

Software Bus



Scratch (24)

Van koper naar glas

Digitaal opnemen via hdmi

CompUfair op 2 november 2024

Luna - Digital Audio Workstation

HCC! Kennisdag van 5 oktober 2024

hcc!CompUsers
systemen en applicaties

2024 **6**

Officieel orgaan van **hcc!CompUsers** interessegroep

Inhoud

- 1 Voorpagina
- 2 Bij de voorplaat
- 2 Voorwoord
René Suiker
- 3 CompUfair op 2 november 2024
René Suiker
- 6 Van koper naar glas
André Reinink
- 10 Colofon
- 11 Nuclino
René Suiker
- 14 HCC!kennisdag van 5 oktober 2024
René Suiker
- 16 Digitaal opnemen via hdmi
Erhard Braas
- 18 Scratch 24
René Suiker
- 22 Luna
Leon Braam

Bij de voorplaat

De CompUfair komt er weer aan. Op 2 november a.s. zal het in het H.F. Witte Centrum het weer een drukte van jewelste zijn. Veel interessegroepen zullen weer acte de présance geven en een staaltje van hun kunnen tonen. En dat niet alleen, er worden ook diverse lezingen en workshops gegeven. Kortom ... op naar De Bilt en maak er met collega HCC'ers een educatieve, maar vooral ook gezellige dag van. Voor meer informatie, zie het artikel op pagina 3 e.v. of raadpleeg de website

<https://www.compusers.nl/compufair>
2 november 2024



René Suiker
hoofdredacteur



Voorwoord

Dit is de laatste SoftwareBus. In 2025 gaan we verder als katern in de PC-Active. We werkten al samen en dit is een logisch vervolg. We worden een interessegroep binnen HCC. Een eigen blad werd wel heel duur en veel werk met steeds minder vrijwilligers, die ook allemaal ouder worden.

Ik ga stoppen als hoofdredacteur. Hoewel veel lezers mij nog als jong beschouwen moet ik om gezondheidsredenen veel stappen terugdoen. En ik vind ook wel dat dit mag. Ik heb deze rol, overigens met veel plezier, vervuld vanaf editie 3 van 2009, dus ik doe dit al 15 jaar. Eigenlijk hadden ze me al veel eerder weg moeten sturen, maar ja, wie moet het dán doen? En dat is iets wat in heel Nederland en daarbuiten aan de hand is: het wordt steeds lastiger om verenigingen draaiend te houden.

CompUsers dus, we waren een verzelfstandigde groepering, maar we zijn informeel al een gewone Interessegroep; formeel zijn we nog niet helemaal afgerond met de ontbinding als vereniging, maar dat hangt meer van wat formele processen af dan dat we er nog discussies over hebben. Vooral dankzij Ton en Isja hebben we hier in samenwerking met HCC vele meters gemaakt en ik vind dan ook dat zij tijdens de komende ALV een groot applaus verdienen. Net als ik met de SoftwareBus zijn zij eigenlijk veel langer doorgedaan dan hun bedoeling was. Maar ook als interessegroep hebben we het nog moeilijk, in die zin, dat zonder Ton en Isja er geen bestuur meer is en dan rest HCC niets anders dan de IG op te heffen. Dat vergt dan nog wel een formeel besluit van de ledenraad en is slechts een formaliteit.

We houden op 2 november aanstaande weer een CompUfair (waarover elders in dit blad meer) met een ALV en dit zal een belangrijk thema zijn. Mochten we geen geschikte opvolgers vinden, dan kan dit wel eens de laatste CompUfair zijn. Zowel Ton, Isja en ik gaan echt een flinke stap terug doen, we willen alleen nog maar de overdracht doen. Als daar niemand voor opstaat, dan houdt het echt op. We hopen dan ook op grote aantallen leden op de CompUfair en de bijkomende ALV, leden die ook echt iets willen doen voor de club.

Voor deze mogelijk laatste CompUfair hebben we alle interessegroepen weer uitgenodigd. Als we niet verder kunnen als CompUsers is dit dan ook de gelegenheid om eens te kijken of u zich bij een andere interessegroep misschien ook thuis voelt. Ik denk dat u bij de meeste met open armen wordt ontvangen en dit geldt natuurlijk in het bijzonder voor de actieve, betrokken leden.

Kijken we terug naar de SoftwareBus, dan is dat eigenlijk wel vooral met tevredenheid. We zijn alle keren volgens planning verschenen en we waren goed gevuld, al was er af en toe wel een wat erg (of misschien wel te) hoog Suikergehalte.

Als er genoeg schrijvers mee blijven doen kunnen we een goed gevuld katern in PC-Active vullen. De bladzijden zijn er wat groter, dus ik heb niet direct om 32 pagina's gevraagd, maar ik weet dat de kopij van onze auteurs ook door PC-Active-lezers zeer gewaardeerd gaat worden. Ik ga dus stoppen als hoofdredacteur, maar niet als auteur. Schrijven is namelijk veel te leuk. Ik raad dan ook iedereen aan het eens te proberen. Het is niet echt heel moeilijk, bedenk maar eens wat je wilt vertellen als iemand je naar je hobby vraagt. Zet dat dan eens op papier en je eerste bijdrage is een feit. En ja, de één is wat handiger met taal dan de ander, maar de redactie slaagt er meestal wel in om de taalvauten eruit te halen.

Nogmaals, ik heb het met veel plezier gedaan en ik kijk terug op een mooie, dankbare tijd. Maar het is nu tijd om het stokje over te dragen. En ik wens u allen heel fijne feestdagen en een goede start in 2025. Dank voor uw aandacht en tot volgend jaar in de PC-Active.

Je wilt ook wel eens iets schrijven?
Dat kan. Graag zelfs!

Neem contact op met de redactie via het
contactformulier op de website:
www.compusers.nl

● CompUfair op 2 november 2024 ●

Vooruitblik

We gaan knallen

In het voorwoord schreef ik er al over, het kan de laatste CompUfair zijn, een en ander afhankelijk van wat er tijdens de ALV gaat gebeuren. Want ja, we houden ook een ALV tijdens deze bijeenkomst. Zoals ik in het voorwoord al aangaf, we hebben niet meer de mensen om alles te organiseren. Daarom willen we deze dag organiseren alsof het onze laatste keer is en groots uitpakken. Komen er nog meer edities, dan hebben we dit toch maar mooi al gehad.

Even praktisch

Op zaterdag 2 november aanstaande wordt weer vanaf 10:00 uur tot 15:00 uur de CompUfair georganiseerd in onze vertrouwde locatie HF Witte in de Bilt. Inderdaad, de eindtijd is weer 15:00, in navolging van de kennisdagen. Voor alle duidelijkheid, de lokatiegegevens:
Vergadercentrum HF Witte
Henri Dunantplein 4, 3731 CL De Bilt
Website: <https://hfwitte.nl/>

Terwijl ik dit schrijf is het programma nog in ontwikkeling, maar een aantal zaken staat reeds vast. Voor de laatste details verwijs ik, zoals gebruikelijk, weer naar onze website: https://www.compusers.nl/compufair_2_november_2024

Programma

Zoals ik al aangaf, het programma is nog in ontwikkeling, maar we zullen zoals gebruikelijk weer het merendeel van HF Witte gebruiken, alleen de sportzaal niet.

En we zullen in elk geval een ALV houden. De agenda probeer ik nog te krijgen, maar de ALV zal van 12:00 - 13:00 u. worden geprogrammeerd. Ik kan me tijden herinneren dat we ruim twee uur nodig hadden voor de agenda, maar die tijd ligt achter ons. Misschien dat we aan een uur niet genoeg hebben, maar de laatste tijd lukte dat aardig.

De agenda wordt pas definitief gemaakt door de ALV, maar de laatste voorstellen zijn altijd terug te vinden op onze website.

Platforms

Zoals gebruikelijk doen onze Platforms natuurlijk mee aan onze CompUfair. Het is de vaste lezers al bekend, we hebben twee soorten Platforms binnen CompUsers:

1. De toepassingsgerichte Platforms:
 - a. DigiFoto
 - b. DigiVideo
 - c. Muziek
 - d. WebOntwerp
 - e. GameOntwerp (in oprichting)
2. De besturingssysteemgerichte Platforms:
 - a. Windows
 - b. Linux
 - c. Android

We hadden ook een Platform Domotica, maar dat is intussen opgegaan in de HCC interessegroep HCC!domotica-iot. Hier kunt u terecht voor al uw vragen op deze specifieke gebied.

den. Verder lopen er natuurlijk ook een paar bestuursleden en redacteurs in het wild rond; die zijn doorgaans ook zeer benaderbaar.

Ik ga verderop nog in op de gedetailleerde plannen van de Platforms.

Interessegroepen

Vanwege onze zorgen over de toekomst van CompUsers hebben we overwogen om het wat kleinschaliger aan te pakken deze keer, maar na wikken en wegen is besloten toch alle Interessegroepen van HCC uit te nodigen. Deze kunnen van de gelegenheid gebruik maken om ook leden te werven en voor hen is de CompUfair ook een van de gelegenheden om met hun leden in contact te treden. Een ware symbiose, die we zeker in stand wilden houden. En de volgende Interessegroepen zullen zeker van de partij zijn:

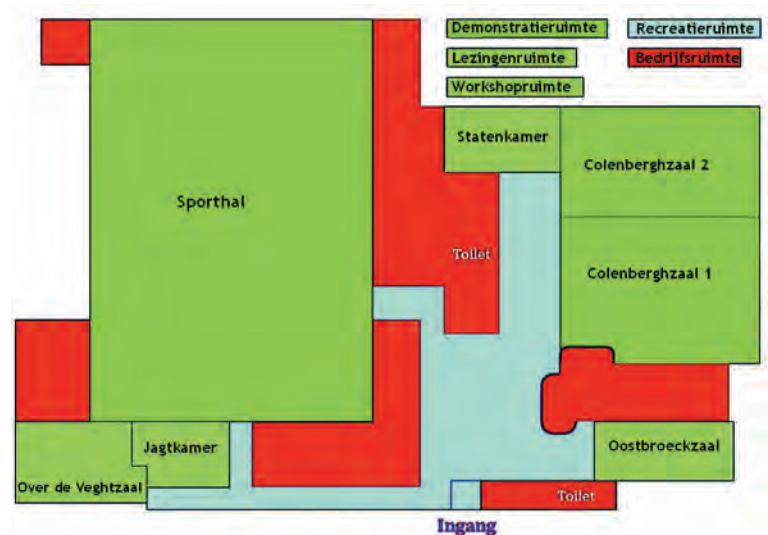
1. Android
2. Flightsimulator
3. Linux
4. Open Source
5. eCS
6. Programmeren
7. SeniorenAcademie
8. Testbank
9. Trainsim
10. Windows

Verder verwachten we ook deelname van:

1. Apple
2. FotoVideo
3. Genealogie

Zoals gezegd, alle Interessegroepen zijn uitgenodigd, maar we verwachten ze niet allemaal. Domotica heeft expliciet afgemeld, vanwege andere verplichtingen. Dus, er kunnen nog meer interessante groeperingen voorbij komen, het duurt tenslotte nog even voor het 2 november is (wanneer ik dit schrijf, op 30 september).

De zalen



Alle aanwezige groeperingen en Platforms zullen een plekje krijgen in een van onze zalen, maar de exacte indeling is nog niet bekend. Aan de stands kunt u uiteraard terecht met uw vragen, en geregeld vinden demonstraties plaats. Niet dat mensen zich aan het wegdek vastplakken of met soep of eieren gooien, maar demonstraties van de producten waarmee ze werken en wat je er zoal mee kunt. Straks ga ik hier wat verder op in.

We proberen de samenwerking tussen Platforms en gerelateerde Interessegroepen te stimuleren en in veel gevallen kiezen beide partijen er dan ook voor om bij elkaar te zitten. Zo is het nog makkelijker om een antwoord op uw vragen te krijgen.

ALV

Tijdens de ALV hebben alleen de leden van CompUsers stemrecht, maar we laten al onze bezoekers toe, aangezien het toch vooral HCC-leden zijn die onze bijeenkomst bezoeken. Zoals gezegd, de agenda is nog in bewerking en volgt spoedig, in de uitnodiging en op de website. Maar wat wel duidelijk is, er zal over de toekomst van CompUsers worden gesproken en hoe een aantal urgente zaken kunnen worden opgelost. We hopen dan ook op een grote opkomst en ook niet-CompUsers leden mogen meedenken en meepraten.



Lezingen en Workshops

Het gedetailleerde programma wordt nog opgesteld, net als de agenda van de ALV. Het zal ook voor Leen een hele puzzel worden om alles in te plannen, want er zijn vele plannen:

1. Vanuit Platform DigiFoto een lezing over FotoSketcher
2. Workshop installatie Linux Mint
3. Gebruik en beheer van Linux
4. Wie is er bang voor de Command-line in Linux?
5. Hardware eisen voor Windows 11 en wat moet je er mee
6. Windows 11 24H2, wat is er veranderd en wat is nieuw?
7. Het bouwen van 3D modellen met Probuilder
8. Hedy, een programmeertaal voor echte beginners

Voorwaar, een leuke uitdaging om dit allemaal te passen en meten in een definitief programma, maar ik ga er vanuit dat dit allemaal nog lukt voor 2 november.

Demonstraties in de zaal

Als we de Platforms eens langslopen, dan komen we de volgende activiteiten tegen:

DigiFoto

Nast de 'gewone' vraagbaakfunctie zijn er op stands ook de volgende demonstraties:

- FotoSketcher; Als mensen een eigen foto meenemen, dan kunnen ze er op de CompUFair een schilderij van maken.
- Luminar, een in hoge mate op AI gebaseerd fotobewerkingsprogramma
- Tafelstudio met 'minimensjes'. Dit laat zich uitstekend fotograferen met de smartphone.



Hebt u een voor u belangrijke foto waar u niet tevreden over bent (belichting, storende elementen, enz.)? Neem deze dan mee op een USB-stick (of op uw smartphone). Dan kunnen we aan tafel bekijken wat Luminar Neo (de laatste versie van Luminar) voor uw foto kan betekenen.

DigiVideo



Hier vindt u demonstraties van Magix Video Deluxe 2025 met alle AI mogelijkheden, Pinnacle studio, Cyberlink Powerdirector met mogelijk de nieuwe versie en het opnemen via de HDMI kabel, zoals altijd met VR-video.

Muziek

Hier kan men terecht voor vragen betreffende het componeren, mixen, masteren, produceren en distribueren van eigen muziek. Daarnaast nog de volgende 'specials':

- Leon demonstreert de werking van diverse (gratis) DAW's



(Digital Audio Workstations) zoals Studio One, Cakewalk by Bandlab, Reaper en Waveform. Een budget-studio kan voor weinig geld in elkaar gezet worden. Hij geeft graag adviezen over hoe dit te realiseren is. O.a. de aanschaf/ het gebruik van hardware (keyboard, audio interface, controllers).

- JjazzLab is een gratis alternatief voor het immens populaire muziekprogramma 'Band in a Box'. Het programma, een op midi gebaseerde applicatie, genereert automatisch achtergrondtracks (muzikale begeleiding).
- Rien is weer aanwezig om te laten zien wat de mogelijkheden zijn van semi-modulaire synthesizers. Door de groeiende belangstelling onder musici zijn fabrikanten zoals o.a. Behringer er op ingesprongen.

WebOntwerp en GameOntwerp in oprichting

Hier kunt u terecht met vragen over deze onderwerpen, maar er wordt niet echt iets gedemonstreerd, tenzij er vragen komen over bijvoorbeeld Scratch of WordPress. Anders wordt er gewoon gezocht en soms gevonden.

Windows

Het Platform Windows staat samen met de IG Windows in één stand. Hier kunt u terecht met vragen rondom Windows, maar ook bijvoorbeeld kantoortoepassingen onder Windows.

Linux

Ook hier is het voornamelijk de vraagbaakfunctie. Dat wil zeggen, dat er ook veel kennis is over applicaties onder Linux. Waarschijnlijk weer in samenwerking met IG Linux.

Android

Net als Linux is hier gewoon een vraagbaakfunctie voor het meest gebruikte besturingssysteem, in samenwerking met de IG Android.

Lopen we de Interessegroepen langs, dan komen we de volgende activiteiten tegen:

Android

Staat met ons Platform Android en met de SeniorenAcademie om allerlei vragen te beantwoorden.

