

Callarama Hilfe		Version 1.6
1	Willkommen	<p>Willkommen bei Callarama –dem Panorama der Square Dance Calls!</p> <p>Informationen ueber die Lizenzierung und den Urheberrechtsschutz fuer diese Software finden Sie unter "License" in der Menueleiste.</p> <p>Die CALLARAMA PRO Version bietet folgende Systeme:</p> <p>DANCE FLOOR stellt animierte Square Dance Choreographie dar. Alle Calls und gebrauchlichen Formationen von MS bis A-2 sind direct verfuegbar. Sie koennen Module (= Folgen von Calls) erzeugen, speichern und wieder abspielen.</p> <p>TUTOR ist ein vereinfachtes System, in dem ein ausgewaehelter Call in all seinen Anwendungsmoeglichkeiten studiert werden kann. TUTOR ist speziell fuer Taenzer geeignet, die sich nicht mit Choreographie auseinandersetzen wollen.</p> <p>CALL EDITOR erlaubt die Programmierung neuer Calls und die Veraenderung bestehender Calls. Dieses System aehneln einem Grafik-Programm und erfordert Eingewoehnung. Der erfahrene Benutzer kann damit sehr effizient programmieren.</p> <p>FORMATION EDITOR ist das Gegenstueck zum Call Editor und erlaubt die Programmierung von Formationen.</p> <p>Um zwischen den Systemen umzuschalten, waehlen Sie bitte "Display" in der Menueleiste.</p> <p>Das Umschalten zwischen den Systemen bedingt in bestimmten Faellen ein "Zuruecksetzen" (= Wiederherstellung des Ausgangszustandes) weil gemeinsame Speicherkapazitaeten genutzt werden. Man kann mehrere Systeme simultan nutzen, indem man einfach das Ausfuehrungsprogramm "Callarama.exe" ein zweites mal startet. Alle Systeme benutzen in diesem dieselbe Datenbank.</p> <p>Hinweis: In der CALLARAMA TUTOR Version ist nur das Tutor System voll funktionsfaehig.</p> <p>WIE BENUTZE ICH DIE HILFE?</p> <p>Sie koennen einen Hilfetext vom laufenden Programm kopieren (mit der Maus markieren und STRG+C druecken) und dann in ein beliebiges Text-Dokument einsetzen (STRG+V druecken). Dieses kann dann gedruckt werden.</p> <p>Die Schaltflaechen im Programm sind in der Regel mit einem kurzen Hilfetext ausgestattet, der erscheint, wenn der Mauszeiger ueber der Schaltflaeche verweilt. Diese Funktion koennen Sie ausschalten, wenn Sie "Help" von der Menueleiste waehlen.</p> <p>In vielen Faellen erscheint ein Hilfetext auch, wenn Sie die UMSCHALT-Taste gedrueckt halten und dann auf eine Schaltflaeche klicken.</p> <p>Wenn Sie Fragen zu einer bestimmten Rubrik im Programm haben, klicken Sie auf das dieser Rubrik zugeordnete "?" Symbol. Der zugehoerige Hilfetext erscheint dann automatisch.</p> <p>Sie koennen auch "Full Help" von der Menueleiste waehlen und die Hilfedatei nach Themen durchsuchen.</p> <p>Wenn Sie mehr Informationen benoetigen, gehen Sie bitte zu <a href="http://www.callarama.com">www.callarama.com</a> und schreiben uns eine kurze Nachricht. Ihre Hinweise sind sehr willkommen und helfen, das Programm zu verbessern.</p> <p>Von der Web-Seite koennen Sie auch verfuegbare Upgrades runterladen, die fuer alle registrierten Benutzer kostenfrei sind.</p>
2	DANCE FLOOR	
3		<p>Dieses System ist so entworfen, dass alle Schaltflaechen fuer ein kontinuierliches Callen leicht erreichbar sind. Es gibt mehrere Optionen fuer das Aufrufen von Calls. Bitte nehmen Sie sich etwas Zeit , damit vertraut zu werden.</p> <p>A) LABEL MODE</p>

Das Program startet beim ersten Mal in diesem Mode. Alle Callerlab Calls haben jeweils eine eigene Schaltflaeche mit einem Kurznamen, die immer an derselben Stelle erscheint. Wenn ein Call ausfuehrbar ist, wird die Schaltflaeche weiss markiert, und Sie koennen den Call durch eine einfachen Mausklick aufrufen.

Wenn die "Show Help Labels" Option aktiviert ist, wird der volle Call-Name automatisch angezeigt, wenn die Maus ueber der Schaltflaeche verweilt. Wenn diese Option abgeschaltet ist, koennen Sie den vollen Namen zeigen, indem Sie die UMSCHALT –Taste gedruickt halten und gleichzeitig die Schaltflaeche klicken.

In Label Mode koennen Sie auch die Tastatur benutzen, um einen verfuegbaren Call aufzurufen. Bitte schauen Sie auf die Kaestchen direkt unter der Tanzflaeche und geben Sie die ersten Buchstaben des Kurznamens ein, der auf der Call-Schaltflaeche verwendet wird. Das mittlere Kaestchen nimmt eine blaue Farbe an und zeigt den vollen Call-Namen. Manchmal muessen Sie weitertippen, um den gewuenschten Call zu finden. Wenn Sie dann die Bestaetigungstaste druecken, wird der Call aufgerufen.

Bitte beachten: Callarama-Kurznamen bestehen aus einem Wort. In diesem Modus ist daher auch die Leertaste so programmiert, dass sie den Call aufruft. In allen anderen Modi hat die Leertaste ihre gewoehnliche Funktion.

