w TRITTON - EDITOR OFF-LINE PARA PC

TRITTON cuenta con un Editor Off-Line, para ejecutar en un PC bajo Windows.

Este programa se puede obtener a través de su distribuidor LT, o en la página web www.lt-light.com

Para ejecutar el simulador, necesitamos un ordenador tipo PC 486 o superior, con sistema operativo: WIN95/WIN98/WIN2000, WIN-NT ó WIN-XP. Si su ordenador tiene poca memoria de vídeo, se recomienda configurar la pantalla del PC a 256 colores o color de 16 bits.

PROCESO DE INSTALACION

El simulador se proporciona en un fichero comprimido: WTRITTON.ZIP

Copie el fichero *.zip a una carpeta en el disco duro de su ordenador.
Descomprima este fichero en la carpeta.

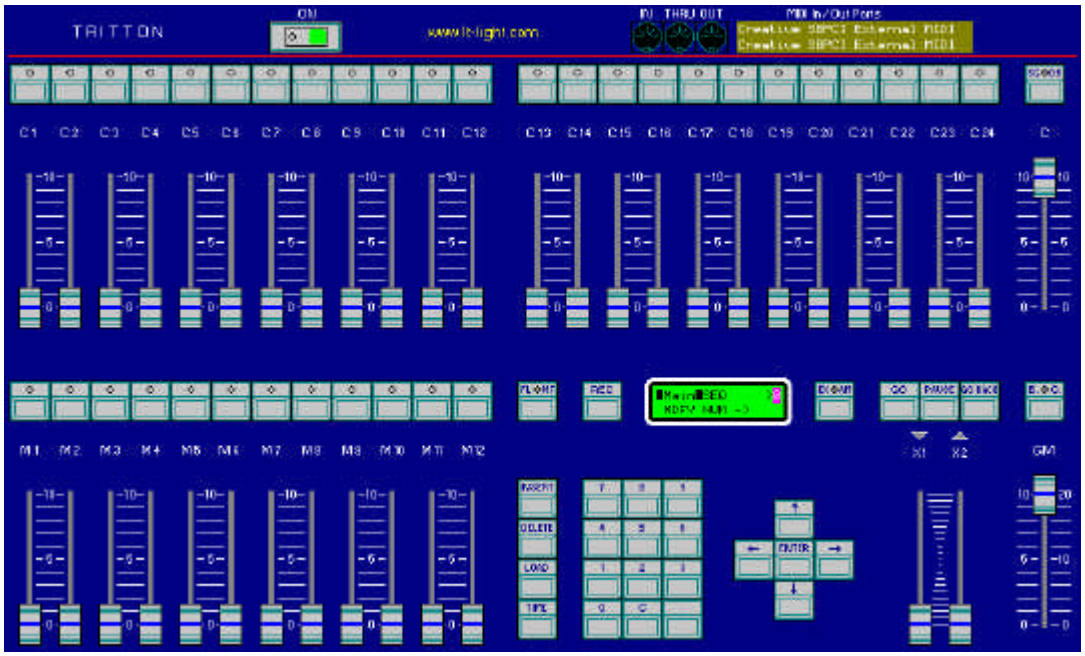
Obtendrá el fichero WTRITTON150.EXE, listo para su ejecución.
Los números que aparecen en el nombre de este fichero, hacen referencia a la versión de software del simulador. (Las versiones de software de simulador y consola mantiene la misma numeración).

Ejecutar el programa WTRITTON150.EXE

FUNCIONALIDAD

Todas las funciones y modos son exactamente iguales que los de la propia consola. Si es necesario, leer el manual de la consola.

En la pantalla del ordenador, veremos una simulación de la propia consola.



Con el ratón de su PC, hacer “clic” sobre una tecla para pulsarla o arrastrar los potenciómetros para moverlos.

Podrá arrastrar el bitmap de la consola con el ratón a cualquier posición dentro de su pantalla, y acceder así a la parte deseada.

Es posible mover 2 potenciómetros de forma simultánea, para ello:

- Pulsar **CTR** y hacer clic con el ratón en 1 de los potenciómetros a mover.
- Ahora, hacer clic y arrastrar el segundo potenciómetro. Ambos potenciómetros se mueven de forma conjunta.
- Soltar la tecla **CTR**.

Para salir del programa: con el ratón de su PC hacer “clic” sobre el dibujo del interruptor

FUNCIONES ESPECIALES DEL SIMULADOR

Son funciones que solo encontramos en el simulador y que no están disponibles en la consola. Estas funciones se encuentran en una tercera pantalla de ***MENU*** / ***MEM***.

Estas funciones nos permiten grabar y cargar los shows de la ***memoria interna*** en otros formatos. Están especialmente pensadas para el intercambio de shows.

LA MEMORIA INTERNA EN EL SIMULADOR

El simulador de TRITTON es capaz de simular la memoria interna de la consola. En su lugar tendremos un fichero de 256K, que se llama **wtritton.lt2** y que solo podrá interpretar el propio simulador.

Dentro de este fichero se almacenarán todos los shows grabados desde el simulador.

La primera vez que accedemos al menú ***MEM*** del simulador, debemos formatear la ***memoria interna*** (realmente el fichero wtritton.lt2).

Para grabar, cargar, examinar los shows de este fichero, utilizamos los mismos comandos que los utilizados en la consola para tarjeta física.

