

## Formats AIFF et WAVE

### 1 Format AIFF

Les valeurs numériques sont stockées sous forme *big endian*.

champ	taille (octets)	type	valeur
<i>name</i>	4	texte	FORM
<i>size</i>	4	entier	$4 + (8 + 18) + (8 + (8 + 4n))$
<i>type</i>	4	texte	AIFF
<i>name</i>	4	texte	COMM
<i>size</i>	4	entier	18
<i>channels</i>	2	entier	2 (stéréo)
<i>frames</i>	4	entier	$n$
<i>bits</i>	2	entier	16
<i>rate</i>	10	réel ( <i>IEEE extended double</i> )	44100.0
<i>name</i>	4	texte	SSND
<i>size</i>	4	entier	$8 + 4n$
<i>offset</i>	4	entier	0
<i>block size</i>	4	entier	0
<i>data</i>	$2 \times 2 \times n$	entiers (16 bits)	0 0 ... 0 0

### 2 Format WAVE

Les valeurs numériques sont stockées sous forme *little endian*.

champ	taille (octets)	type	valeur
<i>name</i>	4	texte	RIFF
<i>size</i>	4	entier	$4 + (8 + 16) + (8 + 4n)$
<i>type</i>	4	texte	WAVE
<i>name</i>	4	texte	fmt_ (← _ représentant un espace ' ')
<i>size</i>	4	entier	16
<i>format</i>	2	entier	1 (PCM)
<i>channels</i>	2	entier	2 (stéréo)
<i>rate</i>	4	entier	44100
<i>bytes per second</i>	4	entier	$rate \times channels \times \lceil bits/8 \rceil = rate \times 4$
<i>block align</i>	2	entier	2
<i>bits</i>	2	entier	16
<i>name</i>	4	texte	data
<i>size</i>	4	entier	$4n$
<i>data</i>	$2 \times 2 \times n$	entiers (16 bits)	0 0 ... 0 0