om in dos op te starten.

BootDelay=1

Voor mensen die nog wel eens in dos willen opstarten.

BootDelay=0

Voor mensen die nooit meer in dos opstarten (dit kan overigens ook als een stukje beveiliging dienen).

BootGUI=<getal>
Default=1

BootGUI=0

Laat de computer gewoon in dos opstarten. GUI staat overigens voor Graphical Users Interface en geeft aan dat Windows 95 gewoon een grafische shell is... van ms-dos 7.0

BootMenu=<getal>

Bootmenu=0

Windows 95 start gewoon op.

Bootmenu=1

U krijgt het startup-menu voorgeschoteld.

BootMenuDelay=<seconden>
Default=30

Definieert het aantal seconden dat Windows 95 zal pauzeren tijdens het startup-menu. Vijf seconden is in de regel meer dan genoeg.

Logo=0

Deze regel zorgt ervoor dat u tijdens het opstarten niet lastig gevallen wordt door het logo van Windows 95. Het vermijdt ook problemen die Windows 95 soms met 'vreemde' geheugenbeheerprogramma's kan hebben.

Bootkeys=<getal>

Default=1

Dit zorgt ervoor dat u de F-toets startup-opties (F4, F5, F6 en F8) kunt gebruiken. Bij een waarde van 0 is dit niet meer mogelijk. Weer een klein stukje beveiliging.

BootFailSafe=<getal>

Default=0

Als u deze waarde in 1 verandert, start Windows 95 automatisch in de beveiligde modus op

BootMenuDefault=<getal>

Default=1

Als de computer goed werkt

Default=4

Als de computer 'hing' bij de vorige Setup. Met deze regel kunt u de standaard op te starten menuoptie veranderen.

BootMulti=<getal>

Default=0

Een waarde van 0 zorgt ervoor dat u geen multi-boot optie heeft. U kunt zo bijvoorbeeld niet met uw oude dos opstarten. Een waarde van 1 zorgt ervoor dat u met F4 en F8 uw oude besturingssysteem kunt booten.

BootWarn=<getal>

Default=1

Verandert u deze setting in 0, dan wordt de safe-mode startup-waarschuwing en het startup-menu uitgeschakeld.

BootWin=<getal>

Default=1

Deze waarde zorgt ervoor dat uw pc wordt opgestart met Windows 95. Waarde 0 zorgt ervoor dat uw oude dos wordt geladen (alleen zinnig als u ms-dos 5.x of 6.x nog heeft). F4 zorgt ervoor dat de inverse waarde wordt geladen tijdens het opstarten.

DoubleBuffer=<getal>

Default=0

Doublebuffer=1

Maakt de double-buffering mogelijkheid beschikbaar voor controllers die dat nodig hebben (bijvoorbeeld scsi-controllers).

DRVSpace=<getal>

Default=1

DRVSpace=1

Zorgt ervoor dat de file DRVSpace.bin automatisch wordt geladen.

DRVSpace=0

Verhindert dit.

DBLSpace=<getal>

Hetzelfde als hierboven, maar dan voor DBLSpace.bin

LoadTop=<getal>

Default=1

Deze waarde veranderen in 0 zorgt ervoor dat Windows 95 de command.com en drv-space.bin / dblspace.bin niet boven het 640 kB-gedeelte van het geheugen laadt. Als u

problemen heeft met software die bepaalde veronderstellingen heeft over beschikbaar geheugen, kunt u proberen deze waarde in 0 te veranderen.

Network=<getal>
Default=0

Network=1

Geeft aan dat er een netwerk aanwezig is en voegt de optie om Windows 95 zonder de startup-files en met netwerk-support te starten aan het startup-menu toe.

U zult niet standaard al deze waarden in msdos.sys gedefinieerd vinden, maar als u iets aan de default wilt veranderen, kunt u ze gewoon intikken. Let op de hoofdletters! Verander niets aan de schijnbaar zinloze kruisjes. Ze zijn nodig om msdos.sys groter te maken dan 1024 bytes. Mocht uw msdos.sys aangetast zijn en u maakt met bovenstaande informatie een nieuwe, zorg er dan voor dat u de file groter maakt dan 1024 bytes door het aan te vullen met lege regels, voorafgegaan door een puntkomma! Herstel eveneens de attributen Read-Only en Hidden.

Aan de statements in de sectie [Paths] hoeft u niets te veranderen. Ze spreken bovendien voor zich. De laatste twee regels zijn meestal gewoon c:\windows, de standaard Windows directory:

HostWinBootDrv=<Root van boot-drive>

WinBootDir=<Windows-dir>

WinDir=<Windows-dir>

DIVERSE ANDERE AANPASSINGEN

Nadat u Windows 95 heeft laten opstarten zoals u dat wilt, kunt u ook nog veranderingen aanbrengen in de manier waarop Windows 95 met bijvoorbeeld geheugen omgaat. Er is veel meer mogelijk dan de standaardinstellingen van Windows 95.

