

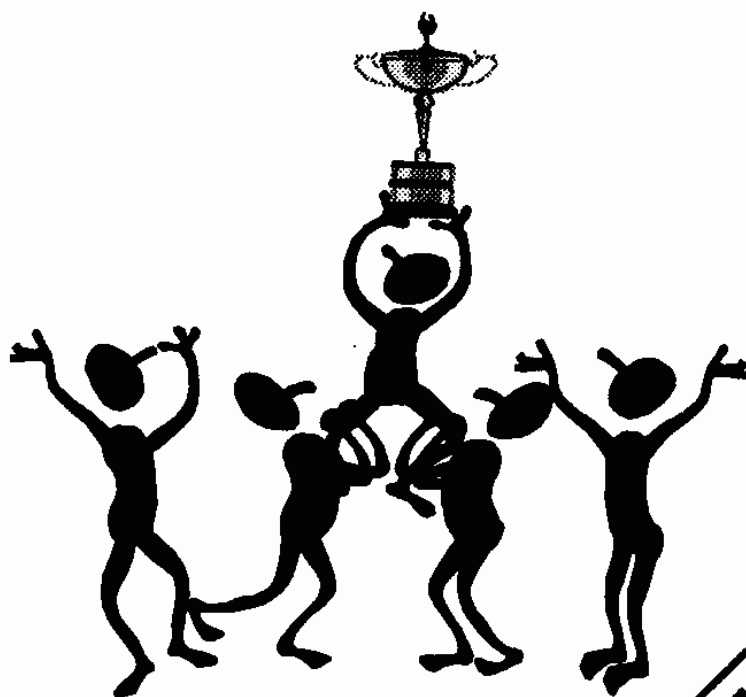
# DITG

Computer Gebruikers Vereniging

# DITG

5

**Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging  
11<sup>e</sup> Jaargang Nr. 5 1997  
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75**



# DITG

**- 2 -**

**COVER**

Eindelijk de kroon op het werk. Wij presenteren U: de nieuwe omslag.

**- Bits 5 -**

---

## INHOUD

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Algemeen</b> .....                   | <b>2</b>  |
| Agenda.....                             | 4         |
| Lidmaatschap .....                      | 4         |
| Van de Redactie .....                   | 5         |
| Kopij van CoPi.....                     | 6         |
| Poster Beurs '98.....                   | 7         |
| Cursus Windows.....                     | 8         |
| Wat is een MSX-computer?.....           | 9         |
| Spel Competitie.....                    | 10        |
| <b>MSX</b> .....                        | <b>11</b> |
| PAINT IV deel 5.....                    | 11        |
| Oproep .....                            | 14        |
| Recensies.....                          | 15        |
| Allerhande.....                         | 20        |
| <b>Advertentie Mega Fun Point ...</b>   | <b>21</b> |
| <b>PC</b> .....                         | <b>22</b> |
| Windows 98.....                         | 22        |
| Windows 95 tips.....                    | 27        |
| Windows '95 voor Beginners deel 2 ..... | 29        |
| <b>Advertentie Bob Roos</b> .....       | <b>31</b> |

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

15 november 1997  
&  
15 januari 1998

## 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, Arjan Mels, Bert Daemen, Harry Broers, Cokky Pison & Frank Pison

### ADRES

(zowel redactie als vereniging)

Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg

Tel: (013) 4560668 / (013) 4681421  
Fax: (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](mailto:cgv@xs4all.nl)  
WWW: [www.xs4all.nl/~cgv](http://www.xs4all.nl/~cgv)

### REGISTRATIE

K.v.K. Midden Brabant:  
Computer Gebruikers Vereniging  
nr. V40259841

## AGENDA

### DATA WORKSHOPS 1997

---

18 november 19.00h – 23.00  
Thema

---

14 december 13.00h – 17.00  
Thema

---

### MSX & PC BEURS

25 april 1998

---

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?

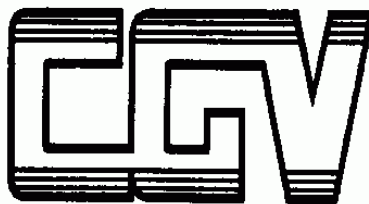
Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast het bedrag over op onze girorekening.

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

Jullie zijn er inmiddels al wel aan gewend dat wij met regelmaat aan de opmaak van BITS werken.

Voorlopig zijn wij echter niet van plan om nog meer wijzigingen door te voeren, en ligt de laatste versie voor jullie.

Na het samenvoegen van de BITS en de Nieuwsbrief is hier de nieuwe uitgave van de cover, die naar we hopen voor lange tijd blijft bestaan. Zoals jullie kunnen zien is het plaatje veranderd en we hopen dat het jullie ook goed bevalt.

Voor ons is het weer een kroon(tje) op ons werk. De voorbereiding van het ontwerp heeft de nodige tijd ingehad. We hebben er nog aan gedacht om de cover in een kleur uit te brengen, maar maar de cover is al sinds september 1989 !! in kleur, dus willen we dit wel zo houden.

In dit nummer vind je o.a. MSX en PC nieuws. We proberen om voor iedere afdeling evenveel te publiceren, alhoewel het moeilijk is voor de MSX.. Laten we wel eerlijk zijn, dit systeem is dan wel heel erg goed, maar helaas zijn er veel mensen die toch de stap namen van MSX naar PC. Daardoor zijn er steeds minder mensen die achter een MSX kruipen. Bovendien zijn alle

onderwerpen in het verleden al uitgebreid aan de orde geweest, en zijn er niet veel nieuwe ontwikkelingen meer mogelijk.

Voor de PC is er wel veel nieuws en daar zouden we de hele BITS wel mee kunnen vullen.

Toch proberen we iedereen tevreden te stellen en daarom gaat het eerste gedeelte over MSX en het tweede gedeelte over PC.

Afscheid voor kort ?

Jos Hulzink heeft het bestuur laten weten in verband met zijn studie naar Leuven (België) te verhuizen. Het is hem daarom niet mogelijk elke keer weer de vergaderingen en WORKSHOPS bij te wonen.

De redactie vindt een woord van dank hier dan ook op zijn plaats. Jos zorgde voor kopij voor de BITS en de Nieuwsbrief heeft hij steeds onder zijn hoede gehad. We hebben wel met hem afgesproken, dat als hij in Tilburg is wij van zijn diensten gebruik mogen maken, als hij er tenminste tijd voor heeft.

Wij wensen hem veel succes bij zijn werk in leuven toe.

Redactie

## KOPIJ VAN COPI

Nog een paar dagen en de wintertijd gaat weer in. In deze voorlaatste BITS van 1997 breng ik jullie een beetje op de hoogte van de gebeurtenissen van de afgelopen maanden.

We zijn weer naar Zandvoort geweest waar een MSX en Gameconsole-beurs werd gehouden. Het was leuk na onze beurs in april weer verscheidene mensen terug te zien die steeds weer de moeite nemen om de reis naar Nederland te maken.

Ons lid, de heer Rohmann en zijn echtgenote hadden ook een stand genomen want hij had nog wat overtollige MSX-spullen te koop. Ze maken er altijd een echt weekend uit van en dit keer zouden ze naar de Efteling gaan. Hoewel ik het niet zeker wist, heb ik ze over de aanbieding van de Efteling verteld die voor mensen van boven de 45 geldt. Als je ouder dan 45 jaar bent hoef je maar 45 kwartjes toegang te betalen en dat is dus maar fl. 11,25 en dat maakt wel een heel verschil uit in vergelijking met de normale toegangsprijs. Ik weet niet of dat ook voor buitenlanders geldig is. Ze konden het maar proberen.

Ook Sunrise Swiss uit Zwitserland was weer aanwezig. Naast ons had Power MSX uit Frankrijk een stand en ik ben nu in het bezit van hun blad Power MSX nr. 10, 12, 15 en 16/17. Weliswaar in het Frans, maar het is wel erg leuk in nr. 12 het verslag van onze beurs in 1996 te lezen. Wat waren die jongens enthousiast en wat zijn ze vroeg op moeten staan om op tijd hier te zijn. Ik hoop de volgende keer als ze bij ons op de beurs komen de volgende uitgave van het magazine te krijgen, waar dan

waarschijnlijk het verslag over 1997 in zal staan.

In nr. 16/17 dat een paar dagen voor onze beurs tot stand is gekomen wordt het deelnemen aan onze beurs door hen als een groots moment gezien, omdat ze door bij ons een stand te nemen kunnen aantonen dat MSX in Frankrijk niet dood is.....

Ik citeer nu een stukje van Snatcher uit Power Magazine 16/17: "Als laatste: ik las een PC-blad en zag met veel plezier dat de MSX in een artikel over homecomputers verschillende keren werd aangehaald. Hij citeert: "De MSX had niets te vrezen van de andere machines van deze tijd !" Ik wil maar zeggen...