Die Schaltflaechen fuer active Taenzer koennen in derselben Weise durch Tippen aktiviert werden. In diesem Fall nimmt das mittlere Kaestchen eine rote Farbe an. Die jeweils ausgewaehlten aktiven Taenzer erscheinen in dem linken Kaestchen.

Label Mode mit der Eintipp-Option nutzt die Moeglichkeiten von Callarama am besten aus und wird zur Benutzung empfohlen.

#### B) LIST MODE

Um in den List Mode zu gelangen, waehlen Sie "Options / Dance Floor" vom Menue oder klicken Sie das kleine "?" Kaestchen unter der Tanzflaeche. Die Call-Schaltflaechen werden durch den "CALL OPTIONS" Rahmen ersetzt. Auf diesem Rahmen waehlen Sie die "List Mode" Option und klicken dann "OK".

Verfuegbare Calls fuer die ausgewaehlten Taenzer werden hier mit vollem Namen in der bei anderen Programmen ueblichen Liste angezeigt. Um einen Call aufzurufen, muessen Sie den Name in der Liste doppelt klicken.

Bitte beachten Sie, dass der Kurzname des ausgewaehlten Calls jeweils in dem kleinen Kaestchen rechts von der Liste erscheint. Sie koennen alle Namen sehen ohne den Call aufzurufen, indem Sie die Liste einfach klicken oder mit den Pfeilen auf der Tastatur "abrollen".

In List Mode bestehen 3 Optionen fuer das Eintippen von Calls:

"CALLARAMA" verwendet die Kurznamen wie sie auf den Call-Schaltflaechen erscheinen.

"CUSTOM" verwendet Kurznamen, die Sie selber festlegen. Sie druecken hierzu den "Edit" Knopf, geben fuer jeden Call in der Liste ihren gewuenschten Namen ein und bestaetigen dies jeweils mit "Save". Abschliessend druecken Sie "OK" um wieder in den Call-Mode zu gelangen. Ihre Custom-Namen bleiben erhalten, wenn Sie die Software aufruesten.

"FULL NAME" verwendet die vollen Call-Namen so wie sie in der Liste erscheinen.

Bitte beachten Sie, dass die "ACTIVES" und "SPECIAL" Schaltflaechen in List Mode aktiv bleiben und dieselben Kurznamen verwenden wie in Label Mode.

#### EINE TANZ-ROUTINE STARTEN:

1. Starten Sie vom normalen Square oder waehlen Sie irgendeine andere Formation im "FORMATION" Fenster aus.
2. Waehlen Sie die aktiven Taenzer im "ACTIVES" Fenster geradeso wie der Caller "Heads" oder "Sides" aufrufen wuerde.
3. Verfuegbare Calls fuer diese Kombination werden automatisch hervorgehoben. Klicken Sie auf einen Call oder tippen Sie den Kurznamen, und die Taenzer setzen sich in Bewegung.

		<p>4. Fuer den folgenden Call waehlen Sie gegebenenfalls ander aktive Taenzer aus. Es ist in der Regel moeglich, den naechsten Call bereits aufzurufen, waehrend die Taenzer sich noch bewegen.</p> <p>5. Die Tanzroutine wird automatisch als Modul aufgeschrieben. Sie koennen im Modul beliebig vor- und zurueckgehen, indem Sie in die Liste klicken oder auf die Pfeile beim "SPECIAL" Fenster klicken.</p> <p>WICHTIGER HINWEIS:</p> <p>Fuer eine bestimmte Formation werden jeweils alle Calls verfuegbar gemacht, die technisch moeglich sind. Als Callerin oder Caller muessen Sie selbst entscheiden, ob ein Call in der jeweiligen Situation auch angebracht ist. Das Programm kann "richtiges" Callen und einen guten Fluss nicht garantieren.</p> <p>Bitte lesen Sie auch die Hinweise zur Plazierung der Programm-Calls im "CALLS" Kapitel.</p>
4	FORMATION	<p>Wenn Sie eine Formation im "FORMATION" Fenster auswahlen, beginnt automatisch eine neue Tanzroutine.</p> <p>In diesem Fall und nach jedem Call in der Tanzroutine werden die Call-Schaltflaechen automatisch aktualisiert und zeigen, was verfuegbar ist. Alle Calls fuer die jeweilige Kombination von Formation, Arrangement und aktiven Taenzern erscheinen weiss hinterlegt und koennen durch Mausclick ausgeloeset werden. Weitere Calls, die fuer die jeweilige Formation (aber nicht fuer das Arrangement und die aktiven Taenzer) gut sind, erscheinen hellgrau hinterlegt und sind nicht aktiv.</p> <p>Formationen sind in Gruppen von aehnlichem Charakter arrangiert (z.B. "Line" oder "Box"). Waehlen Sie erst die Gruppe von der rechten Liste und dann die Formation von der linken Liste. Beides zusammen ergibt den Namen der Formation.</p> <p>Bei der ersten Auswahl wird das normale Arrangement mit Boys und Girls in Reihenfolge und auf ihren regulaeren Plaetzen gezeigt. Sie koennen jede moegliche Variation (FASR) mit den Schaltflaechen im "FORMATION" Fenster erzeugen. Diese Schaltflaechen zeigen den Status auch automatisch fuer jeden Schritt der Tanzroutine an.</p> <p>Die Definition fuer die Partner-Affiliation folgt soweit vorhanden den Callerlab Konventionen. Fuer weniger gebrauchliche Formationen ist sie nicht unbedingt aussagekraeftig.</p> <p>Wenn Sie auf "Rnd" klicken, waehlt das Programm zufallsbestimmt eine Start-Formation und ihren Status aus. Das kann als Aufgabe fuer das Aufloesen des Squares genutzt werden.</p>
5	ACTIVES	<p>Alle Animationen sind fuer bestimmte aktive Taenzer programmiert und koennen nur fuer diese aktiviert werden.</p> <p>Sie waehlen die aktiven Taenzer im "ACTIVES" Fenster aus. Der volle Name fuer eine Schaltflaeche kann in derselben Weise aufgerufen werden wie oben fuer die Calls beschrieben.</p> <p>Wenn Sie die Auswahl der aktiven Taenzer veraendern, werden die Calls automatisch aktualisiert. Wenn keine Calls weiss hinterlegt sind, dann haben Sie entweder versaeumt, aktive Taenzer auszuwaehlen, oder es sind keine Calls fuer diese Kombination programmiert. Die hellgrau hinterlegten Call-Namen geben einen Hinweis darauf, was bei einer anderen Kombination von Arrangement und aktiven Taenzern moeglich ist.</p> <p>Die "ACTIVES" Schaltflaechen zeigen verschiedene Farben:</p> <p>Weiss = Auswahl ist in der vorhandenen Formation moeglich  Rot = ausgewaehlt  Grau = Auswahl nicht moeglich</p> <p>Das Programm erkennt automatisch bestimmte logische Kombinationen. Bitte experimentieren Sie mit den Schaltflaechen, um sich daran zu gewoehnen.</p> <p>"AS CPL." bezieht sich auf die Ausfuehrung eines Calls durch 2 Taenzer als Paar.</p> <p>"ALL 8" bezieht sich auf Calls (ueberwiegend in A-2), die entweder von allen 4 Paaren oder von allen 8 Taenzern individuell ausgefuehrt werden.</p>

