

MXF : AUXDATA : LE CONTAINEUR FOURRE-TOUT



Références	SMPTE 429-14 - DCP - Aux Data Track File
Modèle KLV	Local Sets
Universal Label	060e2b34010201vv0d01030117xx0dyy - Generic Essence AuxData ll-- Numéro du Data Element ll-- Nombre Data Elements 060e2b34010201vv0d01030117010d01 - Generic Essence AuxData - 1 Element Label : 060e2b34010201..0d01030102130201 - Essence Container AuxData - Frame-wrapped Element Label 060e2b34040101050102030400000000 - AuxData Label Essence Coding Label Header Metadata : 060e2b34027f01010d010101017300 - AuxData Essence Descriptor

PRÉFACE

Vous ne trouverez -normalement- aucun MXF **AuxData** ¹

La norme [SMPTE 429-14 - AuxData Track File](#) ne sera utile que pour la partie CPL AuxData, rien de plus (normalement :)

DOLBY ATMOS ?

La technologie de son spatialisé Dolby Atmos utilise la norme [Immersive Audio](#) et non AuxData.

Il existe une confusion entre **MXF AuxData** et **AuxData dans la CPL** car lorsqu'on intègre un MXF Atmos, on utilisera une syntaxe définie dans la norme AuxData pour la CPL. Or les MXF Atmos utiliseront la norme [Immersive Audio Bitstream \(surnommée IAB\)](#) avec une surcouche normée [Atmos Bitstream](#), mais se définiront quand même comme une [AuxData dans la CPL](#). (c'est parce que la norme IAB réutilise l'[AssetType CPL AuxData](#) pour éviter de créer un nouvel [AssetType](#))

Si vous voulez en savoir plus le Dolby Atmos et son format, reportez-vous aux chapitres [Immersive Audio Bitstream](#) et [MXF Dolby Atmos](#)

DTS-X ?

La technologie de son spatialisé DTS-X utilise également la norme [Immersive Audio Bitstream](#) et non AuxData.

Si vous voulez en savoir plus, reportez-vous aux chapitres [Immersive Audio Bitstream](#) et [DTS-X](#).

BARCO AURO ?

La technologie de son spatialisé Barco Auro utilise également la norme [Immersive Audio Bitstream](#) et non AuxData.

Si vous voulez en savoir, reportez-vous aux chapitres [Immersive Audio Bitstream](#) et [Barco Auro](#).

NOTES

1. Il se peut que je puisse passer à côté d'un MXF AuxData pur, si c'est le cas, ne pas hésiter à me contacter. [↩](#)