Nog iets over mijn artikel in de vorige BITS. Terwijl de kopij bij de drukker was kregen wij een fax van de Gemeente waarin stond dat ze de Stadssporthal niet aan ons wilden verhuren. Er werd meteen besloten om de beurs volgend jaar weer in de Bremhorsthal te houden eventueel door extra ruimte te creëren met een grote tent. Je weet wel zo eentje als gebruikt wordt tijdens evenementen hier in Tilburg.

Komt allen naar de Bremhorsthal op zaterdag 25 april 1998. Het loont zeker de moeite. Vooral voor de MSX'ers, maar dit jaar voor het eerst ook voor de PC-leden.

De BITS is al bijna klaar en ik moet nu eindigen en mijn tekst inleveren.

Tot de volgende keer.

CoPi.



**Internationale  
MSX & PC  
Computerbeurs  
TILBURG**

Zaterdag 25 april 1998  
van 10.00 tot 17.00

**BREMHORSTHAL**

Oude Goirleseweg 167

Toegang Hfl. 7,50 p.p.

Voor informatie: 013-4560668



## CURSUS WINDOWS

Zoals bij een aantal van U wellicht al bekend is willen wij een cursus voor Windows 95 gaan geven. Inmiddels zijn wat meer details bekend.

Zo zal de cursus hoogst waarschijnlijk in januari van start gaan en op woensdag of donderdag avonden gehouden gaan worden (van ca. 19.30h tot 22.00h). De locatie zal (ook weer hoogst waarschijnlijk) gewoon het zaaltje aan de Vredeman de Vriesstraat worden.

Wel het onderwerp zal al wel duidelijk zijn uit de kop beven dit stukje. Het gaat over Windows 95. (Of men met de Engelse versie of met de Nederlandse versie van het programma werkt maakt niet uit de termen uit beide versies zullen behandeld worden.) Het moet een cursus zijn voor beginners, d.w.z. mensen die voor het eerst geconfronteerd worden (of kort geleden geconfronteerd zijn) met Windows. Wij denken dat de cursus zowel geschikt is voor mensen die helemaal nieuw zijn met computers, maar ook voor mensen die bijvoorbeeld voor hun werk al een bepaald programma gebruiken, maar graag beter kennis willen maken met de computer. Daarnaast zullen ook diegenen die van Windows 3.x overstappen op Windows 95 hun voordeel kunnen doen met deze cursus (alhoewel voor hen de behandelde stof in de eerste paar lessen misschien al bekend is).

Naast een behandeling van alleen Windows zal in de cursus ook worden ingegaan op de componenten van de computer en hoe bijvoorbeeld een harde schijf is ingedeeld.

Nadat U de cursus gevolgd heeft, denken wij dat U vlot met Windows om moet kunnen gaan, een helder begrip moet hebben van het bestandssysteem, een idee moet hebben van wat voor componenten in de computer zitten en wat zij doen en tenslotte redelijk snel met iedere willekeurige Windows applicatie om moet kunnen leren gaan.

Aangezien de vereniging niet genoeg systemen heeft om iedere deelnemer tijdens de avonden te voorzien is het nodig dat men per tweetal een computer (plus beeldscherm, toetsenbord etc.) zelf mee moet nemen. Wij begrijpen dat het soms lastig is om Uw eigen systeem mee te brengen, maar omdat er in koppels gewerkt wordt leidt dit meestal niet tot echte problemen. Bovendien leert U op deze manier ook erg goed hoe U Uw systeem los moet halen en weer aan moet sluiten!

Hopelijk weet U hiermee voldoende, in de volgende BITS zal zeker meer informatie volgen. Ook zal dan bekend worden gemaakt hoe U zich voor deze cursus in kunt schrijven. Als U op dit moment meer informatie zou willen, dan kunt U het beste contact opnemen met ondergetekende. Ook als U nog suggesties zou hebben voor onderwerpen, welke U behandeld zou willen zien tijdens de cursus en die binnen het thema passen, dan houdt ik mij van harte aanbevolen (Internet behoort helaas niet tot de mogelijkheden, gezien de uitgebreidheid van dit onderwerp).

Arjan Mels  
tel. (013) 4556695



# WAT IS EEN MSX-COMPUTER?

Tja, voor de meeste computerfreaks is dit een Simpele vraag en ook onze MSX leden zullen het wel weten, maar waarschijnlijk stellen inmiddels een aantal PC leden zich deze vraag... Bij dezen zal ik een klein tipje van de MSX-sluier proberen op te lichten, maar het zal geen uitgebreide beschrijving zijn van wat deze homecomputer allemaal in z'n mars heeft! De MSX-standaard dateert van ±1982, toen is er bij ASCII een standaard bedacht rond de Z80-microprocessor. Belangrijkste speerpunten van de MSX waren 16 kleuren, uniek voor de tijd dat de MSX uit kwam, tot 64Kbyte RAM en de gemakkelijk te leren BASIC in ROM. In samenwerking met Microsoft is geprobeerd om deze standaard wereldwijd te doen slagen, MSX is ook een afkorting van MicroSoft eXtended. Helaas dat mede doordat Spectravideo, de makers van MSX-Basic, een computer uitbracht in de VS die op een MSX leek maar het niet was, MSX in de VS een vroege dood gestorven, dit is ook de reden dat de MSX-standaard elders na een redelijk succes toch prijs moest geven van de PC.

De MSX is redelijk lange tijd gebruikt in het Nederlandse onderwijs, ook als hobbycomputer was de MSX populair. Niet alleen in Nederland, ook in Zuid-Amerika, Japan (zelfs gebruikt in het Japanse bedrijfsleven), Spanje, Frankrijk en Duitsland was MSX veelgebruikt. In Groot-Britannië was de Acorn BBC (voorloper van de Acorn Archimedes / RiscPC) al populair en de MSX is daar ook niet aangeslagen.

## MSX2, MSX2+, MSX TURBOR

Na het succes in o.a. Japan heeft ASCII nog meer MSX'en ontwikkeld, de MSX 2 bijvoorbeeld. De MSX2 had in tegenstelling tot de MSX(1 dus) de mogelijkheid tot 'Memory-Mapping', door geheugen onder te brengen in een Memory-Mapper was het mogelijk om i.p.v. de 64K die de Z80 aan kon sturen maar liefst 4MegaByte aan te sturen. Een andere verbetering was scherm-modi met een hogere resolutie of met meer kleuren tot 256, wat zeker voor de tijd dat de MSX2 uit kwam (±1985) uniek was, tenslotte kon een PC met CGA toen 4 kleuren aansturen.

De MSX2 is in Nederland het meest verbreid, er is zelfs een MSX2 emulator gemaakt voor de PC, voor Unix / X-Windows en zelfs voor de Commodore Amiga.

De MSX2+ is een uitgebreide versie van de MSX2, het voornaamste was dat het aantal kleuren dat op het scherm afgebeeld kon worden van 256 naar ±19 duizend verhoogd is. Meer kleuren was vooral handig bij digitalisaties.

De MSX Turbo-R was uitgerust met een R800, die véél sneller was dan een MSX2 of 2+, MSX-DOS 2 ingebouwd had en veel meer leuke dingen. Helaas is deze computer nooit in een Europese versie te koop geweest, er zijn wel Japanse Turbo-R computers geïmporteerd uit Japan naar Nederland.

# SPEL COMPETITIE

In het verleden hebben wij regelmatig voor MSX een score van diverse spellen gepubliceerd.

Omdat het aanbod aan spel materiaal op de PC minstens zo groot is ligt het in onze bedoeling deze traditie in ere te herstellen, waarbij we deze rubriek natuurlijk uitbreiden met PC software.

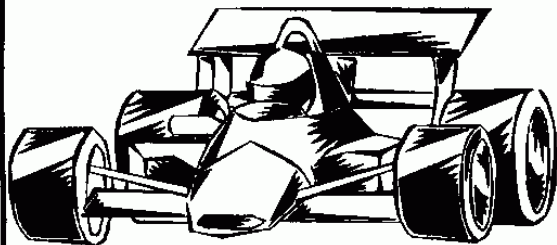
Wij roepen ieder daarom op om zijn of haar score aan ons te melden.

Natuurlijk zullen wij regelmatig controleren of er niet word vals gespeeld, en de mensen uitnodigen om op de workshop hun prestatie te herhalen.

Wij zullen van de gemelde score een top-10 samenstellen. Indien iemand er in slaagd om gedurende een half jaar bij zijn/haar spel de hoogste score te houden stellen wij daar een leuke prijs tegenover.

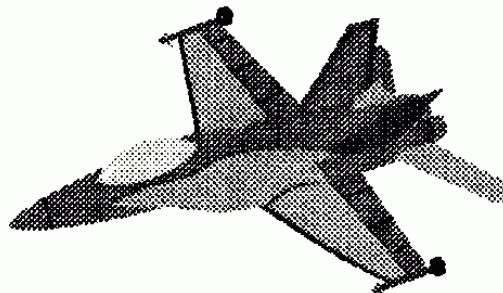
Als start publiceren we hierbij de laatst bekende stand van MSX-spellen, en we rekenen erop dat de volgende keer een tweede lijst is gevuld met PC spellen.