Als u bijvoorbeeld meer conventioneel geheugen wenst, kunt u de volgende statements aan uw config.sys toevoegen:

```
DEVICE=HIMEM.SYS/TESTMEM:OFF  
DEVICE=EMM386.EXE 1=B000-B7FF  
DOS=HIGH,UMB
```

Geef door middel van PATH in uw auto-exec.bat de weg aan naar de windows\command-directory. Gebruik het RAM-statement van EMM386 voor programma's die expanded memory nodig hebben en NOEMS voor programma's die daar niet op zitten te wachten. Om meer geheugen vrij te maken in dos-schermen, voegt u in de sectie [386Enh] van uw system.ini het volgende toe: LocalLoad-High=1

Let wel, dit maakt alleen meer geheugen vrij als u vanuit Windows 95 een dos-scherm oproept en niet als u Windows 95 overslaat en in de dos opstart.

Windows 95 gebruikt uw harde schijf om virtueel geheugen te creëren. Zo schrijft Windows 95 files en data naar de harde schijf tijdens het bewerken daarvan. Als u minder dan 16 MB geheugen heeft, zal Windows 95 zeer veel gebruik maken van dit virtuele geheugen, met het gevolg dat uw schijf intensief gebruikt wordt. Een betere dan de standaardmethode van Windows 95 voor virtueel geheugenbeheer is

het aanmaken van een vaste swap-file. Ofschoon Windows 95 u adviseert dit niet te doen, is het simpel en risicoloos. Het voorkomt in ieder geval dat uw harde schijf plotseling als een gek tekeer gaat terwijl het systeem op dat moment bijna plat ligt.

1. Defragmenteer uw harddisk met de systeemwerkset.
2. Klik met de rechter muisknop op Deze Computer en selecteer Eigenschappen.
3. Selecteer het tabblad Prestaties en Virtueel geheugen.
4. Selecteer instellingen voor het virtuele geheugen zelf opgeven.
5. Selecteer de gedefragmenteerde schijf waarop u de swapfile wilt aanmaken.
6. Specificeer het aantal megabytes dat u gaat gebruiken. Maak deze bij zowel Minimum als Maximum even groot. Een goed uitgangspunt is 2,5 keer de grootte van het interne geheugen, met een werkbaar maximum van 32 MB. Groter kan ook, maar is alleen zinnig als u met grafische toepassingen werkt.
7. Klik een paar keer op OK en start de pc opnieuw op.

U kunt in system.ini ook het Virtuele Cache-geheugen beheren. Vcache gebruikt het werkgeheugen om files tijdelijk in weg te zetten. Als het geheugen op deze manier vol raakt, loopt u de kans dat Windows 95 uw applicaties naar de harddisk 'paged'. Dat komt de snelheid niet ten goede... De volgende aanpassing aan het bestand system.ini voorkomt dit grotendeels.

1. Open system.ini met bijvoorbeeld Notepad.
2. Zoek naar de sectie [vcache] of, indien niet aanwezig, maak hem aan.

3. Voeg daar de volgende twee regels aan toe:

```
MinFileCache=0
```

```
MaxFileCache=4000
```

4. Start Windows 95 opnieuw op,

TOT SLOT

U kunt weer naar hartelust experimenteren met bovenstaande tips en trics. Het zal niet alleen het draaien van Windows 95 ten goede komen, maar ook uw kennis van het systeem. Als laatste wil ik u nog even op het hart drukken dat voornamelijk een goed beheer van programma's en bestanden belangrijk is. Zorg dat u altijd weet waar bepaalde programma's uw werk opslaan en maak daar het liefst zelf directories voor aan. Gebruik degelijke uninstall-programma's (bijvoorbeeld Cleansweep 95) als u software verwijdert die niet op de uninstall-lijst in Windows 95's softwaresectie voorkomt. Beter nog: installeer zo weinig mogelijk software 'even uit nieuwsgierigheid'. Dit voegt weer onnodig veel statements aan .ini-files en de registry toe, om van fonds en .dll-files die later onnodig geladen worden maar niet te spreken. Een laatste belangrijke tip is eigenlijk de meest voor de hand liggende: defragmenteer de harddisk regelmatig! Ook dat komt de weksnelheid van uw systeem ten goede.

Met andere woorden; werk doordacht! U zult zien dat dit het werken met Windows 95 positief beïnvloedt.

Bron: PC-Active nummer 84 - juli / augustus 1996.

Mega Fun Point

*Goirkestraat 28a
5046 GK tilburg
013-5436678*

*Voor alle leden van
Computer Gebruikers Vereniging*

Op vertoon van hun leden-pas

*Een korting van 10%
Op alle software (game) titels*

*Een korting van 5%
Op alle computerhardware*

DRUKWERK

**PORT BETAALD
PORT PAYÉ
TILBURG
PAYS-BAS**

INDIEN ONBESTELBAAR RETOUR AFZENDER

DRINGEND VERZOEK

**Wilt U bij onjuiste adressering of verhuizing
a.u.b. de juiste gegevens zenden naar:**

**CGV
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg**