

DITG

Computer Gebruikers Vereniging

1

Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging
13^e jaargang Nr. 1 1999
Verschijnt 5x per jaar. Losse nummers f 3,75



CGV

INHOUD

Algemeen	2
Agenda.....	4
Lidmaatschap.....	4
Van de Redactie	5
Kopij van CoPi	6
Muis dertig jaar.....	8
MSX	9
Dynamic Publisher tekstverwerking	9
Advertentie Bob Roos	12
PC-Engine Developer Kit.....	14
PC	15
De Gebruiker: grafische bestandsformaten	15
Extensies	18

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

31 maart 1999
&
31 mei 1999

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 & Peter Mathijssen

MEDEWERKERS

Ad Mutsaers, Cokky Pison, Peter Mathijssen, Arjan Mels, Ruud Gosens, Bas Vijfwinkel & 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 1999

Donderdag 18 februari 19.00h – 23.00h
Thema: Tips uit Bits

Zondag 28 maart 13.00h – 17.00h
Thema: Word

Zaterdag 24 april 10.00h – 16.00h
Internationale Computer Meeting

Zondag 30 mei 13.00h – 17.00h
Thema: Excel

De workshops worden gehouden op het volgende adres:

Wijkcentrum de Schans
De Schans 123
Tilburg-Noord

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

Met deze uitgave van BITS schrijven we alweer 1999. Dat wil zeggen, dat als het goed is, de contributies betaald zijn. Als dat zo is dan heeft u bij deze BITS uw nieuwe pas voor 1999 gekregen. Als u de pas mist heeft u waarschijnlijk niet betaald. En dan is dit de laatste BITS die u ontvangt. Het is dus belangrijk om de contributie snel te voldoen als u uw lidmaatschap wilt behouden.

BEURZEN

Voor alle MSX-ers is het een must om aanwezig te zijn op de MSX-beurs georganiseerd door MSX NBNO uit Oss. De beurs wordt gehouden op Zaterdag 20 februari a.s. in: Café zaal "Van de Ven", Laar 12 te Nistelrode. Van 10.00 tot 17.00 uur en de toegangsprijs is fl. 2,50.

Door MSX Power Replay (die waarschijnlijk ook naar onze beurs komt) organiseert op 6 maart a.s. de 5e MSX beurs Madrid. Van 10.30 tot 18.00 uur en de toegangsprijs bedraagt Pts 500. De beurs wordt gehouden in het Fernando de los Rios cul-

tural Centre, Camarena 10, Madrid, Spanje.

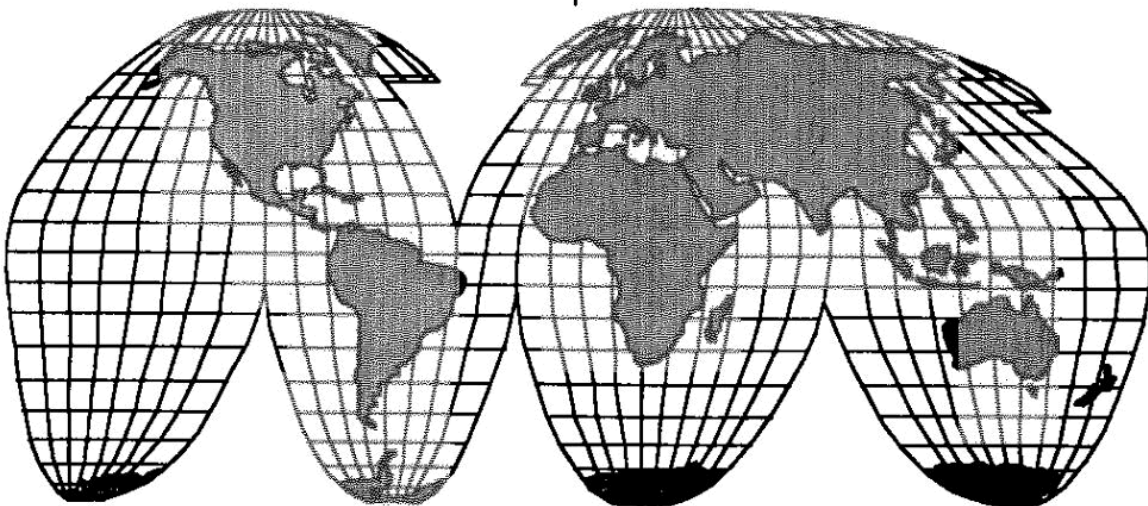
En dan natuurlijk onze Internationale Computer Meeting. Op zaterdag 24 april a.s. van 10.00 tot 16.00 uur in Wijkcentrum De Schans, de Schans 123 in Tilburg. Toegangsprijs fl. 2,50. Op vertoon van uw clubpas 1999 heeft u gratis toegang.

CGV COMPUTER MEETING

Voor de Meeting op zaterdag 24 april a.s. zoeken wij nog vrijwilligers, die eventueel op hun computer laten zien wat zij er mee doen. Om een paar voorbeelden te noemen: werken met een digitale camera, briden, tekstverwerken, spelletjes of wat men ook wil laten zien. U kunt zich aanmelden bij het secretariaat. Je hoeft geen "wizkid" te zijn. Er wordt niet naar de leeftijd of ervaring gekeken, maar naar het enthousiasme waar mee iemand op zijn computer werkt.

JAARVERGADERING

Op 14 januari jongstleden was het weer



tijd voor de algemene leden vergadering. De opkomst was gering. Naast de gebruikelijke verslaglegging over het afgelopen verenigingsjaar en de toelichting van de verwachtingen voor 1999 kwamen nu verschillende belangrijke punten aan de orde. In plaats van de jaarlijkse beurs in de Bremhorsthal, zal er nu een Internationale Computer Meeting gehouden worden in het Wijkcentrum waar ook de workshops worden gehouden. Tevens is er besloten BITS 5 maal per jaar uit te geven in plaats van 6 keer. Een van de redenen hiertoe zijn de stijgende kosten van drukken en verzenden. De andere reden is dat er tijdens de vakantie een BITS uit moet komen en dat dan de meeste bestuursleden op vakantie zijn. Aangezien er bijna geen mensen zijn die de redactie van kopij voorzien, moeten deze altijd overal zelf voor zorgen.

De bestuursleden die aftredend waren hebben zich herkiesbaar gesteld en zijn herkozen.

WORKSHOPS

Tijdens de jaarvergadering werd gevraagd of er weer cursussen worden georganiseerd. Het is voor het bestuur moeilijk om hieraan gevolg te geven omdat het niet mogelijk is aan cursusleiders te komen. Er is nu voorgesteld voor de workshops weer thema's te organiseren. In de komende maanden zullen o.a. aan de orde komen: uitleg van de tips die in BITS zijn verschenen, Word tekstverwerking. Een alternatief voor de cursussen zijn de werkgroepen. Zo bestaat er momenteel een werkgroep Excel die wekelijks bij elkaar komt. Het is natuurlijk wel nodig dat de leden doorgeven voor welke thema's of werkgroepen er belangstelling is.

Het bestuur en de redactie

KOPIJ VAN COPI

Hier dan weer de eerste Kopij van CoPi in 1999. De kerstdagen en de jaarwisseling zijn achter de rug en we gaan op naar het jaar 2000. Gelukkig is mijn computer milenyumproof en hoef ik me daar niet ongerust over te maken. Het wordt moeilijker om een stukje voor deze BITS te schrijven maar ik doe mijn best. Zijn jullie al gewend aan het omrekenen van je saldo in euro's. Toch wel fijn als je rood staat, in euro's lijkt het niet zo veel. Een dezer dagen wordt het euro-teken op mijn computer geïnstalleerd en dan ben ik dus helemaal klaar voor het jaar 2002.

