

SDConvert V630 User Guide

SDConvert は異なる SD シリーズ間でセッションデータを共有する為のコンバータソフトウェアです。V443 以降のコンソールで作成・保存されたセッションデータであれば、V634 以上のどの SD シリーズのコンソールでも使用することが出来ます。

注意！！：

SD Convert でコンバートされたセッションデータは、コンバートを実施した SDConvert ソフトのバージョンと同じか、もしくはそれ以上のバージョンのコンソールでのみ使用可能となります。

例) SDConvert V630 → SD Console V634 = 使用可能です
SDConvert V7xx → SD Console V634 = 使用できません

Installation

SDConvert ソフトはコンソール上では起動できません。

このソフトは標準的な Windows XP (もしくはそれ以上) の PC、または Parallels、Bootcamp といったツールで Windows を起動している Mac にて動作します。

インストーラーを DiGiCo のウェブサイトからダウンロードして目的の PC にコピーしてください。PC 上でインストーラーを起動し画面の指示に従って進めてください。プログラムは C:\¥SDConvert にインストールされ、デスクトップにショートカットが作成されます。

Run SDConvert

アプリケーションを起動するとまずおおまかな基本操作手順と幾つかの重要な注意事項についての記述が表示されます。

Source Session Selection

画面左上の Load Session ボタンを押して、エクスプローラー上でコンバートを実施したいファイルを選択して“開く”のボタンを押してください。



ファイルをロードするとコンバートソフトの画面上には以下の項目が表示されます。

- **File Name :**
→セッションのファイル名
- **Session Description :**
→セッションの名前
- **Source Console & Source Session Sample Rate :**
→現在読み込んでいるセッションの元々のコンソールとそのサンプルレート情報
- **Software Build :**
→セッションが最後に保存されたときのコンソールのソフトウェアバージョン

コンバートソフト画面の中央には読み込んでいるセッションのチャンネルリストが表示され、使用している各チャンネルの詳細情報を知らせてくれます。チャンネルリスト左側にある矢印マークを押すとリスト内の情報を展開することができます。

Destination Console Selection

画面左端にある Destination Console 及び Sample Rate の項目でコンバート先のコンソールの種類と希望するサンプルレートを選択してください。コンバートは全てのコンソール間で行うことが可能で、例えば SD7T のセッションを SD11i 用に変換することも出来るということです。

Down Converting Sessions

例えば SD7 のセッションを SD9 用に変換する様にコンバート先のコンソールのプロセッシングチャンネル数が元のコンソールよりも低い場合、チャンネルリストの各セル内にコンバート後のチャンネル使用限界数が表示されます。



Default Deletion

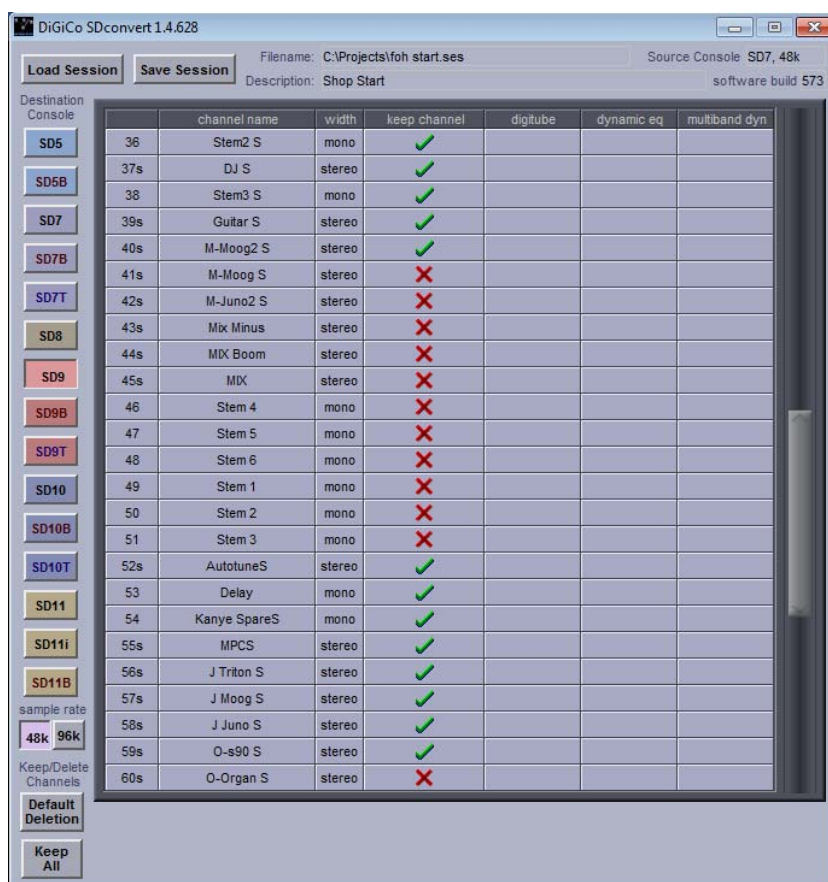
画面左下にある Default Deletion ボタンを押すとチャンネルリスト内に並んでいる各種チャンネル、バス、CG、そして FX 等の中から、コンバート先のコンソールの最大プロセッシング数に合わせて自動的に調整・選択してくれます。厳密には各種チャンネルの若番から優先的にチャンネル選択を行っていきます。