Flightsimulator



Zij nemen een NextLevelRacing FS cockpit mee, en als we hem op tijd gebruiksklaar hebben, onze nieuwe NextLevelRacing HOTAS standaard.

We laten de standaard flightsim pakketten zien, zoals Microsoft Flightsimulator en XPlane 12. Daarnaast kunnen we op aanvraag een systeem wisselen tussen XPlane 12, DCS World en Condor 2.

Linux

Net als het Platform ook een vraagbaak. Daarnaast worden een aantal lezingen en de workshop ook door de IG Linux verzorgd



Open Source

Beantwoordt alle vragen over Open Source software.

eCS

Kom langs met al uw vragen over OS/2, eCS of ArcaOS. Ook laten we zien hoe je met ArcaOS een modeltreinbaan kan automatiseren.

Programmeren

Op deze stand kan men terecht voor informatie of vragen over online en fysieke bijeenkomsten van de iG Programmeren en over Basic, Pascal, Python, C, games programmeren en meer.

SeniorenAcademie

Zie IG Android.

Testbank

Voor het testen van Hardware (Desktop, Laptop) en het geven van advies t.a.v. hardware, software, problemen.

Trainsim



Hier een demonstratie van en uitleg over verschillende Trainsim-softwarepakketten zoals Trainz22, TrainSimWorld 5 en TS Classic 2024.

Al met al denk ik dat we weer genoeg te bieden hebben om u een tijdje bezig te houden met onze mooie hobby. En daarnaast, of misschien wel juist, is het een grote ontmoetingsplaats. Veel mensen kijken ernaar uit om elkaar weer te zien en met elkaar een kopje koffie of een biertje te drinken.

En hierbij ook een oproep aan onze leden, neem gerust eens de jongere generatie mee. De jeugd heeft de toekomst en ook voor hen hebben we veel te bieden.

Ik hoop veel mensen te kunnen begroeten op 2 november aanstaande. Tot dan!

● Van koper naar glas ●

André Reinink

Is een glasvezelverbinding zaligmakend of slechts een tussenstation?
 Wanneer hebben we allemaal een glasvezelverbinding tot onze beschikking?
 En hoe staat het met de dekkinggraad in Nederland?
 En is een glasvezelverbinding eigenlijk wel echt helemaal van glas?
 En is een glasvezelverbinding wel zo transparant als die eruit ziet?

Lang, heel lang geleden

Een medebestuurder van een lokale radio-omroep aan het einde van een vergadering: 'Het gaat gebeuren, internet via de telefoonlijn!'. Zijn zoon werkte toentertijd, eind jaren tachtig, bij de (toen nog) PTT en was goed op de hoogte. Op dat moment maakten we in onze stad lokale radio via een PTT-telefoonlijn omdat er nog geen zendmasten waren in onze stad.



Het zou nog wel een aantal jaren duren voordat internet echt doorbrak in Nederland en ik mijn 14k4 modem kon weggooiën.

En toen...

De eerste testen en ervaringen met ADSL waren positief en omdat telefoonverbindingen al overal in Nederland lagen was het slechts een kwestie van tijd.



Mijn eerste ADSL-providers waren Speedling en Wanadoo. Wanadoo met de beruchte witte Jan des Bouvrie box. Speedling werd al snel overgenomen door de KPN.

En weer later nam ik Telfort en Telfort werd weer overgenomen door KPN. Het begon eentonig te worden.

Telfort

Bij Telfort kreeg ik altijd direct contact als ik een vraag had en werd ik kundig geholpen, ondanks dat ik na mijn Speedling tijd altijd een eigen modem heb ingezet. Een Fritz!box welteverstaan.

Telfort hielp je altijd tot aan de Fritz!box. Eenvoudigweg omdat ze niet verder konden doordringen tot in de Fritz!box.

Heel anders liep dat met de Experia-boxen. De eerste series van o.a. Siemens waren best goed, je kon eigen instellingen maken. Iedereen blij, Totdat de KPN de Experia's ging resetten na een firmware update. Weg eigen settings. En met de nieuwe Chinese (Huawei, ZTE) Experiaboxen ging het niet beter. Mijn Chinese Experiabox van Telfort ligt al jaren stof te happen in de schuur. Na Speedling ben ik de Fritz!box trouw gebleven.



Fritz!box

Misschien denk je: hoe kom je erbij om een Fritz!box (FB) aan te schaffen? Die dingen zijn toch kneiterduur en providers doen gewoon moeilijk over eigen apparatuur. Klopt, behalve XS4ALL. Die snapte het wel.

Ik las in de SoftwareBus ooit een aantal artikelen over de FB uit de koker van Henk van Andel. En in het bijzonder in combinatie met VOIP-bellen.

Toen ik een Fritz!box Fon voor weinig in de aanbieding zag via Tweakers, nam ik de gok. Ik nam een goedkoop VOIP-account, zette de software op de pc en maakte een testgesprek via VOIP. Ging allemaal probleemloos. Daarna zette ik het account op een nieuwere, ook tweedehandse FB met ingebouwde DECT-centrale. Mijn Siemens DECT-telefoon koppelde ik gemakkelijk en snel aan de FB. En gaan met die banaan!

En na de eerste en de tweede FB kwamen de derde, de vierde en de vijfde. Allemaal afdankertjes van een paar tientjes. VOIP is op dit moment niet meer weg te denken in onze wereld.

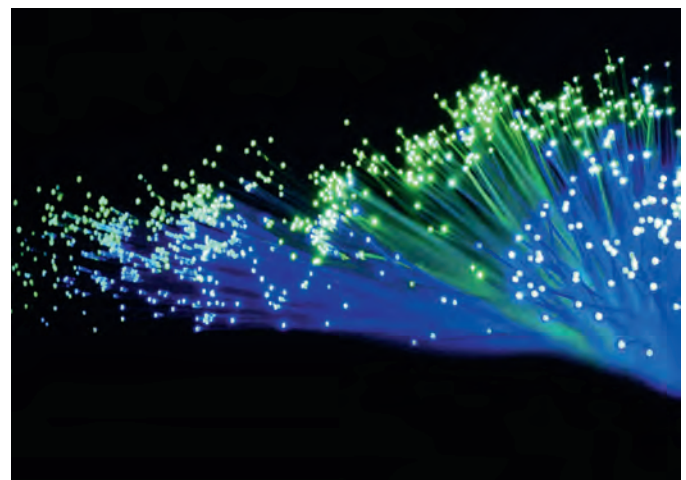
Hoe ging het verder?

Ik koppelde de een na laatste FB als een access point achter mijn nieuwste FB. De FB's hebben daar een voorgeconfigureerde optie voor, inclusief 'roaming'.

Waarom zou je oude spullen weggooiën als je er nog leuke dingen mee kan doen?

Het glas rukt op.

Een jaar of drie geleden kwam er een pseudo KPN'er aan de deur. Of ik glasvezel bliefde. Een abonnement was niet verplicht. Geen handtekening, niets van dat alles. Als echte Hollander zei ik: 'Trek het glas maar naar binnen'.



De man werd steeds enthousiaster met zijn tablet en fotografeerde mijn kelderruimte waar ik de aansluiting wilde hebben. 'Niet in de woonkamer meneer?'

Nee, niet in de woonkamer naast de Ziggo kabelaansluiting. In de kelder, dat wordt mijn toekomstige zenuwcentrum voor alle verbindingen. De meterkast heb ik wel overwogen, maar uiteindelijk daar niet voor gekozen. We hebben een meterkast uit 1947 met gietijzeren netaansluiting en die kan bij warm weer erg warm worden. Dat is de laatste 15 jaar drie keer gebeurd. En als de monteur van Enexis komt moet ik de meterkast leegmaken, want daar zit het zenuwcentrum op dit moment. Modem ontkoppelen, NAS uitschakelen en demonteren, harde schijven veilig stellen. Je kent het misschien wel.

Op een dag.

Ik had een vrije dag en zat te lezen in een fauteuil vlak voor het raam. Achter mij zag ik iets oranje bewegen en ik hoorde gravende geluiden. Ik keek om en zag een driftig gravend mannetje druk bezig om onze voortuin om te spitten om een oranje kabel onder de grond te stoppen. Dat kan toch niet waar zijn? De kelder zit aan de zijkant van ons huis. Vlug naar buiten gelopen en aangegeven dat hij toch echt verkeerd bezig was. 'Nee meneer, moet hier'. Ik wou hem duidelijk maken dat ik het er niet mee eens was, maar hij schreeuwde al: 'Chef! Chef! Probleem!'



De chef kwam er snel bij keek me aan en wist wel wat de afspraak was. 'Komt goed meneer'. De tuin werd weer netjes hersteld en er werd een nieuwe 8 meter lange geul gemaakt. Vlak bij de kelder werd de kabel een aantal meters opgerold en het uiteinde van de glasvezelkabel stak een paar centimeter tussen de tegels omhoog uit de grond.



Als een oranje grassprietje. En toen? 'Nu komt iemand anders meneer'.

Uut Grunn

Een paar maanden later melde de KPN, althans ik denk dat het de KPN was, zich weer. Ze wilden de glasvezelkabel graag naar binnen brengen. Nog steeds geen abonnement verplicht. Vrije dag ingepland, want interessant, kwam er een jongeman uit Groningen met een afgetrapte Daihatsu Cuore achterwaarts, met flinke snelheid mijn inrit opgereden. Het kwam dus goed uit dat ik mijn auto elders geparkeerd had. Binnen een half uur had hij een flink gat gegraven en de kabel naar binnen gewerkt. 'Waar wilt u de aansluitdoos hebben' vroeg hij. Ik gaf de beoogde plek aan en in no-time zat deze op zijn plek. Nog even bellen met de KPN die de



kabel door ging meten.

Alles OK. Kabel een paar keer opgerold en in de aansluitdoos geplaatst met aan het uiteinde een afsluiting. Daarna dekseltje er op en je hoeft er nooit meer bij.

Ik vroeg hem waarom hij helemaal uit Groningen naar Twente kwam voor zo'n klusje. 'Heel simpel meneer. Ik word heel goed betaald en doe het twee keer zo snel als de opdrachtgever heeft uitgerekend'. De achterklep ging weer open, alle gereedschap verdween in de auto. 'Tot ziens meneer!'. Op naar de volgende klant.

Piano, Piano, Rustig aan

Ik had nog lang geen plannen om deel uit te gaan maken van de glasvezelgeneratie. Mijn ADSL was superstabiel, erg goedkoop en snel genoeg. Als ik overstapte was ik meer geld kwijt voor een langzamere snelheid. Het kon wachten.

Wacht effe...

Bij vrienden en familie had ik gezien dat men bij de oplevering van een abonnement een kastje over het aansluitpunt schuift. Een soort omzetter van glas naar koper. Moet ook gevoed worden met 230V. Ik geloof dat het een ONT genoemd wordt. Veelal wordt het uitgescholden voor modem. Media-converter is misschien wel de beste omschrijving.

Snap jij dat nou?

Er komt een glasvezelkabel naar binnen, die wordt weer omgezet naar koper en die koperkabel komt dan op de modem/router. Begrijp ik dat goed?

Voor dat soort vragen is internet een zegen. Na een paar avonden speuren kwam ik er achter dat ik niet de enige was met die vraag. Zo kwam ik op Tweakers een discussie tegen van glasvezelgebruikers die rechtstreeks op het glas wilden. Maar hoe zit dat dan met het modem? Welk modem moet je dan hebben? Die vragen liet ik even links naast me liggen.

Totdat ik op informatie van AVM Nederland stuitte over de verschillende soorten glasvezel: AON, GPON en XGS-PON. Inmiddels waren er dus FB's op de markt waar de glasvezel direct op ingeprikt kon worden. Yes! Dat wil ik (ook)!

Via de postcodecheck van Freedom Internet kwam ik er achter dat ik een (momenteel) moderne XGS-PON aansluiting heb. Weer een stapje verder.

No worries, no hurries.

KPN meldt zich

Begin juli 2024 krijg ik een onverwachte brief van de KPN. De strekking van de brief: wij sturen u een installatie-pakket voor de glasvezelaansluiting. U kunt de benodigde materialen zelf installeren en de KPN geeft u een seintje als de verbinding geactiveerd is. Euh, maar ik wil helemaal niet overstappen op glasvezel op dit moment! Om het aantrekkelijk te maken krijg ik een 200/200 abonnement voor mijn huidige prijs: 38 Euro per maand. Niet slecht, toch? Omdat de gang van zaken mij niet aanstaat bel ik het standaard telefoonnummer van de KPN. Er volgt een keuzemenu waarin ik mijn vraag met een trefwoord moet samenvatten. Ik besluit te gaan voor 'glasvezel'. De robot antwoordt dat het trefwoord niet begrepen wordt. Ik doe een tweede poging. Na het keuzemenu voor de tweede keer doorlopen te hebben, krijg ik als respons de vraag of ik voor hetzelfde thema bel als het vorige telefoontje:-(? Mededeling van de KPN: dergelijke vragen kunnen alleen tijdens kantoortijd gesteld worden. Het is vrijdagavond.

KPN winkel

Gelukkig hebben we een KPN winkel in onze stad. En die gaat zaterdag om 10.00 uur open. Om 5 over tien stap ik de winkel binnen. Ik tref een oudere, geroutineerde, KPN medewerker aan en geef aan dat ik niet blij ben met de communicatie over mijn KPN-aansluiting. En dat ik helemaal niet op korte termijn wil overstappen. De man vraagt wanneer ik dan wel over zou willen stappen. Ik stel voor december 2024. Onmogelijk. November 2024? Ook onmogelijk Oktober 2024? Onmogelijk. 4 september 2024 is de laatste kans. Dat moet dan maar. Maar wat gebeurt er als ik niet overstap? Dan wordt u na 4 september afgesloten is het antwoord. Teleurgesteld verlaat ik de winkel.

Overstappen

De week na de bewuste zaterdag lees ik me verder in. Waarom stapt bijna niemand over op een directe glasvezelverbinding? Ik bel met Freedom Internet.

freedom
INTERNET

Dat is wel mogelijk geeft de medewerker aan. Maar, u moet zelf alles regelen. De monteur komt er niet voor langs. Alleen als u een modem van ons neemt.

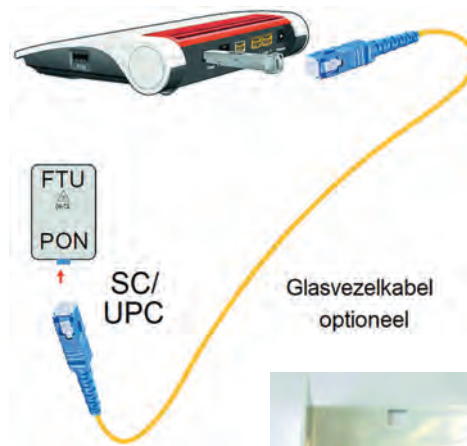
En ook al is het een 'glasmodem' we sluiten het toch aan met een ONT die weer een koperverbinding legt naar het modem. Hmm, niet het antwoord waarop ik hoopte. Op hun website vind ik trouwens verder wel alle benodigde doe het zelf info. Ook voor rechtstreeks op de glasvezel. Tja, wat te doen?

De Fritzshop

FritzShop

De Fritzshop zie ik als een verlengstuk van AVM/Fritz!box uit Berlijn.

Ik zie op hun website een Fritz!box 5590 en kan deze bestellen met de juiste stekker (FTU) op XGS-PON. Nu alleen nog een zogenaamde patch-cover om over de KPN-aansluiting te schuiven. Ik vind de vermoedelijk juiste patchcover en stuur om het even zeker te weten een bericht naar de webshop met een foto van de KPN-aansluiting. In korte tijd krijg ik een reactie. Mij aanname is juist. Ik meld dat ik nu alle benodigdheden in beeld heb en dat ik deze per omgaande ga bestellen. Na de bestelling krijg ik een telefoontje van een medewerker, ik noem hem even Herman, van de Fritzshop. Hij wil graag aangeven wat er bij de overstap komt kijken. Het e.e.a. onderbouwt hij met een uitgebreide mail met alle nodige informatie.



