

# Convertir une sonothèque SD2 en WAVE avec Soundminer

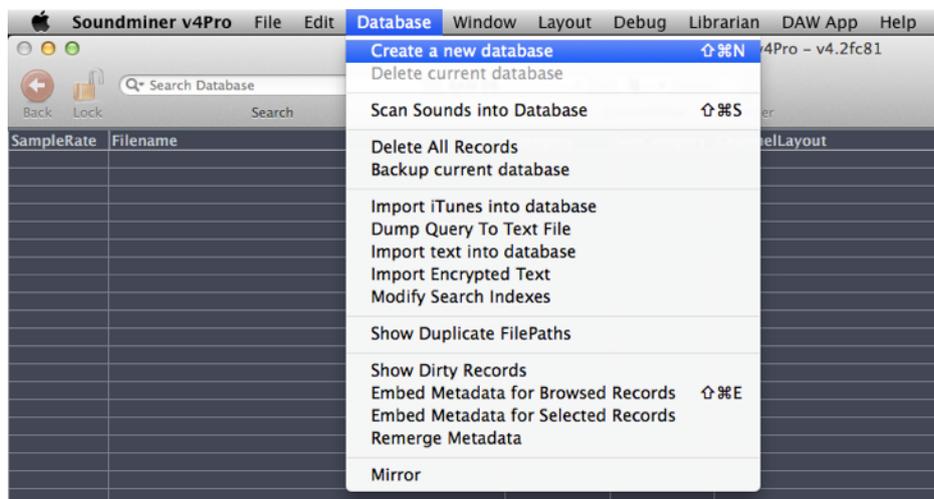
## Résumé de la procédure

La méthode de conversion que l'on propose se déroule en trois étapes :

1. Indexation de la sonothèque par *Soundminer*.
2. Copie-conversion automatique des fichiers, en respectant la hiérarchie des dossiers/sous-dossiers.
3. Préparation de la sonothèque : renommage des fichiers avec *NameChanger*.

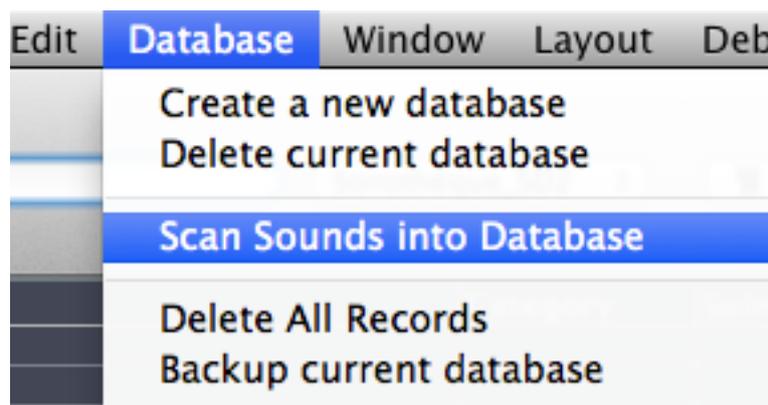
## 1. Indexation de la sonothèque

Commencer par créer une nouvelle *database* (*Database>Create a new database*), qui contiendra tous les sons à copier.



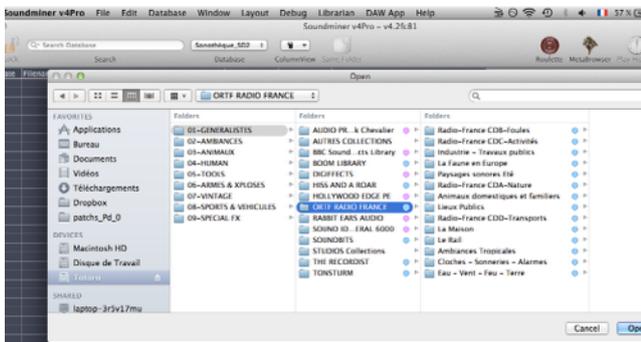
Création d'une nouvelle *database*

Ajouter les sons à copier dans la nouvelle *database* (*Database>Scan Sounds into Database*).