Je kunt je score doorgeven op de workshop of schriftelijk aan het redactieadres.



## MSX SPELCOMPETITIE:

| Spel         | Naam        | Score   | Level |
|--------------|-------------|---------|-------|
| Acorn        | Danny       | 181350  | 32    |
| Aleste       | R.de Jong   | 5685870 |       |
| Aleste II    | R.de Jong   | 8121350 | uit   |
| Aleste Sp.   | Jos H.      | 227000  | uit   |
| Athleticland | Harold      | 138250  | 72    |
| Beamrider    | Harrie vN.  | 200528  | 37    |
| Blockhole    | Vincent     | 35000   |       |
| Boom         | Andre v.G.  | 111790  | 5     |
| Carjam       | Guus        | 14700   |       |
| Decatlon     | Kees        | 10847   |       |
| Dix          | Jos.Hulzink | 112     | 1     |
| F1 Spirit    | Maarten     | 189     | uit   |
| Flipperkast  | Jurgen      | 447650  |       |
| Galaga       | A.v.Noort   | 474730  | 40    |
| Hero         | Harrie v.N. | 174645  | 20    |
| Hyper Rally  | David V.    | 216874  | 13    |
| Ikari War.   | R.de Jong   | 1175100 | uit   |
| Kings Vally1 | Guus        | 264600  | 21    |
| Kung Fu 1    | Danny       | 1017169 | 110   |



# PAINT IV DEEL 5

## DIGITALISEREN

Een optie welke Paint IV optimaal ondersteunt is de mogelijkheid tot digitaliseren, het vastleggen van een extern videobeeld als computergraphics.

## DE HARDWARE

Naast de NMS 8280 is er nog de HB-900 van Sony. Deze laatste is in ons land niet bijster veel vertegenwoordigd, mede omdat het apparaat eigenlijk uit twee afzonderlijke componenten bestaat: de eigenlijke computer, welke tevens dient als GENLOCKER en een aparte digitizer. Een GENLOCKER synchroniseert een extern videosignaal met het computersignaal en stuurt ze gelijktijdig uit. Dit effect is beter bekend als SUPERIMPOSEN.

De NMS 8280 voorziet ook in deze optie en heeft daarom dus ook een GENLOCKER aan boord. Een gewone MSX-2 is natuurlijk ook om te toveren tot een video-computer door een externe hardware uitbreiding als de HBI-V1 van Sony. Alleen de SUPERIMPOSE optie ontbreekt, omdat de cartridge niet voorzien is van de noodzakelijke GENLOCKER. Als digitizer voldoet de HBI-V1 prima, mede door de ondersteuning van screen 12 op MSX-2+ en TURBO-R machines.

Om iets te kunnen digitaliseren moet er natuurlijk ook een externe bron aangesloten zijn. Zo'n externe bron is b.v. een videorecorder, -camera of een TV.

## ERVARINGEN

Mijn ervaringen beperken zich tot het digitaliseren met de NMS 8280. Mijn veron-

derstelling is dat de HB-900 en de HBI-IV vergelijkbaar werken.

## PAINT IV

In de aflevering zullen we het huis- tuin en keuken digitaliseren eens onder de loep nemen. PAINT-IV biedt namelijk ook mogelijkheden tot truukdigitaliseren en Video-effecten met real-time digitaliseren. Deze laatste twee mogelijkheden zullen in de volgende aflevering aan bod komen. Digitaliseren kan in alle, door PAINT-IV ondersteunde schermen, behalve in screen 12. We starten PAINT-IV op en kiezen screen 8. Waarom screen 8 ?

Screen 8 geeft de meest realistische digitalisatie (kort:DIGI) ten opzichte van het origineel, omdat er gebruik gemaakt wordt van 256 kleuren ineens, en niet van een palet van 16 kleuren uit 256, zoals in andere schermen het geval is. Screen 7 is, qua resolutie en door een grijswaarden palet te gebruiken, uitermate geschikt om zwart / wit te digitaliseren. Hier komen we later op terug.

## DIGITIZER

In het Main-menu pakken we de DIGITIZE-optie en het volgende menu verschijnt:

afb.1 DIGITIZER

```
Option >>
Video >>
TV >>
Digitize
Digi-Save
Main Menu
```

We lopen even door de mogelijkheden:

1. OPTION-Het instellen van verschillende digitize-opties
2. VIDEO-De keuze tussen Computer-beeld alleen, gemixed met extern beeld, gesuperimposed en het schakelen van de externe input in kleur of zwart/ wit.
3. TV-De keuze tussen PAL of NTSC
4. DIGITIZE-Het eigenlijke digitaliseren.
5. DIGI+SAVE-digitaliseren en automatisch bewaren op diskette.
6. MAIN MENU-Terug naar hoofdmenu.

### DIGITIZE

Aktiveer meteen vanuit dit menu de DIGITIZE-optie en het externe beeld wordt gelijk omgezet in een real-time digitalisatie. Een druk op de linker muisknop 'bevriest'het beeld en de digitalisatie is gemaakt. Is het naar wens, kan het, na een druk op de rechter muisknop verder nabewerkt, of op diskette bewaard worden. Niet tevreden? Start opnieuw door een druk op de linker muisknop.

De digitalisaties kunnen ook meteen, nadat ze gemaakt zijn, automatisch op diskette bewaard worden. Kies hiervoor de optie DIGI+SAVE. Voer het eerste nummer in. Doe dit altijd met 3-cijferig!! B.v. No. 001 in plaats van No 1. Het digitaliseren gebeurt op dezelfde manier als beschreven, alleen na een druk op de rechter muisknop wordt de digitalisatie meteen naar diskette geBSAVED, beginnend bij het opgegeven nummer.

De digitalisaties die op deze manier gemaakt worden, beslaan het hele scherm

met uitzondering van de borders. Real-time digitalisaties beslaan echter wel het hele scherm, dus ook de borders.

TIP van onze eigen specialist: Gebruik in Real-Time digitalisaties de AUTO-optie om je videobeeld direct op te nemen als STROBOSCOOP-effect. Voor als je bijvoorbeeld een Muziekclip maakt.

### OPTION

Afb. 3 OPTIONS

|             |     |
|-------------|-----|
| Auto?       | No  |
| Background? | No  |
| Windows?    | No  |
| N.Windows:  | 2 2 |
| Pause       | 4   |
| Color       |     |
| Fix Screen  |     |
| Grey Scale  |     |
| MSX color   |     |

OPTION is eigenlijk de belangrijkste optie(afb3), omdat hier de wijze van digitaliseren wordt bepaald. We zullen deze optie dan ook aan een uitgebreid onderzoek onderwerpen. We werken het rijtje even af, van boven naar beneden:

1. AUTO-Activeren van deze optie betekent dat er met vaste tussen-pozen digitalisaties gemaakt worden.
2. BACKGROUND- Met deze optie kan bepaald worden of er 'in' de achtergrond gedigitaliseerd wordt.
3. WINDOWS- digitaliseren in een vast kader(FRAME digitaliseren).
4. N.WINDOWS- Voer hier het te gebruiken kaders in.
5. PAUSE- De hier ingevoerde waarde bepaalt de tussenpozen bij de AUTO-optie.

6. COLOR- De kleur waarin gedigitaliseerd wordt. De standaardkleur is wit.
7. FIX SCREEN- Alleen in de schermen 5,6 en 7. In screen 8 heeft het geen functie, hoewel het wel in het menu voorkomt. Deze optie werkt de scherpte van de digitalisatie iets bij, zodat het minder ruw lijkt.
8. GREY SCALE- Alleen in de schermen 5,6 en 7. Maakt een palet van grijswaarden aan, zodat er meteen in zwart/ wit gedigitaliseerd kan worden.
9. MSX-COLOR- Het standaard MSX 2 palet voor de schermen 5, 6 en 7.

### **AUTO, WINDOWS, PAUSE**

De opties AUTO en WINDOWS blijken heel handig als er bewegende beelden gedigitaliseerd gaan worden, met als doel de digitalisaties later te animeren in de ANIMATIE-optie. Klik met de muis de N.Windows aan:

Afb.4 Horizontal windows?: 2  
Vertical windows?: 2

Er kunnen waarden ingevoerd worden voor het horizontale en het verticale aantal windows dat gebruikt gaat worden. (afb.4) Het is een beetje verwarrend maar de windows komen overeen met de FRAMES welke gebruikt worden in de ANIMATIE-optie (zie deel 3), alleen worden ze nu niet bewogen, maar wordt er op het betreffende kaderformaat gedigitaliseerd. Voer b.v. voor zowel horizontale als verticale aantallen, 2 in. Klik daarna op de optie WINDOWS om de kaders te activeren. Er verschijnt nu 'YES' ten teken dat de optie geselecteerd is. Klik nu op de optie AUTO. Ook nu verschijnt er 'YES' ten teken dat de optie klaar is voor gebruik. Afhankelijk van de beweging die gedigitaliseerd gaat

worden, kan het zijn dat de periode tussen de opeenvolgende windows aangepast moet worden. Voer bij de optie PAUSE dan een nieuwe waarde in. Welke waarde gekozen moet worden is een kwestie van experimenteren. Druk op de rechter muisknop om terug te keren naar het DIGITIZER-menu.