Ik vraag hem hoe het komt dat iedereen klakkeloos voor de glas-koper oplossing gaat. En waarom er geen monteurs zijn die dit klusje oppakken. Hij geeft aan dat de providers zoveel

mogelijk voor de meeste zekere oplossing gaan: van glas naar koper. Dan werkt de aansluiting meestal meteen. Welke modem er achter hangt doet er in principe niet toe. Voor de glas-glas-oplossing moet de provider het modem/FTU-ID weten. Dit moet namelijk bekend zijn in de centrale van de netwerkprovider (KPN). Het ID wordt gekoppeld aan jouw glasvezelaansluiting. Alleen op die manier is er internetverkeer mogelijk. De bestelling krijg ik na een dag binnen en ook alle benodigde 'patch informatie' is nu beschikbaar.



Ondertussen.

Een andere uitdaging was om mijn oude, vaste lijn om te zetten naar een VOIP-contract. Ik heb al een VOIP-contract bij CheapConnect. En dat bevalt me goed. Als houder van een vaste lijn heb je het recht om je telefoonnummer te 'porteren'. Ik vraag een portering aan via CheapConnect aan. De portering kost eenmalig 5 Euro. Als bewijs moet ik een factuur van de KPN meesturen. Vervolgens betaal je per jaar 8,95 Euro voor het gebruik van dat telefoonnummer bij CheapConnect. Exclusief belkosten. Maar die zijn zeer redelijk bij CheapConnect. Ter vergelijking: voor het beschikbaar hebben van een vaste (budget) lijn van de KPN betaalde ik tot dat moment zo'n 35 Euro per twee maanden. Binnen een dag wordt mijn aanvraag geaccepteerd door CheapConnect. Een week later krijg ik een brief van KPN dat het vaste nummer komt te vervallen. Weer een week later is het dan zover. Ik krijg bericht van CheapConnect dat de portering compleet is. Ik voeg de DECT-telefoon van de voormalige vaste lijn toe aan de FB. Een minuut later is alles actief.

De voorbereidingen voor glas.

Ik besluit een internetaansluiting te nemen via Freedom Internet (FI). Tot aan het moment van het opleveren van de glasvezelverbinding via FI heb ik nog een kleine maand. Ik krijg echter een melding van FI dat mijn aanvraag niet geaccepteerd is door de netwerkbeheerder (KPN). Euh? Volgens de netwerkbeheerder heb ik een bestelling lopen voor een glasvezelaansluiting bij een andere provider.

Weer terug naar de KPN-winkel. Dezelfde medewerker als bij het eerste gesprek kijkt in zijn scherm en kijkt en kijkt ook eens. Nee meneer, er loopt geen bestelling. Ik kan me ook niet voorstellen dat het met de overgang op 4 september

aanstaande is. Die bestelling zie ik niet in mijn systeem. Maar u kunt de KPN bellen, hoor. En als u direct contact wilt moet u inspreken 'medewerker'. De KPN Bellen? Ik dacht het niet. Ik geef mijn bevindingen door aan FI en wacht verdere info af. FI doet een nieuwe aanvraag. Na 5 dagen krijg ik het verlossende bericht: de netwerkbeheerder heeft mijn aanvraag positief beoordeeld en ik krijg nog een melding wanneer de overstap is.

We zijn er bijna, maar nog niet helemaal - deel 1

FI meldt zich opnieuw met de vraag of ik al een overgangsdatum heb doorgekregen van de netwerkbeheerder. Niet dus. FI heeft voorlopig 15 augustus in hun systeem staan. Of ik even wil bellen met de netwerkbeheerder. Dat wil ik wel. Ik krijg een direct telefoonnummer van de netwerkbeheerder en bel ze op. Ik krijg de melding dat ik binnen 1 minuut geholpen wordt. Die ene minuut worden er 30. De medewerker leg ik de situatie uit, hij kijkt in zijn systeem en ziet dat FI niet alle gegevens heeft doorgegeven.

"We missen uw e-mail adres nog", zegt de medewerker. "Officieel moet ik uw aanvraag nu verwijderen". Ik vraag hem of het mogelijk is om mijn e-mailadres ad hoc in te voeren. Hij probeert dat en het lukt. Hij geeft aan dat 15 augustus de eerste mogelijkheid is. Ook toevallig. Hij bevestigt het e.e.a. en tijdens ons gesprek komt er eindelijk een e-mail van FI binnen met de melding dat ik per 15 augustus overstap. De medewerker bedankt mij voor mijn geduld en merkt fijntjes op dat het niet de bedoeling is dat ik als particulier de netwerkbeheerder bel.

Ik had afgesproken FI door te geven wanneer het e.e.a. gelukt was. Ik geef hun mijn verhaal door.

FI reageert op mijn bevindingen met de opmerking dat ze alle benodigde data hebben doorgegeven aan de netwerkbeheerder.

Ik heb geen reden om aan te nemen dat dit niet klopt.

We zijn er bijna, maar nog niet helemaal - deel 2

Ik dacht dat hiermee alles in kannen en kruiken was om direct op glas te gaan. Nu blijkt dat de KPN inderdaad op 15 augustus langs komt om een ONT op mijn glasvezelaansluiting te plaatsten. Daarna kijken ze of er inderdaad een internet-sigitaal op de -koperdraadjes- staat. Zo ja, dan gaat de medewerker er weer vandoor en kan ik de ONT weer verwijderen. En dan, eindelijk, mijn eigen patchcover er op. De medewerker (hij zegt dat hij een echte KPN'er is) wijs ik de plek van de patchcover. Omdat het in de kelder van ons huis is heb ik alles netjes aan de kant geschoven zodat hij er gemakkelijk bij kan.

De medewerker schuift de ONT over de KPN-patchcover en prikt de stekker in het stopcontact. De ONT komt onder spanning te staan en even later brandt het lampje 'Connection'.

'Moet ik een laptop ophalen om de verbinding te testen?' vraag ik de man. 'Nee hoor, niet nodig'. 'Als het lampje connection brandt is mijn taak volbracht'. Of ik nog even een digitale krabbel wil zetten op zijn tablet dat het lampje inderdaad brandt. Tuurlijk wil ik dat wel. Ik vraag hem hoe ik die ONT weer kan verwijderen.

'Dat moet u niet doen, anders werkt internet niet meer'. 'U moet het zo zien dat die ONT nu bij uw aansluiting en dit huis hoort'.

Ik vertel op een rustige manier wat mijn plan de campagne is. Hij kijkt me wereldvreemd aan en zegt: 'Dat kan niet, dat gaat nooit werken'. Hij voegt er aan toe dat hij al heel lang KPN'er is en zeker weet dat glas op glas niet kan. Hij pakt zijn spullen en vertrekt.

We zijn er bijna, maar nog niet helemaal - deel 3

De stekker van de ONT trek ik uit het stopcontact en bekijk deze eens goed. De unit gebruikt 1 Ampère bij 12V via een adapter. Op jaarbasis een tientje of vijf aan energie (op dit moment). Verder staat er met grote letters op 'Made in China'. Ik moet denken aan een televisiereportage op de Duitse TV een paar maanden geleden.

Een televisieprogramma onderzocht communicatieapparatuur in diverse Europese landen. Sommige landen gebruiken weinig Chinese communicatieapparatuur, sommige landen veel. Hun onderzoek wees uit dat (voornamelijk) in de 5G-apparatuur zo'n 70% in Nederland van Chinese makelij is. Als lezer mag je zelf bepalen of je dat veel vindt. Ik zelf vind het veel en tegelijkertijd vraag ik me af of onze minister-president Schoof ook Chinese apparatuur gebruikt. Denk dat ik het antwoord wel kan raden.



We zijn er bijna, maar nog niet helemaal - deel 4

Ik had met FI afgesproken dat ik hun zou bellen als de KPN klaar was. De medewerker houdt contact met mij en de backoffice. 'Over 15 minuten bent u gepatched'.

De patchcover met glasvezelaansluiting die ik bij de Fritzshop gekocht heb samen met het modem. Probeer ik over de KPN aansluiting te schuiven.

Als je de cover vlak voor het einde van de schuifactie iets optilt gaat het waarschijnlijk beter. Ik volg zijn instructie, et voilà, soepeltjes schuift de cover er overheen.

Na een kwartiertje proberen de Fritzshop gebeld. Weer krijg ik dezelfde medewerker, Herman, aan de lijn. Klopt zegt hij, de uitvoering van die plastic boxjes is soms niet helemaal lekker. Als je de cover vlak voor het einde van de schuifactie iets optilt gaat het waarschijnlijk beter. Ik volg zijn instructie, et voilà, soepeltjes schuift de cover er overheen.

Kudos voor Herman!

De glasvezelkabel tussen cover en modem had ik vooraf al gelegd en al op het modem aangesloten.

Ik stap de kelder uit en loop naar mijn laptop. Bingo. Natuurlijk even checken of de snelheid klopt. Alles OK.



Einde avontuur?

De aansluiting werkt op het moment van schrijven (begin oktober 2024) stabiel en ondertussen heb ik de Fritz!box 5590 een beetje leren kennen. Op dit moment heb ik een basis-snelheid. Upgraden kan altijd nog en ook heel gemakkelijk. Als je maar betaalt.

Er wordt gezegd dat er genoeg keuzevrijheid is in Nederland. Dat is nog maar de vraag. Veel glasvezel in Nederland behoort toe aan netwerkbeheerder KPN. De kans is groot dat je hoe dan ook via het glas van de KPN op internet zit. Of via de kabel van Ziggo. En ja, we hebben ook nog Delta. Maar KPN neemt heel simpel klanten (verbindingen) over van Delta. Tja.

KPN heeft op dit moment een breedband-aandeel van 37.1% en Ziggo heeft een breedband-aandeel van 37.6%. Bronnen op het internet geven aan dat men in 2028 verwacht dat 64% op glas zit, 32% op een kabel en 4% op xDSL. Er is nog een 'concurrent': Open Dutch Fiber. Helaas zijn zij (nog) niet groot, maar toch. Het idee is dat men een 'open' glasvezelnet wil waarbij de klant kan kiezen welke provider hij wil gebruiken. Er is dus geen relatie tussen de glasvezel en een provider zoals bij de KPN. Steeds meer gemeenten willen niet dat er in een straat twee glasvezelkabels naast elkaar liggen. Begrijpelijk. En toch komt het te vaak voor in Nederland.

Ik vond het als techneut interessant om te gaan voor de optie glas-op-glas. Ook vind ik het prettig om te weten dat mijn provider transparant is in zijn privacybeleid: Jij bent de baas, duidelijke taal, niet meer gegevens dan strikt noodzakelijk, minimaal loggen, persoonsgegevens zijn er niet voor de winst, nooit voor andere doelen en we spelen eerlijk.

Natuurlijk kan ik niet alles controleren. Maar op dit moment denk ik dat ik de voor mij juiste keuze heb gemaakt voor glas-op-glas en qua provider.

Colofon

De *SoftwareBus* is het verenigingsblad van *CompUsers*; het verschijnt zes keer per jaar. Uitgever: *ProgrammaTheek BV*.

Artikelen

De *SoftwareBus* bevat voornamelijk bijdragen van leden. Daarnaast werkt *CompUsers* samen met andere computerbladen. Auteurs van de *SoftwareBus* geven impliciet toestemming om hun artikelen door te plaatsen in deze bladen. Uiteraard gebeurt dit met vermelding van auteur en bron, en eventuele vergoedingen hiervoor komen ten goede aan de auteur(s). Hebt u als auteur bezwaar tegen doorplaatsing, dan respecteren wij dat.

Abonnementen

U kunt een abonnement nemen via het aanmeldingsformulier op de website <https://www.compusers.nl/node/537>. Een abonnement wordt in principe aangegaan voor één jaar. Na afloop wordt het abonnement stilzwijgend verlengd voor onbepaalde tijd. Het jaarabonnement kost € 27,00, maar leden van HCC krijgen € 9,00 korting. Nieuwe abonnementen kunnen alleen door leden van HCC worden aangegaan. Beëindiging van het lidmaatschap van HCC leidt automatisch tot beëindiging van een abonnement op *SoftwareBus*. Nieuwe abonnementen zijn alleen mogelijk met automatische incasso. In dat geval wordt € 2,50 korting gegeven. De verzendkosten zijn nihil binnen Nederland, € 6,00 binnen de EU buiten Nederland en € 12,00 buiten de EU. Wijzigingen van tarieven worden ten minste twee nummers voor de ingangsdatum in de *SoftwareBus* gemeld.

Opzeggen abonnement

U kunt uw abonnement op ieder gewenst moment opzeggen. Daarbij geldt in het eerste jaar een opzegtermijn van drie maanden en, na de stilzwijgende verlenging, van één maand. U kunt een langere termijn aangeven. Opzeggen kan niet via de HCC. Gebruik om het abonnement op te zeggen het formulier op de website: <https://www.compusers.nl/node/628>. Het abonnement stopt niet automatisch bij beëindiging van het lidmaatschap van *CompUsers*. Na opzegging wordt het abonnementsgeld herrekend op basis van het aantal verzonden nummers. Hierbij worden de ledenkorting en de verzendkosten wel verrekend, maar niet de korting voor automatische incasso.

Betalingen

U kunt de abonnementskosten uitsluitend via automatische incasso voldoen. Indien u langer abonnee bent en nog niet via automatische incasso betaalt, geldt een betalingstermijn van één maand na verzending van de factuur/acceptgirokaart. Bij niet-tijdige betaling volgt een aanmaning en wordt de toezending van de *SoftwareBus* opgeschort tot de betaling binnen is. Voor een aanmaning wordt € 2,50 in rekening gebracht. Niet-verzonden nummers geven geen recht op restitutie in geld of anderszins. ING-bankrekeningnr. IBAN: NL13 INGB 0000 206202; BIC: INGBNL2A t.n.v. **ProgrammaTheek BV**.

Adreswijziging doorgeven

Gebruik hiervoor het adreswijzigingsformulier op de website: <https://www.compusers.nl/node/653>. HCC-leden: ga naar <https://www.hcc.nl/contact> en volg de aanwijzingen om ook HCC uw nieuwe adres te melden.

Abonnementenadministratie

Voor contact om andere redenen: e-mail naar: abonnementen@compusers.nl

Redactie

René Suiker, hoofdredacteur; Rob de Waal Malefijt, eindredacteur; Ger Stok, grafisch coördinator; Isja Nederbragt, redactielid.

Opmaak:

DTP-team *CompUsers*: Harry van Mosseveld, Ger Stok, Rob de Waal Malefijt.

Druk: Senefelder Misset, Doetinchem
Basis Ontwerp opmaak: Okker Reclame, Veenendaal
Basis Ontwerp omslag: FIR&E, Wageningen

Nuclino

René Suiker

Inleiding

In het vorige nummer zocht ik vrijwilligers om mee te werken aan een Platform GameOntwerp. Nu is het wel erg kort dag om al iets te melden namens het Platform (i.o.), maar vooruitlopend op feitelijk begin van het ontwikkelen van eigen games ging ik alvast op onderzoek uit naar software voor online samenwerking en hierbij kwam ik uit op Nuclino (<https://nuclino.com>).

Verder onderzoek leverde nog veel meer programma's op om nader te onderzoeken, maar je moet ergens beginnen, dus waarom niet hier? In elk geval, als hobbyplatform, wilde ik in eerste instantie kijken naar programma's die ik in eerste instantie gratis mag gebruiken, dus ik dacht niet gelijk aan SharePoint. Althans, ik dacht er wel aan, maar dat is in elk geval niet gratis. En Nuclino lijkt die mogelijkheid te bieden, maar we moeten dus nog zien of het voor ons gaat werken.

Figuur 1 - Prijschema

The screenshot shows the Nuclino pricing page with three plans:

- FREE** (€0/user/month): The basic version of Nuclino for teams just getting started. Includes up to 50 items, up to 3 canvases, and 2GB total storage.
- STANDARD** (€5/user/month): For teams and businesses making Nuclino their collective brain. Includes unlimited items, unlimited canvases, admin tools, version history, single sign-on (SSO), and 10GB storage per user.
- PREMIUM** (€10/user/month): Advanced capabilities and controls for large teams and businesses. Includes everything in Standard, plus audit log, team insights, advanced security controls, 20GB storage per user, and Sidekick (AI).

Er is dus sprake van een gratis schema, maar dit gaat uiteraard gepaard met de nodige beperkingen. Tot 50 items zijn inbegrepen, dat klinkt weinig. Drie canvassen, klinkt ook niet ruim, maar het moet nog blijken. En tenslotte 2 GB storage, een beetje foto is al groter. Al met al lijkt het gratis schema dus echt een lokkertje en niet een werkbaar geheel. Maar het zou goed moeten zijn om te kijken wat je met het product kunt.