*Scan Sounds into Database*

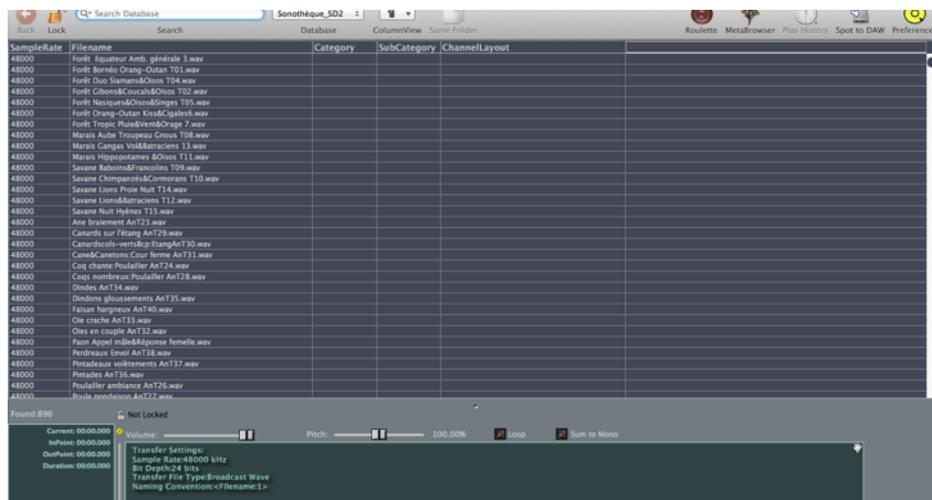
**N.B. :** si vous avez une sonothèque très large, il peut être judicieux de la séparer en plusieurs *databases*, pour la convertir par morceau. Cela permet de s'apercevoir rapidement d'une erreur, plutôt que de devoir attendre la fin d'une interminable indexation/copie.



Choix du répertoire source



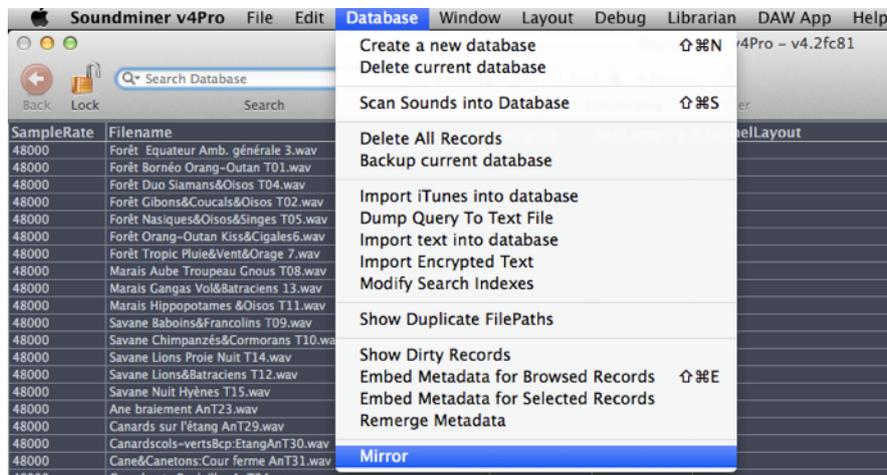
Scan en cours



Sonothèque une fois indexée

Il est donc temps de passer à la conversion proprement dite.

## 2. Conversion automatique de la sonothèque

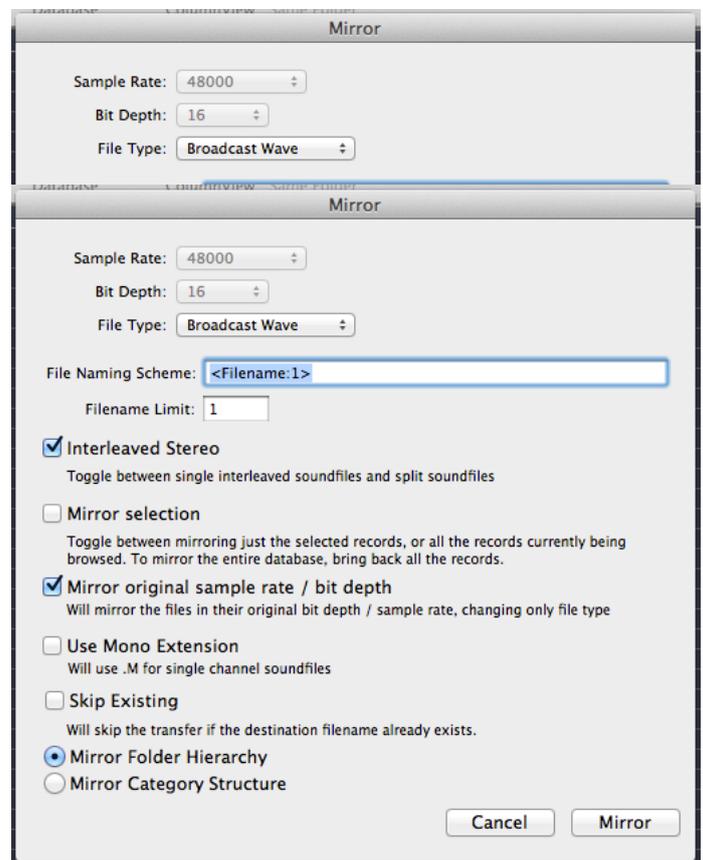


Mirror Database

On utilise pour cela la fonction *Mirror* (*Database*>*Mirror*) de *Soundminer*, qui ouvre un panneau contextuel.