Kies de optie DIGITIZE. Er verschijnen nu, met vaste tussenpozen volgens de bij PAUSE opgegeven waarde, steeds 2 digitalisaties horizontaal op de bovenste helft van het scherm en 2 digitalisaties op de onderste helft. Is alles naar wens druk dan op de rechter muisknop om de optie af te breken. Het resultaat kan bewaard worden. Ga, via het Main Menu, naar het DISK menu en bepaal de manier van bewaren.

### **BACKGROUND**

Een optie die ik zelf weinig gebruik is de mogelijkheid om te digitaliseren in een digitalisatie. Toch zijn er leuke effecten mee te bereiken. De truc zit in het feit dat de kleur zwart eigenlijk transparant is. Met andere woorden, je kunt door zwart 'heen kijken'. Als je nu een digitalisatie maakt waar de kleur zwart in voorkomt en je hebt de optie BACKGROUND geactiveerd, kun je in het 'zwarte' opnieuw digitaliseren, zonder dat de eerst gemaakte digitalisatie verdwijnt.

De BACKGROUND-optie is bijvoorbeeld ook weer te combineren met AUTO en WINDOWS. Maak maar eens in een scherm van 4 windows een aantal digitalisaties met geactiveerde BACKGROUND. Zorg ervoor dat het scherm zwart is wanneer het eerste window gevuld wordt met een digitalisatie. Het tweede window wordt nu gevuld met het eerste window plus een nieuwe digitalisatie. Het derde



window bestaat uit de eerste en de tweede plus alweer een nieuwe digitalisatie enz. Het leukste effect vind ik persoonlijk wanneer je in elke window hetzelfde onderwerp weer digitaliseert. Het eindresultaat is een 'beeld-echo', een plaatje dat zich steeds herhaalt in de volgende.

## ZWART / WIT

PAINT IV heeft de mogelijkheid om in de Video-optie (afb.5) de externe input te beïnvloeden, door het in kleur door te geven of in zwart / wit.

### Afb.5 VIDEO

Computer  
Mixed  
Impose  
Impose ½  
Color  
B & W

Stel, we willen een zwart / wit plaatje digitaliseren met de camera als externe bron. Doen we dit terwijl de input kleur is, komt er altijd 'vervuiling' of verkleuring in de digitalisatie. Er zit dan een 'geel / groen' zweem in (screen 8) of de contouren worden te hard (screen 7). Door nu in het VIDEO-menu de optie B & W aan te klikken, wordt de input echt zwart / wit. Het mooiste is om zwart / wit te digitaliseren in screen 7 en door gebruik te maken van de GREY SCALE, een palet van 16 grijs-waarden.

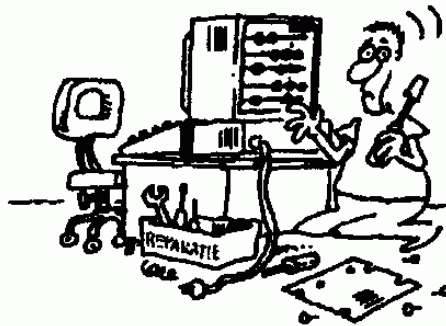
## TOT SLOT

Digitaliseren met PAINT IV is een hele leuke bezigheid als de opties en mogelijkheden een beetje duidelijk zijn. De volgende keer gaan we het truc-digitaliseren nader bekijken en ook het gebruik van PAINT IV bij het maken van video effec-

ten, waarbij flink gestoeid gaat worden met kleurpaletten. Wie kent niet het 'tekenfilm-effect' uit de videoclip van A-HA "Take on me" van een tijd geleden ?

Ontdek de mogelijkheden van de NMS 8280 en SONY 900 samen met PAINT IV.

Een behoorlijke kluit deze keer. Voldoende stof tot uitproberen !!



## OPROEP

De laatste tijd vernemen we van een groot aantal mensen dat zij overgeschakeld zijn of gaan overschakelen van hun MSX systeem naar een PC systeem. Velen van hun gebruiken daarna hun MSX niet meer. Het is jammer dat deze computers die nog prima bruikbaar zijn staan te verpieteren. En dit terwijl andere mensen er erg gelukkig mee gemaakt kunnen worden. Zo kunnen wij ze zelf bijv. voor onderdelen gebruiken (ook als de computer defect is).

Doet U dus niets meer met Uw oude systeem en wilt U goede bestemming geven neem dan alstublieft contact met ons op (zie ook de adresgegevens in de colofon).

## 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, ontwaar ik een MGF-logo in quasi Sunrise zonsoudergangskleuren. 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, nota bene 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 de 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 ter sprake.



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 Choice. Zelf zou ik 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 die te gebruiken zijn 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 viewer 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 bij deze 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 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 deze 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. Welaan, hopelijk kan die nog net mee in deze laatste MCCM, temeer ik dan uitgebreid op vakantie ben en pas halverwege augustus terug verwacht wordt. Maar misschien is dan de deadline van onze hoofdredacteur al verstreken.

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 een 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 flodders 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 recensie-koppels, MGF 12 en 13, XSW 14 en 15 en ICM 25 is het dan eindelijk raak. Totally Chaos Interactive 4 kan klaarblijkelijk 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 Drechteden 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 wederom een karrenvracht aan teksten die moeilijk te rubriceren valt in de eerder beschreven rubrieken en derhalve terecht komt in de DIVERSEN. Deze keer zijn het 3 sub-rubrieken.

**Conclusie:** deze FutureDisk biedt een royaal aanbod aan teksten. Voor een deel komt dat misschien door de beurs in april in Tilburg. Daar staat echter tegenover dat er ook veel ruimte is gereserveerd voor bla-

den, 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.

### **FUTUREDISK 32**

De Stuff-disks blijven elkaar in gestaag tempo opvolgen. Dat moet ook wel als je de lezers belooft om 6 keer per jaar een magazine uit te brengen.

Als opening van het magazine fungeert deze keer een promo van Parallax, luisterend naar de naam van Coredump. Het betreft hier een spel in de trant van Akin, hetgeen in dit geval staat voor: grafische klasse, geweldige muziek en geluidseffecten en niet onbelangrijk een goede mengeling van arcade en adventure. Uit de promo blijkt niet wanneer het uiteindelijke spel gereleasd zal worden, informatie omtrent verkrijgbaarheid, prijs e.d.

Het tweede onderdeel van het menu bevat wederom een aantal Moonsound-melodie-tjes. De aandachtige lezer van deze rubriek zal dan ook niet verwonderlijk opkijken wanneer ik mijn weg zoek naar het Magazine.

In het VOORWOORD spreekt Koen Dols zijn bezorgdheid uit omtrent het uitblijven van een blad dat als opvolger voor MCCM kan fungeren. Natuurlijk blijven Future-Disk en MGF/Sunrise hun leden bestoken met de laatste MSX-info, maar er wordt betwijfeld of dat voor de toekomst voldoende zal zijn.

Gelukkig hebben de heren recensenten nog materiaal achter de hand dat uit Tilburg stamt om de SOFTWARE-rubriek een goed gevulde inhoud te geven. De Techno Trance van MGF kan er blijkbaar mee door, zeker vanwege zijn vriendelijke prijsstelling. Als "oudje" komt Quinpl aan bod, het MSX2-puzzelspel dat eveneens 2+-plaatjes bevat. Het spel Turtle Mania heeft nog al wat redactionele omzwervingen gemaakt alvorens er een gematigd positieve recensie op het magazine terecht is gekomen. De Golvellius-patch zorgt voor de nodige Engelse karakters waardoor het geheel iets meer leesbaar wordt. Eveneens van Spaanse bodem is Sonyc, de tegenhanger van Mario. Wie zijn MSX nog koestert, dient dit spel verplicht aan te schaffen, aldus de recensie. Iets minder positief brengt Pentaro Odyssey het er van af, een Penguin Adventure-kloon die via het Games-abonnement te krijgen is. De Princess Maker patch is overigens ook afkomstig uit Spanje en haalt nog net een voldoende.

De TIPS bestrijkt wel een enorm groot aanbod aan Burai 2. Maar liefst 5 delen moeten ervoor zorgen dat de eigenaar van dit spel het zonder al te veel problemen tot een goed einde moet kunnen brengen. Heel actueel daarentegen zijn de tips voor Coredump.

Dat Koen Dols het nog steeds te kwaad heeft met het uitblijven van een opvolger voor MCCM blijkt eens te meer in de bespreking van Hnostar 39 in BLADEN EN DISKMAGAZINES. Hij hoopt vurig dat Hnostar deze opvolgersrol gaat vervullen en prijst deze 39 dan ook weer de hemel in. Iets terughoudender wordt er gedacht over het huwelijk tussen MGF en SRM, wanneer ik het heb over het enige disk-

magazine dat in deze rubriek aan bod komt.

