
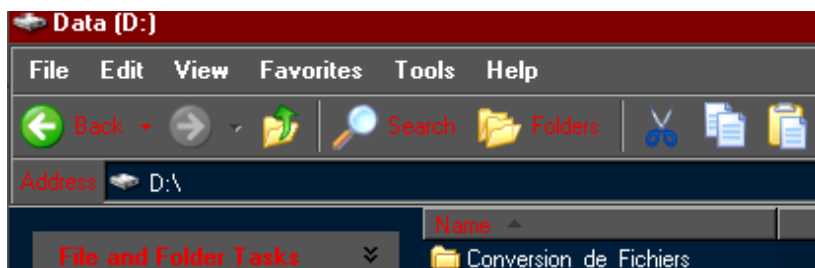


1. Préparer les matériels et logiciels

Vérifiez si le logiciel de conversion « ASCII_Vector_4D_sabre » est déjà installé sur votre pupitre, pour cela, activer la touche Windows  en bas à gauche du clavier alphanumérique puis cliquez sur « My Computer » et double cliquez sur l'icône du disque « D : (Data) », si vous voyez le dossier, c'est que l'application est installée.



Si c'est le cas, vous n'avez besoin que du fichier ASCII à convertir que vous transférerez sur une clé USB (par exemple). Puis, **rendez-vous au chapitre 4 « Transfert du fichier ASCII »**.

Si le logiciel n'est pas installé sur votre pupitre, en plus du fichier ASCII à importer, vous devez posséder le fichier « conversion.zip » disponible sur notre site (www.crystal-equipement.com) qui installera automatiquement le logiciel de conversion.

Note : Il est plus simple d'utiliser une clé USB pour les transferts (une clé de 128mo est largement suffisante) mais tout autre mode (Ethernet) ou périphérique (CDRom, USBdisk) est envisageable. Pour la démonstration qui suit, nous avons utilisé une clé.

De préférence, ne pas changer les noms et extensions des fichiers.

Téléchargez et décompressez « conversion.zip » grâce à WindowsXP, Winzip ou tout autre utilitaire de décompression et vous obtiendrez 3 fichiers que vous mettrez sur la clé USB avec le fichier ASCII à importer.

Dans le cas d'une première utilisation, vous aurez donc 4 fichiers sur votre clé USB :

- Votre fichier ASCII (exemple : mon_spectacle.asc)
- Le programme « instal.bat »
- Le programme « ASCII_Vector_4D_sabre.exe »
- Le fichier « v0100.mix »


Si vous avez déjà effectué des conversions, seul le fichier ASCII est nécessaire.

Vous êtes prêt pour le transfert.

2. Transfert du logiciel de conversion sur le pupitre Vector

Il est préférable de raccorder une souris USB ou PS2 au pupitre, même si toutes les opérations peuvent être réalisées sans celle-ci.


Insérer votre clé USB dans un port du pupitre Vector.

Par défaut, le pupitre ouvre une fenêtre avec le contenu de la clé, si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche Windows  en bas à gauche du clavier alphanumérique et sélectionnez « My Computer », le poste de travail s'ouvre, double cliquez sur l'icône de votre clé USB. Les fichiers apparaissent.


3. Création automatique du dossier conversions

1. Double cliquez sur « instal.bat »
Le programme vous demande où vous souhaitez installer le convertisseur sur un pupitre ou sur un PC (1 ou 2).



2. Avec le clavier alphanumérique, tapez 1 suivi de la touche Return ().
Le programme crée le répertoire nécessaire et y copie les fichiers de travail.

4. Transfert du fichier ASCII

1. Copiez le fichier spectacle à importer pour cela :
Sélectionner le fichier dans la fenêtre de votre clé USB (dans la barre de menu du haut, sélectionnez Edit et cliquez sur Copy (ou CTRL+C).
Le fichier va dans le presse papiers de Windows.
2. Ouvrez le disque D en appuyant sur la touche Windows  en bas à gauche du clavier, puis sélectionnez « My Computer », double cliquez sur « D : (DATA) », l'installation a créé un dossier « Conversion_de_Fichiers », ouvrez le en double cliquant dessus et collez le contenu du presse papiers à l'intérieur. (dans la barre de menu du haut, sélectionnez Edit puis Paste (ou CTRL+V).