Op 14 januari hebben we de jaarvergadering gehad en een verkort verslag daarvan vind je in deze BITS. Jammer genoeg waren er weer zeer weinig leden aanwezig, maar gelukkig toch een paar meer dan dat er bestuursleden waren. Och het gaat al jaren zo en we moeten er ons maar bij neerleggen en aannemen dat de leden het steeds weer eens zijn met de manier waarop het bestuur de vereniging leidt.

Ik hoop en doe er mijn best voor om BITS 1 voor de carnaval bij jullie te krijgen en dan hebben de leden die hun contributie betaald hebben ook weer hun pasje voor 1999. Zoals je kunt zien is het een stukje kleiner geworden zodat het nu eindelijk het creditcard-formaat heeft. Past het makkelijker in je portemonnaie of waar je ook je pasjes in doet. Vergeet je pas dus niet mee te nemen naar de WORKSHOPS. Vooral op zondagen is het belangrijk omdat er dan in De Schans een vrijmarkt wordt gehouden en je dan eigenlijk toegang moet betalen. Nu is dat maar fl. 1,00 en dat is dus niet zo veel, maar waarom zou je betalen als je gratis naar de WORKSHOP kunt

komen. Denk er wel aan dat je als je de markt wilt bezoeken en ze hebben het in de gaten ze toch om het toegangsgeld kunnen vragen.

Uit Zwitserland hebben we weer het MSX-FUN Journal gekregen waarin ze over de door ons georganiseerde Internationale Computer Meeting op 24 april a.s. schrijven. Ik zal er een vertaling van maken, dan kunnen jullie ook lezen wat er weer over Tilburg geschreven wordt:

"Het lange, bange wachten is voorbij. Zoals alle jaren hebben we eigenlijk de aankondigingen voor de MSX-beurs in Tilburg al een paar maanden geleden verwacht. De berichten in BITS lieten ons steeds minder geloven in een nieuwe uitgave van de bijna legendarische beurs. Toen in de laatste BITS van 1998 zelfs officieel de afzegging verscheen werd het ons iets kouder om onze MSX-harten. De Nederlanders schreven wel iets over een Internationale MSX-meeting maar meer ook niet. Intussen is de warmte weer in onze harten terug. De datum staat vast. Op 24 april zullen we weer in Holland zijn. Wel, zoals het lijkt, niet meer in de goede, oude Bremhorsthal, maar op een andere locatie. Op dit moment weet ik niet waar in Tilburg zich dit pand bevindt.

Daarom wil ik graag Koen Hartingsvelt citeren. Nu moet ik bekennen, dat mijn vraag aan hem niet verstandig was. Ik was in de veronderstelling dat er geen beurs georganiseerd zou worden. Dus heb ik hem gevraagd: "Wat denk je over de beurs in Tilburg. Denk jij ook 'shit'? Ik denk dat hij begrepen had, dat ik de beurs shit vind. Dan moet ik een en ander verduidelijken. Ik zou het 'shit' vinden als er geen beurs meer in Tilburg gehouden werd.

Zijn antwoord: Nee, helemaal niet. In de MSX-wereld wordt de vaak negatieve mening van enkelen in de hele MSX-wereld verkondigd. Af en toe laten ze anderen denken dat deze mening door iedereen wordt gedeeld. De beurs in Tilburg vindt nog steeds op de geplande datum (24 april) plaats, alleen de locatie is veranderd omdat de originele locatie te duur werd. "Noot van de redactie: Niet te duur, maar om in een hal voor 80 kramen er 25 neer te zetten is onzin." Ik weet niet hoe groot deze locatie is maar dat moet geen rol spelen. Niet de locatie of de grootte ervan beslist of het een goede beurs zal zijn maar de mensen die komen de producten die ze laten zien. Vaak vergeten de mensen dat.

Als alle mensen van verleden jaar ook dit jaar weer komen krijgen we een beurs die net zo goed is als de laatste. We weten niet hoeveel mensen en producten er zullen zijn maar het zou een grote fout zijn te geloven dat de beurs slecht zal zijn en er niet aan deel te nemen. Want zo'n houding maakt je eigen veronderstellingen waar. Natuurlijk kan het eens gebeuren dat de beurs niet zo goed is als men verwacht, maar zonder er bij te zijn weet men dat niet. Een beurs is wat de mensen er van maken en niet wat anderen erover denken. Het is te verwachten dat de beurs op een dag niet meer bestaat. Maar zo lang hij gehouden wordt in welke vorm dan ook, moeten we er heen gaan. Misschien alleen al voor de contacten, zodat MSX-ers elkaar ontmoeten.

Ik zal er vanzelfsprekend naar toe gaan. En zal op een dag Tilburg niet meer bestaan dan zal ik toch naar andere beurzen gaan. Zolang mensen (wij) afspreken op beurzen, waar en wanneer en hoe groot ze zijn, zolang zullen deze beurzen groot zijn. Niemand moet zijn vertrouwen in de MSX

verliezen. Zolang je er plezier in hebt en je er iets mee maakt voor jezelf of voor anderen, zal MSX en de beurzen blijven bestaan.

Koen voor deze regels bedankt. Ik ben echt blij, dat we elkaar daar weer terug zullen zien. Ik ben het met je eens. Ook ik zal komen zolang de beurs in Tilburg gehouden wordt. Dus ook op 24 april 1999."

Paul Schröder, voorzitter MSX FUN Club.

Na dit artikel, dat in het Engels en Duits was geschreven, plaatst Paul een oproep voor zijn leden om zich aan te melden voor de bus naar Tilburg. Hij moet ook voor hotelkamers zorgen en dat baart hem wel wat zorgen, want het is weer zo april. Vorig jaar heeft het hem 6 uur gekost om kamers te boeken en dat wil hij niet meer.

Mijn eerste Kopij van CoPi 1999 is klaar. 20 februari gaan we naar de MSX beurs in Oss van MSX NBNO en kunnen we onze eigen meeting weer promoten. We hebben weer een hele stapel posters, dus als je op de WORKSHOP komt, neem er dan een paar mee en hang ze op. Voor het raam, bij de kruidenier op de hoek, het tankstation, je werk of school. Het doet er niet toe waar, maar maak reclame. Als ze in Zwitserland al zo enthousiast zijn kunnen wij hier in Nederland (Tilburg) toch niet achterblijven. Mocht je niet in de gelegenheid zijn de WORKSHOPS te bezoeken: je kunt ze bij ons bestellen en we doen voor de zekerheid er al eentje in deze Bits.

Tot de volgende BITS.

CoPi.

MUIS DERTIG JAAR

Op 9 december 1968 demonstreerde Douglas Engelbart in San Francisco voor het eerst iets merkwaardigs. Aan zijn computer had hij een vreemdsoortig instrument gekoppeld: als je ermee bewoog over een horizontaal vlak, bewoog een pijltje op het computerscherm op exact dezelfde manier. Bovendien kon je op het instrument "klikken" en op die manier de kleine iconen op het scherm activeren. Het aanwezige gehoor vond de vondst hooguit leuk; Engelbart, toen een jonge wetenschapper van de Stanford Universiteit, werd net niet uitgelachen. De muis is met andere woorden dertig jaar jong. De uitvinding van Douglas Engelbart bleef jarenlang in "Xerox PARC", waarbij PARC staat voor "Palo Alto Research Center", een troosteloos en vergeten bestaan leiden. Tot Steve Jobs - de mede-oprichter van Apple - het systeem zag werken. De rest van het verhaal is bekend. Apple bouwde een computer met muis en grafische interface en kon die met succes aan de man brengen. Later 'kopiëerde' Microsoft een en ander en pakte uit met Windows, momenteel het populairste besturingssysteem ter wereld.

Engelbart is intussen 73 jaar. Hij krijgt nu de erkenning die hij destijds al verdiende. In Palo Alto vindt momenteel zelfs een symposium plaats naar aanleiding van de dertigste verjaardag van de computermuis.