Diegenen die hun programmeerkwaliteiten willen verhogen, kunnen dit doen door kennis te nemen van de Pascal-cursus (nieuw) en de nodige achtergrond-informatie met betrekking tot screen4.

Dat er nog genoeg is om over te schrijven, blijkt tot slot weer uit de enorme vracht aan DIVERSEN.

**Conclusie:** ondanks zijn hoge verschijningsfrequentie blijft de FutureDisk kwaliteitsmagazines voortbrengen. Koppel de hoge grafische kwaliteit aan de goed in het gehoor liggende muziek, en je leest het lekker gedoseerde aanbod aan teksten op een prettige manier door. Hoewel het inderdaad al een tijdje komkommertijd is in MSX-land, schijnt de FutureDisk daar niet al te veel problemen mee te hebben. Integendeel, door op een slimme manier het beperkte aanbod te spreiden dat tijdens beurzen uitgebracht wordt, weten ze in Limburg nog steeds een interessant magazine te maken.

## **TRACK 2**

Op de valreep ontving ik ook nog een voor mij onbekend magazine, waarvoor een nette Sony-diskette als basis dient. De kleurensticker vermeldt dat de makers zich DATAX noemen, al even onbekend voor mij. Dan de disk maar snel opgestart ...

Na een korte selector waarin de keuze tussen 50 of 60 Hertz gemaakt kan worden, wordt na een druk op de spatiebalk al snel het menu geladen. In de bekende stijl worden de rubrieken getoond die via de cursor-toetsen benaderd kunnen worden. De kleurenplaat op de achtergrond is van Blue

Crystal, terwijl de oren van de persoon nog het meest lijken op die van ene Mister Spock.

De RECENSIES bevat een tweetal muziekdisks, Trilogy en Rhythm (beide MGF), de BBS demo van Basoft en Farkel (dobbelspel).

In MAGAZINES tref ik een tweetal bladen aan en een disk: XSW magazine 12 en MCCM 87 omarmen Disk 7 als het ware.

Hoewel niet zo omvangrijk in aantal is de TIPS toch over 2 rubrieken verdeeld. Het merendeel van de tips betreft wel software die uit een grijs verleden stamt, b.v. Super Rambo, Goody en Feedabck. De tip voor Desiplus spant helemaal de kroon, u weet wel, dat tekenpakketje van Philips dat je 10 jaar geleden nog bij aanschaf van een VG8235 of zo kreeg. Not again is daarentegen van een iets recenter verleden.

Op cursusgebied is het aanbod beperkt tot het tweede deel van de MoonBlaster cursus, waarin deze keer uitgelegd wordt hoe je de toonhoogte van een kanaal kunt veranderen, maar ook de helderheid van het geluid. Tot slot komen de instrumentkeuze en de drums nog aan bod.

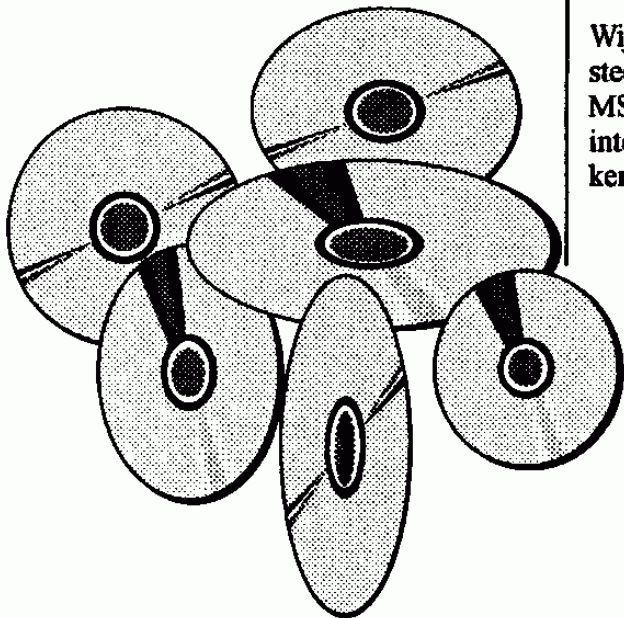
Bij het programmeren beperkt het aanbod zich tot één onderwerp. In een drietal teksten worden de nodige ins en outs uit de doeken gedaan met betrekking tot (decimale) punten en het rekenen hiermee.

Onder het kopje software vind je nog een aantal programma's terug die op de disk staan. Zo zijn er o.a. de voorbeeldprogramma's uit de rubriek PROGRAMMEREN, een multi-mente viewer, alsmede een aantal OPL4-muziekjes en een rebus.



**Conclusie:** de eerste kennismaking met Track is prettig verlopen. De teksten laten zich goed lezen en zijn paginavullend door het ontbreken van een boven- en een onderbalk zoals dat wellicht gebruikelijker is op magazines. Daardoor ontbreekt wel de kleur enigszins, maar van de andere kant val je wel weer op door zo'n afwijkende routine. Wie dan ook nog eens op F1 drukt ziet de tekst daarbij eveneens kleine cirkels maken. De muziek doet het goed, lekkere up-tempo nummers begeleiden de teksten die ook nog eens van goede kwaliteit zijn: bij de recensies héél uitgebreid en praktisch vrij van storende type- en spelfouten. Wie na het lezen hiervan geïnteresseerd is geraakt en meer wil weten over prijzen van de disks, kan contact opnemen met:

**DATAx**  
Singelweg 1  
9919 HM Loppersum  
telefoon 0596 - 572525



## ALLERHANDE

Het is misschien aardig om te weten, dat wij merken dat een steeds groter aantal PC een toch nog MSX programma's (en dan met name spelletjes) draait. En dit natuurlijk op een MSX emulator. Wat op onze "simpele" MSX al kon daar is nu een krachtige Pentium systeem voor nodig om het net zo snel te laten draaien.

Wij hebben al vroeg een goed voornemen voor 1998 gemaakt. Wij willen nl. de MSX computer blijven promoten. Ook voor de beurs zullen wij zoveel mogelijk MSX standhouders proberen te trekken.

Zoals bij een groot deel van U wel bekend zal zijn stopt de MCCM binnenkort helaas met publiceren. Wij zijn hen erg erkentelijk voor de wijze waarop zij jarenlang het MSX-wereldje van informatie hebben voorzien. Ondanks het feit dat het blad dit jaar al stopt met verschijnen, zullen zij toch nog als standhouder op onze beurs in april aanwezig zijn.

Wij vinden het erg positief, dat er nog steeds een vrij grote groep actieve MSX'ers naar de Workshops komen. De interactie tussen de PC- en MSX-gebruikers loopt voortreffelijk.

# *Mega Fun Point*

*Goirkestraat 28a  
5046 GK Tilburg  
013-5436678*

*Voor alle leden van de  
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*

## WINDOWS 98

Begin januari verscheen de Developers Release van Windows 97/98, codenaam Memphis. Sindsdien volgden tientallen nieuwe 'interim builds'. In deze sectie leest U wat de belangrijkste veranderingen zijn ten opzichte van de tweede service release van Windows 95 (SR 2.1, met ondersteuning voor USB).

Belangrijk nieuws : Op 2 augustus verscheen Beta 2 van Memphis, waarvan nu vaststaat dat het onder de naam Windows 98 door het leven zal gaan. Intussen is duidelijk geworden dat om van alle mogelijkheden te kunnen genieten, men de laatste chipsets nodig heeft.

### SETUPPROCEDURE

Het eerste wat opvalt, is de vernieuwde en verfijnde setupprocedure, die vooral voordelig is voor degenen die een upgrade uitvoeren vanaf Windows 95. De nogal wat tijd innemende hardware-detectie wordt in dat geval namelijk overgeslagen. Tevens wordt -in het geval van een upgrade- gekeken naar wat de gebruiker de vorige keer zoal installeerde, en wordt deze configuratie bij de nieuwe installatie zo goed als mogelijk benaderd (dit betekent bijvoorbeeld dat wie bij Windows 95 geen spelletjes installeerde, er nu ook geen krijgt ; gelukkig kan U na de installatie nog elk onderdeel apart toevoegen of verwijderen). Tegelijkertijd worden de applets en utilities die zich al op het systeem bevinden, ontdekt en, waar nodig -en als ze beschikbaar zijn-, geüpdate (vooral i.v.m. FAT32 ; zie verder).

Interessant is ook dat gedurende het hele installatieproces aan de linkerzijde van het

scherm op een grafisch aantrekkelijke wijze (met leuke icoontjes) kenbaar wordt gemaakt wat er aan het gebeuren is en hoelang de installatie nog zal duren -gemiddeld is dit ongeveer 25 minuten. (klik hier voor een schermafbeelding van de installatieprocedure ; wordt geopend in nieuw venster) Tijdens het kopiëren van de bestanden is ook het bekende drummertje onderaan verdwenen, en vervangen door een soort PowerPoint presentatie met een voorstelling van de nieuwe mogelijkheden. De installatie verloopt ook bijna volledig automatisch : er wordt automatisch een startup-diskette aangemaakt (je kunt dit dus niet meer weigeren), en ook het heropstarten gebeurt vanzelf. Persoonlijk vind ik dit gebrek aan mogelijke inbreng van de gebruiker een misser, omdat je nu na de installatie nog een hele reeks onderdelen manueel moet gaan bijvoegen.