Note : Nous aurions pu tout simplement copier la totalité de la clé USB dans le répertoire du pupitre mais cela aurait imposé de n'utiliser cette clé que pour cette opération.

Le pupitre est prêt pour la conversion.

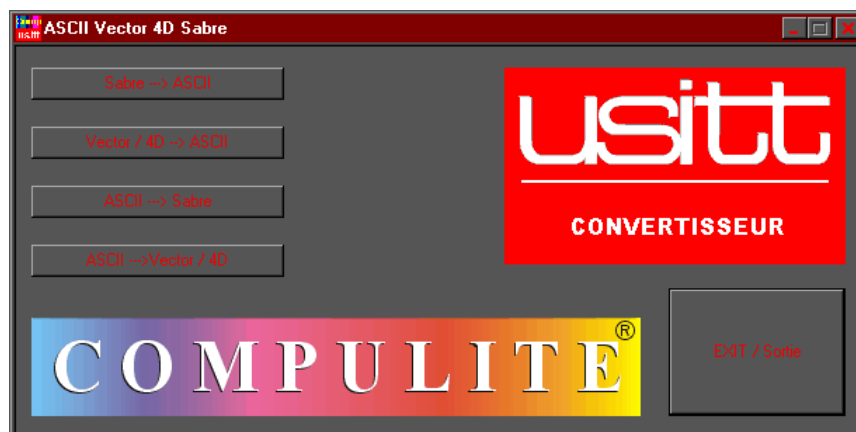
Vous pouvez retirer la clé USB en toute sécurité.

5. Conversion

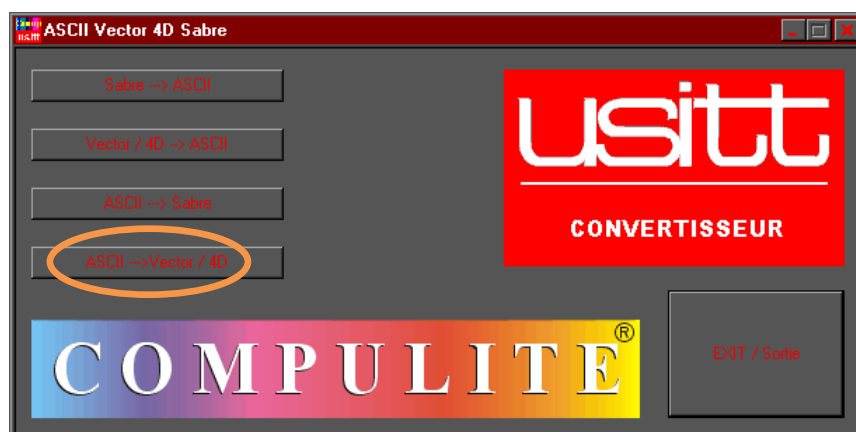
Note : L'aspect des fenêtres affichées par votre pupitre peut être différent de celui des fenêtres qui servent à illustrer cette notice, en effet, l'aspect dépend du thème graphique employé qui peut changer d'un pupitre à un autre, suivant les goûts de l'opérateur.

Maintenant, vous devez avoir la fenêtre du répertoire « Conversion_de_Fichiers » ouverte.

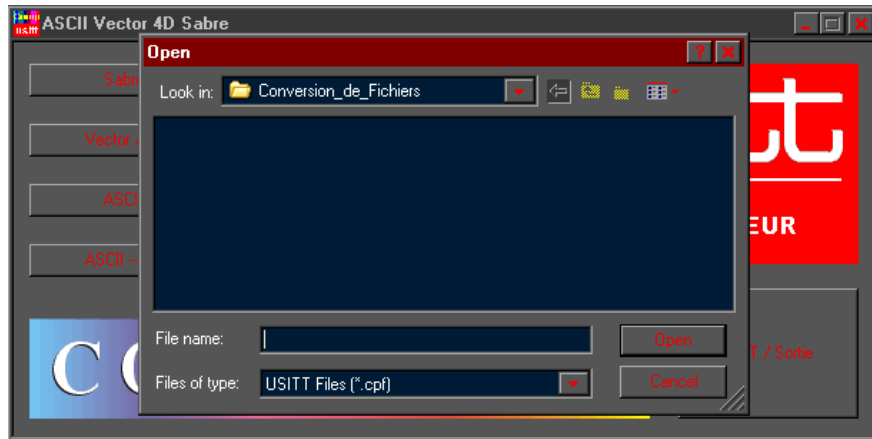
1. Double cliquez sur l'application ASCII_Vector_4D_Sabre.exe.
La fenêtre USITT s'ouvre en proposant les options possibles.