Wat willen we

Dat valt nog niet mee, maar zou eigenlijk het startpunt moeten zijn en daar moet je dan het beste gereedschap bij vinden. Ik opende dus mijn project en kreeg na enige tijd gelijk een melding dat ik te veel zaken gebruikte voor mijn schema, dus ik kon niets toevoegen zonder iets weg te halen. Ik was me nog niet bewust dat ik al iets toegevoegd had, maar dat zal dan wel. Een en ander was wel mijn eigen schuld uiteraard. Je krijgt 14 dagen het standaardplan gratis en ik was na 14 dagen nog niet begonnen, maar kreeg dus na het verstrijken van die termijn keurig een berichtje dat mijn account een downgrade kreeg naar de gratis versie. Al met al wil ik eigenlijk per gameproject dat we onderhanden hebben een game designdocument online hebben, waarbij het hele team het document kan lezen en misschien ook wel bijwerken. Verder moet er voor alle aspecten van het spel een werkomgeving zijn, maar dat is nog niet helemaal uitgekristalliseerd. De game hoeft niet in deze omgeving ont-

wikkeld te worden, ik denk niet eens dat dat kan, maar wel de documentatie, alles rondom ontwerpbesluiten moet allemaal voor iedere betrokkene toegankelijk zijn.

Templates

Nuclino geeft aan dat je maar het best kunt starten met een template en dat lijkt me een nuttige tip, dus ik ga eens naar <https://www.nuclino.com/templates>. En dan krijg je dus een heleboel mogelijke templates voorgeschoteld:

The screenshot shows the 'Templates and inspiration' page on Nuclino. It features a grid of templates categorized by 'GAME DEVELOPMENT'. The templates include:

- Company Wiki**: Consolidate all your team knowledge.
- Projects**: Plan, track, and document all your projects in one place.
- Team Docs**: Organize and keep track of documents shared across your team.
- Game Design Document**: Keep your game design project on track with a well-organized GDD.
- Sprint**: Plan and run your sprints with ease.
- Meeting Minutes**: Plan agendas, take notes, and discuss next steps.

Figuur 2 - Templates

We zien hier (1) dus de templates die beschikbaar zijn, al loopt de lijst nog wel een eindje door. Bij (2) kan je een selectie maken, in feite de beschikbare templates filteren. Dat heb ik niet gedaan, dus hij staat op 'ALL'. Je ziet hier ook als filter 'GAME DEVELOPMENT' staan, dat beperkt de selectie tot vijf templates. Voor verder gebruik in het kader van Game Design ga ik dat ook gebruiken, maar je kunt dus ook andere zaken managen met dit tool. Bij (3) zie je dus het Game Design Document, mijn primaire wens. Maar misschien wil ik ook wel (4) Team Docs gebruiken, of (5) Projects. En (6) verslagen zijn ook handig. Maar ik neem aan dat ik niet alles tegelijk kan, dus ik kijk eerst even wat 'GAME DEVELOPMENT' allemaal te bieden heeft.

The screenshot shows the 'Game development templates' page on Nuclino. It features a grid of templates specifically for game development:

- Game Design Document**: Keep your game design project on track with a well-organized GDD.
- Game Dev Tasks**: Organize, plan, and track the progress of your game development project.
- Game Studio Wiki**: Create an internal wiki for your game development team.
- Game Assets**: Keep track of all the characters, sound effects, objects, and other game assets in one place.
- Game Pitch**: Sell the vision of your game to potential investors and publishers.

Figuur 3 - Game development templates

Hier is de keuze dus wat overzichtelijker. Alles rondom game ontwikkeling, zoals het filter ook aangeeft. Had ik al gezegd dat Nuclino Engelstalig is? Alles is in het Engels, dus als je daar een probleem mee hebt, dan is dit niet het juiste pakket voor je. Ik heb geen mogelijkheid gezien dit in het Nederlands in te stellen.

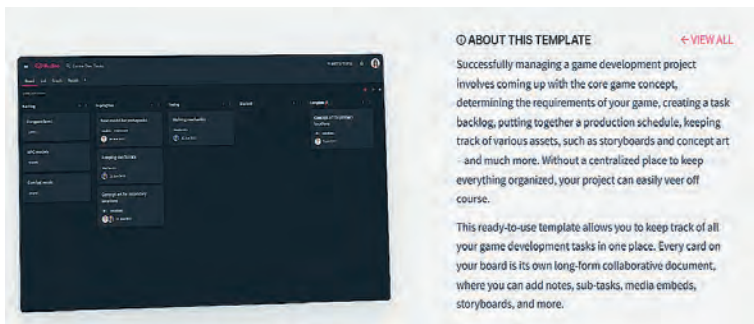
Ik wilde dus alle templates even bekijken en opende deze op verschillende tabbladen.

Game Design Document

Dit is dus wat ik in elk geval met dit tool beoog. Dus eens kijken wat dat zegt. In elk geval niet heel veel, maar het stelt dat je met een goed georganiseerd GDD je project goed kunt managen. Dat willen we natuurlijk, al weet ik nog niet zo goed welk project en of we er meerdere gaan managen op deze manier. Ik kan me zo voorstellen dat binnen het gratis schema, met al zijn beperkingen, dat ik maar voor één project een GDD kan maken.

Game Dev Tasks

Als ik de informatiepagina bekijk krijg ik de indruk dat ik hier een KANBAN board voorgeschoteld krijg. Ik weet niet of alle lezers bekend zijn met dit concept, maar ik kan dat niet helemaal uitwerken in het kader van dit artikel. Het komt er grofweg op neer, dat je alle taken opschrijft en bijhoudt in welke fase deze zich bevinden.



Figuur 4 - Game Dev Tasks

Deze template helpt dus om je taken binnen het project te ordenen. Vooral nog zijn we niet van plan enorme projecten te managen, maar voor echt grote games kan het wel de moeite waard zijn om op deze manier je project te managen.

Game Studio Wiki

Dit ziet eruit als een informatiepagina over een game studio, dus als we al een tijdje bezig zijn kan dit wel nuttig zijn, maar voornamelijk niet aan de orde.

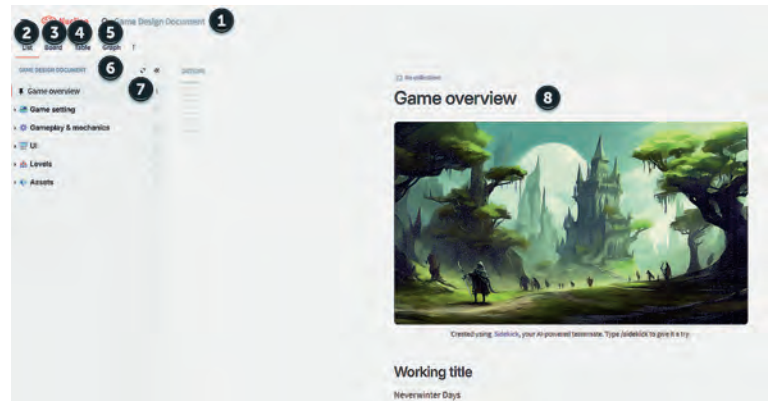
Game Assets

Het kan heel handig zijn om alle zaken rondom een game centraal te bewaren. In deze template kan je deze assets niet alleen opsommen, maar ook categoriseren en de kracht van Nuclino schijnt 'm te zitten in het terugvinden van informatie en dan kan deze template ook heel nuttig zijn. In GameOntwerp is ongeveer alle wat je gebruikt een game asset, dus zowel de speler als de scenery, de achtergrondmuziek, de attributen. Allemaal heel belangrijk in het grote geheel van een game en ik merk op de vrijdagavonden (zie elders) dat het best handig is om hier het overzicht over te bewaren. Toch gaan we deze template nog niet kiezen. Maar de bruikbaarheid lijkt me buiten kijf.

Game Pitch

Dit is heel belangrijk als je externe financiering voor je game nodig hebt, hoe verkoop je je game aan mogelijke investeerders. Dat is binnen onze vereniging helemaal niet aan de orde, of je moet je bestuur willen overtuigen. Daar gaan we deze template niet voor gebruiken.

Al met al trok u natuurlijk ook al de conclusie, we gaan van start met de Game Design Document template en eens kijken wat Nuclino ons daarbij te bieden heeft.



Figuur 5 - Game Design Document template

We krijgen er genoeg bij als we deze template gaan gebruiken, aan veel zaken is al gedacht. Alleen, wat we niet krijgen is een tellertje. Ik word dus, zoals ik eerder aangaf, met een foutmelding geconfronteerd:



Figuur 6 - Foutmelding

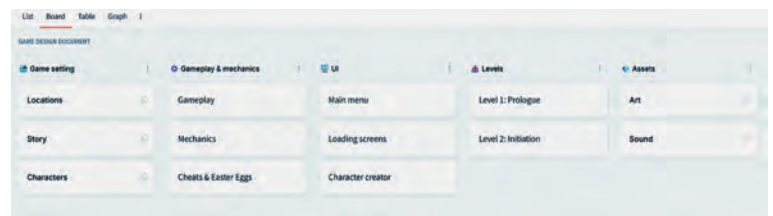
Ik blijf dus (misschien als onderdeel van de template) intussen 53 items te gebruiken en mijn project is nu geblokkeerd totdat ik mijn schema upgrade of totdat ik met het aantal items niet meer boven de 50 kom. Lastig, want ik zie niet direct wat de items zijn en welke zaken tot één item horen.

Ik haalde de hele elevator pitch uit het overzicht, je zou denken dat je dan toch minstens één item verwijderd had, maar ik blijf er nog steeds 53 te gebruiken. Al met al maakt dat deze test niet heel eenvoudig.

Verder nog even terugkijkend naar figuur 5. Bij (1) zie je de naam van de template, ook zijnde de naam van mijn project, denk ik. Bij (2), (3), (4) en (5) krijg je de verschillende views op je project aangeboden.

Bij (2) is dat de lijst, zoals in bovenstaand figuur 5. Hier zie je de diverse onderdelen onder elkaar weergegeven.

Bij (3) krijg je een board view:

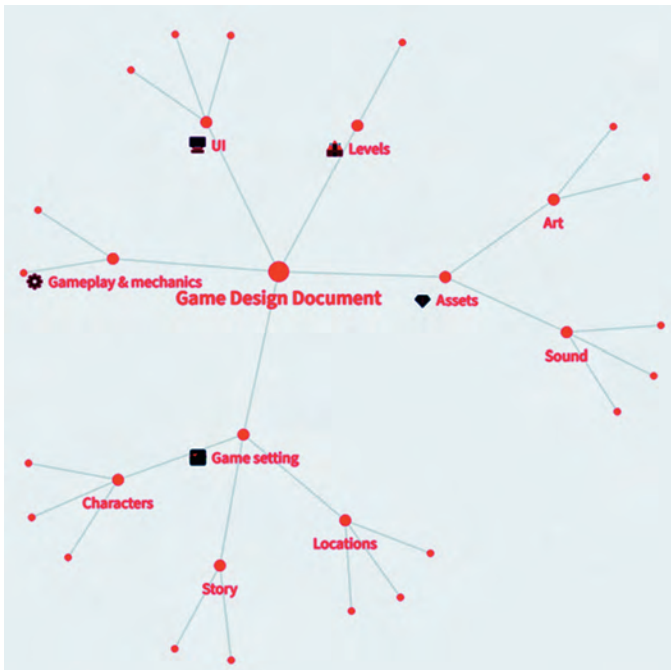


Figuur 7 - Board view

Hier zie je de diverse aspecten van je game in verschillende categorieën gesorteerd. Een handige manier om naar het werk te kijken. Ik heb er nog even een level uitgehaald. Ook heb ik gekeken of ik de prullenbak kon vinden en leeggooien en nu zit ik aan de 50 items. Ik kan dus blijkbaar iets doen, maar wat dat moet nog even blijken.

Bij (4) krijg je de table view, waarbij je alle elementen ook onder elkaar ziet, met een categorie ernaast. Door op een element te klikken krijg je rechts ruimte om er iets over vast te leggen.

Bij (5) tenslotte krijg je de graph view, waarbij alle elementen in een soort van mind map worden weergegeven.



Figuur 8 - Graph view

Door op een puntje te klikken komt rechts de inhoud te staan, die je kunt bewerken. Ik heb dat nog niet gedaan, maar het is wel een overzichtelijk geheel hoe alles aan elkaar hangt.

Kijken we nog even terug naar afbeelding 5, dan zie je dus bij (6) nogmaals dat we hier te maken hebben met een Game Design Document. Daaronder de diverse elementen dus in lijstweergave, waarbij de diverse hoofdgroepen zijn ingeklapt. De hoofdgroepen zijn in dit geval dus:

1. Game overview
2. Game setting
3. Game play
4. UI
5. Levels
6. Assets

Bij (8) zie je al een mooie afbeelding die blijkbaar met sidekick is gemaakt. Dat is een heel hoofdstuk apart, daar ga ik nu nog even niet op in.

Game overview

Hier vind je dus vele elementen terug, waarbij het hier begint met een plaatje, dat je ook in je elevator pitch weer zou kunnen gebruiken. Een plaatje zegt altijd veel, vandaar dat ik ze zelf ook graag gebruik in mijn artikelen. Daaronder dus nog een aantal praktische zaken zoals het team, het budget, enz.

Game setting

Gaan we naar de game setting, dan heb je hier nog een onderverdeling naar locaties, verhaal en karakters. En van elk van deze onderverdelingen zijn weer voorbeelden meegegeven. Uiteraard moet je die verwijderen als je een eigen game maakt, maar de structuur is hanteerbaar.

Binnen de voorbeelden krijg je rechts weer de details, ook inclusief afbeeldingen, indien gewenst. In elk van de beschrijvingen kan je ook nog andere zaken opnemen, zoals YouTube films, of ook verwijzingen naar andere elementen binnen het project. Deze zijn dan klikbaar, zodat je ook tussen de elementen door kunt navigeren.

Game play

Bij de game play kreeg ik een foutmelding dat we ook als team de limiet van drie canvassen al hadden overschreden. Ik weet nog niet wat het canvas is, maar kennelijk zitten er meer dan drie in de template. Dat is nog wel een aandachtspuntje voor Nuclino, want je zou verwachten dat een template zich aan de eigen limieten houdt. Ik heb er dus ook een melding van gemaakt in de mail.

UI

Bij UI ook weer een aantal elementen, zoals het hoofdmenu; ik stel me zo voor dat dit ook de werkruimte voor de artiesten is.

Levels

Per level krijg je hier de mogelijkheid details in te vullen over het level, zoals wat de bedoeling is, waar die zich afspeelt, enz. Dit is echt de werkruimte voor de spelontwerper.

Assets

Hier worden alle assets besproken. Onderscheid in dit geval tussen 'Art' en 'Sound' en die worden ook weer onderverdeeld.

Conclusies

Ik denk dat Nuclino je behulpzaam kan zijn bij het vastleggen van een game designdocument en het zo mogelijk maakt dat mensen samenwerken aan zo'n project. De meegeleverde template is behoorlijk compleet en dat maakt een snelle start heel wel mogelijk.

Aan de andere kant, met de gratis versie kan je eigenlijk niets. Je loopt in mum van tijd tegen de limieten van je schema aan. Met alleen de template, dus zonder eigen toevoegingen, liep ik zowel qua canvas als qua items uit mijn quotum. Dus voor gebruik binnen ons 'Platform' is het vooralsnog niet aan de orde en moet ik iets nieuws gaan zoeken. Voordeel is dat er volop mogelijkheden zijn als je eenmaal weet wat je zoekt. En anders zelf iets maken. Met Excel kom je ook een heel eind, alleen je moet nog wel een omgeving hebben waar je met elkaar in dezelfde Excel kunt werken. Komen we toch weer bij 'SharePoint' of bij 'Teams' uit, maar ook hiervoor zijn er goedkopere alternatieven.

Ik denk dat, als je serieus zakelijk met game-ontwerp aan de gang wilt, Nuclino een goed hulpmiddel kan zijn, en dan lijkt de prijs mij niet overdreven, voor een klein team van ontwikkelaars.



