

Handleiding DcWin

Door: Fred Bolder

Laatste wijziging: 24-03-2023

Inhoud.....	1
Inleiding	2
DcWin installeren en opstarten	3
Openen en afspelen van figuren	4
DcWin afsluiten.....	5
Figuren zelf invoeren	6
Foto's.....	8
Ritme	9

Inleiding

Deze Windows-software is geprogrammeerd door Fred Bolder. DcWin werkt onder Windows 7, maar Windows 10 of Windows 11 wordt aanbevolen.

Er zijn veel dansfiguren inbegrepen, maar je kunt ook je eigen dansfiguren toevoegen.

Je kunt DcWin gratis downloaden.

<https://fredbolder.github.io/dcwin/>

Stuur een bericht naar fgb.bolder@gmail.com als je vragen hebt. Kijk ook af en toe op mijn site voor een nieuwe versie van deze handleiding.

DcWin installeren en opstarten

Voor dat je een nieuwe versie van DcWin installeert kun je het beste de oude versie verwijderen. LET OP: bewaar je zelfgemaakte figuren even in een andere map en zet deze na het installeren weer bij DcWin.

Download het bestand dcwinsetup.exe van <https://fredbolder.github.io/dcwin/> en sla het ergens op je harde schijf op. Start dit bestand door er bijvoorbeeld in de Windows Verkenner op te dubbelklikken. Volg hierna de instructies op het scherm.

DcWin opstarten

Klik met de linkermuisknop op de Windows Start knop.
Kies Programma's.
Kies DcWin.
Kies DcWin.

Als je er bij de installatie voor hebt gekozen om een snelkoppeling op je bureaublad te maken dan kun je hier ook op dubbelklikken om DcWin te starten.

DcWin verwijderen

Klik met de linkermuisknop op de Windows Start knop.
Kies Instellingen.
Kies Configuratiescherm.
Dubbelklik op Software.
Dubbelklik op DcWin.
Klik op het Ja knopje.

Openen en afspelen van figuren

Dit zal voor de meeste mensen het belangrijkste zijn om te weten.

Sla indien nodig eerst het huidige figuur op d.m.v. Save uit het File menu.

Kies Open uit het File menu.

Selecteer een figuur en klik op het OK knopje.

Kies Play uit het File menu.

Door Tempo uit het Settings menu te kiezen, kun je de afspeelsnelheid veranderen.

Met deze knopjes kun je een figuur bekijken.



1 – Eerste stap

2 – Vorige stap

3 – Stoppen met afspelen

4 – Afspelen

5 – Volgende stap

6 – Laatste stap

Tijdens het afspelen zie je steeds de tekst op de tweede regel veranderen. Dit is de omschrijving van de pas. Als de voeten van de heer het beste te zien zijn dan zie je de tekst voor de heer en als de voeten van de dame het beste te zien zijn dan zie je de tekst van de dame. Dit geldt alleen als “Colors depend on MANLADY command” aangevinkt is (zie Settings, Display). Als deze optie niet is aangevinkt dan staat voor de tekst de letter M (heer) of de letter L (dame). Met Man/Lady uit het View menu kun je wisselen tussen de tekst van de heer en de tekst van de dame.

Kies Rotate floor uit het View menu om de dansvloer 180 graden te roteren. Hierdoor zie je het figuur van de andere kant.

DcWin Afsluiten

Sla indien nodig eerst het huidige figuur op d.m.v. Save uit het File menu. Kies Exit uit het File menu om DcWin af te sluiten. Klik bij de vraag “Are you sure?” op het Yes knopje. Klik op het No knopje als je DcWin toch niet wilt afsluiten.

Je kunt DcWin ook afsluiten door op het kruisje rechtsboven in het hoofdvenster te klikken. Het afsluiten van DcWin kan alleen als er geen ander commando actief is.