		<p>“TWC” bedeutet “those who can” und ist fuer Situationen verwendet worden, wo die normalen Definitionen nicht taugen.</p> <p>Calls, die fuer Boys und Girls unterschiedlich definiert sind (“gender dependent” wie z.B. “Star Thru”, werden regelmaessig nur aktiviert, wenn das Arrangement dafuer passt. Um sie auch unter anderen Bedingungen anzuwenden, kann man die “ARKY” Schaltflaeche benutzen. Allerdings wird diese Methode nicht immer ein korrektes Ergebnis haben!</p> <p>HEADS und SIDES:</p> <p>Im Formation Editor sollten Heads immer als die 4 Taenzer in der Vertikale definiert sein. Im Dance Floor folgt das Programm folgender Regel:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wird eine Tanzroutine von einer Formation gestartet, die Heads und Sides definiert, dann werden die Taenzer dementsprechend identifiziert. <ul style="list-style-type: none"> <li>- handelt es sich um zwei normale Paare, dann werden jeweils die Boys als Heads bestimmt.</li> <li>- sind es 4 Boys, dann werden die Boys 1 &amp; 3 als heads bestimmt.</li> <li>- sind es 4 Girls, dann werden Girls 1 &amp; 3 Heads.</li> </ul> </li> <li>2. Wird eine Routine von einer Formation gestartet, die keine Heads definiert hat, dann erfolgt die Identifizierung sobald eine dafuer geeignete Formation erreicht wird.</li> <li>3. Nach der Identifizierung bleiben die so bestimmten Taenzer Heads, wo immer sie sich befinden. In einem Singing Call werden die Girls dementsprechend den Boys folgen und koennen imSquare zirkulieren.</li> </ol> <p>HINWEIS ZU “ACTIVES”:</p> <p>Die Benennung der aktiven Taenzer ist normalerweise so wie beim Callen ueblich. Da die Anzahl der Schaltflaechen begrenzt werden musste, gibt es jedoch Besonderheiten.</p> <p>In einer “Tidal Wave” bezieht sich z.B. “Centers Swing Thru” auf die Wave in der Mitte, waehrend sich “Centers Trade” auf die jeweilige Mitte der beiden Waves bezieht.</p> <p>In einer “Double Pass Thru” Formation, wird “Centers Dixie Style” die 4 sich gegeneuberstehenden Taenzer in der Mitte aktivieren, waehrend “All Dixie Style” alle 8 Taenzer in Tandems bewegt.</p> <p>Bitte gegebenenfalls ausprobieren!</p>
6	CALLS	<p>Nachdem “ACTIVES” ausgewaehlt wurden, auf eine Call-Schaltflaeche Klicken oder einen Call von den Listen durch einfachen Mausclick auswaehlen.</p> <p>Call-Schaltflaechen aendern voruebergehend ihre Farbe um die Auswahl zu bestaetigen. Wenn die Auswahl fehlgeht, leuchtet der Rahmen der Tanzflaeche kurzzeitig rot auf und ein Warnsignal ertoent.</p> <p>Eingerahmte Schaltflaechen stehen nicht fuer einen einzelnen Call, sondern fuer eine Familie von Call-Variationen (z.B. “Square Thru”). Beim Anklicken erscheint eine Liste der Calls, in der die nicht aktiven eingerueckt sind. Der Klick auf einen nicht eingerueckten Namen aktiviert diesen Call, die Liste verschwindet anschliessend. Volle Call-Namen in der Liste mit UMSCHALT-Taste und Mausclick aufrufen.</p> <p>Alle Calls (oder genauer gesagt “Animationen” von Calls) sollten in einer definierten Formation enden. In diesem Fall wird die End-Formation aufgerufen bevor die Taenzer sich in Bewegung setzen. Dies ermoeoglicht im allgemeinen ein kontinuierliches Callen, je nach Leistungsaehigkeit des Computers.</p> <p>Wenn die Endformation ausnahmsweise nicht definiert ist, fuehren die Taenzer die Bewegung aus, und die Routine kann dann nicht fortgesetzt werden.</p>
7	SPECIAL	<p>Das “SPECIAL” Fenster enthaelt Schaltflaechen fuer Calls, die im Programm besonders behandelt werden.</p> <p>Hierzu zaehlen alle Single Turns (z.B. “U-Turn Back”) und das an einem geeigneten Call folgende “+ Roll”. Diese Calls muessen nicht programmiert werden –das Programm findet im allgemeinen die richtige Loesung automatisch.</p> <p>“+ Sweep” entscheidet sich automatisch fuer das programmierte linke oder rechte “Sweep”,</p>