● HCC!kennisdag van 5 oktober 2024 ●

René Suiker

Een terugblik

Gezellig

Het was een mooie herfstdag, zaterdag 5 oktober jl. En blijkbaar vonden mensen het de moeite waard om naar Houten te komen, want het was de hele dag druk. Ik geloof best dat de meeste bezoekers voor de treinenbeurs komen, maar daar kan je alleen maar kopen, daar wordt eigenlijk niets uitgelegd. Deze keer ben ik niet in de gelegenheid geweest over die beurs te wandelen, wat ik meestal wel doe, maar ik heb het niet als een gemis ervaren. Want wat hadden we als HCC veel te bieden. En werden we ook goed bezocht. Zo'n 600 HCC-leden waren er op het evenement, en we hebben ook zo'n 20 nieuwe leden ingeschreven. En dat was deels natuurlijk door de ledenwerfactie op de infostand van HCC, maar deels ook door het enthousiasme waarmee de bezoekers hier en daar onthaald worden.

Andere indeling

De zaal was anders ingericht dan voorgaande keren. CompUsers was verspreid over de zaal en stond dus niet bij elkaar. In eerdere edities waren wel delen van CompUsers bij andere groepen geplaatst, maar was er toch ook een grote CompUsers-stand, maar dat was dit keer niet het geval. Gezien de omstandigheden bij CompUsers heb ik dit niet als een gemis ervaren, en de afstanden zijn ook weer niet zo groot dat je niet even bij elkaar een praatje kan maken, maar ik moest dus zoeken naar waar mijn stand zou zijn. En toen ik daar aankwam stond daar een ander bordje, maar dat hebben we maar even op de goede plaats gezet, want ik denk dat de plattegrond gewoon verkeerd gelezen was. Nu was de plattegrond ook niet erg duidelijk op print, maar misschien lukt het hier wel.



Figuur 1 - Plattegrond

Prima geregeld

Zoals gebruikelijk waren we dus weer bij Expo Houten aan de Meidoornkade 24 te Houten. Wij staan in een grote hal, met in aangrenzende hallen de modelspoorbeurs. Zoals we al een tijdje doen, kunnen bezoekers van de ene hal naar de andere lopen en de beurs kreeg dus bezoek van HCC en andersom was ook het geval (waarschijnlijk zelfs meer). En op het grensvlak (zie de afbeelding hieronder) stond een enorme stand van modelbaanautomatisering, die dus de treinliefhebbers naar onze bijeenkomst kon lokken. Want ja, treinen en toebehoren kopen is één, maar je baan digitaliseren en automatiseren, daar komt echt wel wat bij kijken. En waar moet je dan zijn?

'Prima geregeld', zei ik. Dat klopt ook, er was een uitgebreid draaiboek, we konden de zaal op tijd in om ons voor te bereiden op de toeloop van bezoek en ondanks de wegwerkzaamheden en bijbehorende files (ik moest er ook flink voor omrijden) was het bezoek al vroeg in het gebouw en werden ze ook iets vroeger binnengelaten. Helaas had ik zelf niet meegekregen dat het programma van lezingen iets anders in elkaar stak dan het draaiboek, dus de lezing waar ik zelf graag heen wilde heb ik gemist. Enfin, ik had toch wel een heel geslaagde dag.

Zoals je op de plattegrond hierboven hopelijk kunt zien, waren we dus als CompUsers een beetje verdeeld over de zaal. Zelf zat ik met Platform WebOntwerp naast ons Platform Muziek, met achter me de grote stand van de IG-programmeren. Die hadden echt een grote stand, maar ze hadden dan ook veel te demonstreren. Aan de andere kant van mij zat de IG Retro, die ook best wel wat ruimte in gebruik had voor de eerste computers, printers en andere apparaten. Daarnaast waren er de alternatieve operatiesystemen van IG ECS en ook was er de stand van IG AI. Bij AI hielden ze zich met Scratch bezig en dat doen we bij WebOntwerp/GameOntwerp ook. Elke keer nemen we ons voor om eens nadrukkelijker over Scratch te praten, maar zeker deze keer was er juist heel veel publiek om mee over Scratch te praten. En dat gaat uiteraard voor en dat was ook leuk. En, ik weet zeker dat we op deze manier zelfs een nieuw lid konden inschrijven.

Eén wanklank

Zoals ik al zei, goed geregeld. Jammer van de kleine wijziging in het programma, maar verder was het prima georganiseerd. Alleen, de vele vrijwilligers komen vanuit het hele land naar deze dag en de bezoekers werden rond 15:00 weggestuurd. Maar, toen moesten wij dus nog wel even opruimen en als je dan nog twee uur in de auto moet zitten, of drie uur in de trein, wil de gemiddelde vrijwilliger (man van boven de 50) toch nog even naar het toilet. Maar de Expo had die rond 15:00 ook gelijk op slot gezet. Dat was wel jammer en m.i. ook nergens voor nodig. Maar verder was het dus prima, de moeite waard.

Jeugd

Het viel me al op door gewoon om me heen te kijken, er liep veel meer jeugd rond dan we gewend zijn. Kinderen die met hun ouders mee kwamen, of met hun grootouders. En die hadden dus ook echt belangstelling. En ik kreeg ook toeloop van de jeugd op mijn stand en dan met name vanwege Scratch. Overigens kon je ook bij Senioren academie terecht voor Scratch, dus ik neem aan dat ze daar ook toeloop hadden. Want ook daar lag de focus op grootouders met kleinkinderen, alleen hadden zij meer dan Scratch. Wij ook

natuurlijk, maar dat lag meer op het gebied van WebOntwerp. Wel mooi om te zien dat de Senioren Academie nu ook Scratch omarmt, dat is wel eens anders geweest, omdat het programmeren is.

Wie waren er allemaal

Een aantal deelnemers heb ik al benoemd, maar toch maar even een overzicht, hopelijk vergeet ik niets. Als opsomming hanteer ik toch maar de plattegrond, die figuur 1. En ik begin gewoon bij de ingang, dus ik ga eens niet van boven naar beneden. De interessesgroepen:

- Programmeren
- AI
- ECS
- Retro
- 3D
- Senioren Academie
- Genealogie
- MSX
- Apple
- Flightsim
- Windows (samen met CompUsers Platform)
- Linux (samen met CompUsers Platform)
- Domotica
- Open Source
- Modelbaanautomatisering
- Trainsim
- Drones
- FotoVideo (met CompUsers Platforms)
- Commodore
- Atari
- Android (met CompUsers Platform)

Daarnaast waren de volgende CompUsersPlatforms op een eigen stand:

- Muziek
- WebOntwerp/GameOntwerp

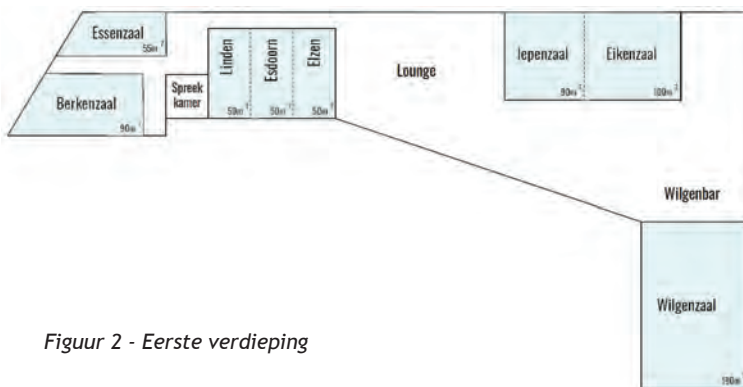
En tenslotte waren er nog

- HCC Info balie met aanbiedingen
- HCC Testbank
- HCC Vraagbaak
- Voor morgen, met uitleg over digitaal testament

Al met al dus een volle zaal, waarbij Drones ook weer kon vliegen omdat ze een grote kooi hadden. Flightsimulator had ook weer de tijger meegenomen, maar die heeft zich keurig gedragen en geen bezoekers opgesmikkeld.

De verdieping

Op de begane grond moesten we dus ruimte delen met de modelspoorbeurs, maar de eerste verdieping was speciaal voor ons. Hier is een aantal zalen beschikbaar die wij gebruikten voor lezingen en workshops, ofwel verdieping. Dit keer waren de lezingen en workshops, voor zover je niet vooraf moest inschrijven, voor alle bezoekers toegankelijk, er was geen controle bij de trap of je er wel in mocht. Ik denk dat een aantal modelspoorliefhebbers hun weg naar onze lezingen hebben gevonden, maar ik kan het niet met



Figuur 2 - Eerste verdieping

zekerheid zeggen. Er was een uitgebreid programma van lezingen en workshops, waarbij er dus helaas een wijziging was t.o.v. de originele planning, die ik helaas gemist had. Maar het programma was zeker de moeite waard. Ik ga niet alles in detail benoemen, want wie in welke zaal optrad is niet zo spannend in de nabeschouwing, hoewel het misschien goed is om te snappen, dat de Linux Mint installatieworkshop de grootste zaal had en al helemaal volgeboekt was voor de bijeenkomst plaatsvond. Blijkbaar voorziet dit nog steeds in een behoefte.

In de ochtend waren er presentaties over:

- Home Assistant in Proxmox
- Photoshop en selecties
- Fraude herkennen en voorkomen
- Filmen met je iPhone
- FotoSketcher
- Beginnen met digitaliseren en automatiseren van de modelspoorbaan
- Windows in Proxmox
- Alles over USB-C
- Hedy, een graduele programmeertaal
- Clipchamp

In de centrale hal boven vond vanaf 12:15 - 12:45 de presentatie van de HCC scheurkalender 2025 plaats. Dit ruim bezochte evenement, compleet met oppersprekstalmeester in flitsende outfit (Marco Mekenkamp van het verenigingsbureau). Brigit van Berkel en Colette Keulen werden als initiatiefnemer van deze kalender in het zonnetje gezet en er vond een prijsuitreiking plaats voor de hieraan gekoppelde fotowedstrijd. Want alle foto's in deze kalender zijn door leden van HCC ingezonden. In totaal waren er zo'n 540 inzendingen en er konden 320 foto's geplaatst worden. Er waren heel mooie foto's bij, dus ik weet zeker (en het werd ook bevestigd) dat de jury er een flinke kluit aan heeft gehad. Na deze sessie waren er weer presentaties:

- Windows, de nieuwe ontwikkelingen
- Gebruik en beheer in Linux 2.0
- CasaOS in Proxmox
- Ontwikkelingen AI vs Apple intelligence
- Godot en Unity (die ik helaas niet kon bezoeken)
- MacOS Sequoia 15, VPN en Time Machine
- Zet je grafische kaart aan het werk met shaders

Er was ook nog een presentatie gepland over leuke dingen doen met Linux, maar die was helaas vervallen. Die zal de volgende keer nog wel aan bod komen, denk ik.

Gezellig druk

Al met al had ik zelf, maar voor zover ik kon overzien ook overall elders, een gezellig toeloop aan de stands. De lezingen heb ik niet kunnen bijwonen, maar af en toe heb ik wel een drukke zaal ingekeken. Dat leek dus ook veel belovend. Zelf heb ik dus verschillende mensen aan de stand gehad, soms meerderen tegelijk die ik toch slechts om de beurt kon helpen, want multi tasking, daar zijn wij mensen niet echt op gebouwd. De focus op mijn stand lag echt op Scratch, de belangstelling is er nog steeds en lijkt wel te groeien. Alleen, de jeugd aan mijn stand, die wilde er wel meer over weten, maar ik kreeg sterk de indruk dat ze mij ook een en ander konden leren. Zou leuk zijn als volgende Kennisdag een jongen van 13 de presentatie geeft, daar komt dan ongetwijfeld nog meer jeugd op af. Eens kijken of we 'm kunnen overhalen. De datum van de volgende Kennisdag heb ik nog niet teruggevonden, al zal die ongetwijfeld bekend zijn. Maar eerst hebben we nog op 2 november a.s. de CompUfair, waar we ook weer een fantastisch programma hebben. Zie elders in dit nummer, maar ik begrijp dat er terwijl ik dit schrijf al een lezing bij is gekomen. Dus blijf onze Website in de gaten houden voor het laatste nieuws: www.compusers.nl

Tot op 2 november!

● Digitaal opnemen via hdmi ●

Erhard Braas

Er was recent een vraag over opnemen van video via hdmi met OBS-studio.

Als antwoord moest toen worden gegeven dat er geen kennis was van het opnemen met een digitale capture kaart via hdmi, noch met OBS-studio.

Nu is OBS-studio geen geheel onbekend programma, maar om nu te zeggen dat er ook ervaring mee was, nee.

Dat is ondertussen allebei wel opgelost. En die oplossing wil ik graag delen.



Allereerst eens op zoek naar een capture (opname) kaart voor hdmi.

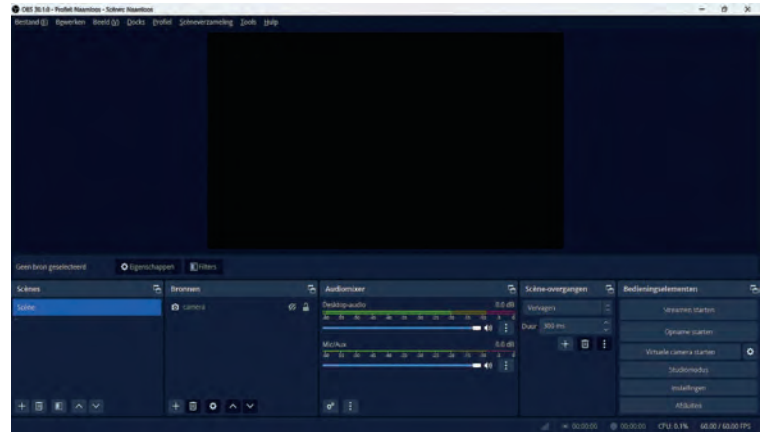


Opnamekaarten en sticks zijn al jaren bekend voor analoge video en firewire aansluitingen. Die laatste worden tegenwoordig niet meer ondersteund door de bedrijven die ze ooit hebben opgezet. Ook de mogelijkheid om firewire aan een pc toe te voegen wordt steeds moeilijker, aangezien op de modernere moederborden geen pci-slot meer zit waar je de oude kaarten in kan prikken.

Voor analoge video is dat geen probleem, daarvoor bestaan genoeg usb-sticks met analoge aansluitingen, bedoeld om beelden binnen te halen.

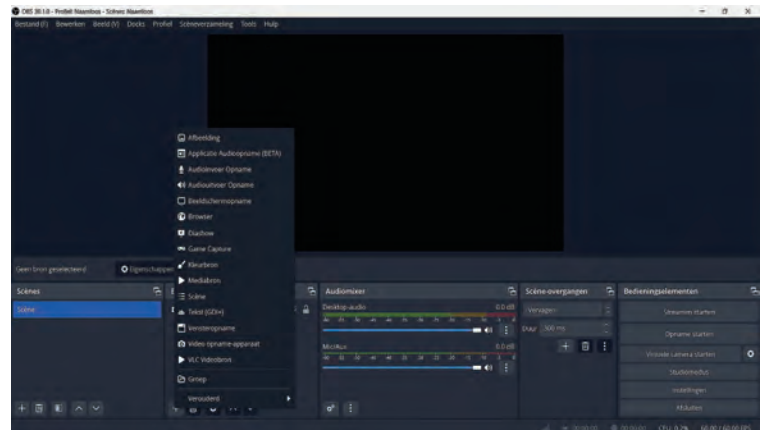
Een blik op een paar websites was voldoende om een usb-stick te vinden waarmee je kunt opnemen via de hdmi-kabel. Hdmi is op bijna alle digitale camera's aanwezig en bedoeld om de opnames direct op een tv of monitor weer te geven.

Het overzichtsscherm van OBS na het opstarten in opname modus.