Figuren zelf invoeren

Bij DcWin zitten al heel wat figuren, maar je kunt ook de figuren die je bij jou op de dansschool hebt geleerd invoeren. Dit is natuurlijk wat ingewikkelder dan de bestaande figuren openen en afspelen, maar ik kan je wel wat op weg helpen.

Laten we eens de basispas van de Rumba invoeren. Die zit al bij DcWin, maar dat maakt niet uit. Met Save uit het File menu kun je eventuele wijzigingen aan het huidige figuur eerst opslaan.

Kies New uit het File menu. Er verschijnt een venster waarin je de startpositie kunt instellen. Kies Latin als startpositie en klik op het OK knopje.

Zoals de voeten nu op het scherm staan is het gelijk al de goede start positie voor de Rumba. Bij dit voorbeeld ga ik er vanuit dat het scherm niet gerooteerd is. De voeten van de man staan onder de voeten van de dame. Kies Rotate floor uit het View menu als dit niet het geval is.

Verzin eerst een bestandsnaam en een omschrijving. Dan kun je het figuurtje later makkelijk terug herkennen. Als bestandsnaam neem je bijvoorbeeld R_050 en als omschrijving neem je "Rumba – Basispas". De bestandsnaam krijgt automatisch de extensie FIG. De bestandsnaam zonder extensie mag maximaal 8 karakters lang zijn. Je kunt beter geen spaties enzo gebruiken. Zo kun je de figuren namelijk in DcWin en in DansCAD inlezen. Kies Title uit het Modify menu en tik de omschrijving van het figuur in. Kies Save uit het File menu en sla het figuur op als R_050.

Voorals je een groot figuur aan het invoeren bent, is het verstandig om het figuur regelmatig op te slaan. Vanaf dit moment wordt hierbij niet meer om de bestandsnaam gevraagd.

Laten we nu voor alle stappen de voeten op de juiste positie zetten. Het ritme en de tekst per stap voeren we later in. Dat gaat dan namelijk wat makkelijker. De voeten voor de start positie staan goed en dus gaan we verder met de volgende stap. Druk hiervoor op de > toets. Er wordt nu gevraagd of je een nieuwe stap wilt invoegen, omdat stap 2 nog niet bestaat. Dat wil je natuurlijk en dus klik je op het Yes knopje. Je ziet nu dat de rechtervoet van de man en de linkervoet van de dame worden ingekleurd. Een ingekleurde voet wil zeggen dat we op die voet staan. In de Rumba doet de man eerst een voorbereidende pas met zijn rechtervoet dus dat klopt al. Met Change uit het Modify menu kun je trouwens de status van een voetje veranderen. De posities kloppen nog niet, want de man stapt rechts opzij en de dame stapt links opzij. Selecteer nu de rechtervoet van de man en de linkervoet van de dame. Dit doe je door er met de linkermuisknop op te klikken. De geselecteerde voeten worden gestreept weergegeven. Druk op Esc als je per ongeluk wat verkeerd hebt gedaan. Met het numerieke toetsenbord kun je van alles doen met de geselecteerde voeten. Zorg ervoor dat Num Lock ingeschakeld is.

[7]	[8]	[9]
Roteer linksom	Verplaats ▲	Roteer rechtsom
[4]	[5]	[6]
Verplaats ◀	Selecteer alles	Verplaats ▶
[1]	[2]	[3]
Data -	Verplaats ▼	Data +
[0]		
Verplaatsen snel/langzaam		