Uit NEWSLETTER 1999 nr. 1 van Computer Club "Rijnmond" bron: I-Nieuws, <http://www.i-nieuws.vuurwerk.nl>.

DYNAMIC PUBLISHER

TEKSTVERWERKING

Uit: Newsletter 1997 nr. 8 van Computer Club "Rijnmond"

Zoals iedere Dynamic Publisher gebruiker wel weet, zit er in dit DTP programma een leuke tekstverwerker en karaktereditor. Ik denk echter dat een hele hoop gebruikers van Dynamic Publisher nog lang niet alle mogelijkheden van deze tekstverwerker en karaktereditor kennen. Vandaar dat ik deze keer dit stuk van Dynamic Publisher eens zal uitdiepen.

Het Dynamic Publisher Desktop programma heeft een vrij goede tekstverwerker aan boord. Men is hiermee in staat om teksten of artikelen te editen die men kan gaan gebruiken in clubbladen, schoolkranten, handleiding enzovoort. Het bijzondere van deze tekstverwerker is dat men kan gaan werken met een eerder in het programma gekozen karakterset. Voldoet deze karakterset nog niet geheel aan onze eisen, dan is dat geen bezwaar. Het is namelijk zo dat men alle karakters, naar eigen smaak, kan aanpassen via de in Dynamic Publisher aanwezige karaktereditor. Indien u dus karakters nodig heeft die nog niet in de karakterset voor komen, zou het mogelijk zijn deze te creëren op de plaats van de karakters die u niet gebruikt. Verder passen er bij een gekozen karakterset van klein formaat letters ongeveer 100 tekens op een regel. Bij een groter formaat karakters kan dit echter al snel terug lopen tot maar ongeveer 30 à 32 karakters. Maar dat is geen ramp. Mocht u tot de ontdekking komen dat u graag wat meer of minder karakters op een regel wilt hebben, kunt u

ten alle tijden een ander karakterset inladen zonder de reeds aangemaakte tekst te verliezen.

DE KARAKTER EDITOR

Als eerste zullen we eens gaan bekijken wat er zoal mogelijk is met de karaktereditor. Om deze editor te kunnen bereiken gaan we eerst naar de keuzebalk boven in het scherm en kiezen hier OPTIES. Nu komt er een tweede keuzemenu te voorschijn. Hierin gaan we naar de regel KARAKTERSET en drukken dan op de spatiebalk of vuurknop. Als dit gedaan is komt er een zogenaamd submenu tevoorschijn. De keuzes die hieruit gemaakt kunnen worden zijn:

- 1 - LADEN
- 2 - BEWAAR
- 3 - EDIT
- 4 - LAAT ZIEN
- 5 - ZELFDE BREEDTE

Wat we met deze functies kunnen doen zullen we eens gaan bekijken.

Als eerste optie hebben we: LADEN. Met deze optie kunnen we een al bestaande karakterset in Dynamic Publisher laden en hem in het programma gaan gebruiken.

Als tweede optie hebben we: BEWAAR. Met deze optie kunnen we een door ons zelfgemaakte of aangepaste karakterset gaan bewaren op disk, om deze later als we hem nodig hebben met laden in het programma te brengen.

Als derde optie hebben we: EDIT. Met deze optie kunnen we een ingeladen karakterset gaan bewerken en hem naar onze smaak aanpassen.

Als vierde optie hebben we: LATEN ZIEN. Door deze optie te kiezen kunnen we een ingeladen karakterset in zijn geheel bekijken. De gehele karakterset wordt dan in een keer op het scherm getoond en kunnen we zien hoe de door ons eventueel uitgevoerde wijzigingen er in de gehele karakterset uitzien.

Als vijfde en laatste optie hebben we: ZELFDE BREEDTE. Dit is een erg handige optie. Met deze optie kunnen we alle karakters een zelfde breedte geven. Dit is het tegengestelde van proportioneel. Bij proportioneel krijgt een karakter namelijk alleen maar de ruimte die deze nodig heeft. Dat zal bij een "l" of een "i" hooguit vier punten (pixels) zijn, terwijl dit bij een "A" of een "Z" zes pixels zijn.

DE EDITOR

We zullen nu de EDITOR eens gaan bekijken.

Door in het submenu van KARAKTERSET naar de regel EDIT te gaan en op de spatiebalk, de vuurknop van de joystick of de linker muisknop te drukken komt het werkscherm van de editor op het beeld. Dit werkscherm gedraagt zich net zo als een keuzemenu. Gaat men met de cursor buiten dit werkscherm, dan zal het weer verdwijnen. Op zich is dit wel eens lastig, het gebeurt mij nog wel eens dat ik, als ik aan de rand van het werk, bezig ben, er per ongeluk even buiten kom. Dan moet de editor, weer opnieuw opgehaald worden. Het werk dat er tot dan toe aan een karakter is uitgevoerd is dan ook verdwenen. Let er

dus op dat als u bij de rand moet zijn voor het instellen van de breedte of de hoogte van een karakter dat u uitkijkt dat u niet buiten het werkscherm komt, u zult anders opnieuw moeten beginnen met karakter waar u mee bezig was.

Nu zullen we de opbouw van het werkscherm eens gaan bekijken. Als eerste zien we aan de rechterkant een blokje met alle MSX karakters met hierin een roodgkleurd blokje. Hieronder (rechts onder) twee witte blokjes met daar tussen twee pijltjes. Links in het werkscherm zien we dan een groter blok dat is onder verdeeld in ruitjes. Dit is het eigenlijke ontwerp gedeelte. We zullen dit voor het gemak het kladblaadje noemen. Naast het kladblaadje zien we aan de linker- en de onderkant een rij puntjes staan met een pijltje dat naar het kladblaadje wijst.

Over het kladblaadje zelf loopt een horizontale en verticale rode lijn. Hiermee kunnen we de breedte van het aan te passen of te ontwerpen karakter vastleggen. Dit doen we als volgt: kijk hoe breed en hoe hoog het karakter moet gaan worden. Dus tel het aantal pixels in de breedte en de hoogte. Ga vervolgens met de cursor naar het puntje aan de rand van het kladblaadje dat met dat aantal overeen komt. Dus als het karakter 5 pixel breed moet worden, telt men aan de onderkant van het kladblaadje 5 puntjes van links naar rechts.

Heeft men dit gedaan dan gaat men met de cursor op dit puntje staan en drukt op de spatiebalk of vuurknop van de joystick of de muis. Nu zult u zien dat de verticale rode lijn op het kladblaadje naar deze positie verspringt. Let er wel op dat bij het bepalen van de hoogte en de breedte er altijd 1 extra pixel bij te tellen om te voor-

komen dat de karakters bij gebruik tegen elkaar komen te staan. Voor de hoogte van het karakter kunnen we het op dezelfde wijze doen. U zult echter gezien hebben dat er aan de linkerkant van het kladblaadje twee rijen met puntjes staan. De reden hiervoor is dat men met de rij puntjes die zich het dichtst bij het kladblaadje bevindt de hoogte van het karakter kan instellen. De rij puntjes die onder het woord SET staan, is voor het instellen van de streep die bij het onderlijnen van een letter of woord moet worden geplaatst. U kunt dit pijltje echter niet onder de rode horizontale lijn zetten die over het kladblaadje heen loopt.