Na de hele installatie-procedure wordt de gebruiker vergast op een klein filmpje en een welkomstschermbild, dat je de mogelijkheid geeft je te registreren, de Tune-up wizard te starten of gewoon even de nieuwigheden te bekijken. Het geheel wordt op de achtergrond voorzien van enkele mooie muziekjes die de kwaliteiten van de Music Composer Control in het licht zetten. Bekijk dit scherm de eerste keer goed, want ik heb het over geslagen en daarna niet meer terug gevonden.

Tevens heeft men bij Microsoft duidelijk gewerkt aan een betere opstartprocedure. De bootmenu onderging enkele opmerkelijke veranderingen (en is beter beveiligd) en de opstarttijd is aanzienlijk korter dan bij Windows 95. Daarnaast kan men



tijdens het opstartscherm nu ook geluidsbestanden afspelen.

Een zeer interessante nieuwigheid is de "OnNow"-mogelijkheid, die nauw verbonden is met het nieuwe energiebeheer (zie verder), en toelaat een PC in enkele seconden te laten opstarten in de toestand waarin U hem hebt achtergelaten ( wat nu bij draagbare computers al het geval is).

Bovendien zijn ook de algemene prestaties een stuk beter dan Windows 95 : het besturingssysteem is niet alleen sneller, maar ook stabiel geworden. En er is eveneens goed nieuws voor degenen die op het einde van de werkdag hun computer moeten afzetten : de afsluittijd is teruggebracht tot slechts enkele seconden. Dit doordat connecties met randapparaten en netwerken niet meer één voor één afgesloten worden, maar gewoon verbroken worden. Dit zorgt er tevens voor dat de computer nu niet meer zo gemakkelijk zal 'hangen' tijdens de afsluitprocedure.

## **DE INTERFACE**

Na enkele ogenblikken werken met Windows 98 valt het op dat er bij Microsoft enkele mensen aan het werk zijn die blijkbaar wel wat van beweging houden. Zo rollen nu alle menu's en tooltips tevoorschijn vanuit de plaats waar men klikt (Startknop, menubalk, rechtsklikken...) in plaats van het tevoorschijn 'ploppen' van Windows 95. Ook in de Windows Verkenner wordt animatie gebruikt om duidelijk te maken wat de interactie is tussen de linker- en rechterhelft (schijfoverzicht resp. folderinhoud). Wanneer men klikt op een folder in het linkerdeel ontspringen zich van daaruit enkele lijnen die uitmonden in het rechterdeel, waar op dat moment de inhoud van die folder getoond

wordt. Een ander opvallende nieuwigheid is het feit dat alle elementen die geactiveerd kunnen worden, oplichten wanneer men er met de muisaanwijzer overkomt (menu's, schuifbalken, knoppen, ...).

Dit is ook het geval bij de drie symbolen die bij elk programma in de rechterbovenhoek staan (minimaliseren, vergroten, sluiten) ; hun functie wordt bovendien verduidelijkt door een vlaggetje (tooltip) onder de muiscursor. Op onze downloadpagina van Windows 98 staat trouwens een bestand waardoor U het merendeel van deze effecten al kunt laten werken onder Windows 95.

Gelukkig kunnen al deze 'showelementen' -waarvan sommige wel eens op de zenuwen beginnen te werken ; denk ook aan de helpmannetjes van Office 97)- aan- en afgezet of bijgesteld worden via de Tweak UI-tabbladen. Deze 'Tweak User Interface', die de fanaten onder U reeds zullen kennen van de power packs van Microsoft, laat U trouwens toe een uitgebreid aantal elementen die te maken hebben met de shell en de interface aan te passen, zonder dat U moet gaan graven in het register of gebruik moet maken van een programma zoals WinHacker.

Andere veranderingen betreffen de aan- en uitlogschermen die beter gestructureerd zijn, de mogelijkheid om het dubbelklikken uit te schakelen (zodat U altijd en overal nog maar eenmaal moet klikken), een serie nieuwe iconen in de werkbalken, de toevoeging van icoontjes in de 'contextgevoelige rechtsklikmenu's' (bijvoorbeeld bij knippen, plakken, afsluiten, minimaliseren, ...), de mogelijkheid om de hele computer te verkennen via de browser, en

een hoop wijzigingen aan het configuratiescherm waarover U verder meer leest.

### **CONFIGURATIE**

Wat de instellingen en het configuratiescherm betreft, zijn er een aantal zeer opmerkelijke veranderingen doorgevoerd. Deze moeten er allemaal voor zorgen dat dit gedeelte van Windows, dat toch vele onervaren gebruikers afschrikt, aan gebruiksvriendelijkheid wint. Naast enkele nieuwe elementen (zoals een uit de kluiten gewassen energiebeheer-module, uitgebreide toegankelijkheidsopties, een scanner- en camera-element, een vernieuwd joystick en gamepad tabblad, een telefonie-applet, ...), valt vooral de uitgebreide wizard op die U begeleidt bij de configuratie en het instellen van de belangrijkste elementen. Dankzij de aantrekkelijke Settings-wizard (instellingen van het configuratiescherm) zullen heel wat nieuwe en onervaren computergebruikers sneller geneigd zijn ook dit deel van Windows te gebruiken.

### **MEERDERE SCHERMEN**

Misschien wel één van de leukste nieuwe elementen is de mogelijkheid twee -of meer (maximaal acht)- beeldschermen tegelijkertijd aan te sturen, op voorwaarde dat U twee -of meer- PCI-grafische kaarten hebt ; een optie die Apple al enkele jaren geleden introduceerde. Via de Eigenschappen van het Beeldscherm kan U dan bepalen wat op welk scherm weergegeven moet worden. Interessant is ook dat men deze schermen kan instellen op verschillende resoluties en kleurdiepten.

Dit is onder meer nuttig voor mensen die zich bezig houden met DTP en grafisch ontwerp (afbeelding op het ene scherm en

alle pop-boxjes op het andere) of voor programmeurs. Maar het is eveneens interessant voor iedereen die veel toepassingen tegelijkertijd heeft openstaan, of als men gewoon wil surfen op twee schermen tegelijkertijd, enz.

### **BEELDSCHERM EIGENSCHAPPEN**

In de eerste versies van Windows 98 die we te zien kregen, was er aan dit gedeelte niet zo veel veranderd. De screensavers en achtergronden die in Service Release 2 waren opgedoken, waren van de partij, evenals het Plus!- tabblad - dat de gebruikers van het Plus!-pakket en NT 4 reeds kennen. Daardoor wordt het onder meer mogelijk om de inhoud van een venster tijdens het slepen weer te geven of een bureaubladachtergrond over de hele desktop uit te rekken. Tevens zorgen deze uitbreidingen voor een betere weergave van lettertypes en iconen op het scherm. Tevens kan U via dit tabblad de standaard-desktopiconen (zoals Mijn Computer, Prullenbak, ...) door andere vervangen.

Ook de andere vernieuwingen uit Service Release 2 zijn aanwezig, zoals : de mogelijkheid om kleurbereik en resolutie 'on the fly' te veranderen, en de refresh rate van de grafische kaart in te stellen.

In de uiteindelijke Beta 1 doken er echter enkele interessante nieuwigheden op, met name de tabbladen Web en Color Management. Via het Web-tabblad kan U aanduiden waar U -indien gewenst- de actieve delen van de browser (de kanalen) en snelmenu's wenst te plaatsen. Via Color Management kan U er eindelijk voor zorgen dat alle kleuren in optimale toestand worden weergegeven op Uw monitor; daartoe beschikt U over een -zoals gebruikelijk- zeer lange, maar nooit volledige

lijst van vooraf bepaalde instellingen. Nu is het nog te hopen dat de diverse fabrikanten hun apparatuur daar snel aanpassen.

### **ENERGIEBEHEER**

Wanneer men de energie- besparende mogelijkheden van zijn scherm wil aanspreken (via het tabblad Schermbeveiliging), belandt men bij de volledig nieuwe Power Management-module (die ook rechtstreeks vanuit het configuratiescherm aangeropen kan worden). Deze ondersteunt de laatste versie (1.2) van Advanced Power Management (APM) en laat U toe een bepaald schema uit te kiezen ; een schema waarvan U de configuratie naar eigen goeddunken kan aanpassen. Enkele voorbeelden : het Enterprise Server-schema zorgt ervoor dat de harde schijven nooit gaan slapen, terwijl het Meeting-schema er op let dat het scherm niet in het midden van een presentatie uitvalt.

