



PRÉFACE

Le **DTS-X** est une technologie développée par la société [DTS](#) pour augmenter les capacités en son spatialisé.

Au sein de la salle de cinéma, vous aurez plusieurs enceintes. Les habituelles enceintes devant écran, les enceintes sur les côtés, et en arrière, mais également au plafond (et au sol ?)

La technologie DTS-X va utiliser la norme SMPTE **Immersive Audio** comme base commune et normer sa structure de données pour former la technologie DTS-X dans un DCP compatible IAB.

Pour comprendre le principe de son fonctionnement, reportez-vous au chapitre [Immersive Audio](#) et [Dolby Atmos](#)

NOTES

- Les spécificités du DTS-X : « "...rather than define a fixed number of channels, one for each speaker, allows the "location" (direction from the listener) of "objects" (audio tracks) to be specified as polar coordinates" » -- Conférence Immersive Audio - Steve LLamb (2019)
- Différences entre Atmos et DTS-X : <https://history-computer.com/dolby-atmos-vs-dtsx/>
- Les anciennes versions de DCP avec DTS-X n'utilisent pas IAB et utilisent AuxData pour stocker ses données. Si vous avez un ancien MXF DTS-X, je suis preneur 😊

=====