		<p>das unter MS auch eigenstaendig gewaehlt werden kann.</p> <p>“AL”, “SW”, “SW/PR” und “HOME” beziehen sich auf programmierte Get-Outs. Ihre Farbe zeigt im allgemeinen an, ob das Get-Out moeglich und “richtig” ist:</p> <p>Grau = nicht verfuegbar  Weiss = verfuegbar (neutral)  Gruen = Boys und Girls sind in richtiger Reihenfolge  Gelb = nur die Boys sind in reihenfolge  Rot = alle sind in falscher Reihenfolge</p> <p>“HOME” laesst die Taenzer von beliebiger Stelle promenieren bis Boy # 1 seine Ausgangsposition erreicht.</p> <p>“SQUARE” bedeutet so viel wie “Square Up” oder “You are Home”, d.h. die Taenzer formieren von einer nahegelegenen Formation zu einem normalen Square.</p> <p>“GET-OUTS” ist eine Sammlung von ungewoehnlichen Get-Outs, wie sie vielfach in Singing Calls vorkommen.</p> <p>Der “Reset” Knopf setzt alles auf einen normalen Square zurueck und laesst eine neue Routine beginnen. Wenn das Kaestchen neben “Save” im “MODULE” Fenster aktiviert ist, erfolgt erst eine Warnung.</p> <p>Mit “&gt;” und “&lt;” kann man in der aufgeschriebenen Routine beliebig vor- und zurueckgehen. Von jedem dieser Punkte kann die Routine mit einem neuen Call fortgesetzt und so veraendert werden.</p>
8	MS, PLUS, A CALLS	<p>Die Calls der Callerlab-Programme Mainstream, Plus und Advanced sind in den Tafeln rechts von der Tanzflaeche zusammengefasst.</p> <p>Jeder Call wird durch eine eigene Schaltflaeche repraesentiert, die den Namen in Abkuerzung traegt. Wenn die automatischen Hilfen abgeschaltet sind, bitte die UMSCHALT-Taste gedruickt halten und mit der Maus klicken, um den vollen Namen zu sehen.</p> <p>Im normalen Modus ist die Tafel fuer Advanced verdeckt. Ein Klick auf den “A”-Reiter macht sie sichtbar. Bei einer Monitor-Aufloesung von 1024 x 768 oder hoeher, koennen alle Callerlab-Calls gleichzeitig dargestellt werden. Hierzu bitte die “Wide Screen” Option von der Menueleiste waehlen.</p> <p>Die Calls sind ungefaehr in der von Callerlab empfohlenen Lehr-Reihenfolge arrangiert. Dies kann geaendert werden (siehe “Call Labels veraendern”).</p> <p>HINWEIS:</p> <p>Ein Call ist in der Regel nur einmal aufgelistet, und zwar in dem Programm, in dem er zuerst anwendbar ist. “Circulate” z.B. erscheint in der MS-Tafel. Es ist in diesem Programm nur von Waves, Lines und Columns anwendbar. Trotzdem wird diese Schaltflaeche auch verwendet, um den Call in Advanced aufzurufen, wo er breitere Anwendung hat.</p> <p>Als Callerin oder Caller muessen Sie selbst wissen, inwieweit ein Call in einem Programm anwendbar ist. Die Software kann eine korrekte Anwendung nicht garantieren!</p>
9	CUSTOM / EXTRA	<p>Die mit “CUST” bezeichnete Tafel ist fuer Calls, die vom Benutzer hinzugefuegt wurden (“Custom-Calls”). Die “EXTRA”-Tafel enthaelt eine Sammlung von Calls, die sich nicht einem Programm einordnen lassen, darunter ehemalige “Quarterly Selections”, einige “Gimmicks” und experimentelle Calls.</p> <p>HINWEIS: Sie koennen Calls in den MS, PLUS, A und EXTRA Gruppen aendern oder hinzufuegen, aber diese Aenderungen werden ignoriert, wenn Sie die Software reinstallieren oder ein Upgrade laden. Wenn Sie ihre Calls dauerhaft erhalten wollen, muessen Sie sie der “Custom” Gruppe zuordnen.</p> <p>“Custom” und “Extra” Calls sind in Listen dargestellt. Die Liste zeigt jeweils alle Calls, die in der derzeitigen Formation moeglich sind. Calls, die zwar moeglich sind, aber nicht auf das gegenwaertige Arrangement oder die aktiven Taenzer passen, sind eingerueckt. Ein einfacher Klick auf den nicht eingerueckten Namen aktiviert den Call.</p> <p>Um alle Calls in dem jeweiligen Programm zu sehen, bitte doppelt auf den Rahmen (nicht in die Liste) klicken. Die Liste wechselt ihre Farbe, wird deaktiviert und zeigt alle Calls. Zum Zurueckschalten wieder doppelt auf den Rahmen klicken.</p>