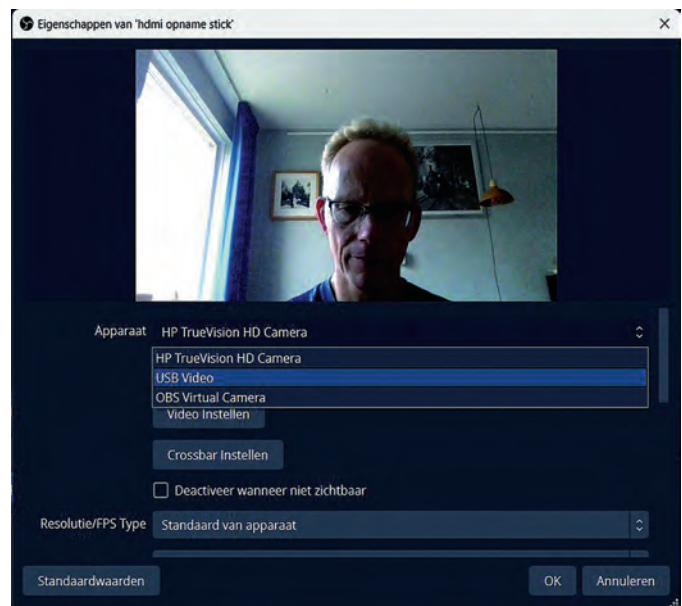


Het toevoegen van een opnamebron door op het plusje te klikken.

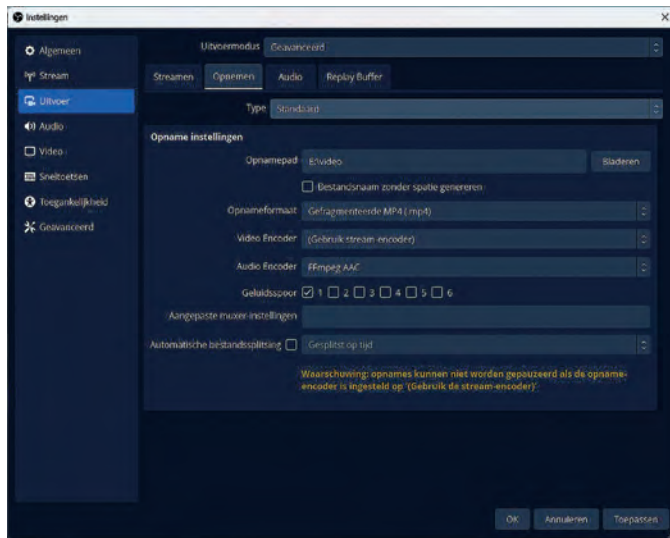
Klik in dit geval op video-opname-apparaat.



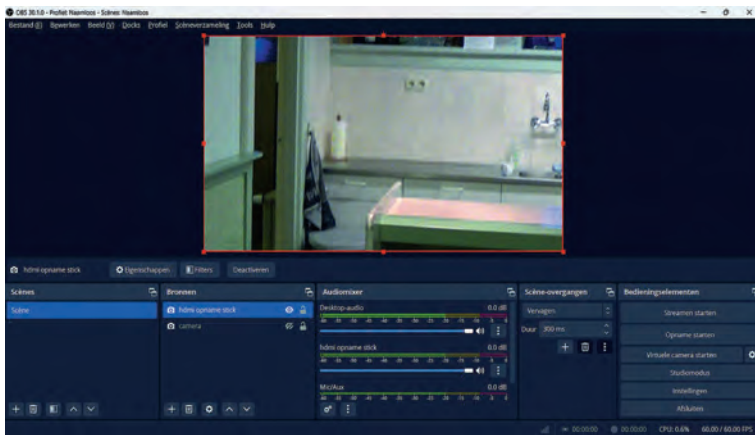
Kies voor usb-video.



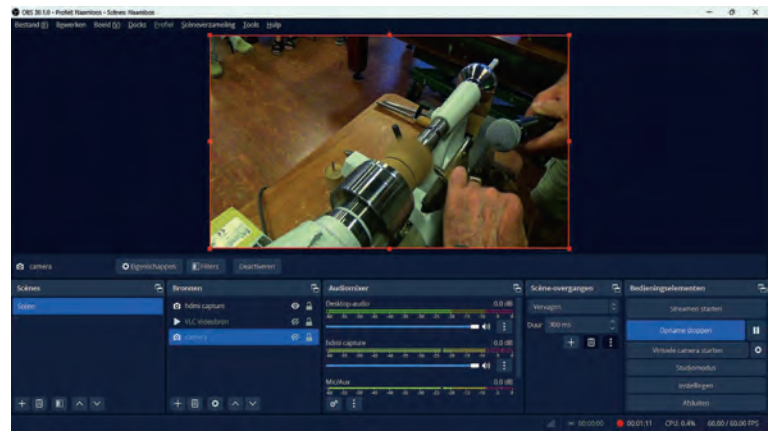
Klik dan op instellingen om bijvoorbeeld de opnamemap te wijzigen.



Als de instellingen goed staan: op toepassen klikken.



En dan start de opname rechts onderin. Het is handiger om eerst de opname te starten en dan pas bij de camera op play te drukken omdat je anders beelden kunt missen. Hdmi geeft geen camerastuursignaal mee, dus zul je zelf moeten starten en stoppen. De meeste camera's laten de scenes achter elkaar zien en dat betekent dat er achteraf scenedetectie nodig is.



OBS is voor het opnemen prima geschikt, maar voor het bewerken van het opgenomen materiaal ongeschikt. Zelf heb ik de usb-stick ook getest met Magix Videodeluxe 2025 en Cyberlink Powerdirector. Bij Powerdirector gebruik je dan screenrecorder en dat werkt prima.

Kies dan voor Apparaat en dan usb-video. Jammer is wel dat je niet ziet wat je opneemt, maar hij neemt wel degelijk op.



Bij Magix kun je helaas geen hdmi- of usb-opname kiezen en dat werkte dan ook niet.

Op de HCC!kennisdag werd gevraagd of het mogelijk is om van firewire apparaten, zoals camcorders, naar usb te gaan. Helaas, pas op: dit is niet mogelijk. Daarnaast is firewire, ook wel genoemd IEEE1394, evenmin uitwisselbaar. Alle kabels en verloopjes die van firewire naar usb gaan zijn fout en zelfs gevaarlijk voor de aangesloten apparatuur.



Scratch (24)

René Suiker

En toen was het al weer nummer 24

Tijdens de HCC!kennisdag (zie elders in dit nummer) was ik aan het kijken wanneer de Scratch-reeks begon; in mijn hoofd dacht ik aan 2020, maar blijktbaar doe ik dit al wat langer. Het eerste artikel over Scratch verscheen in SoftwareBus nummer 5 in 2018. Dus, voor de mensen die nu inschakelen en terug willen lezen, dat kan nog steeds. Via <https://www.compusers.nl/softwarebus/softwarebus> kun je de oude exemplaren van de SoftwareBus nog teruglezen en dat gaat terug tot en met 2006, dus nog voordat ik als hoofdredacteur begon (2009 nummer 3).

Dit is, zoals ik elders in dit nummer al schreef, de laatste keer dat de SoftwareBus als zelfstandig blad uitkomt. Dat wil niet zeggen dat ik nu ophoud met schrijven, want in de PC-Active krijgen we een herkenbare ruimte. Wel stop ik als hoofdredacteur, maar niet persé als auteur. Want schrijven is toch een hobby en schrijven over je hobby is dus twee keer leuk.

Wat gaan we doen?

We gaan natuurlijk weer Scratchesen. Tijdens de HCC!kennisdag was er belangstelling, dus ik vermoed dat die er hier ook nog steeds is. Zo niet, dan is er een manier om mij de mond te snoeren. Want ik vind schrijven leuk, maar ik vind het niet leuk om de hele SoftwareBus vol te schrijven. Bovendien, dat kan ik ook niet, zo veel vrije tijd heb ik ook weer niet. Het zou dus mooi zijn, als andere mensen ook wat meer gaan schrijven, dan kan ik het wat minder doen. Iedereen blij. Dus, wil je helpen, meld je aan, via het contactformulier op onze website.

Kennisdag

Elders in dit nummer lees je over de terugblik op de kennisdag. Ik ga dat niet allemaal herhalen hier, maar ik wil een paar dingen wel memoreren die daar ook aan de orde kwamen. Dus nog even samenvattend, met name voor de nieuwe lezers (m/v/etc.).

- Je kunt bij Scratch komen via <https://scratch.mit.edu>
- Dit draait dus bij MIT, de beste TU ter wereld, denk ik
- Je kunt daar gratis een account maken
- Gratis is dan ook echt gratis, geen spam etc.
- Scratch wordt binnen CompUsers ondersteund door het Platform WebOntwerp.
- Via de site van CompUsers (www.compusers.nl)
- Kan je via de menubalk naar 'Platforms' en daarbinnen
- Naar Platform WebOntwerp
- Daar zie je rechts in het menu "Scratch"
- Dan kom je op: <https://www.compusers.nl/webontwerp/scratch>
- Daar vind je een presentatie over Scratch
- Daar vind je een opname van een Webinar over Scratch

De presentatie gebruik ik nog steeds tijdens onze evenementen, want het geeft redelijk overzichtelijk weer wat Scratch is en waarom je het zou willen gebruiken. En het geeft wat richtlijnen om aan de slag te gaan, begint met eenvoudige opdrachten en gaat door tot het wat moeilijker wordt.

Ik kreeg dus wat ouders over de vloer met briljante kinderen, die Scratch al kenden en mijn vergelijking met Lego ook wel

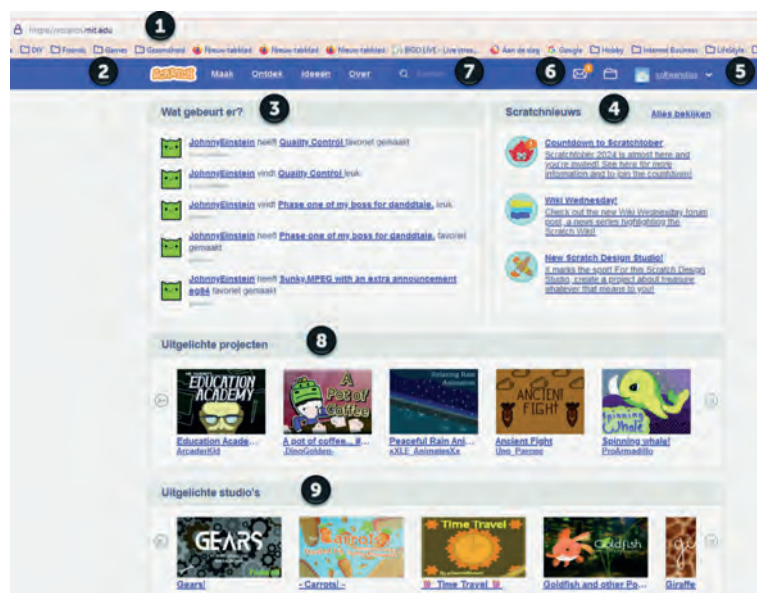
begrepen, al vond één van de kinderen Scratch toch beter te vergelijken met Duplo, omdat de mogelijkheden wel redelijk beperkt zijn. We waren het hier niet helemaal over eens, maar we konden wel overeenstemming bereiken over het feit dat je Scratch niet kon vergelijken met technisch lego.

Scratch leren

Je kunt dus Scratch leren, door een boek te kopen, door mijn artikelen te lezen of door een cursus aan te schaffen, maar je kunt ook gewoon op de site kijken wat er allemaal aangeboden wordt. En dan kan je in alle gevallen horen of lezen wat je kan en hoe dat moet, maar het beste leer je Scratch (en elke programmeertaal) het best door het gewoon te doen. En daarvoor zitten dus steeds opdrachten in mijn artikelen verweven, maar ik krijg de indruk dat die niet allemaal uitgevoerd worden. En dat is jammer, want juist door het maken van de opdrachten en kijken waar je vastloopt voordat ik de oplossing geef, daar kom je het verst mee. Natuurlijk mag je wel een keer vooruit kijken als je er echt niet uitkomt, maar juist door het te proberen zie je wat er wel en wat er niet werkt. Zelf ben ik ook geen programmeur. Hoewel ik het wel leuk vind, ben ik zelf meer van de hoofdlijnen, de oplossingsrichting, en niet zo zeer van de detailuitwerking. Daar heb ik eigenlijk het geduld niet voor.

Weer even: startscherm

Ik ga niet finaal opnieuw beginnen in deze reeks, maar ik blik toch wel even terug, want zo blijven zaken misschien toch iets beter hangen. Dus ik ga nog eens naar het startscherm, dus waar ik terecht kom als ik naar Scratch ga:



Figuur 1 - Startscherm

Bij (1) zie je dus de URL: <https://scratch.mit.edu>

Bij (2) zie je de menubalk en als je op het Scratch-symbool klikt kom je ook weer op deze pagina terecht. Bij (3) en (4) zie je dynamische inhoud. Bij (3) is dat 'wat gebeurt er' en bij mijn weten zijn dat de laatste publieke activiteiten binnen mijn netwerk. Als ik de pagina ververs kan hij er dus al

weer heel anders uitzien en als jullie naar deze pagina gaan zien jullie ook iets heel anders. Bij (4) zie je 'Scratchnieuws' en dat is dus nieuws van Scratch zelf. Ook dit is dynamisch, maar iets minder dynamisch dan de activiteiten, tenminste, meestal.

Bij (5) zie je dat ik al ingelogd ben en wel als 'softwarebus'. Dat is één van mijn accounts en het account dat ik het meest gebruik als ik artikelen aan het schrijven ben. Als ik op 'softwarebus' klik krijg ik een profiel submenu, waarover later meer.

Bij (6) zie je dat er één bericht voor me klaar staat. Dit is in dit geval een bericht dat iemand mij volgt, maar het kunnen verschillende soorten berichten zijn.

Bij (7) kan je zoeken, zowel op een naam van een mede Scratch'er als op een project als iets anders, zoals bijvoorbeeld een studio.

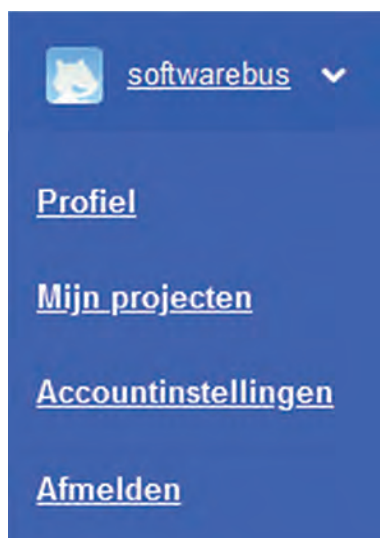
Bij (8) krijg je, ook dynamisch, een overzicht van een aantal 'uitgelichte projecten', waarbinnen je ook kunt scrollen. Dit is wel gebaseerd op je persoonlijke voorkeuren.

En bij (9) heb je, wederom dynamisch, een overzicht van uitgelichte studio's.

Projecten zijn dus enkelvoudige Scratch programma's; elk Scratch programma is in feite een project. Als je in de menubalk (2) op 'Maak' klikt wordt er een nieuw project aangemaakt. Intussen zijn er al meer dan 1 biljoen projecten binnen Scratch, dus ruim duizend miljard. Studio's zijn in feite groepen van projecten. Je kunt als Scratch'er meerdere studio's aanmaken en beheren en je kunt ook soms gevraagd worden om studio's van anderen te beheren. Het concept van studio's kunnen we in een volgend nummer wel eens uitgebreid op in gaan. Voor vandaag is het genoeg, dat je weet dat je je projecten in studio's kunt onderbrengen. Op die manier kun je je projecten thematisch organiseren.

Profiel submenu

Ik zou nog even terugkomen op het profiel submenu, dus als je in het voorgaande scherm op 'softwarebus' zou klikken. Je krijgt dan dit submenu te zien:



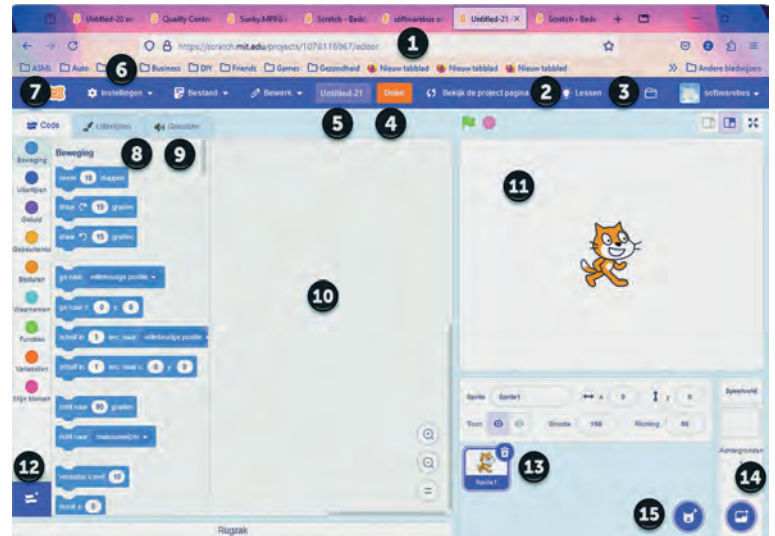
Figuur 2 - Profiel submenu

Hier kan je dus op een aantal opties klikken. Allemaal niet heel spannend, maar het geeft wel aan, dat je al je projecten weer terug kunt vinden, je kunt jezelf afmelden en je kunt wat gegevens over jezelf onderhouden. Via 'mijn projecten' kom je ook bij 'mijn studio's',

althans, daar vind je links naast de projecten nog een submenu met studio's als één van de opties.