À toutes fins utiles, une description des menus de cette fenêtre :

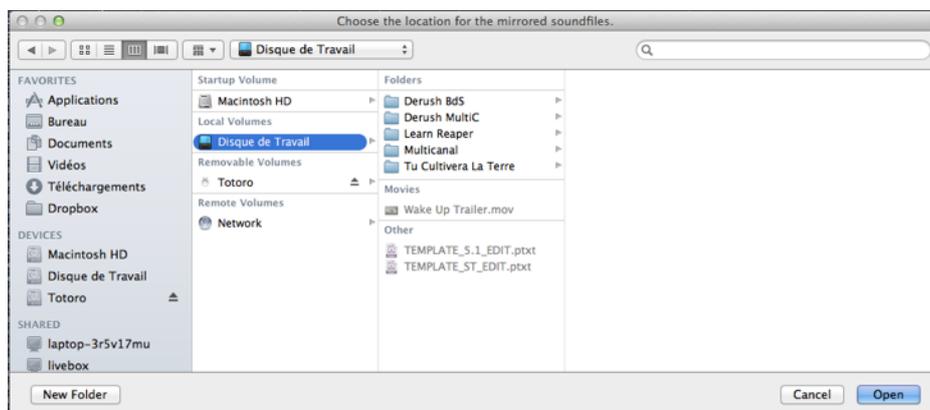
- **Sample Rate** : Définit la fréquence d'échantillonnage des fichiers convertis. Inactif si *Mirror original sample rate / bit depth* est sélectionné.
- **Bit Depth** : Définit la quantification des fichiers convertis. Inactif si *Mirror original sample rate / bit depth* est sélectionné.
- **File Type** : Format auquel seront convertis les fichiers. Pour conserver le maximum de métadonnées, il convient de choisir *Broadcast Wave*.
- **File Naming Scheme** : Permet de définir un modèle de re-nommage des fichiers. Par défaut, *<Filename:1>* conserve le nom de fichier. On pourrait aussi choisir d'y ajouter le champ *Source*. On peut alors remplacer *<Filename:1>* par *<Filename:1><Source:2>* par exemple.
- **Filename Limit** : Longueur maximale des noms de fichier. Par défaut, « 1 » conserve les noms d'origine.
- **Interleaved Stereo** : Force la conversion des fichiers en mode "entrelacé". Sinon, pour chaque son sera créé un fichier par canal.



nom\_du\_son.wav → nom\_du\_son.L.wav  
nom\_du\_son.R.wav

- **Mirror Selection** : Si cette option est cochée, seuls les sons sélectionnés dans la fenêtre de *Soundminer* seront convertis.
- **Mirror original sample rate \ bit depth** : Permet de conserver la fréquence d'échantillonnage et la profondeur de quantification originale des fichiers. Utile s'il l'on possède des sons enregistrés en 96kHz par exemple, mais qu'on ne veut pas forcer la copie de toute la sonothèque à cette fréquence là.
- **Use Mono Extension** : Ajoutera l'extension ".M" à tous les fichiers mono. nom\_du\_son.wav → nom\_du\_son.M.wav
- **Skip Existing** : Permet de s'assurer de l'absence de doublons au moment de la copie.
- **Mirror Folder Hierarchy** : C'est l'option **capitale** ! Elle permet de conserver, lors de la copie, l'organisation des dossiers/sous-dossiers. La copie sera donc rangée de façon identique à l'originale.
- **Mirror Category Structure** : Si le champ *Category* d'un son est renseigné, *Soundminer* crée un dossier correspondant et y place tous les sons de la même catégorie. Pour les sons dont le champ *Category* est vide, *Soundminer* copie la structure des dossiers/sous-dossiers. Cette option n'est donc pleinement utile que si le champ *Category* est rigoureusement renseigné.