		<p>Auch hier sind aus Platzgruenden alle Calls in Abkuerzung aufgefuehrt. Um den vollen Namen zusehen, die UMSCHALT-Taste gedrueckt halten und auf den Call klicken.</p>
10	Call Labels veraendern	<p>Die Schaltflaechen (Labels) fuer die Programm-Calls koennen veraendert werden. Um in diesen Modus zu gelangen, bitte den entsprechenden Reiter (MS, A, PLUS) doppelt klicken. Die Tafel oeffnet sich und nimmt eine graue Farbe an. Sie koennen nun alle fuer dieses Programm verfuegbaren Labels sehen. Unbenutzte befinden sich in dem mit "HIDE" bezeichneten Feld.</p> <p>VORSICHT: Wenn die Call Labels veraendert werden, kann die Tafel moeglicherweise unleserlich werden. Bitte pruefen Sie vor Beendigung dieses Modus, ob alle aktiven Labels gut lesbar sind und sich im sichtbaren Bereich befinden. Wenn Sie zur vorherigen Konstellation zurueckkehren wollen, bitte "Cancel" waehlen und die Aenderungen nicht speichern! Schlimmstenfalls koennen Sie alles wiederherstellen, indem Sie die Software von Ihrer CD auffrischen oder ein Upgrade vom Web durchfuehren.</p> <p>Sie koennen die Anordnung der Labels aendern indem Sie mit der Maus ziehen (Drag and Drop). Ein Doppelclick veraendert die Laenge des Labels in kleinen Schritten. Dies kann notwendig werden, wenn Sie die Kurznamen der Calls im Call Editor veraendert haben sollten. Der volle Name wird entweder automatisch angezeigt oder, wenn diese Funktion abgeschaltet ist, durch Halten der UMSCHALT-Taste und einfaches Klicken.</p> <p>Bitte beachten, dass Variationen eines Calls oft sehr kurz bezeichnet sind, um platz zu sparen. "1/2" erscheint z.B. an mehreren Stellen, was leicht zu Verwechslung fuehren kann.</p> <p>Um die Veraenderungen zu speichern, bitte "Save" klicken und dann mit "Yes" bestaetigen.</p> <p>Um ohne Veraenderung zum alten Zustand zurueckzukehren, bitte "Cancel" und "No" waehlen.</p>
11	Tanzflaeche	
12	Performance	<p>Die Software laeuft auf jedem PC, der mit Windows 95 oder hoeher ausgeruestet ist. Auf aelteren Maschinen ist die Animation jedoch deutlich langsamer, und die im Hintergrund arbeitenden Routinen nehmen sichtlich Zeit in Anspruch.</p> <p>Bevor ein Call ausgefuehrt wird, laedt das Programm die End-Formation und aktualisiert die Call-Listen. Diese Verzoeigerung macht sich bei einem weniger leistungsfaeihigen Rechner deutlich bemerkbar. Ein schneller und nahezu verzoeigerungsfreier Ablauf wird mit einem Prozessor von 2 GHz oder hoeher erreicht.</p> <p>Der Ablauf auf einer weniger leistungsfaeihigen Maschine kann etwas beschleunigt werden, wenn automatische Funktionen unter "Options" in der Menueleiste deaktiviert werden.</p>
13	Optionen im Menue	<p>Folgende Optionen fuer Dance Floor koennen in der Menueleiste gewaehlt werden:</p> <p>"Wide Screen" (fuer Monitor 1024 x 768 und hoeher) vergroessert das Fenster und zeigt alle Programm-Calls gleichzeitig.</p> <p>"Animation" kann abgeschaltet werden –Taenzer springen unmittelbar zur naechsten Formation.</p> <p>"Module Recording" schreibt die Tanzroutine automatisch mit und ermoeglicht beliebiges Vor- und Zurueckspringen.</p> <p>"Background" bezieht sich auf die Grafik in der Tanzflaeche. Diese kann ausgeschaltet werden.</p>
14	"VIEW" Optionen	<p>In der Schaltleiste unterhalb der Tanzflaeche kann das Aussehen der 8 Taenzersymbole veraendert werden. Dies ermoeglicht das ueben von "Sight-Calling" in 5 Schwierigkeitsstufen.</p> <p>NORMAL: Paare sind durch uebereinstimmende Farbe und Nummer gekennzeichnet. Paar 1 ist immer rot, Paar 2 immer blau usw., waehrend in den folgenden Stufen wechselnde Farben zugeordnet werden.</p> <p>Stufe 1: Paare haben gleiche Farbe aber keine Nummern.</p> <p>Stufe 2: Nur zwei nebeneinanderstehende Paare haben gleiche Farbe.</p> <p>Stufe 3: Nur ein Paar hat gleiche Farbe.</p> <p>Stufe 4: Alle 8 haben eine eigene Farbe.</p> <p>Stufe 5: Wie Stufe 4, aber die Taenzer sind entweder alle Girls oder alle Boys.</p>