Druk twee keer op 6. Als je de voeten maar een heel klein beetje naar rechts ziet verplaatsen dan staat het verplaatsen op langzaam. Druk in dat geval twee keer op 4 om terug te gaan naar de beginpositie, druk op 0 om over te schakelen naar snel verplaatsen en druk twee keer op 6. Er zijn trouwens veel manieren om de voetjes te verplaatsen, maar dit werkt erg snel en nauwkeurig. De voeten staan nu op de goede positie en dus gaan we verder met stap 3. Druk hiervoor op de > toets en klik op het Yes knopje. Nu worden automatisch de linkervoet van de man en de rechervoet van de dame ingekleurd. Die zijn ook aan de beurt. We hoeven dus alleen de posities te veranderen. Selecteer de ingekleurde voeten, druk twee keer op 6 en druk vier keer op 8. Druk op Esc om de selectie op te heffen. Voeg nu stap 4 in volgens de inmiddels bekende methode. De voeten staan al op de juiste plaats. Voeg stap 5 in. Selecteer de ingekleurde voeten, druk vier keer op 2 en druk twee keer op 4. Druk op Esc om de selectie op te heffen. Als je trouwens een nieuwe stap invoegt dan wordt een eventuele selectie automatisch opgeheven, maar voor de volledigheid zet ik het er steeds bij. Voeg nu stap 6 in. Selecteer de ingekleurde voeten, druk vier keer op 2 en druk twee keer op 4. Druk op Esc. Voeg nu stap 7 in. De voeten staan al op de juiste plaats. Voeg stap 8 in. Selecteer de ingekleurde voeten, druk twee keer op 6 en druk vier keer op 8. Druk op Esc. Alle posities zijn nu ingevoerd! Het zou zonde zijn als je nu bijvoorbeeld door spanningsuitval je figuur kwijtraakt. Kies daarom Save uit het File menu om je figuur tussendoor even op te slaan. Kies nu Play uit het File menu om het figuur af te spelen. Het ziet er al best leuk uit, maar het ritme klopt nog niet. Bij dit basis figuur moeten namelijk de zijwaartse passen langzaam worden gedanst. Dit geldt natuurlijk niet voor de voorbereidende pas. Het komt er op neer dat de passen 5 en 8 een beat waarde van 2 moeten hebben. De overige passen hebben een beat waarde van 1. Lees het hoofdstuk Ritme voor meer informatie hierover en bestudeer de bestaande figuren.

Ga nu naar stap 5. Dit kan o.a. d.m.v. de knopjes linksonder. Je kunt ook Goto step uit het View menu kiezen en 5 in het vakje invullen. Kies hierna Beatvalue uit het Modify menu. Klik op het 2 knopje. Je ziet nu onderaan achter Time het getal 2 staan. Ga nu naar stap 8 en zet daar ook de beat waarde op 2. Als je nu het figuur afspeelt dan zul je zien dat het ritme klopt. Nu moeten alleen de stap teksten nog worden ingevoerd. Begin met de passen voor de man. De voeten van de man moeten dus het beste te zien zijn. Kies Man/Lady uit het View menu als dit niet het geval is. Kies nu Text uit het Modify menu en klik op het All knopje. Tik de teksten Start positie, Start, Voor, Terug, Zij, Achter, Terug, Zij. Klik na elke tekst op het OK knopje.

Kies nu Man/Lady uit het View menu om de passen voor de dame in te kunnen voeren. Kies Text uit het Modify menu, klik op het All knopje en tik de teksten Start positie, Start, Achter, Terug, Zij, Voor, Terug, Zij. Stel het tempo in op bijvoorbeeld 25 maten per minuut. Kies hiervoor Tempo uit het Settings menu. 25 maten per minuut (bars per minute) komt overeen met $4 \times 25 = 100$ tikken per minuut (beats per minute). Vul 100 in en klik op het OK knopje. Sla het figuur op. Het figuur is nu helemaal klaar!