Uit het blokje met de MSX karakterset kunnen we door aanwijzing van een karakter en het drukken van de vuurknop of spatiebalk een karakter kiezen dat door ons moet worden gemaakt of aangepast. Heeft men dit gedaan dan ziet men het door ons gekozen karakter in het rechter witte blokje onder de karakterset verschijnen. Nu gaan we met de cursor naar de twee pijltjes die tussen de witte blokjes onder de MSX karakterset staan. Met het pijltje dat naar links wijst, kunnen we het door ons gekozen karakter naar het kladblaadje verplaatsen, om het vervolgens te bewerken naar ons eigen idee. Met het pijltje dat naar rechts wijst kunnen we het door ons aangepaste karakter weer naar de MSX karakterset verplaatsen, waar na het door ons gebruikt kan worden. Het verplaatsen doen we door met de cursor op een van de pijltjes te gaan staan en de spatiebalk of de vuurknop in te drukken. Doet u dit met het pijltje dat naar links wijst, dan zult u het de u gekozen karakter uit de MSX karakterset vergroot op het kladblaadje zien verschijnen. Elke wijziging die u nu op het kladblaadje uitvoert, is ook direct op ware

grote te zien in het witte blokje dat zich direct recht onder naast het kladblaadje bevindt. U kunt dus gelijk controleren wat u doet. U zult zien dat wanneer u een aangepast karakter naar de MSX karakterset verplaatst door middel van de pijltjes dat naar rechts wijst, het karakter in het rechter witte blokje de nieuwe door ons aangepaste vorm aanneemt. Dit is gelijk voor ons een bevestiging dat de wijziging van het karakter definitief is uitgevoerd. Het aanpassen van een karakter op het kladblaadje doet u door met de cursor op een ruitje van het kladblaadje te gaan staan en op de spatiebalk of vuurknop te drukken. Is het ruitje voor het drukken op de spatiebalk of vuurknop wit, dan wordt het na het drukken zwart. Is het ruitje voor het drukken zwart dan wordt het weer wit.

Op deze wijze kunnen we zeer eenvoudig een geheel nieuwe karakterset ontwerpen. Vergeet echter niet, zodra u klaar bent met het aanpassen of ontwerpen van een karakter, deze weer terug te zetten naar de MSX karakterset. Dit ging door middel van het pijltje dat naar links wijst en zich bevindt tussen de twee witte blokjes rechts onder naast het kladblaadje. Vergeet ook vooral niet om de door u aangepaste of ontworpen karakterset op disk te bewaren. Doet u dit niet en laadt u een andere karakterset in, dan zult u een volgende keer als u de karakterset weer nodig zou hebben, weer opnieuw moeten beginnen en is al het werk voor niets geweest. Zo nu we dus in staat zijn de karakterset naar onze behoefte aan te passen zullen we de volgende keer eens gaan kijken wat de tekstverwerker van Dynamic Publisher nu eigenlijk in zijn mars heeft.

Ruud Gosens
MSX Computer Club Oost-Gelderland.

Bob Roos – PRINT REFILL

Van Coothstraat 25

5281 CT BOXTEL

Tel: 0411-683513 (13.00 – 21.00 uur)

Fax: 0411-683513

Mobiel: 06-21452446

E-mail: printrefill@multiweb.nl



GEREVISEERDE CARTRIDGES

Hewlett Packard 51626A	f 35,00	Canon BC-01	f 35,00
Hewlett Packard 51629A	f 42,50	Canon BC-02	f 35,00
Hewlett Packard 51633M	f 38,50	Canon BX-20	f 45,00
Hewlett Packard 51645A	f 55,00	Canon BX-2	f 35,00
		Canon BX-3	f 45,00

COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES

Canon BCI-10 zwart 3 st.	f 25,00	Epson SO20025 zwart	f 12,50
Canon BCI-11 zwart 3 st.	f 20,00	Epson SO20034 zwart	f 15,00
Canon BCI-11 kleur 3 stuks	f 35,00	Epson SO20036 kleur	f 30,00
Canon BJI 642 zwart	f 12,50	Epson SO20047 zwart	f 17,50
Canon BJI-201 zwart hc	f 10,00	Epson SO20049 kleur	f 27,50
Canon BJI-201 c/m/y p.kleur	f 10,00	Epson SO20089 kleur	f 40,00
Canon BJI-643 zw/c/m/y p.kl.	f 15,00	Epson SO20093 zweur	f 25,00
Canon BCI-21 zwart	f 12,50	Epson SO20097 kleur	f 40,00
Canon BCI-21 kleur	f 25,00	Epson SO20108 zwart	f 25,00
		Epson SO20110 Photo	f 40,00
		Epson SO20138 zw/kl	f 40,00

NAVULSETS

Canon BC-01/02 zwart	f 25,00	HP516926A zwart	f 25,00
Canon BC-05 kleur	f 54,95	HP51625A kleur	f 45,00
Canon BJC600 zwart	f 25,00	HP51629A zwart	f 25,00
Canon BJC600 kleur	f 45,00	HP51649A kleur	f 45,00
Canon BJC4000 zwart	f 25,00	HP51640A/45A zwart	f 49,95
Canon BJC4000 kleur	f 45,00	HP51641A kleur	f 59,95
Lexmark 1380620 zwart	f 39,95		
Lexmark 1380619 kleur	f 64,95		

FLESSEN INKT

250 ml. zwart HP500 serie	f 45,00	250 ml.zw. Canon BC02	f 45,00
250 ml. zwart HP600 serie	f 45,00	100 ml.zw. Canon 4000	f 25,00

Lint NMS1421/31,VW0030 f 9,95

Verzendkosten f 10,00 per pakket.

P.S. Wij leveren ook Rebuil-tonercartridges.

Januari 1999

Bob Roos - PRINT REFILL Printer- en Computer Supplies

	PRIJZEN SPECIALE PAPIER PRODUCTEN	Prijs per stuk
Color-spray	Color Protection Spray Voor o.a. het waterproof maken van fotopapier en CD-ROM labels.	f 17,95
P12001	Transparanten. Verpakt per 10 vel. Speciaal voor InkJet- printers. T.b.v. overheadprojector.	f 19,95
P12002	HP Bright White Papier C1825A. (90 gram) per 500 vel. Het Universeel-Papier voor mooie kleurenafdruk met de HP DeskJet.	f 31,25
P12003	Printpapier Superieur kwaliteit, (80 gram) per 500 vel. Voor inkjet-printers (zowel tekst als grafisch), Laser printers en kopieer apparaten.	f 16,10
P12004	Glossy papier. (200 gram) (Kodak) Verpakt per 10 vel. Hoogglans polyesterfilm met inktchechlaag. Voor fantastische Full-Color fotoafdrukken. Ook geschikt voor Epson 720 Dpi printers.	f 19,95
P12005	100 % Watervast heavy papier (180 gram) per 10 vel. Is na een droogtijd van 30 min. Absoluut watervast. Max. 1440 Dpi. Dit moet u zien om het te geloven. Voor fotoafdrukken van super kwaliteit.	f 24,95
P12006	Extra heavy papier (170 gram) Verpakt per 50 vel. Voor alle inkjet- printers, Dubbelzijdig bedrukbaar, door deze eigenschap, zeer geschikt voor bedrukken van menukaarten, prijskaarten enz.	f 39,95
P12009	Heavy papier (140 gram) Verpakt per 50 vel. Geschikt voor alle inkjet- printers. Voor het vervaardigen van menu's, uitnodigingen enz. Dubbelzijdig bedrukbaar.	f 29,50
P12014	Transfolith. Verpakt per 5 vel. Zelf op textiel afdrukken. Incl. Nederlandstalige handleiding.	f 27,50
P12015	Transfolith. Verpakt per 10 vel. Zelf op textiel afdrukken. Incl. Nederlandstalige handleiding.	f 47,50
P12017	Gloss-Card Color Heavy. Hoog glanzende zware papiersoort (200 gram) Verpakt per 10 vel. Voor zeer fraaie grafische kleur- afdrukken (b.v. foto's). Geschikt voor 720Dpi resolutie. Door het hoge gramsgewicht te gebruiken als materiaal voor visitekaartjes.	f 17,50
P12032	CD-R Labels type PressIt 25 vel, 50 stuks diam. 118mm. 360 Dpi Hoge kwaliteit max. 360 Dpi, Uitstekend geschikt voor InkJet printers.	f 14,95
P12033	CD-R Labels type PressIt 25 vel, 50 stuks diam. 118mm. 720 Dpi Hoge kwaliteit max. 720 Dpi, Uitstekend geschikt voor InkJet printers.	f 19,95
P12219	1440 Dpi fotopapier (210 gram) Glanzend. Speciaal ontwikkeld voor de huidige serie 1440 Dpi printers voor o.a. Epson.	f 29,95
	Prijzen incl. 17,5% BTW, Prijswijziging voorbehouden.	Januari 1999

PC-ENGINE DEVELOPER KIT

Geen MSX? Toch MSX! De MSX computer krijgt in Japan blijkbaar zo langzamerhand een nieuwe functie.