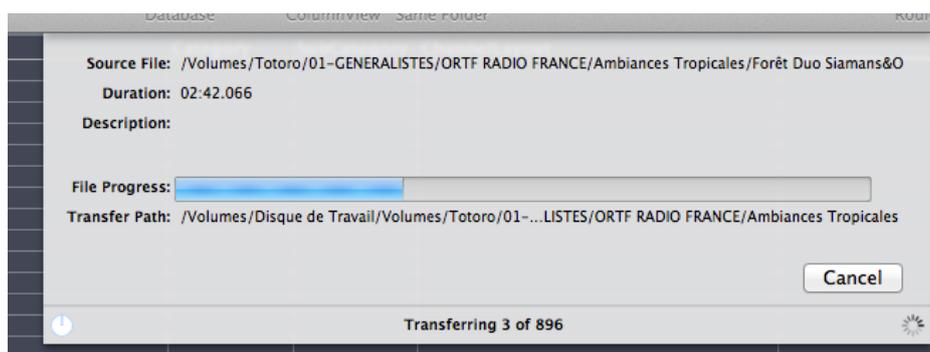
Cliquer sur *Mirror* permet de choisir la destination à laquelle sera effectuée la copie.



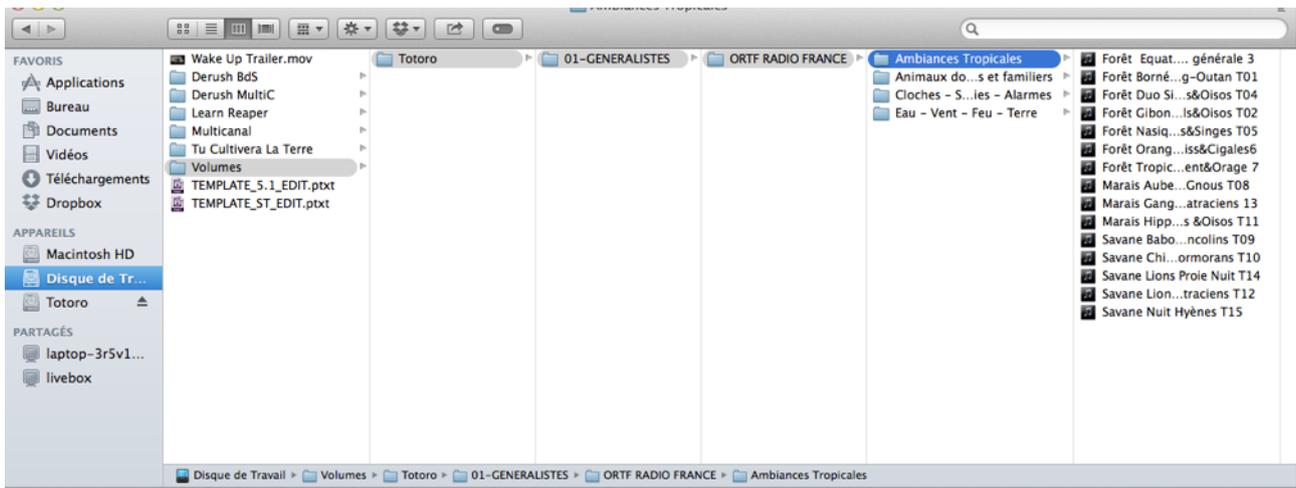
Choix du répertoire de destination

**Attention** : si vous choisissez le même répertoire que celui des originaux, ils ne seront pas remplacés.

Une fois la destination choisie, la copie peut commencer.



Copie en cours

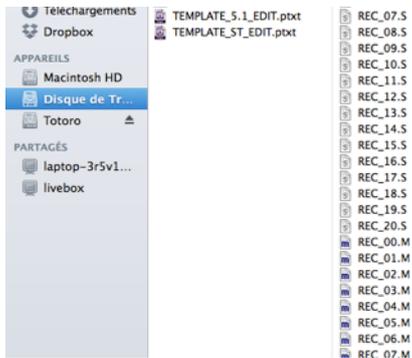


Résultat : on voit bien que l'organisation de la sonothèque a été conservée

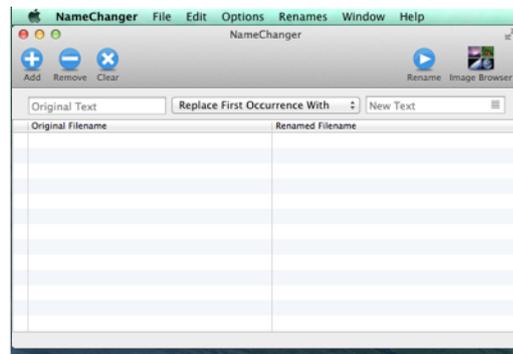
### 3. Préparation de la sonothèque

Cette section est facultative et concerne un cas particulier que j'ai rencontré. Il s'agissait d'enregistrements effectués au couple M/S dont les fichiers étaient nommés :