		<p>Wenn Sie zu "NORMAL" zurueckkehren, werden die Nummern gezeigt, und Sie koennen Ihr Gedaechnis ueberpruefen. Um zu der vorherigen Konstellation zurueckzukehren, klicken Sie "Restore".</p> <p>Viel Vergnuegen!</p>
15	Modul	
16	Aufzeichnen und Abspielen	<p>Wenn "Module Recording" im "Options" Menue aktiviert ist, wird die Tanz-Routine automatisch aufgezeichnet, und die Anzahl der Schritte ("Beats") wird aufaddiert.</p> <p>Sie koennen in der aufgezeichneten Routine beliebig vor- und zurueckgehen, indem Sie die "&gt;" und "&lt;" Knoepfe im "SPECIAL" Fenster benutzen oder auf die Modul-Liste klicken. Der jeweils naechste Call in der Liste wird markiert und die Taenzer nehmen die Formation <b>vor</b> diesem Call ein.</p> <p>Wenn Sie Ihre Routine danach mit einem anderen Call fortsetzen, wird dies automatisch aufgezeichnet.</p> <p>Immer wenn Sie eine neue Formation auswaehlen oder das Arrangement aendern, wird das Modul geloescht. Eine vorherige Warnung erscheint, sofern das Kaestchen neben "Save" im "MODULE" Fenster aktiviert ist.</p> <p>Mit den Knoepfen am Fuss des "MODULE" Fensters koennen Sie die aufgezeichnete Routine jederzeit abspielen:</p> <p>" &lt;" springt zum Beginn der Routine</p> <p>"&gt;" spielt den naechsten Schritt</p> <p>"&gt;&gt;" spielt kontinuierlich bis zum Ende</p> <p>"  " stoppt die Wiedergabe</p> <p>Hinweis: Wenn Ihr Computer weniger leistungsfaeig ist und Sie "Module Recording" nicht beneotigen, koennen Sie es deaktivieren und dadurch schneller werden.</p>
17	Set-Ups	<p>Die Modul-Liste hat 2 Modi: "REC" zeigt aufgezeichnete Tanz-Routinen, waehrend "SET" eine Auswahl von gespeicherten Modulen zeigt, die als "Set-Ups" verwendbar sind.</p> <p>Diese enthalten jeweils Schritte, die von einem normalen Square zu einer bestimmten Formation fuehren. Wenn Sie ein Set-Up in der Liste anklicken, wird zunaechst ein normaler Square gebildet. Klicken Sie nochmals, so werden diese Schritte ausgefuehrt und als Beginn einer neuen Tanz-Routine aufgezeichnet.</p> <p>Die mit der Software gelieferten Set-Ups sind nur Beispiele. Sie koennen Ihre eigenen Set-Ups als Module kreieren und dann von der Liste aus benutzen. Alternativ koennen Sie ihre Start-Formationen und -Arrangements auch direkt im "FORMATION" Fenster definieren.</p> <p>Wenn Sie den rechten Pfeil oben rechts bei "MODULE" anklicken, oeffnet sich das Fenster und gibt Zugriff auf die Modul-Datenbank.</p> <p>Module sind in 2 Kategorien gespeichert:</p> <p>"Samples" sind Module, die mit der Software geliefert wurden. Sie sind nicht als Empfehlungen zum Callen gedacht, sondern nur als Beispiel dafuer wie Module verwendet und eingeordnet werden koennen. Sie sind groesstenteils aus Veroeffentlichungen entnommen, aber es wird um Verstaendnis gebeten, dass die Autoren in diesem Zusammenhang nicht einzeln aufgefuehrt werden koennen. Wenn Sie die Software aufruesten ("Upgrade"), werden diese Beispiele moeglicherweise veraendert.</p> <p>Ihre eigenen Module werden in der "Custom" Kategorie abgespeichert. Diese Module bleiben bei einem Upgrade erhalten.</p> <p>Sie koennen auswaehlen, ob Sie "Custom", "Sample" oder beide Kategorien sehen wollen. Im letzteren Fall werden die Module in der Liste mit "C" bzw. "S" gekennzeichnet.</p> <p>Wenn den Pfeil in der "LEVEL" oder "TYPE" Liste klicken, sehen Sie Unterkategorien, mit denen die gezeigte Auswahl weiter eingeschaenkt werden kann. Klicken sie "ALL" um jeweils alle Module zu sehen.</p> <p>Die "LEVEL" Liste ordnet nach Call-Programmen. Module, die nicht keinem bestimmten Level zugeordnet sind, befinden sich in der "GEN(ERAL)" Kategorie.</p>
18	Modul-Datenbank	