A partir de aquí, cuando hablemos de la ***memoria interna***, recordar que no es física, nos estamos refiriendo a los datos grabados en el fichero wtritton.lt2

GRABAR-CARGAR UN SHOW A UN ARCHIVO

Los comandos ***fL*** *(File Load)* y ***fR*** *(file Rec)*, en la tercera pantalla del menú ***MEM***, nos permiten guardar y recuperar los shows en formato de archivo informático en el ordenador. La finalidad de este almacenaje puede ser de biblioteca, copia de seguridad, etc.

Para grabar un show desde nuestra ***memoria interna*** a un archivo, desde ***MEM*:**

- Teclear el número de show a transferir (que debe existir en la ***memoria interna***).
- Seleccionar con los cursores la opción ***fR***
- Y pulsar **ENTER**.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio para guardar el archivo.

Para cargar un archivo a un show en nuestra ***memoria interna***, desde ***MEM*:**

- Teclear el número de show a grabar en la ***memoria interna***.
- Seleccionar con los cursores la opción ***fL***
- Y pulsar **ENTER**. Si el número de show ya existe en la ***memoria interna***, el sistema nos pedirá confirmación. Volver a pulsar **ENTER** para confirmar, o elegir otro número de show.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio del archivo que deseamos cargar.

CARGAR-GRABAR UN SHOW CON FORMATO ASCII

Los comandos ***aLD*** *(AsciiLOAD)* y ***aRC*** *(AsciiREC)*, en la tercera pantalla del menú ***MEM***, nos permiten transcribir nuestros shows al formato estándar "ASCII LIGHT CUE" (elaborado por el USITT para el intercambio de datos entre consolas de iluminación de diferentes fabricantes).

Mediante este sistema, podemos recuperar shows de TRITTON en otros modelos de consolas, (como HYDRA de LT) o en consolas de otros fabricantes (como ETC, COMPULITE, etc).

Así mismo, también podemos cargar shows de otras consolas en TRITTON.

Utilizando el formato ASCII no se transfiere la totalidad de la información de un show (cada fabricante y modelo tiene su forma de tratar algunos datos: páginas, macros...) pero, si se transfieren los datos básicos del show (presets , patch, tiempos de fundido...).
Los ficheros ASCII LIGHT CUE, se pueden manipular con cualquier editor de textos, por este motivo, el simulador de TRITTON les da una extensión *.txt

Para grabar un show desde la ***memoria interna*** a un fichero "ASCII LIGHT CUE" en el ordenador, desde ***MEM***:

- Teclear el número de show a transferir (que debe existir en la ***memoria interna***).
- Seleccionar con los cursores la opción ***aRC***

- Y pulsar **ENTER**.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio para guardar el archivo.

Para cargar un archivo "ASCII LIGHT CUE" a un show en nuestra ***memoria interna***, desde el menú ***MEM***:

- Teclear el número de show a grabar en la ***memoria interna***.
- Seleccionar con los cursores la opción ***aLD***
- Y pulsar **ENTER**. Si el número de show ya existe en la ***memoria interna***, el sistema nos pedirá confirmación. Volver a pulsar **ENTER** para confirmar, o elegir otro número de show.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio del archivo a cargar.

GRABAR UN SHOW EN UN ARCHIVO DE TEXTO

El comando ***tRC*** (*TxtREC)*, en la tercera pantalla del menú ***MEM***, nos permite crear un archivo de texto (*.txt) con los datos de un show.
Este archivo de texto se puede manejar, en el ordenador, con cualquier programa de tratamiento de textos u hoja de calculo... Podemos eliminar datos que no interesen, añadir comentarios, cambiar el formato de letra, tabulación, etc. Es decir, podemos confeccionar e imprimir, de forma personalizada, informes relacionados con nuestro show.

Para "imprimir" un show de la ***memoria interna***, generar un archivo de texto en el ordenador, desde el menú ***MEM***:

- Teclear el número de show a transferir (que debe existir en la ***memoria interna***).
- Seleccionar con los cursores la opción ***tRC***
- Y pulsar **ENTER**.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio para guardar el archivo.
- Posteriormente, podemos editar este archivo desde cualquier programa de su ordenador (editor de textos o hoja de cálculo) y /o imprimirlo.

NOTAS SOBRE ESTAS FUNCIONES ESPECIALES

Al igual que para el formato LTSYSEX, los formatos FILE, ASCII y TEXT no trabajan directamente con el show cargado en la mesa, sino con los shows grabados en la ***memoria interna***, (para trabajar con el show activo en la mesa, primero hay que salvarlo).
De la misma manera, sólo es posible trabajar con un show cada vez, si queremos archivar, hacer conversiones ASCII o imprimir a texto varios shows de la ***memoria interna***, es necesario repetir el proceso para cada show.

PUERTO MIDI DEL SIMULADOR DE TRITTON

El simulador de TRITTON nos permite utilizar y configurar el puerto MIDI del ordenador, si existe, para transferir shows utilizando el formato de Sistema Exclusivo MIDI (LTSYSEX).

Para ello, será suficiente hacer clic con el ratón, en la zona del puerto MIDI del "bitmap" de la consola. Se abrirá una ventana de configuración.

Este es el camino para poder transferir shows desde una TRITTON física a la ***memoria interna*** del simulador de TRITTON.