nom\_du\_son.M  
nom\_du\_son.S



Cas problématique

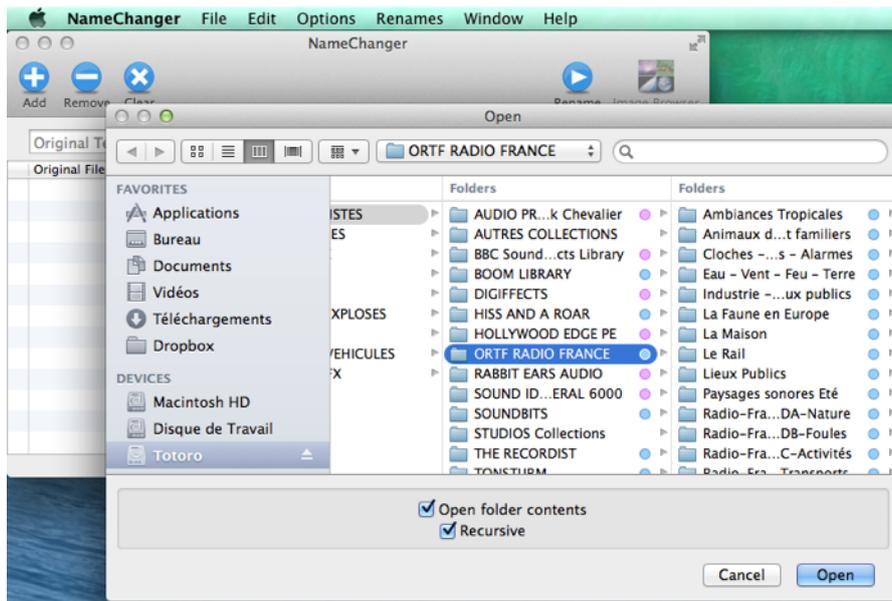


NameChanger

**Problème** : *Soundminer* interprète l'extension *.M* comme *MONO*, et n'interprète pas l'extension *.S*. Il convient donc de renommer ces fichiers pour que *Soundminer* les indexe également. Sinon, il ne verra et ne convertira que les *.M*.

Pour cela, on peut utiliser le programme *NameChanger*.

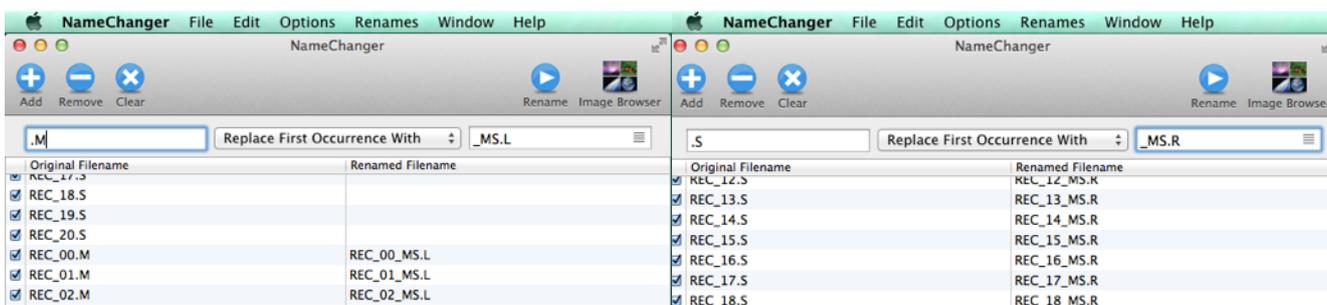
Dans *NameChanger*, ouvrir le(s) répertoire(s) contenant les sons en question. Vérifier que les



options *Open folder content* et *Recursive* sont bien cochées, pour indexer tous les fichiers des sous-dossier d'un seul coup.

Une fois les fichiers affichés, vérifier que l'extension est bien affichée (raccourci : *Alt+Cmd+E*). On décide (Nous verrons plus tard pourquoi) de renommer les fichiers comme suit :

nom\_du\_son.M → nom\_du\_son\_MS.L  
 nom\_du\_son.S → nom\_du\_son\_MS.R



Réglages de *NameChanger*

On peut donc remplir les champs de *NameChanger* comme suit :

**Intérêt d'une telle convention de nommage** : *Soundminer* est capable de décoder automatiquement les enregistrements en M/S, pourvu que cette information soit renseignée dans le champ *Channellayout*.