		<p>In der "TYPE" Liste werden Module nach ihrer Funktion eingeordnet. Module ohne bestimmte Zuordnung befinden sich in der "ROUTINE" Kategorie.</p> <p>Je nach Ihrer Auswahl werden die gespeicherten Module in der nachfolgenden Liste gezeigt. Sofern "AUTO" aktiviert ist, wird auch gleichzeitig die Call-Liste des ersten Moduls gezeigt. Diese Vorschau wird aktualisiert, wenn sie die Liste abrollen oder auf ein bestimmtes Modul klicken.</p> <p>Um das grosse Fenster zu schliessen und zur Tanzflaeche zurueckzukehren, klicken Sie den Pfeil neben "LOAD".</p> <p>Hinweis: Wenn die "AUTO" Funktion auf einem weniger leistungsfaehigen Computer zu viel Zeit benoetigt, bitte deaktivieren.</p>
19	Modul laden	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wenn das Fenster noch nicht vergruessert ist, bitte den Pfeil oben rechts im "MODULE" Fenster anklicken.</li> <li>2. Verfuegbare Module nach "LEVEL" und "TYPE" auswaehlen. "ALL" zeigt jeweils alle Module.</li> <li>3. Ein Modul in der Liste auswaehlen. Wenn "AUTO" nicht aktiviert ist, muessen Sie doppelklicken um die Vorschau zu sehen.</li> <li>4. Wenn das Modul zum Laden bereit ist, zeigt "LOAD" eine gruene Farbe. Ein Klick auf diese Schaltflaeche oder ein Doppel-Klick auf den Modul-Namen in der Liste laedt das Module in das linke Fenster, wo es dann zum Abspielen oder beliebigen Veraendern bereit ist.</li> </ol>
20	Modul anhaengen	<p>Ein gespeichertes Modul kann an eine im Fenster befindliche Tanzroutine angehaengt werden, sofern Formation und Arrangement zueinander passen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sie muessen entweder eine Tanzroutine aufgezeichnet oder ein anderes Modul in das Fenster geladen haben.</li> <li>2. Markieren Sie die Stelle wo das neue Modul angehaengt werden soll. Wenn nichts markiert ist, wird es am Ende angehaengt.</li> <li>3. Wenn das "MODULE" Fenster noch nicht vergruessert ist, bitte den Pfeil oben rechts klicken.</li> <li>4. Waehlen Sie ein Modul von der Liste rechts, aber klicken Sie nicht auf "LOAD".</li> <li>5. Das Programm prueft, ob das Modul angehaengt werden kann. Die Schaltflaeche "APPEND" zeigt eine der folgenden Farben:   Gruen: das Modul passt in jeder Hinsicht.  Gelb: Boys und Girls sind in der richtigen Reihenfolge, aber nicht an der genau richtigen Stelle in der Formation.  Rot: das Modul kann angehaengt werden, aber beruht auf einer anderen Reihenfolge von Boys und Girls. Als Get-Out wird es voraussichtlich nicht funktionieren.  Grau: das Modul kann nicht angehaengt werden.</li> <li>6. Klicken Sie die "APPEND" Schaltflaeche, und das Modul wird an der bezeichneten Stelle angehaengt.</li> </ol>
21	Modul speichern	<p>Um eine Tanzroutine oder ein von der Datenbank geladenes Modul zu speichern, klicken Sie den "Save" Knopf.</p> <p>Wenn es sich um ein gespeichertes Modul handelt, koennen Sie im Dialogfenster waehlen, ob Sie die Aenderungen speichern wollen ("Save") oder eine neues Modul erzeugen wollen ("New"). Im ersten Fall bitte bedenken, dass das originale Modul dadurch veraendert wird.</p> <p>Wenn es sich um ein neues Modul handeln soll, bitte "LEVEL" und "TYPE" auswaehlen und einen Namen eingeben. Dies kann spaeter auch veraendert werden.</p> <p>Nachdem dem Abspeichern erscheint das neue Modul in der Liste.</p> <p>Wenn das kleine Kaestchen neben dem "Save" Knopf aktiviert ist, werden Sie an das Abspeichern erinnert, bevor die Tanzroutine verloren geht. Wenn das nicht notwendig ist,</p>

		<p>bitte das Kaestchen deaktivieren.</p> <p>Hinweis: Ein veraendertes "Sample" Module kann nur als neues "Custom" Modul gespeichert werden.</p>
22	Ausdrucken	<p>Um ein Modul schnell auszudrucken, Klicken Sie einfach auf den "Copy" Knopf. Der Inhalt der Liste wird dadurch in das Clipboard Ihres Computers uebernommen und Sie koennen ihn dann mit "UMSCHALT" und "V" in ein beliebiges Textdokument uebertragen.</p> <p>Mehr Gestaltungsmoeglichkeiten bietet der "Edit" Knopf. Eine Textseite mit zusaetzlichen Knoepfen erscheint.</p> <p>Sie koennen eines odere mehrere Module in die Textseite uebertragen, indem Sie in der Liste markieren und dann "Add" klicken. Die Textseite hat allerdings nur 72 Zeilen. Was darueber hinausgeht, wird abgeschnitten.</p> <p>In der Textseite koennen Sie den Modultext beliebig veraendern. Diese Aenderung wird nicht abgespeichert, sondern ist nur fuer das Ausdrucken gueltig.</p> <p>Um die Textseite auf ein normales Blatt Papier zu drucken, klicken Sie "Print". Das Programm benutzt die auf Ihrem Computer ausgewaehnten Druckereinstellungen. Wenn Sie die Druckoptionen aendern wollen, muessen Sie dies vorher auf dem Desktop erledigen.</p> <p>Sie koennen den Text auch aus der Textseite kopieren (mit der Maus markieren und dann "UMSCHALT" und "C" druecken) und dann in ein beliebiges Textdokument einsetzen ("UMSCHALT" und "V").</p>
25	TUTOR	
26	Einfuehrung	<p>Das "Tutor" System stellt jeweils einen Call fuer sich vor. Es ist leicht zu handhaben und setzt keine Kenntnis von Choreographie voraus.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waehlen Sie ein TANZPROGRAMM aus der Liste (z.B. MS). Die Calls fuer dieses Programm werden angezeigt.</li> <li>2. Waehlen Sie einen CALL, indem Sie in die Liste klicken oder die Liste abrollen. Die moeglichen Start-Formationen fuer diesen Call werden in die Liste rechts oben geladen.</li> <li>3. Waehlen Sie eine Start-FORMATION, indem Sie in die Liste rechts oben klicken oder die Liste abrollen. Die Liste rechts unten zeigt die unterschiedlichen Situationen, in denen der Call in der gewaehlten Formation ausgefuehrt werden kann (Animationen).</li> <li>4. Waehlen Sie eine ANIMATION, indem Sie in die Liste rechts unten klicken. Der Call wird auf der Tanzflaeche ausgefuehrt.</li> </ol> <p>Hinweis: Wenn das "AUTO" Kaestchen aktiviert ist, sind alle Ladevorgaenge automatisch. Wenn dies auf einem weniger leistungsfahigen Computer zu viel Zeit benoetigt, koennen Sie die Funktion deaktivieren und alles in jeweils 2 Schritten durchfuehren:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- erst in der Liste auswaehlen (markieren), indem Sie klicken oder abrollen,</li> <li>- dann den "Open" Knopf unter der jeweiligen Liste klicken.</li> </ul>
27	Animationen abspielen	<p>In der "ANIMATION" Liste rechts unten sehen Sie alle verfuegbaren Animationen fuer den Call in der gewaehlten Formation.</p> <p>Wenn "AUTO" aktiviert ist, wird die jeweilige Animation automatisch geladen, sobald Sie anklicken oder die Liste abrollen (Sie koennen diese Funktion abschalten und stattdessen "Open" zum Laden benutzen).</p> <p>Die Knoepfe unter der Tanzflaeche funktionieren so aehnlich wie in einem Video-Spieler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>" &gt;&gt; " spielt die Animation vorwaerts bis zum Ende</li> <li>" &lt;&lt; " spielt rueckwaerts bis zum Anfang</li> <li>"    " stoppt die Wiedergabe</li> <li>"  &lt; " springt zum Anfang</li> <li>" &gt;  " springt zum Ende</li> <li>" &gt; " spielt einen Schritt vorwaerts</li> </ul>