Foto's

Bij het afspelen van een figuur kan per stap een foto worden weergegeven als er foto's voor dat figuur aanwezig zijn. Bij DcWin zijn maar enkele figuren voorzien van foto's, omdat het anders te veel webspace gebruikt en omdat het downloaden dan langer duurt. Misschien dat ik in de toekomst bijvoorbeeld elke maand een zip bestand met foto's van een bepaald figuur op mijn site zet. Kies "Photo View" uit het View menu om foto's weer te geven. Bij een leeg venster of een venster met de tekst "No picture available for this step" is er geen foto aanwezig voor de huidige stap en het daarbij ingestelde aanzicht. De foto's zijn dus afhankelijk van de rotatie van de dansvloer. Je kunt DcWin zo instellen dat er automatisch foto's worden weergegeven indien aanwezig. Kies hiervoor Options uit het Settings menu, klik op de View tab en vink "Automatic PhotoView" aan. De grootte van de foto's kun je instellen door met de rechtermuisknop op de foto te klikken en een keuze te maken uit het menu met de linkermuisknop.

Het is natuurlijk ook mogelijk om je eigen foto's toe te voegen aan een figuur. Maak hiervoor van elke stap van het figuur een foto. Herhaal dit voor het aanzicht waarbij de vloer 180 graden geroteerd is. Verklein de foto's naar bijvoorbeeld 640x480 pixels. Nu is het belangrijk om de fotobestanden de juiste naam te geven volgens de onderstaande methode.

A001.jpg

Met het eerste karakter wordt het aanzicht aangegeven.

A = Dansvloer niet geroteerd

B = Dansvloer 180 graden geroteerd

Met de drie volgende karakters wordt het nummer van de stap aangegeven.

001 = Stap 1

045 = Stap 45

enz.

Hierna volgt de extensie .jpg

De fotobestanden moeten in de volgende directory staan.

(directory waarin het figuur zelf staat)\img*(directory met de naam van het figuur)*

Als het figuur CC001.fig in de directory D:\DcWin staat dan moeten de foto's in de directory D:\DcWin\img\CC001 staan.

Ritme

Bij het dansen is het belangrijk om te weten hoe lang een stap duurt. Hierbij worden o.a. de termen Quick en Slow gebruikt. Omdat deze termen snel tot verwarring kunnen leiden worden in DcWin alleen beat waarden gebruikt. Bij een Cha Cha Cha komt een Slow overeen met 1 tel en bij een Quickstep komt een Slow overeen met 2 tellen. Hou er rekening mee dat een dansleraar bij een Quickstep meestal met een factor 2 te langzaam telt dan het muzikaal gezien eigenlijk hoort. Een kwart noot of een tel komt overeen met een beat waarde van 1. De Quick bij een Cha Cha Cha komt dus overeen met een beat waarde van 1/2. Hieronder staan wat voorbeelden waarbij vaak vergissingen worden gemaakt.

- Een Chassé bij bijvoorbeeld de Quickstep heeft het ritme Quick Quick Slow. Veel mensen denken dat het ritme Quick Quick Quick is, omdat alle drie de passen hoog worden gedanst.
- Een Chassé bij de Jive heeft de beat waarden $\frac{2}{3}$ $\frac{1}{3}$ 1. Soms wordt $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ 1 gedanst op 'nep' Jive muziek. In de meeste dansboeken staat dat het ritme van de Jive Chassé $\frac{3}{4}$ $\frac{1}{4}$ 1 is, maar dat is de grootste onzin. De muzikale dansers zullen mij begrijpen.
- Bij een Weense wals wordt vaak beweerd dat het ritme Slow Quick Quick is, maar het ritme is gewoon Slow Slow Slow. We dansen immers op muziek in driekwartsmaat, waarbij we op elke tel van de muziek een stap dansen.

Bestudeer voor je zelf figuren gaat invoeren eerst de figuren die bij DcWin zitten.

Kies Beatvalue uit het Modify menu om de beat waarde van de huidige stap in te stellen.

In de statusregel kun je achter Time de beat waarde van de huidige stap zien.

Kies Beatvalues uit het Modify menu om alle beat values in het figuur in één keer

bijvoorbeeld te verdubbelen of te halveren. Dit is handig als je alle beat waarden per ongeluk met bijvoorbeeld een factor 2 te hoog hebt ingevoerd.