例えば SD9 へとダウンコンバートする際にこの Default Deletion を使用した場合、Input Channels は 1~48 が、グループや Aux バスは 16 まで (Session Structure での設定による)、Matrix Inputs は 1~12、Matrix Outputs は 1~8、CG は 1~8、GEQ は 1~12、そして FX は 1~8 が優先的に選択され、それ以後の番号のチャンネルは除外されます。

Default Deletion を実行し、もし除外されたチャンネルで限界数以上の DiGiTube、Dynamics EQ、Multiband Dynamics が使われていた場合はユーザーが手動にて再設定する必要があります。

Manual Deletion

もう一つダウンコンバートを行う方法として、ユーザー自身がコンバート前のセッションからどのチャンネルをコンバート後のセッションに残すかを個別に選択するやり方があります。まずはリスト内の各種チャンネルの矢印マークを押して展開し、Keep Channel の項目で必要なチャンネルを選択してください。残すチャンネルは“✓マーク”、必要無いチャンネルは“×マーク”で区別します。コンバート先のコンソールの最大プロセッシングチャンネル数以上のチャンネルが選択されている場合は✓マークは赤色に表示され、規定数以下に収まると緑色に変化します。



この作業は各種チャンネル（Input Channel、Aux Outputs、Group Outputs 等）で赤色の✓マークがリスト上から無くなるまで繰り返し行ってください。作業が完了すると画面左上の Save Session が選択可能になるのでコンバートしたセッションを好きな場所に保存できます。

Up Converting Sessions

もし SD9 → SD7 の様にコンバート先のコンソールの最大プロセッシングチャンネル数が元のコンソールよりも高い場合、Save Session ボタンは始めから選択可能になっているのですぐにセッションのコンバートを行うことが可能です。またこの場合ではユーザー手動でのチャンネルの選択作業は不要なので省かれています。

Using the Converted Session

コンバートしたセッションを使用する時にはまず一度セッションの内容の確認をすることをお勧めします。変更点は全て新しいセッションのほうへ保存されます。以下の項目についてユーザー側の注意が必要です。

Audio I/O

コンバートしたコンソール間での接続方法・ラックの種類が異なる場合、コンソール上の Setup メニューの Audio I/O 画面でラックの再接続が必要となります。コンバート後もポートの設定は以前のセッションの状態をキープしていますが、接続設定が解除されています。

よってラックを再接続する為に Audio I/O 画面左上の Audio I/O Ports から必要なポートを選択し、Connections のドロップダウンメニューから接続方法を指定してください。



※重要！！

もしラックの種類を変更した場合、そのラックへの全てのルーティングは失われます。

Recall Scope で Input デバイス、Inputs、Outputs、Output デバイスを含んだ Snapshot をリコールすることで失われたルーティングを元に戻すことが可能です。

Console Layout

コンバート以前のコンソール上で作成されたカスタムバンクやレイアウト変更といった情報はコンバート後のセッションには残りません。コンバート後のセッションではそのコンソールのデフォルトのレイアウトが適用されます。よってカスタムバンクやサーフェイスのレイアウト設定はユーザー側で元に戻す必要があります。

Bank Name と Label に関しても同じくユーザー側で元に戻す作業が必要です。

Macros

SD シリーズのコンソール間で **Surface Macro** や **Smart Key** ボタンにおいて不一致があるものについてはマクロのアサインについて変更が必要になることがあります。

Multiband Dynamics / Dynamics EQ / DiGiTubes

もし元のセッションで **Multiband Dynamics**、**Dynamic EQ**、もしくは **DiGiTube** を使用していて、コンバート先のコンソールのそれらのエフェクトの同時使用可能数が劣っていた場合、元のセッションデータの中の必要なチャンネルでそれらの機能がアクティブ（使用可能）な状態であることを確認してからそのセッションデータを **SDConvert** に読み込ませてください。

例えば、もし上記 3 機能の幾つかがスナップショットの切り替えでオン/オフになる状態だとしたら、その時は元のセッションデータを“コンバート先のコンソールのセッションで必要とする設定”に一番近い状態になるスナップショットを“コンバート前のコンソール”でリコールしてから保存してください。

スナップショットにおける上記 3 機能のデータは、**SDConvert** のチャンネルリスト内で必要なチャンネルの項目内で関連付けのチェックがされている箇所のみコンバート後のセッションデータに引き継がれます。