U zult zich misschien afvragen wat dit met de MSX te maken heeft. Deze kit is immers voor de PC-Engine bedoeld. Voor degenen die de PC-Engine niet kennen, het is een alleen in Japan uitgebrachte handheld spelcomputer, dus een toetsenbord ontbreekt. Te midden van al het geweld van Playstations en Sega Saturns heeft NEC, de maker van de PC-Engine, een nieuwe versie uitgebracht. Deze is ook voorzien van een RS232 interface, wat communicatie met de buitenwereld mogelijk maakt. Als eerste toepassing van deze RS232 interface is, vreemd genoeg, een developer kit uitgekomen.

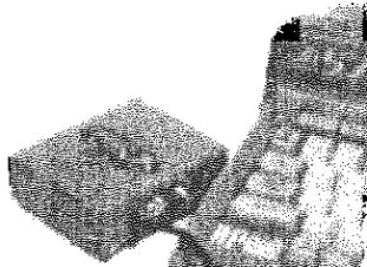
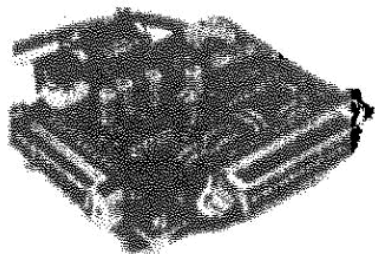
Een developer kit is een interface plus software om programma's en spellen voor een andere computer te maken. Er wordt een andere computer gebruikt omdat, zoals al eerder vermeld, er geen toetsenbord op de PC-Engine zit. Tot mijn grote verbazing kan deze developer kit naast de PC ook op de MSX gebruikt worden. Via de printerpoort kunnen eigen gemaakte programma's naar de PC-Engine gestuurd worden.

INTERFACE

De MSX heeft standaard geen RS232 interface aan boord. Om dit euvel te omzeilen is een speciale interface gemaakt waarbij de printerpoort als vervanging van het RS232 interface dient. Wanneer we deze interface van binnen bekijken zien we dat er eigenlijk maar weinig in zit. Naast wat condensators en weerstanden slechts 2 chips. De ADM232 wordt gebruikt om een TTL signaal om te zetten naar een RS232 signaal. Deze chip dient er dus voor om de printerpoort als RS232 te kunnen gebruiken. De andere chip is een 74HC157, een multiplexer. Waar die voor gebruikt wordt weet ik niet precies maar het lijkt er op dat hij voor de joystick gebruikt wordt. Het is namelijk ook mogelijk om via de interface een MSX joystick op de PC-Engine te gebruiken. Op is dat een beetje vreemd want als je de computer bezit dan zal je toch ook wel de controller hebben. Maar goed, er zal best wel een reden zijn (zouden de makers geen afstand hebben kunnen doen van hun geliefde MSX joystickjes?)

SOFTWARE

Om de PC-Engine te kunnen programmeren zit bij het pakket ook een aantal programma's. Als eerste de debugger en de assembler. Deze programma's worden gebruikt om het eigenlijke programma te maken. Omdat je vaak meer wilt dan alleen een tekstschermbij, zit er ook tekengereedschap bij. Er is zowel een programma voor gewone 2D bitmap

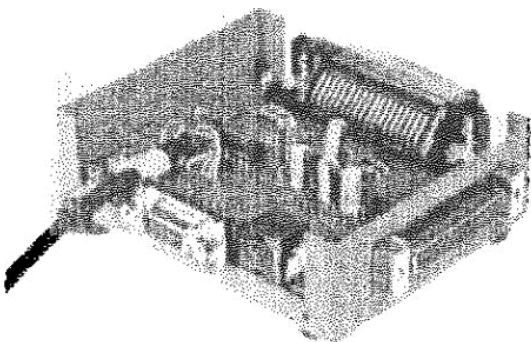


plaatjes, als ook een programma dat een beetje lijkt op 3D-studio, om 3D objecten mee te maken. Tot slot zitten er ook een muziekeditor en een effecteditor bij om het geheel compleet te maken. Om de hele boel over te sturen druk je op een knop en daar gaat de hele boel naar de PC-Engine. Het is natuurlijk alleen mogelijk om het interne geheugen van de PC-Engine te gebruiken en niet de CDROM drive dus dat betekent dat je niet 'even' iets in kan laden.

PRUSKAARTJE

De developer kit op zich is niet zo prijzig (voor Japanse begrippen althans), namelijk zo'n 210 gulden. Ik betwijfel echter of er ook maar één persoon is in Nederland die de laatste versie van de PC-Engine heeft aangeschaft. Dit vanwege de forse prijs die je voor dit beestje moet neertellen. Deze komt in Japan al op ruim 600 gulden, dus eer die in Nederland is zal dat door alle invoerrechten en vervoerskosten wel het dubbele geworden zijn. Toch leuk dat er nog aan de MSX wordt gedacht, al is het maar als ontwikkelomgeving voor andere computers.

Bas Vijfwinkel



DE GEBRUIKER: GRAFISCHE BESTANDSFORMA- TEN

Doordat er zoveel verschillende programma's zijn om plaatjes mee te bewerken, zijn er ook zeer veel verschillende bestandsformaten waarin je zo'n plaatje kunt bewaren. De meeste programma's kunnen tegenwoordig dan ook met zeer veel verschillende soorten plaatjes overweg.

De grafische bestandsformaten zijn grofweg in twee soorten in te delen, namelijk:

1. Bitmap plaatjes
2. Vector plaatjes

Voorbeelden van bitmap bestandsformaten zijn, bestanden die eindigen op:

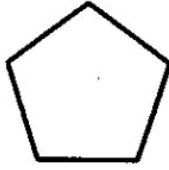
BMP, CUT, DIB, GIF, ICO, IMG, JPG, MSP, PCD, PCX, PNG, RLE, TGA, TIF.

Voorbeelden van vector bestandsformaten zijn, bestanden die eindigen op:

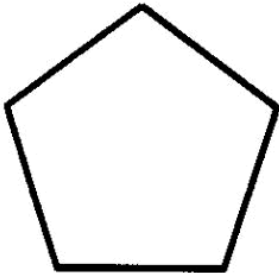
CDR, CGM, DRW, DXF, EMF, GEM, PGL, WMF, WPG.

Het verschil tussen beide typen van bestandsformaten is waarschijnlijk het beste aan de hand van een voorbeeld duidelijk te maken.

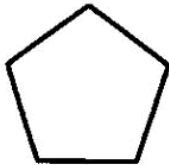
Het onderstaande plaatje is een vector afbeelding van een pentagram.



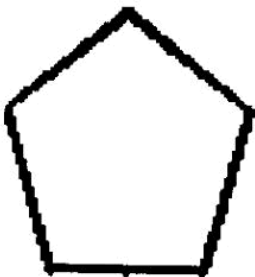
Als ik in een tekenprogramma of in een tekstverwerker dit plaatje groter maak, ziet het er na deze handeling als volgt uit.



Het volgende plaatje is een bitmap plaatje van een pentagram.