2. Cliquez sur l'option « ASCII-> Vector / 4D »



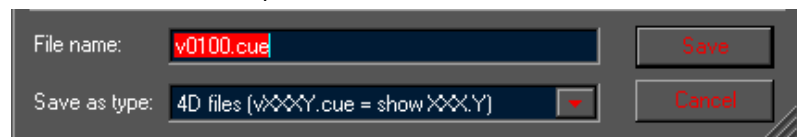
Une autre fenêtre s'ouvre demandant le fichier à convertir.



3. Cliquez sur la flèche dans la boîte de dialogue « Look in » et sélectionnez le disque D : puis double cliquez sur le dossier « Conversion_de_Fichiers ».
 4. Cliquez dans la zone du bas marquée « Filename », puis tapez la première lettre du fichier à convertir, le nom entier du fichier apparaît alors. Cliquez dessus pour le sélectionner puis dans le bouton **Open** pour l'ouvrir.
 5. Cliquez sur le bouton marqué « **Choisir le fichier converti** ».
- Une autre fenêtre s'ouvre demandant le nom du fichier converti.

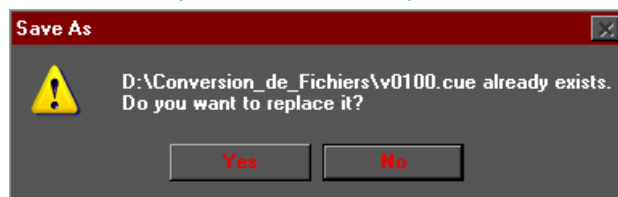


6. Dans la zone Filename entrez **V0100.cue** puis **Save**.



Pour simplifier l'utilisation du convertisseur nous utilisons toujours le même nom pour le fichier converti : V0100.cue.

Si vous avez déjà effectué une conversion, il existe déjà un fichier appelé V0100.cue qu'il conviendra d'écraser. Une boîte de dialogue s'ouvre pour le signaler.



Cliquer sur Yes pour écraser l'ancien fichier. La boîte de dialogue se referme.

7. Dans la fenêtre active, cliquez sur **OK**.
Le programme vous informe que la conversion a bien été réalisée par l'intermédiaire d'une boîte de dialogue « ASCII » avec le message « Convert Done ». Fermer avec **OK**.
8. Fermer l'application en cliquant sur **EXIT**. La conversion est terminée.

6. Ouverture du fichier converti

Revenir dans la page de travail du pupitre Vector et ouvrir le fichier obtenu par la conversion :

1. Allez dans le menu **File** et faire **New Show** afin de vider le pupitre.
Le pupitre demande si vous désirez sauvegarder le spectacle en cours, répondre selon votre choix sachant que cela n'a aucune incidence sur la conversion.
2. Attendre quelques secondes que le pupitre soit prêt.
3. Dans le menu **File** choisir **Open Show**.
Le pupitre présente la boîte de dialogue habituelle d'ouverture de spectacle.
4. Dans la zone **Files of type** en bas de la fenêtre, cliquez sur la flèche et sélectionnez **4D Show Files (V*.CUE)**.
5. Dans la zone **Look In**, cliquez sur la flèche et dans la liste, cliquez sur le disque **D** :
Les dossiers de ce disque apparaissent dans la fenêtre.
6. Double cliquez sur le dossier « Conversion_de_Fichiers ».
7. Cliquez sur V0100.cue puis sur **Open**.
Attendre quelques secondes le temps que le pupitre charge le fichier.
8. Une fois le fichier chargé, sauvegardez le sous un nom plus parlant au format Vector. Dans le menu **File** choisir **Save As**.
9. Dans la zone **File Name** entrez un nom pour le spectacle, sans extension, par exemple : Hamlet.
10. Vous pouvez choisir, avec les menus déroulants, le répertoire de travail auquel vous êtes habitué ou bien laisser le fichier dans le répertoire en cours.
11. Cliquez sur **Save**.
Le spectacle est dorénavant enregistré au format Vector.