Project maken

Omdat herhaling af en toe wel goed is, druk ik nu weer een keer op 'Maak' en loop nog een keer langs alle opties:



Figuur 3 - Nieuw project

Hier is dus enorm veel te zien en het lijkt me nuttig om dit nog eens op te sommen. Misschien is het voor sommige lezers niet nodig, dus die slaan dan maar even een paar stukken over.

Bij (1) zie je de URL, die is nu iets langer, want hier zie je ook de projectcode in de URL staan. Tevens zie je aan het eind '/editor' om aan te geven dat je in de bewerkmode zit. Als je op (2) klikt, dan kom je op dezelfde URL minus het stukje '/editor' en dan zie je beschrijvende pagina. Voor een nieuw project is dat beslist niet spannend, maar misschien dat ik ook daar nog een keer op terugkom.

Bij (3) zie je de link naar 'lessen' om Scratch te leren op de site van Scratch. Hier zijn zo'n 25 handleidingen over verschillende aspecten van Scratch te vinden. Kijk er gerust eens rond, het is de moeite waard.

Bij (4) vind je de optie om je project te delen. Zoals ik al eens eerder zei: dit wordt door de Scratch gemeenschap gewaardeerd. Het idee is, dat je samen meer kunt dan alleen. Als je echt nog helemaal in het begin van je project zit heeft delen nog niet heel veel zin, maar als je je project afgerond hebt en je wilt het anderen laten zien, dan moet je het delen, anders kan niemand anders er bij. En als je het gedeeld hebt, dan kunnen anderen ook naar je project kijken en ze kunnen er zelfs een kopie van maken, die ze dan verder kunnen bewerken. Op hun projectpagina zal dan wel staan, dat hun project gebaseerd is op jouw werk. Dus ze lenen je werk, maar je krijgt er wel de credits voor.

Bij (5) geef je je project een naam, want standaard heten ze allemaal 'untitled-xx' waarbij xx een volgnummer aangeeft. Dus als softwarebus heb ik blijkbaar al 20 projecten gemaakt. Voor Scratch maakt het overigens niet echt uit als je al je projecten hetzelfde noemt, want die onderscheidt de projecten op basis van het volgnummer in de URL. Het is alleen voor jezelf verwarrend, dus beter is om een logische naam te kiezen.

Bij (6) vind je de instellingen. Voorheen was dit de wereldbol, waar je de taal kon instellen. Dat kan nog steeds en er is nog steeds een overdaad aan talen beschikbaar, maar daarnaast kan je hier nog een kleurschema instellen.

Onder (7) zie je drie tabbladen en de linker is het blad 'Code'. Hier zie je in verschillende kleuren de verschillende groepen van commando's die je in je programma kunt gebruiken. Bij (8) vind je uiterlijken, dat zijn de vormen van de objecten (sprites) die je in je programma gebruikt. Bij (9) vind je de geluiden die door je sprites voortgebracht kunnen worden. Overigens kan je ook geluiden aan je achtergrond koppelen.

De commando's zijn dus onderverdeeld in een aantal groepen, welke door een kleurcode herkenbaar zijn. De gekleurde bolletjes laten je snel naar een categorie springen, want de lijst met commando's staat gewoon onder elkaar, maar wel gesorteerd per categorie. Met deze blokjes stel je je programma samen in het werkgebied (10).

Bij (11) vind je het speelveld. Hier vinden alle activiteiten plaats. Je kunt dit met het icoontje rechts boven in het speelveld ook maximaliseren. Als je programma af is, kan je het dus wat groter afspelen.

Bij (12) vind je een knop om nog wat extra modules in te schakelen. Toen we van versie 2 naar versie 3 gingen was in eens de pen uit de standaard verdwenen. Die werd blijkbaar niet heel veel gebruikt door de Scratchers, dus zijn de pencommando's naar een aparte module verhuisd en als je deze wilt gebruiken, zal je deze moeten toevoegen. Niet heel veel werk, je drukt op het icoontje bij (12) en je selecteert de pencommando's. Een kind kan de was doen.

Bij (13) vind je de sprites die onderdeel uitmaken van je project. Boven de geselecteerde sprite (in dit geval is er maar één) zie je wat parameters betreffende de sprite, zoals de naam, de positie en nog wat parameters.

Bij (14) kan je achtergronden tonen die meedoen. Met de knoppen bij (15) kan je sprites respectievelijk achtergronden toevoegen. Hierbij kan je een keuze maken uit beschikbare materialen, of zelf tekenen, of uploaden. Je kunt dus bijvoorbeeld in Blender een fantastische achtergrond ontwerpen en deze dan in Scratch importeren.

Dit even als herhaling van het ontwikkelscherm. Weten we het weer? Zijn er nog vragen? Ik hoor niets, dus het zal wel duidelijk zijn.

Als je nog eens goed naar het werkgebied (10) kijkt, zie je in de rechterbovenhoek de afbeelding van de sprite. Als je meerdere sprites hebt, dan vind je in het werkgebied de afbeelding van de geselecteerde sprite. En in het werkgebied vind je de code die behoort bij die sprite. Elke sprite is een eigen object, die eigen code kan hebben. In plaats van het traditioneel sequentieel programmeren bekijk je nu per object wat die moet doen.

En op die manier bouw je object voor object je programma op. Op deze manier bouwen we ook redelijk compacte programma's. Als we nog eens terugkijken naar bijvoorbeeld 'Bricks' dat we in een aantal voorafgaande nummers bespraken, dan kan je je misschien wel voorstellen, dat je daar in bijvoorbeeld Basic ettelijke tientallen pagina's aan code voor nodig hebt. In Scratch heb je ongeveer één pagina per actieve sprite nodig en dan zijn de codeblokken die je gebruikt nog best groot.

Programmeren

Scratch is dus een programmeertaal, hiermee kan je dus je computer programmeren. Je programma wordt op de server van MIT geïnterpreteerd en regel voor regel uitgevoerd. Het resultaat zie je in de browser. We hebben het natuurlijk vaak over programmeren gehad, maar ook hier blik ik nog even terug.

Programmeren is dus de computer instructies geven wat te doen. En let op, de computer is in feite maar een dom apparaat, hij voert de instructies die hij krijgt letterlijk uit. Hij vraagt zich nooit af of het wel logisch is wat jij wilt en is niet in staat om gedachten te lezen.

Je kunt een programma opstellen door reeksen van instructies achter elkaar te zetten. Je moet ze in feite, net als Lego-stenen, in elkaar klikken. Als het niet 'klikt', dan is de combinatie van instructies in die volgorde niet werkend.

Je kunt in feite geen fouten in de syntax maken. In Basic, bijvoorbeeld, kan je een fout maken door twee lussen niet om elkaar heen te zetten (dat is goed) maar in feite door elkaar heen te laten lopen. Dat kan dus niet, dat geeft een fout, maar je kunt de code wel zo opschrijven:

```
100 FOR I = 1 to 10
110 FOR J = 1 to 10
120 PRINT I; " * "; J; " = "; I * J
130 NEXT I
140 NEXT J
```

In Scratch krijg je zo'n fout niet voor elkaar. Je kunt een lus in een lus zetten en daarbinnen nog een lus enz. Maar je kunt lussen niet in elkaar zetten zodat ze rare dingen doen. Het gaat gewoon niet passen.

Dat wil overigens niet zeggen dat je geen programmeerfouten zou kunnen maken. Je kunt nog steeds fouten maken, maar dan doet de computer nog steeds wat je zegt. En je kunt je programma ook altijd stoppen met de rode stip, ook als je in een eeuwige lus zit.

Het is dus zaak om goed na te blijven denken over wat je doet. En daarom zijn er dus ook de oefeningen, zodat je langzaam van absolute beginner doorgroeit naar redelijk gevorderd programmeur. En dus is het zaak om de oefeningen ook uit te voeren, als je zelf actief wilt zijn met Scratch en vooral als je het ook je (klein)kinderen wilt uitleggen.

Vroeger, toen ik nog leerde programmeren, werden we gestimuleerd om eerst bijvoorbeeld stroomdiagrammen te maken om aan te geven wat het programma ging doen. Zeker voor de wat grotere programma's is dat nog steeds een aanrader. Gewoon beginnen met coderen maakt het lastig om achteraf denkfouten terug te vinden. Maar het kan vaak nog wel, bijvoorbeeld door je variabelen zichtbaar te maken. In Scratch is dat een fluitje van een cent en hoeft je niet vele regels code door om op die manier fouten te zoeken. Je kunt elke variabele op je scherm zetten en dat doe je bij de variabele zelf. Als je programma dus werkt, zet je deze weer uit en heb je er geen last meer van

Tot zover de terugblik

Nu dan weer verder waar we gebleven waren. We kijken even terug naar het huiswerk en zien wat er van is terecht gekomen.

De opdrachten moesten je aan het denken zetten. Ik heb uitgelegd hoe je zo'n probleem aan kan pakken en dit toegepast op een aantal vraagstukken.

Voor het bekijken van het huiswerk moet je misschien nog wel even terugslaan naar de vorige SoftwareBus, want ik ga niet alle teksten herhalen. De projecten werden in nummer 23 uitvoerig beschreven, ik richt mij nu op het huiswerk.

Overigens, ik realiseerde me dat de opdrachten wel heel erg moeilijk waren, dus ik ga nu wat oplossingsrichtingen geven en laat jullie dan hiermee concreet aan de slag gaan. Hopelijk leidt dit wel tot wat inzendingen.

Elektronica bouwdoos

Opgave 23.1

Bedenk een manier waarop tijdens het spelen de gebruiker het object op kan pakken, kan draaien en neer kan leggen. Een 'auto-snap' om 'm automatisch met de contactpunten door te verbinden zou helemaal te gek zijn.

Dit is natuurlijk helemaal geen makkelijke opgave en ik ga 'm nu ook nog niet helemaal uitwerken. Maar alvast wel een tipje van een mogelijke sluiert optillen. Er zijn in de wereld van

programmeren vaak meerdere oplossingen mogelijk. Wat is nu het best? Het best is de oplossing die:

1. Doet wat die moet doen
2. Niet doet wat die niet moet doen
3. Binnen een redelijke termijn

Ofwel, de eerste oplossing die werkt is de beste, totdat een betere oplossing langskomt. Een beetje net als de wetenschap, een stelling is waar, totdat het tegendeel bewezen is. Met dat in het achterhoofd stel ik het volgende voor:

We hebben dus het blok, dat ik de vorige keer beschreef, waarop de componenten geplaatst moeten worden. Daarnaast stellen we de componenten op. Dan heb je de mogelijkheid om gewoon zo veel componenten neer te leggen als er gebruikt mogen worden, maar het leuke van een systeem als Scratch is dat je er ook voor kunt kiezen om alle componenten die je hebt oneindig veel keren te gebruiken. Dit doe je dus door een component te klonen op het moment dat die geselecteerd wordt. Vervolgens ga je met de kloon aan de slag.

Aangezien je de beweging zelf kunt controleren kan je 'm steeds een aantal stappen laten bewegen, zodat die altijd van het ene plaatsingspunt naar het andere beweegt en dus niet ertussen weggelegd kan worden. Als iemand dat toch lukt en hij ligt dus los op het bord, zou je er voor kunnen kiezen om de kloon te laten verdwijnen.

Dan hebben we nog niet het draaien opgelost, maar we doen ook niet alles tegelijk, want daar heb ik helemaal niet de ruimte voor. Brengt ons dus bij:

Opgave 24.1 (nieuwe opgave dus)

Bedenk hoe je een object wilt draaien.

Het draaien houdt in, dat in plaats van een horizontale aansluiting, je het object verticaal wilt plaatsen, hetzij naar beneden, hetzij naar boven, ten opzichte van één van de geselecteerde punten.

Nu heb ik eigenlijk al bijna alles verklaart dus verras mij met een concreet uitgewerkte oplossing.

Opgave 23.2

Bedenk alvast hoe je zou willen vaststellen of er een correct elektrisch circuit is gevormd.

Hiervoor moet je in feite beginnen bij de batterij. Kijk of er vanuit de pluspool van de batterij een verbinding loopt naar de minpool van de batterij. Je weet waar de pluspool is, want je weet de positie van de batterij. Je weet ook, waar de mogelijke verbindingen kunnen liggen. Als er meerdere liggen ga je beoordelen of deze uiteindelijk uitkomen bij de minpool. En dan ga je ook nog eens kijken of er componenten tussen zitten die de stroom beperken. Want we willen natuurlijk geen kortsluiting. Hiermee hebben we in feite het begin van de oplossing.

Opgave 24.2

Werk dit uit in een concrete code. Waar zou je die code aan op willen hangen? Hint: je kunt je afvragen of je misschien met een vaste batterij wilt werken, of dat je ook batterijen onbeperkt mag toevoegen.

Mens erger je niet

Opgave 23.3:

Laat pionnen over het bord schuiven. Welke problemen ervaar je?

Een deel van de problematiek had je natuurlijk ook al bij het plaatsen van de elektronische componenten. Daarnaast moet je ook rekening houden met het feit, dat we tweedimensionaal werken. Je kunt dus niet echt pionnen laten zien, op dit speelbord kijk je in feite vanaf de bovenkant.

Je moet dus pionnen een afwijkende vorm geven, zodat je ze wel herkent op het speelbord. Verder moet je denk ik alle posities nummeren.

Tijdens het lopen moet je dus stapje voor stapje gaan overeenkomstig het aantal gegooide ogen. Je moet dus de hoeken in de gaten houden. Verder moet je ook in de gaten houden of je al bij je eigen kleur bent, zodat je naar binnen moet. Al met al moet je dus veel zaken in de gaten houden.

En dan speelt nog mee, de speler gooit en soms zijn er twee of meer opties die de speler kan uitvoeren. Op dat moment moet het programma de keuze ook aan de speler laten. Dus misschien moet er nog ergens een soort display komen waarin boodschappen van de computer aan de speler staan. Overigens, als de computer meerdere opties heeft, dan is de afweging als volgt:

1. Kan ik één van mijn pionnen in veiligheid brengen, dan doe ik dat; anders
2. Kan ik een pion van een tegenstander slaan, dan doe ik dat; anders
3. Kan ik een nieuwe pion in het veld brengen, dan doe ik dat; anders
4. Kan ik een pion dusdanig bewegen, dat er niet onmiddellijk een tegenspeler achter zit, dan doe ik dat; anders
5. Speel ik de pion die het dichtst bij de thuishaven zit

Ik weet niet of dit de slimste keuze is, maar je mag gerust iets beters verzinnen. Heb je al een idee hoe je dit wilt implementeren?

Opgave 24.3

Werk concreet uit, dat een pion telkens het geworpen aantal ogen vooruit gaat over het bord. Je hoeft nog geen rekening te houden met je eindpunt, alleen per worp het juiste aantal stappen zetten.

Je moet hiervoor dus het spelbord gebruiken en gebruik maken van de waarde van 'worp' om te bepalen hoeveel stappen gezet moeten worden.

Waar gaan we verder Scratchen?

Op 2 november hebben we dus de ALV van CompUsers en wordt gekeken hoe we verder gaan als CompUsers. Er zijn verschillende opties, maar één ervan kan ook zijn, dat CompUsers wordt opgedoekt. Hoe gaan we dan verder met Scratch? Er zijn een aantal opties, die ik even door wil nemen. Ik durf niet te beweren dat ik compleet ben, maar ik zie de volgende opties:

1. Ongeacht hoe, ik kan blijven schrijven voor de Software-Bus, ook als dat een katern binnen PC-Active wordt
2. Binnen Hcc!AI wordt ook volop aandacht aan Scratch besteed, misschien een leuke optie voor mijn lezers
3. Binnen Senioren Academie wordt soms ook Scratch behandeld. Vaak ook met daarbij hardware aansturing. Daar hebben wij het nog niet echt over gehad
4. Je kunt je voorstellen dat Hcc!programmeren ook aandacht aan Scratch gaat besteden. Nu is dat nog niet echt het geval, hoewel op sommige vrijdag avond sessies Scratch wel eens aan de orde komt.