Als ik dit plaatje uitrek ziet het er na deze handeling als volgt uit.



Naast het verschil dat je op je scherm of papier al kunt zien, is er nog een ander

belangrijk verschil, namelijk: de grote van de bestanden op de harde schijf.

BITMAP PLAATJES

Een bitmap plaatje is het beste te vergelijken met een foto. Over zo'n foto wordt een denkbeeldig raster gelegd en daarna wordt gekeken naar de kleur die elk veld in dat raster heeft. Dit levert een waarde op en die wordt bewaard. Naarmate men een ander bitmap bestandsformaat aanmaakt kan dit flink wat harde schijfruimte opleveren.

Bijvoorbeeld: Hetzelfde plaatje opgeslagen in BMP-formaat is 300 KB groot en in JPG-formaat 10 KB. Daarmee is dus ook meteen duidelijk geworden waarom JPG, samen met GIF, de meest gebruikte formaten op het internet zijn.

Wat maakt nou dat het ene formaat voor zulke grote bestanden zorgt en het andere weer niet. Het is misschien het duidelijkst voor te stellen aan de hand van het volgende voorbeeld. Stel u hebt een plaatje gemaakt dat bestaat uit 1 rechte lijn van 100 zwarte puntjes. Door een bepaald bestandsformaat wordt het plaatje als volgt op uw harde schijf opgeslagen. De waarde 1 staat voor de kleur zwart, dus dit wordt dan 1111111111111111.....1111. Dus 100 keer de waarde 1 achter elkaar. Door een meer efficiënt bestandsformaat wordt niet honderd keer de waarde 1 bewaard maar in plaats daarvan de codering, "bewaars 100 keer de waarde 1 op de harde schijf". Dit ziet er als volgt uit 100x1. In de praktijk ziet dit er natuurlijk iets anders uit, maar al vlug is de voordelen van bepaalde bestandsformaten te zien.

Toch hebben bestandsformaten die plaatjes zoveel kleiner opslaan ook nadelen. Som-

mige maken wel kleine plaatjes, zoals GIF-bestanden, maar dan blijft het aantal kleuren dat men kan gebruiken beperkt tot 256. Andere formaten maken ook kleine bestanden, zoals JPG-bestanden, maar gooien een deel van de informatie weg. Dit weggooien wordt dan vaak aangegeven in procenten die men zelf in kan stellen.

VECTOR PLAATJES

Een vector plaatje is het beste te vergelijken met een beschrijving van wat er getekend moet worden. Een vector bestand bestaat vaak uit opdrachten als teken een cirkel met die diameter op die plek, trek een lijn tussen dat en dat punt, etc. Wordt een vector plaatje dus uitgerekt, dan wordt alleen de afstand tussen de twee punten waartussen een lijn moet worden getrokken groter. De lijn die getrokken wordt blijft dezelfde dikte houden.

Vectorplaatjes worden vooral gebruikt in de industrie, bijvoorbeeld bij het ontwerpen van onderdelen van machines / producten of bij het ontwerpen van gebouwen. Je vindt ze echter ook terug als bij pakketten geleverde clip-art plaatjes, bijvoorbeeld bij MS-Office. Naast dat ze zonder vervorming een mooie strakke tekening opleveren, nemen ze ook maar heel weinig ruimte in beslag op een harde schijf. Dit hangt natuurlijk ook weer samen met de mate van complexiteit van de tekening.

MENGVORMEN

In veel vectorformaten is het ook mogelijk bitmap plaatjes in te voegen (net zoals er dus lijnen cirkels e.d. kunnen worden ingevoegd). Het kan dan gebeuren dat het plaatje lelijk wordt als je het oprekt terwijl het toch echt een vector afbeelding is.

WAT IS BETER?

Al met al is het niet eenvoudig te zeggen, welk bestandsformaat beter is dan een ander. Je kunt beter spreken van dat het ene formaat die voordelen heeft en een ander die voordelen.

Op het internet is het eigenlijk een uitgemakte zaak. Daar voeren zoals eerder gezegd, GIF en JPG de boventoon. (Alhoewel er pogingen worden gedaan om PNG als vervanging van GIF te introduceren.) In de grafische wereld wordt veel gewerkt met TIF-bestanden. In de wereld van de vector-bestanden is het weer anders. Kijk je naar de industrie dan zul je daar veel Autocad-achtige bestandsformaten tegenkomen. Voor thuisgebruik maakt men veel gebruik van WMF- of CDR-formaten.

Daar het met de meeste grafische programma's mogelijk is om op verschillende manieren, dus in verschillende formaten tekeningen te bewaren, is dit meteen ook de beste manier om het bovenstaande eens uit te proberen. Vergelijk op deze manier zelf eens de kwaliteit en grote van de bestanden.

Mocht u nog vragen hebben dan kunt u die het beste stellen tijdens een workshop. We hebben dan immers een computer bij de hand om een en ander eens te demonstren.

Peter Mathijssen

EXTENSIES

Naar aanleiding van het verhaal over grafische bestandstypen het volgende. De extensie van een bestand, dus de tekens na de punt zeggen heel veel over het type bestand. Het is dan ook niet verstandig om zomaar een extensie van een bestand te veranderen.

Door heel veel programma's worden dus heel veel verschillende extensies gebruikt. Sommige zijn "universeel" zoals de extensie voor programma-bestanden "EXE". Andere worden alleen door één specifiek programma gebruikt. Om een overzicht te geven van wat die extensies inhouden vind u hieronder een enigszins gedateerde lijst met extensies en hun betekenis.

Dit houdt echter niet in dat elk bestand dat bijvoorbeeld eindigt op ABS automatisch een bestand is dat hoort bij de HCC DOS GG. Iedereen is vrij om de extensies te kiezen die hij wil. U moet alleen oppassen dat de programma's die u vaak gebruikt, deze extensies ook blijven herkennen.

Vraagtekens (?) in een extensie staan voor een willekeurig teken. Een sterretje (*) staat voor één of meerdere willekeurige tekens.

??! Gecomprimeerd, te installeren, bestand
??# Gecomprimeerd, te installeren, bestand
??_ Gecomprimeerd, te installeren, bestand
\$\$\$ tijdelijk bestand
\$* tijdelijk bestand
#?? tijdelijk bestand
~?? backup bestand

_DD Norton Disk Doctor reparatiebestand
1ST LEES/READ laatste nieuws
286 (Windows) bestand voor 286 en hoger
2ND LEES/READ laatste nieuws
386 (Windows) bestand voor 386 en hoger
5?? Nieuwigheden, veranderingen e.d. (WHATSNEW)
6?? Nieuwigheden, veranderingen e.d. (WHATSNEW)
7?? Nieuwigheden, veranderingen e.d. (WHATSNEW)
8B? Plug-in voor Photoshop, en / of CorelPaint
8L? Macro voor Photoshop
ABS Informatie van de HCC DOS GG
ADN Lotus 1-2-3 ADd-iN, hulpprogramma
AFM Adobe Font Metrics
AFS Lotus 1-2-3 lettertypebestand voor WYSIWYG
AIF sound clip
ALL Lotus 1-2-3 Always (Add-In) bestand
ALL WordPerfect printerverzameling
ALS Lotus 1-2-3 WYSIWYG paginaopmaakinformatie
ANI windows 95/NT ANIMated cursor
ANS Tekst, indeling volgens ANSI-standaard
API Application Programming Interface
APP dBASE applicatiegenerator-bestand
ARC gecomprimeerd archiefbestand, methode ARC
ARJ gecomprimeerd archiefbestand, methode ARJ
ARS WordPerfect Audio ReSources
ART plaatje (MIME type)
ASC Platte ASCII-tekst