Tevens ondersteunt Memphis ook een nieuwe specificatie voor energiebeheer (Advanced Configuration and Power Interface ; ACPI), die rechtstreeks inwerkt op de hardware vanuit het besturingssysteem - en dus niet via de BIOS gaat. Tegen de tijd dat Windows 98 in de winkels ligt, zouden ook de eerste ACPI-compatibele PC's in de handel moeten zijn. Let wel : om hiervan te genieten, moet Uw systeem uitgerust zijn met de laatste nieuwe chipsets.

### **TOEGANKELIJKHEIDSOPTIES**

Een zeer welgekomen reeks veranderingen in Windows 98 heeft te maken met de sterk uitgebreide toegankelijkheids- opties, die het computerleven van de mensen met lichamelijke gebreken (slecht zicht, hoorproblemen, verstoorde motoriek...) wat

draaglijker zouden moeten maken. De diverse instelmogelijkheden van deze module worden ondersteund door een hele reeks wizards.

Zo kunnen bijvoorbeeld slechtzienden via de "Magnifier" zonder probleem eender welk onderdeel van hun scherm gaan uitvergroten. Ook mensen die kampen met kleurenblindheid beschikken dankzij deze verzameling hulpjes over voldoende mogelijkheden om ondanks hun handicap toch vlot met Windows te kunnen werken.

### **UPGRADE-FUNCTIONALITEIT**

De nieuwe help- bestanden van Windows 98 zijn volledig in HTML geschreven ; ook de navigatie gebeurt zoals op het web.

Een nieuwe internet driver en update tool (gebaseerd op ActiveX controls) zorgen voor eenvoudige upgrades, bugfixes en gebruiksvriendelijke probleemoplossers. Het centrale programma daarvoor is de Help Desk die U toelaat zowel in de 'eigen' helpbestanden als die van Microsoft op het internet (Knowledge Base) op zoek te gaan naar antwoorden op Uw vragen en problemen. Tevens kan men via dit systeem problemen aanmelden of vragen deponeren bij de support-diensten van Microsoft (i.v.m. configuratie, eventuele bugs, ...). (Klik hier om te zien hoe deze Help Desk eruit ziet in de browserweergave ; deze afbeelding zal geopend worden in een nieuw venster van Uw browser en is 33 K groot.)

Opvallendste nieuwigheid in dit verband is echter de Update Manager, waardoor iedereen met een internet-aansluiting zijn systeem zonder problemen up-to-date kan houden (zie : schermafbeelding). Tot nog

toe moest men steeds zelf gaan zoeken of er misschien een Service Pack, een verbeterde versie van de kernel, een bepaalde dll of van een onderdeel (browser, fax, ..) verschenen was.

Nu wordt op Uw systeem een database bijgehouden van Uw configuratie (drivers) en systeemsoftware en kan U deze informatie wanneer U dat wenst, laten vergelijken met de database van Microsoft. Wanneer deze ontdekt dat er bepaalde onderdelen verouderd zijn (software en drivers), worden de nieuwere automatisch afgehaald en geïnstalleerd.

### **SYSTEEMWERKSET**

Algemeen mag gesteld worden dat één van de meer in het oog springende verbeteringen ten opzichte van Windows 95 de verbeterde gebruiksvriendelijkheid is. Het hele besturingssysteem oogt niet alleen aangenamer, maar bevat ook zeer vele wizards en hulpjes die het de beginnende gebruiker heel wat gemakkelijker zullen maken.

We spraken eerder al over de Toegankelijkheidswizard en de Configuratiewizard, maar ook de onderhoudstools van de systeemwerkset (zoals de schijfcontrole en het defragmenteren) werden voorzien van gebruiksvriendelijke wizards met veel uitleg.

Zo geeft de Disk Defragmenter Optimization Wizard U de mogelijkheid aan te duiden welke programma's U het meest gebruikt (in een soort top tien). Daarna worden deze programma's één voor één opgestart en maakt de Wizard een log van alle bestanden die daarbij aangesproken worden. Deze worden dan bij elke defragmentatie automatisch bij elkaar en op de snelste zone van Uw harde schijf

geplaatst. Benchmarks hebben uitgewezen dat dit de opstarttijd van diverse programma's met enkele seconden reduceert.

### **BESTANDEN OPRUIMEN**

In Beta 1 van Memphis vinden we een nieuwe uitbreiding aan de reeds bekende programma's van de systeemwerkset, met name de Disk Cleanup. Dit programma helpt U bij het verwijderen van oude, overbodige bestanden (zoals restanten van schijfcontroles (.chk), hernoemde bestanden (bijvoorbeeld bij een nieuwe installatie), enz.). Vreemd is dat er niet gezocht wordt naar de bekende .tmp bestanden, die vooral gegeneerd worden wanneer een toepassing een fout maakt of blijft hangen. Of is Microsoft er van overtuigd dat dit nu niet meer zal gebeuren?

### **SCHEDULER**

Naast het reeds eerder aangehaald Plus!-tabblad van "Eigenschappen van het Beeldscherm", maakt nu ook de -aangepaste- "Scheduler" (in het Nederlands: de systeemagent) standaard deel uit van het besturingssysteem. Met dit programma kan U een aantal taken die regelmatig uitgevoerd moeten worden, automatisch hun werk laten doen. Zo onder meer: defragmentatie, schijfcontrole, downloaden van sites, viruscontrole, enz.

De integratie van die Scheduler heeft niet alleen te maken met de komst van Internet Explorer 4.0 (het automatisch afhalen van sites), maar houdt duidelijk ook verband met de nieuwe Tune Up Wizard. Deze wizard moet er namelijk voor zorgen dat Uw systeem zich steeds in een optimale toestand bevindt, en maakt daarvoor gebruik van ... de systeemagent. Op deze manier kan dus ook de volslagen leek op



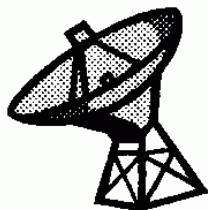
een eenvoudige manier ervoor zorgen dat zijn systeem regelmatig gecontroleerd wordt op eventuele schijffouten, al te gefragmenteerde schijven en overbodige bestanden.

Bovendien wordt die leek zoals gezegd ook bij de uitvoering van die taken door wizards bijgestaan.

### **FAT32 CONVERTEERDER**

De nieuwe 32-bit FAT, die degenen die beschikken over Service Release 2 reeds kennen (zij die een PC kochten na oktober '96), maakt uiteraard ook deel uit van Windows 98. Nieuw is het hulpprogramma dat Uw 'oude schijf' kan omzetten naar FAT32. Daarbij wordt Uw systeem eerst gecontroleerd op toepassingen die niet compatibel zijn met deze nieuwe FAT (zoals oudere virusscanners en programma's zoals Norton Utilities), deze programma's worden dan uitgeschakeld of ge-update, waarna de computer heropstart om de eigenlijke conversie uit te voeren in DOS-mode.

Het grote voordeel van deze nieuwe FAT is de ondersteuning van harde schijven van meer dan 2 Gb en vooral de reductie van de omvang van de clusters tot 4 Kb (vroeger kon dit oplopen tot 32 Kb, waardoor een bestand van 1 bit toch 32 Kb schijfruimte in beslag nam), waardoor er plots veel meer op die grote harde schijven kan. Nadeel is echter dat door de toename van het aantal clusters een defragmentatie heel wat langer duurt (tot 2 à 3 uur).



## **WINDOWS 95 TIPS**

Hieronder volgen weer een aantal tips voor Windows. Dit keer zitten er echt een paar juweeltjes tussen. In volgende BITS'en zullen er ongetwijfeld meer volgen.

### **TIP 1: F6 KNOP**

In elk verkennervenster heb je meer aan de F6-knop dan aan de tab: met F6 wissel je tussen de drie verschillende schermen binnen het verkennervenster. Van de schijven naar de directories, van de directories naar de bestanden en als laatste weer terug naar de schijven, F6 doet het allemaal. In de verkenner zijn de pijltjestoetsen overigens ook heel interessant. Links en rechts opent en sluit een directory-boom en boven en beneden wandelt door de lijst. Je kunt wel zonder muis, als je maar hard genoeg wilt.

### **TIP 2: CTRL-S**

Mensen met een geluidskaart hebben vast al het luidsprekertje rechts onder in de taakbalk zien staan. Een dubbelklik op dit icoontje brengt de complete mixer op het scherm. Dat is handig, maar die mixer is nogal groot, zeker als je een uitgebreide geluidskaart hebt. Druk op CTRL-S om de mixer even te vertellen wie ook weer de baas is op de desktop. Nogmaals CTRL-S herstelt de oorspronkelijke grootte.

### **TIP 3: F3**

Klik eens op een willekeurige plaats op de desktop? En druk nu eens op F3? Je ziet nu als het goed is het venster om bestanden te zoeken verschijnen, zonder dat je via START, ZOEKEN, BESTANDEN het venster hebt moeten openen. De F3-knop roept in elk Verkenner-venster of Map-

venster en dus ook op de desktop het zoekdialoogvenster op, gratis en voor niets.