Al met al hoeven we Scratch zeker niet op te geven, zachtjes aan krijgt de jeugd belangstelling.

Opgave 24.4

Verzin eens wat ideeën wat we met Scratch zoal kunnen bouwen. Misschien wil je al eens een opzet maken en het hier verder laten groeien en bloeien. Misschien zijn er ook nog specifieke onderwerpen die hier besproken kunnen worden.

● Luna ●

Gratis DAW (Digital Audio Workstation)

Review

Reviewer: Leon Braam

Versie 1.7.1.3679

Samenvatting

LUNA van Universal Audio is een (gratis) indrukwekkend audio programma waarin zowel audio als midi kan worden opgenomen. Het programma werkt goed en de functionaliteit is niet beperkt. De gratis versie kan worden aangevuld met hoge kwaliteit effecten van Universal Audio, waarvoor echter betaald moet worden. Daarin ligt dan ook het verdienmodel van Universal Audio.



Vanwege het feit dat externe (eventueel gratis) VST-effecten of VST-instrumenten worden ondersteund, hoeft niet speciaal gebruik gemaakt te worden van de Universal Audio upgrades. De aanwezige functionaliteit is prima en zowel de beginner als de gevorderde muzikant/producer kan professionele muziek afleveren. De makers geven aan dat vanwege de in de mixer aanwezig 'analog summing' het geluid beter en warmer klinkt zonder extra effecten te hoeven te gebruiken. Het neemt enige tijd om de interface van het programma te doorgronden. Het programma is gebruiksvriendelijk, stabiel en biedt de gebruiker de kans te upgraden naar een betaalde/uitgebreide versie.

Functionaliteit

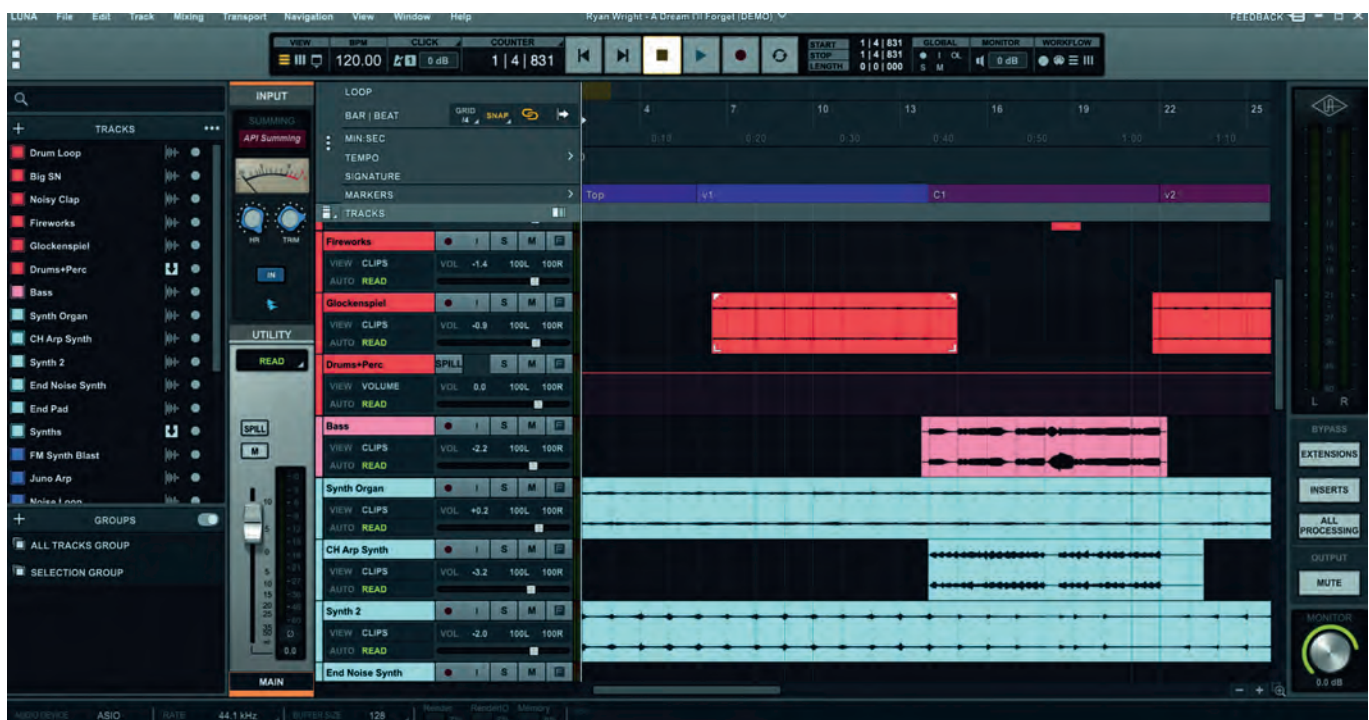
- Ingebouwde analog summing voor een warmere mix
- Onbeperkt aantal tracks (audio en instrument)
- Eén VST-instrument (Shape) met de meest relevante sounds/instrumenten
- Ondersteuning externe VST plug-ins
- Enkelscherm interface
- Drag en drop workflow
- Uitbreidbaar met effecten en analog summing van Universal Audio

Waardering: 3 (op schaal 1 (slecht) t/m 5 (uitmuntend))

Achtergrond

Het bedrijf Universal Audio staat bekend om haar hardware audio-interfaces (geluidskarten) en effect insteekkaarten. De eerste stap die het bedrijf deed was een DAW ontwikkelen die alleen gebruikt kon worden met de eigen hardware (2020). Dit leverde echter niet de gewenste resultaten op en het bedrijf besloot de DAW beschikbaar te stellen voor alle geluidskarten en ook voor het platform Windows. Dit was een goede beslissing waardoor de DAW bekendheid kreeg en ging meedingen in het topsegment van de DAW-markt. Vooral de in de DAW geïntegreerde analog summing spreekt vele producenten aan.

Wat is analog summing eigenlijk? In een standaard DAW worden tracks bij elkaar gevoegd waarbij complexe algoritmes gebruikt worden. Deze algoritmes zijn afhankelijk van dithering, afrondingen en andere compromissen. Bij analog summing worden deze algoritmes, evenals bij de oude analoge mixers, achterwege gelaten. Hierdoor krijgt het geluid karakteristieke toevoegingen en komt de muziek warmer, wijder, muzikaler en ruimtelijker over.



Gebruikersinterface: Hoofdscherm 1 - Het track-scherm



Gebruikersinterface: Hoofscherf 2 - De mixer

Platform

Luna kan gebruikt worden op zowel het Windows- als het Mac-OS-platform.

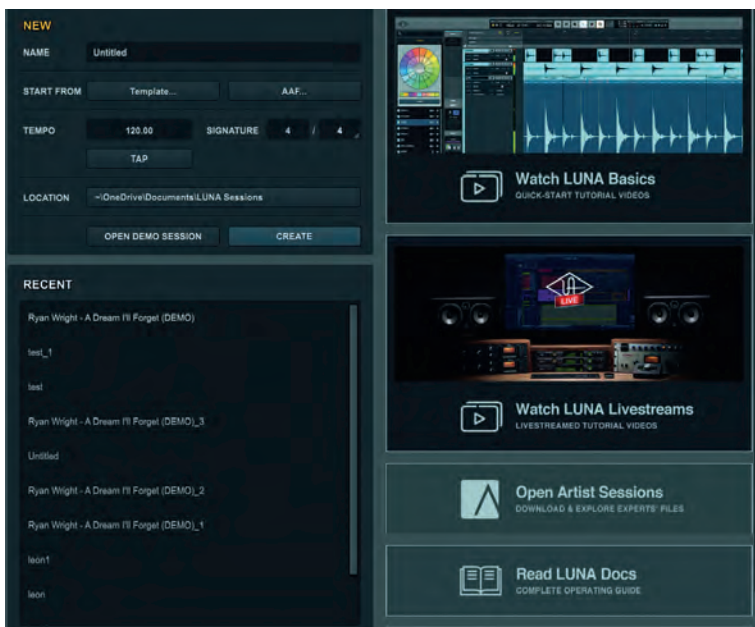
Gebruikersinterface

De gebruikers-interface van het programma is efficiënt. Alles kan vanuit één scherm bediend worden. Natuurlijk is het voor nieuwe gebruikers, die gewend zijn aan de conventionele DAW-interfaces, even wennen. Alle schermen zijn echter op een logische manier te openen. De DAW kent twee hoofdschermen: het track-scherm en de mixer.

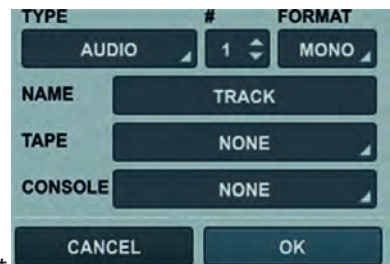
De interface ondersteunt drag & drop functionaliteit maar is helaas niet scalabel zodat inzoomen niet mogelijk is. Na het volgen van een aantal basic tutorials (b.v. Youtube) wordt de werking van het programma snel duidelijk. Na familiariteit met de lay-out, de schermen en de werking van het programma, is het werken met de DAW relatief eenvoudig.

Componeren

Luna opent met een scherm waarin de eigenschappen van het gewenste project kunnen worden ingevuld en via de create knop kan een nieuwe sessie worden aangemaakt.



Er kan gekozen worden tussen twee tracktypes: audio of instrument. Via de audiotrack kunnen audio-opnames gemaakt worden en via de instrumenttrack kan gekozen worden voor de bij het programma meegeleverde VST-instrument Shape. Met Shape heeft de gebruiker de beschikking over een breed scala aan geluiden waarmee gewerkt kan worden.



De gratis Luna versie beschikt niet over de meest standaard effecten zoals eq, compressie of echo. Deze effecten kunnen echter worden toegevoegd via gratis of betaalde externe VST's.

De mixer is vrij flexibel. Naast de permanent aanwezige analog summing (Oxi) wordt een grote flexibiliteit geboden. Ik ga tijdens mijn review niet in op de wat complexere mogelijkheden voor o.a. bus-controle, parallel compressie, monitoring, etc.



De DAW ondersteunt een grote verscheidenheid aan MCU gebaseerde controllers. Mijn midi-controller en audio interface werden direct herkend.



Luna heeft een goed ingebouwd midi-effect: de ARP arpeggiator. Hiermee kunnen geavanceerde arpeggio's gemaakt worden.

Het programma reageerde tijdens het testen stabiel en was plezierig om mee te werken nadat het gebruik en de schermen duidelijk waren.

Tijdens het testen van de DAW kwam ik enkele dingen tegen die Luna niet goed op orde heeft.

De meest belangrijke omissie was wel dat midi-functionaliteit beperkt is ten opzichte van andere DAW's. Daarnaast beschikt de DAW niet over een apart midi-editscherm. Om midi aan te passen moet de track handmatig groter gemaakt worden!

Ook het extensief en creatief aanpassen van audio is zeer beperkt en voldoet slechts aan minimale eisen.

de DAW's. Luna is echter goed op weg, heeft grote potentie en is ... gratis!.

Categorie: Audio

Voor en nadelen

Voordelen:

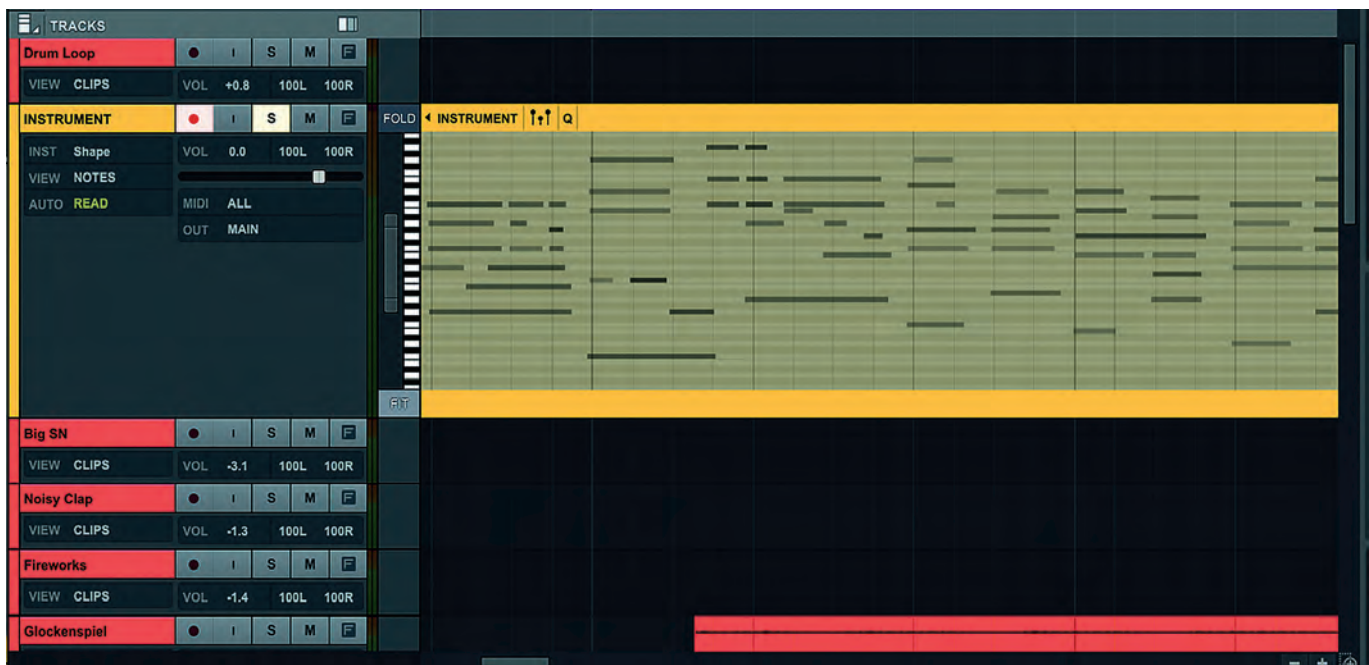
- Goede workflow. Drag en drop functionaliteit.
- Geïntegreerde arpeggiator
- Goed geluid door analog summing
- Geen beperkingen in het programma
- Ondersteuning externe VST's
- Programma komt stabiel over
- Beschikbaar voor diverse platformen: Windows, MacOS

Nadelen:

- Geen geïntegreerde mediabrowser
- Gebruikersinterface is niet scalabel
- Geen apart midi-edit of audio-editscherm
- Loskoppelen van de mixer is niet mogelijk
- Geen effecten, slechts één geïntegreerd analog summing effect
- Geen geavanceerde mogelijkheden die andere DAW's wel hebben

Taal: Engels

Platform: Windows, MacOS



Tijdens mijn review ben ik er ook niet achter gekomen hoe de mixer losgekoppeld kan worden ten behoeve van het gebruiken van een tweede monitor.

Er is helaas geen mediabrowser geïntegreerd in Luna. Dit is een groot gemis aangezien wav's/loops niet beluisterd kunnen worden. Wel kunnen met Windows Explorer geluidsfragmenten via drag en drop geslept worden naar een audio track in Luna.

Conclusie

De gratis versie van Luna is geschikt voor de zowel de beginnende als de gevorderde gebruiker. Luna is uitstekend geschikt om snel een idee uit te werken of een liedje te produceren. Ontbrekende effecten of instrumenten kunnen via externe VST's verkregen worden.

De algemene indruk is dat er nog veel gesleuteld moet worden aan Luna voordat Luna kan aanhaken bij de gevestig-

Installatie

Het programma kan op de website gedownload worden. Registratie vooraf is een vereiste. Autorisatie vindt plaats via PACE's iLock. Dit programma moet dan ook draaien op de computer.

De installatie verloopt zonder problemen. Naast het programma kan extra betaalde content worden geïnstalleerd zoals effecten. De gebruiker heeft daarin een keuze.

Licentie: Gratis

Website/Veilige downloadpagina:

www.uaudio.com/luna.html