ASD	Lotus 1-2-3 Add-In Screen Driver	CHK	Door ChkDsk 'gered' bestand (FILE????.CHK)
ASM	ASseMbler-code	CHK	WPShell tijdelijk bestand
ASP	Informatie van de Association of Shareware Profs	CLP	CLiP-art voor Quattro Pro
AVI	Audio/Video Interleaved, beeld en geluid	CLP	WPShell tijdelijk bestand
AVR	Algorithmic (polymorfe) Virus Recognition file	CMX	Corel presentation eXchange
BAK	BAcK up bestanden	CNF	CoNFiguratiebestand
BAS	BASIC programma	CNT	windows help CoNTent (inhoudsopgave help bestand)
BAT	ASCII-bestand met DOS-opdrachten	CNV	windows CoNVert file (omzetten plaatjes, tekst e.d.)
BC	Broncode voor BatCom (batch met uitbreidingen)	COM	DOS uitvoerbaar COMmandobestand, max. 64 Kb
BFC	windows 95 BriefCase informatie bestand	CPD	windows 95 fax cover
BI	(Q(uick)BASIC) Binary Include bestand	CPE	windows 95 fax cover
BIN	Voorloper van het COM-bestand	CPI	CodePage Informatiebestand
BK!	BACK up! bestanden (o.a. WordPerfect 5.1)	CPL	windows Control Panel extensie
BKP	BACK up bestanden	CPP	C++ broncode
BMP	Windows BitMaP, bitmap-formaat	CPS	Central Point Software-bestand
BRS	WordPerfect Bar/Balk ReSources	CPT	Corel Photo-painT plaatje
BSW	WPShell tijdelijk bestand	CRD	Windows CaRDfile (database) bestand)
BTM	Batchbestand met 4DOS-uitbreidingen	CSH	Davilex' DaviCaSH
C	C-broncode	CSV	komma gescheiden ms-excel bestand
CAB	microsoft CABinet (gecomprimeerd installatie bestand)	CUR	windows 95 cursor
CAL	SuperCalc4 werkblad	CUS	Uw CUStom, eigen, waarden en instellingen
CAL	Windows CALendar (kalender) bestand	CVF	Compressed Volume File, geStackerde vaste schijf
CAR	Lotus 1-2-3 printerCARtridge-gegevens	CVX	WordPerfect ConVersie-eXtensies
CAT	dBASE CATalogusbestand	DAT	Thunderbyte anti-virus bestand (bevat o.a checksum data)
CDA	CD Audio track	DB	Paradox DataBase
CDR	CorelDRAW!-bestand	DBF	DBase File, dBASE gegevensbestand
CDT	Corel Draw Template	DBK	Backup van DBF-bestand
CFG	ConFiGuratiebestand	DBO	dBASE applicatie, gecompileerd
CFL	Corel FloW diagram	DBT	DBase Tekst, memoveld(en) bij gelijknamig DBF-bestand
CFM	Corel Font Master	DEF	F-Prot virusherkeningsDEFinities
CGM	Computer Graphics Metafile, vectorformaat	DIF	Data Interchange Format
		DIZ	Reclame voor en informatie over programma voor CD/BBS

DLL	Windows Dynamic Link Library	FLT	FiLTer bestand om plaatjes weer te geven
DOC	DOCumentbestand	FMB	Lotus 1-2-3 backup van FMT-bestand
DOS	windows 95 extentie van oude dos versie (multiboot)	FMO	dBASE formulier, gecompileerd
DOT	MS Word for Windows DOCument Template, sjabloon	FMT	Lotus 1-2-3 ForMaT-bestand van WYSIWYG
DR	WordPerfect grafisch openings-scherm	FMT	dBASE formulier, code
DRS	WordPerfect Display/Draw Resources	FON	Fontbestand (lettertype)
DRV	Windows DRiVer, stuurprogramma	FON	Lotus 1-2-3 FONtbestand
DTA	WPShell programmalijst-DaTA	FOT	TrueType Fontbestand (lettertype)
DTL	Dbase Template Language bestand	FRG	dBASE rapport, code
DTL	WordPerfect spel-ling/afbreek/synoniembestand	FRM	Registratieformulier voor shareware
DWG	autocad DraWinG	FRM	dBASE rapport, ontwerp
DXF	autoCad format 2D	FRO	dBASE rapport, gecompileerd
EDB	WPShell tijdelijk bestand Editor	FRS	WordPerfect Font ReSources
EDC	WPShell tijdelijk bestand Editor	FW2	FrameWork II bestand
EDD	WPShell tijdelijk bestand Editor	FW3	FrameWork III bestand
EDM	WPShell tijdelijk bestand Editor	FXH	WordPerfect FaXafHandeling (Fax Handling)
EDQ	WPShell tijdelijk bestand Editor	GAM	battle chess 4000 save GAME
EDR	WPShell tijdelijk bestand Editor	GIF	Graphics Interchange Format
EDS	WPShell tijdelijk bestand Editor	GRA	microsoft GRaph 5.0 bestand
EDT	WPShell tijdelijk bestand Editor	GRP	Windows GROePsindelingsbestand
EMF	Enhanced windows MetaFile (plaatje)	H	Header-bestand, vaak voor C-compiler
EML	microsoft internet E-MaiL-tje	HDR	Hulpbestand voor installatie MS-DOS 6
EMU	emulator drivers bij BITCOM communicatie pakket	HLM	WordPerfect online HuLp voor Macro's
ENG	ENGine, hulpcode en informatie	HLP	Windows On-line help
EPS	Encapsulated PostScript	HLP	WordPerfect on-line HuLP
ERR	(ascii) bestand met de ERRors	HPJ	Help Project bestand (maken windows helpfiles)
ET?	Lotus 1-2-3 introductie/les	HPP	Header-bestand voor C++
EXE	DOS, Windows, OS/2 uitvoerbaar (EXEcuteerbaar) bestand	HT	windows Hyper Terminal bestand
EXE	Zelfuitpakkend gecomprimeer archiefbestand	HTM	Tekst met HyperText Markup Language-stuurcodes
FAQ	Lijst Frequently Asked Questions + antwoorden	ICE	Met ICE gemaakt archief bestand (ARJ cloon)
FIL	Extra programmabestand (program FILE)	ICM	Intelligent Color Matching profiel
FIL	WordPerfect overlaybestand	ICO	Windows ICOontje
		ICR	WordPerfect beginkapitaalomzettingen ReSources