		<p>“ &lt; “ spielt einen Schritt rueckwaerts</p> <p>Sie koennen auch einfach den Knopf auf der Anzeigeleiste mit der Maus an die gewuenschte Stelle bewegen oder einen der beiden Pfeile gedruickt halten.</p> <p>Mit der “SPEED” Leiste wird die Geschwindigkeit veraendert.</p>
28	ACTIVES	<p>In vielen Faellen hat ein Call in einer bestimmten Formation unterschiedlichen Verlauf, je nachdem welche aktiven Taenzer aufgerufen sind. In der “ANIMATION” Liste sind die aktiven Taenzer (ACTIVES) jeweils notiert. Auf der Tanzflaeche sind sie durch Umrahmung markiert (bitte beachten, dass auch nicht-aktive Taenzer sich bei einem Call bewegen koennen (z.B. “Boys Run”).</p> <p>Wenn Sie aktive Taenzer im “ACTIVES” Fenster selektieren, wird die Auswahl in der Liste entsprechend eingeschaerakt, und Sie sehen nur was fuer diese Selektion verfuegbar ist. Bitte ausprobieren, indem Sie einfach die Schaltflaechen in “ACTIVES” anklicken –einige Kombinationen sind moeglich.</p> <p>Wenn die Liste nichts zeigt, dann ist eine Animation fuer diese Selektion nicht moeglich oder nicht verfuegbar.</p> <p>Beachten Sie, dass die angezeigten Animationen auch von dem im “STATE” Fenster ausgewaehlten Arrangement abhaengig sein koennen!</p> <p>Um zur vollen Animations-Liste zurueckzukehren, klicken Sie “Reset”.</p>
29	STATE	<p>Eine Formation definiert den Standort der Taenzer auf der Tanzflaeche und ihre Blickrichtung. Innerhalb einer Formation gibt es 6 Moeglichkeiten Boys und Girls zu plazieren (normales, symmetrisches Callen). Diese nennt man Arrangements.</p> <p>Sehr oft, vor allem in MS, haengt das Ergebnis eines Calls vom Arrangement ab. In der “ANIMATION” Liste koennen Sie dies sehen, denn die unterschiedlichen Arrangements sind dort ggf. bezeichnet.</p> <p>Sie koennen alle 6 Arrangements fuer eine Formation untersuchen, indem Sie die Schaltflaechen in “STATE” anklicken. Die Auswahl in der Liste wird entsprechend eingeschaerakt oder zeigt u.U. nichts, wenn der Call vom Arrangement unabhengig ist oder fuer das gewaehlte Arrangement nicht passt.</p> <p>Beachten Sie, dass die angezeigten Animationen auch von der Auswahl im “ACTIVES” Fenster abhaengig sein koennen!</p> <p>In jedem Arrangement koennen Boys und Girls auch noch in unterschiedlicher Reihenfolge plaziert werden. Dies hat keine Auswirkung auf die Ausfuehrung des Calls, aber gewinnt Bedeutung wenn Choreographie gecallt wird und der Square nach Hause gebracht werden soll. Sie koennen diese Variationen studieren, indem Sie die entsprechenden, blau markierten Schaltflaechen anklicken.</p> <p>Um zur vollen Animations-Liste zurueckzukehren, klicken Sie “Reset”.</p>
30	Weitere Funktionen	<p>Die Calls koennen alphabetisch oder in der empfohlenen Lehr-Reihenfolge angezeigt werden. Sie bestimmen dies mit dem “A-Z” Kaestchen.</p> <p>Wenn Sie einen Call auswaehlen, sehen Sie sowohl den vollen Namen als auch eine Abkuerzung, die im “Dance Floor” System verwendet wird.</p> <p>Das Fenster unter dem Call-Namen zeigt in der Regel die Callerlab-Definition fuer diesen Call. Fuer besseres lesen kann das fenster vergroessert werden.</p>