Voici une façon simple de le faire, une fois les sons renommés.

Dans *Soundminer*, sélectionner tous les enregistrements M/S. Avec la convention utilisée plus haut, il suffit de chercher tous les sons dont le nom contient « *\_MS.* ».

The screenshot shows the Soundminer v4Pro interface with a search filter applied to the 'MS' column. The table below represents the data shown in the interface:

SampleRate	Filename	Category	SubCategory	Channellayout
0	REC_00_MS.L			L/R
0	REC_01_MS.L			L/R
0	REC_02_MS.L			L/R
0	REC_03_MS.L			L/R
0	REC_04_MS.L			L/R
0	REC_05_MS.L			L/R
0	REC_06_MS.L			L/R
0	REC_07_MS.L			L/R
0	REC_08_MS.L			L/R
0	REC_09_MS.L			L/R
0	REC_10_MS.L			L/R
0	REC_11_MS.L			L/R
0	REC_12_MS.L			L/R
0	REC_13_MS.L			L/R
0	REC_14_MS.L			L/R
0	REC_15_MS.L			L/R
0	REC_16_MS.L			L/R
0	REC_17_MS.L			L/R
0	REC_18_MS.L			L/R
0	REC_19_MS.L			L/R
0	REC_20_MS.L			L/R

Recherche des enregistrements M/S

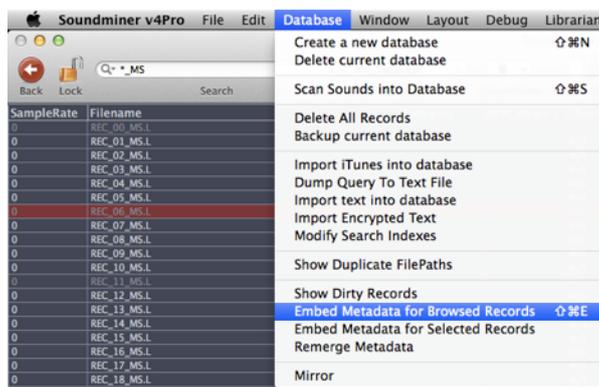
Une fois sélectionnés, ouvrir le panneau d'édition des métadonnées (raccourci *Cmd+I* ou menu *Edit>Edit Metadata*).

The screenshot shows the 'Edit Window' for metadata editing. The 'Channellayout' field is highlighted with a blue border and contains the text 'M/S'. Other fields include Take, Tape, Mood, Usage, Version, UserComments, Duration (11:06.000), Volume, FilePath (Multiple Values), BWDescription, BWOriginator (Pro Tools), BWOriginatorRef (OJDzCynoV2naaaGk), BWTime (17:14:21), and BWDate (2017-11-20). At the bottom, it says 'Editing 21 Records' and has buttons for 'All', '<', '>', 'Admin', and 'Save'.

Panneau *Edit Metadata*

Dans ce panneau, à la ligne *Channellayout*, entrer "M/S" (en majuscules). Ne surtout pas oublier d'appuyer sur le bouton *Save* avant de fermer le panneau, sinon les changements ne seront pas enregistrés !

Enfin, pour garantir que ces métadonnées seront transportées avec les fichiers, exécuter la fonction *Database>Embed Metadata for Browsed/Selected Records*. Maintenant, ces sons seront automatiquement décodés à la lecture ET au moment du transfert.



*Embed Metadata*

## Pourquoi faut-il en finir avec le SD2 ?

Le format *SD2* fonctionne grâce à une structure de fichier appelée "section de ressource" pour stocker les métadonnées. Cependant, une telle structure de fichier n'est plus utilisée par les systèmes d'exploitation récents. Il se trouve que le kit de développement (fournit par *Apple*) assurant la rétro-compatibilité est en fin de vie. Il n'est qu'une question de temps avant que les développeurs de *Soundminer* soient forcés d'abandonner le support du *SD2*.

Source : <http://www.codedestructor.com/v4pro/index-4.3v128.htm>.

*J'espère que cet article vous sera utile. Si jamais un point n'est pas clair, mérite approfondissement ou suscite des questions, n'hésitez pas à m'envoyer un message.*

Théo Serror  
[theoserror@free.fr](mailto:theoserror@free.fr)