IDF	midi Instrument Definition	MNU	WPShell MeNUbestand
IMG	gem paint file	MOV	microsoft MOVie
IMP	Lotus 1-2-3 import?	MRS	WPShell Macro ReSources, interpretatiebestand
INC	INCLude-bestand	MRS	WordPerfect (toets) Macro ReSources
INF	INFormatiebestand voor installatie	MSG	MesSaGe voor microsoft mail
INI	INItialisatiewaarden	MSG	WPShell Bericht/MeSsaGe op het prikbord
ION	Wat is/doet elk bestand (DISCRIPT)	NCD	Norton Commander/Change Directory schijfinformatie
IRS	WordPerfect muis (Interrupt?) Resources	NCF	Novell NetWare Configuration File
JPG	(gecomprimeerd) JPcG plaatje	NDX	dBASE single iNDeX-bestand
KEY	Registratiesleutel ofwel registration KEY file	NFO	iNFormatie bestand
KEY	Toetsenborddefinities voor terminals	NLM	Novell NetWare Loadable Module, voor versie 3
LAB	WordPerfect LABELdefinities (etiketten)	NOW	READ/LEES laatste nieuws
LBG	dBASE etiket, code	NU	LEES/READ laatste nieuws
LBL	dBASE etiket, ontwerp	NU!	LEES/READ laatste nieuws, dringend
LBO	dBASE etiket, gecompileerd	NWS	microsoft internet NeWS bestand
LBR	Lotus 1-2-3 LiBRary (apparaatondersteuning)	OBJ	microsoft Office BinDer
LCN	WordPerfect LiCeNtiegegevens	OBJ	OBJectbestand
LEX	WordPerfect LEXicografie, hoofdwoordenlijst	OBT	microsoft Office Binder Sjabloon
LGO	Windows grafisch bestand	OBZ	microsoft Office wiZard
LIB	Code-bibliotheek (LiBRary)	OLD	oude instelling en/of back up
LNG	Mededelingenbestand (LaNGuage file) voor programma's	OPX	microsoft organigram 2.0
LNK	windows 95 short cut	ORS	WordPerfect pictogram-ReSources
LOG	tekst file waar de LOGging informatie staat opgenomen	OVL	OVerLay, extra programmacode
LRS	WordPerfect Language ReSources	PAK	gecomprimeerd archiefbestand, methode PK-Pak
LST	Lijst (te verwerken bestanden)	PAR	Windows wisselbestand (swapfile)
LZH	gecomprimeerd archiefbestand, methode LH-Arc	PAS	Pascal-broncode
MAK	Opdrachtbestand voor compilers	PAT	corel draw PATtern bestand
MDB	Microsoft access Database bestand	PCD	kodak PhotoCD
MDX	dBASE Multiple iNDeX-bestand	PCT	Macintosh PiCT plaatje
ME	LEES/READ laatste nieuws	PCX	Bitmap-formaat
ME!	LEES/READ laatste nieuws, dringend	PDF	Domus Thuisbankier Programmable Data File?
MID	MIDi-bestand	PDF	Portable Document Format (Populair Internet formaat voor opge maakte documenten)
MIJ	LEES/READ laatste nieuws	PFB	Postscript Font B?????
		PFM	Postscript Font Metrics

PGP	Pretty Good Privacy, encryptiebestand	SET	Uw eigen SETtings, waarden en voorkeuren
PIC	PICture voor Lotus 1-2-3	SIG	Handtekeningenlijst (SIGnature file) voor TbScan(X)
PIF	Windows Program Information File	SIM	SIMple-salt programmeercode
PLT	hpgl PLOtter bestand	SLC	Gecompileerde Salt-code
POT	microsoft PowerpOint sjabloom	SLK	MultiPlan-werkblad
PPS	microsoft PowerPoint beStand	SLT	SaLT script programmeercode
PPT	microsoft PowerPoint presentatie	SMM	Lotus Ami Pro (SaMNa Word) macro
PRG	Snapshot SpecEm	SMN	Lotus Ami Pro (SaMNa Word) document
PRG	dBASE applicatie, code	SNA	Snapshot andere emulator
PRN	bestand dat via dos copy naar printer kan worden gestuurd	SP	Snapshot SP en VGASpec (2 formaten)
PRS	WordPerfect Printer ReSources (1 printer)	SPC	WPShell tijdelijk bestand
PRS	dBASE applicatie met SQL	SPD	WordPerfect SPeeDo BitStream lettertypedefinitie
PSD	PhotoShop aDobe plaatje	SSF	Enable 2.0 werkblad
PWL	windows PassWord bestand	STY	WordPerfect STYlenbestand
PWZ	microsoft Powerpoint WiZard	SWP	windows geheugen SWaP bestand
PX	Paradox indexbestand	SYS	(Apparatuur) Stuurprogramma
QBE	dBASE Query, ontwerp/code	TAP	TAPefile voor Z80
QBO	dBASE Query, gecompileerd	TB	Door TbInstal gemaakte backup van startbestand
QLB	QuickBASIC QuickLiBrary	TBD	TurboFlow! variabelenlijst
QRS	WordPerfect formule-editor Resources	TBF	TurboFlow! stroomdiagram
QRY	microsoft QueRty bestand	TBI	TurboFlow! inhoudsopgave
QT	windows Quick Time filmpje	TBL	Mededelingenlijst voor Thunder-BYTEkaart
RA	RealAudio bestand	TBM	TurboFlow!
RAM	RealAudio bestand	TBX	TurboFlow! subroutine-boom
REG	Windows REGistratiebestand	TEX	Tekst in LaTeX-formaat
RES	dBASE hulpbronnen (RESources)	TGA	TarGA plaatje
RI	Lotus 1-2-3	THS	WordPerfect TheSaurus, synoniemwoordenlijst
RLE	Windows grafisch bestand	TIF	Tagged Image Format file
RMI	(Ritme?) MIDI sequence	TMN	WPShell tijdelijk bestand
RPT	RaPorT bestand (ascii tekst)	TMP	Tijdelijk ofwel TeMPorary bestand
RTF	Rich Text Format	TRS	WordPerfect Text ReSources, teksten
RTL	Norton Utilities RunTime Library	TST	WordPerfect TeSTbestand voor tekensets
SCM	Lotus ScreenCam werkbestand		
SCN	Te SCaNnen drives, directories en/of bestanden		
SCP	windows 95 (internet) inbel / inlog SCriPt		
SCR	dBASE formulier, ontwerp		
SCR	windows SCreen saveR		
SCT	SCiTex bitmap		

TTF	Windows TrueType Font (lettertype)	WKG	WordPerfect Graphics, bitmap/vectorplaatje
TUT	WordPerfect TUTORial (testbestand)	WPK	WordPerfect Keyboarddefs (toetsenborddefinities)
TX0	F-Prot mededelingenbestand	WPM	WordPerfect Macro's
TXT	LEES/READ laatste nieuwsfileXT	WPP	WordPerfect kleurenPalet
UMB	Backup van systeembestand van MemMaker	WQ1	Quattro Pro werkblad
UPD	dBASE Update, ontwerp	WR1	Symphony 1.1, 1.2, 2.0, 2.2 werkblad
UPO	dBASE Update, gecompileerd	WRI	Windows WRite (tekstverwerker) bestand
VAP	Novell NetWare Value Added Process, voor versie 2	WRK	Symphony 1.0, 1.01 werkbestand
VBA	Visual Basic bestand	WSD	WordStar Document
VBX	Windows Visual Basic eXtension file	WTH	microsoft netmeeting WHiTeboard bestand
VEW	WPShell VENster-Werkbladgegevens	XBM	x-XBitMap
VID	Video-stuurbestand	XLA	ms eXcel invoegmacro
VLM	Novell NetWare Virtual Loadable Machine, voor versie 4	XLB	ms eXcel werkBlad
VRM	WPShell tijdelijk bestand	XLC	ms eXcel grafiek
VRM	dBASE geheugenbeheer (Virtual Runtime Management)	XLD	ms eXcel Dialoogvenster
VRS	WordPerfect Video ReSources	XLK	ms eXcel Backup
VUE	dBASE III Plus View	XLL	ms eXcel invoegmacro
VXD	Windows Virtual eXtension Driver	XLM	ms eXcel Macro
WA0	WordPerfect verkleinde PFB-bestand	XLS	ms eXcel (spreadsheet) werkblad
WAV	WAVe bestand (geluid)	XLT	ms eXcel sjabloon
WBK	microsoft Word BackUp document	XLW	ms eXcel Werkblad
WFW	WordPerfect Font Voorkeuren	Z80	bestand voor Z80, de Spectrum-emulator
WIZ	microsoft Word wIZard	ZIP	gecomprimeerd archiefbestand, methode PK-Zip
WK1	Lotus 1-2-3 versie 2 werkblad	ZOO	gecomprimeerd archiefbestand, methode ZOO
WK3	Lotus 1-2-3 versie 3+ werkblad		
WKS	Lotus 1-2-3 versie 1A werkblad		
WLL	microsoft Word invoegobject		
WMF	Windows MetaFile (object georiënteerde tekening)		
WP4	WordPerfect 4(2) bestand		
WP5	WordPerfect 5(1) bestand		
WP6	WordPerfect 6(1) bestand		
WPH	WordPerfect knoppenTalk		
WPD	WordPerfect 6.1 of beter Document bestand		