#### **TIP 4: VENSTER**

Heb je ook zo vaak dat je mis klikt als je een venster wilt sluiten? Verander dan de grootte van de knoppen. Klik met rechts op de desktop en open de Vormgeving-tab. Ga naar Items en zoek naar de Titelbalkknoppen. Verander nu de grootte tot je denkt dat ze groot (of klein) genoeg zijn.

#### **TIP 5: CTRL-ESC**

Met alt-spatiebalk-M kun je snel het actieve venster minimaliseren. Maar hoe minimaliseer je nu alle vensters in een keer, zonder de muis aan te raken? Komt-ie: druk op CTRL-ESC om de Startknop te voorschijn te halen en druk vervolgens op alt-M. Muis? In Windows? Nergens voor nodig.

#### **TIP 6: MS WORD**

Je kunt in Word meerdere documenten tegelijk openen. Kies voor: Bestand, Openen, markeer de gewenste bestanden met de combinatie CTRL-muisknop (de linker) en klik op de knop Openen. Deze manier werkt alleen als de bestanden allemaal in dezelfde map staan, maar mocht je meerdere documenten tegelijk willen openen dan is een kopieeractie een kleinigheidje.

#### **TIP 7: PRULLENBAK**

Leuk hoor, die prullenbak, maar hij staat altijd net buiten bereik als je een bestand uit een map hebt verwijderd. Geen nood, je hoeft niet te graven naar de bak: klik op een lege plaats in de map waaruit je je bestand hebt verwijderd met de rechter muisknop en kies uit het menuutje

Ongedaan maken verwijderen. Je bestand komt weer terug op zijn plaats zonder alle moeite om de prullenbak op te snorren.

#### **TIP 8: SNELKOPPELINGEN**

Om je snelkoppelingen van een ander icoon te voorzien hoef je alleen de eigenschappen van het object te openen, de snelkoppeling-tab te openen en het icoon te veranderen. In de .EXE en .DLL bestanden zijn voldoende iconen te vinden. Mochten deze je niet bevallen, dan kun je altijd nog bitmaps gebruiken voor iconen. Op die manier kun je je eigen iconen maken met de standaard meegeleverde PaintBrush.

#### **TIP 9: TEKST BIJ ICOON**

De tekst onder je iconen is al snel meerdere regels lang. Om alle tekst op dezelfde regel te passen kun je het beste de icoonruimte aanpassen. Namen als The Microsoft Network en Corel WordPerfect blijven dan ten minste op een regel leesbaar. Het aanpassen van de icoonruimte gaat als volgt: klik met de rechter muisknop op de desktop en kies voor de eigenschappen. Ga naar de Vormgeving-tab en zoek in de Item-lijst naar de vermelding Ruimte voor Pictogrammen (horizontaal). Zet deze ruimte op een voldoende hoge waarde en je iconen schuiven op. Om te experimenteren met de waarde kun je trouwens het beste op Toepassen klikken, en niet direct op OK.



# WINDOWS '95 VOOR BEGINNERS

## DEEL 2

### INLEIDING

In de vorige aflevering is het uiterlijk van Windows en een voorbeeld programma behandeld. Ook is een groot aantal begrippen aan bod gekomen. Daarnaast hebben we gezien hoe een programma dat in het Start menu is opgenomen gestart kan worden. In deze aflevering zullen we zien hoe een typisch Windows programma bestuurd wordt.

Als voorbeeld programma zullen we weer Wordpad gebruiken. Volg om het te starten de procedure zoals die in de vorige aflevering is vermeld.

### VERGROTEN & VERKLEINEN

Een venster onder Windows kan door U zelf een maat worden gegeven. De uitersten zijn schermvullend ("maximized") en "verborgen" ("minimized"). Verborgen betekend hier, dat het programma enkel nog op de taakbalk te zien is. Om deze twee toestanden te bereiken zijn er verscheidene mogelijkheden.

In de vorige aflevering hebben we al kort kennis gemaakt met de "minimize" en "maximize" knoppen (rechts boven in het venster, gemarkeerd met een liggend streepje resp. een rechthoekje). Een druk met de linker muisknop op ieder van deze icoontjes roept de corresponderende toestand op.

Het valt misschien op dat zodra U het venster heeft gemaximaliseerd het enkele rechthoekje verandert in twee achter elkaar

liggende rechthoekjes. Dit is het zogenaamde herstellen icoontje. Drukt U hier op dan neemt het venster weer de maat aan zoals die was voordat U voor maximaliseren koos.

Heeft U een venster geminimaliseerd, dan kunt U het weer zichtbaar maken door op de tekst in de taakbalk te drukken met de muis.

(Andere manieren om een venster te minimaliseren en te maximaliseren zijn door één keer op het systeem menu te drukken (het icoontje links in de titelbalk) en dan de goede optie te selecteren. Of door met rechts op de tekst in de taakbalk te drukken. Ook zo krijg je namelijk het systeem menu te zien.)

Als U goed heeft opgelet zijn er in het systeem nog twee andere opties te zien, nl. verplaatsen (move) en afmeting (size). Deze opties worden bijzonder weinig gebruikt, omdat hun functies veel makkelijk te bereiken zijn. Als U namelijk een venster wil verplaatsen dan drukt U de linker knop in (en houdt hem in) terwijl U boven op de titelbalk stond. Als het venster op de gewenste plaats staat laat U nu de linker knop los. Om het venster van afmeting te veranderen, gaat U met de muispointer op de rand van het venster staan, zodat de Pointer van vorm verandert. Dan drukt U de linker knop in en laat hem los, zodra het venster de gewenste afmetingen heeft.

Overigens kunt U een venster niet altijd van afmeting en / of plaats veranderen. Als



een venster gemaximaliseerd is bijv. kunt U geen van beiden doen.

### **DE MENUBALK**

Dan komen we nu toe aan een van de belangrijkste elementen van een programma. Dit is de menubalk. (Dit is dus de balk met de tekst erin ("bestand" ("file"), "bewerken" ("edit") etc.) In de menubalk staan alle acties die U kunt ondernemen. Kijkt U maar eens in die menu's (dat doet U dus door ze een keer met links in te drukken).

Als U gekeken heeft, zijn U misschien een aantal dingen opgevallen. Zo zijn er bijv. een aantal items (keuze opties) lichter gekleurd. Dit betekent dat U deze op dit moment niet kunt kiezen. Voor een aantal andere items staat een vinkje. Het vinkje betekent dat deze zaken "aan" of staan, geselecteerd zijn.

Wel allereerst zullen we eens een aantal van deze laatstgenoemde items bekijken. Voor het programma Wordpad staan zij allen in het "beeld" ("view") menu. Drukt U maar eens op een van deze items. Als U dat nu gedaan heeft verdwijnt er iets uit het venster. Dit iets kan de werkbalk, de statusbalk, het liniaal of de zogenaamde "opmaakbalk" ("format bar") zijn. Als U nu opnieuw naar het menu kijkt zal ook het vinkje verdwenen zijn. Dit item staat nu nl. "uit". Drukt U opnieuw op dit item, dan verschijnt het desbetreffende element weer en ook het vinkje zal weer verschijnen.

Iets anders dat mogelijk is opgevallen is, dat achter sommige items drie puntjes staan (het zogenaamde weglatingsteken (ellipsis)). Dit betekent dat als U voor deze optie kiest U geconfronteerd wordt met een nieuw venster met keuze mogelijkheden. (U kunt dit bijvoorbeeld aan de

hand van "datum en tijd..." ("date and time") item uit het "invoegen" ("insert") menu uitproberen.)

Opties die dus niet met dit weglatingsteken zijn gemarkeerd voeren direct iets uit. (Bijvoorbeeld het "afsluiten" ("exit") item uit het "bestand" ("file") menu.)

### **STANDAARD MENU ITEMS**

In menu's in bijna alle programma's komen een aantal standaard menu's voor. Dit zijn het bestand, bewerken, beeld en help menu (file, edit, view en help). Ik zal in deze aflevering nog kort schetsen waarvoor de items in ieder van deze menu's dienen, maar een uitgebreide behandeling moet tot een volgende keer wachten.

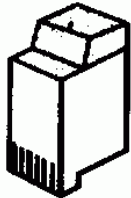
Het file-menu: dit menu bevat items welke te maken hebben met het bestand als geheel. Bijv. het opslaan, laden en printen van een bestand. Het edit menu bevat items die te maken hebben met het klembord (een tijdelijke opslagruimte) je kunt van en naar deze ruimte toe kopiëren. Het beeld menu bevat alle items die te maken hebben hoe een document op het scherm komt, maar de items oefenen geen invloed uit op de inhoud van het document. Het help menu tenslotte spreekt redelijk voor zich. Alle hulp die U kunt krijgen bevindt zich onder de items van dit menu. Meestal is de help functie van windows programma's zeer uitgebreid.

Eén tip: Meestal kunt U de hulp krijgen die U op dat moment nodig heeft door op F1 te drukken.

Tot een volgende aflevering, Arjan Mels

# 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

**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**