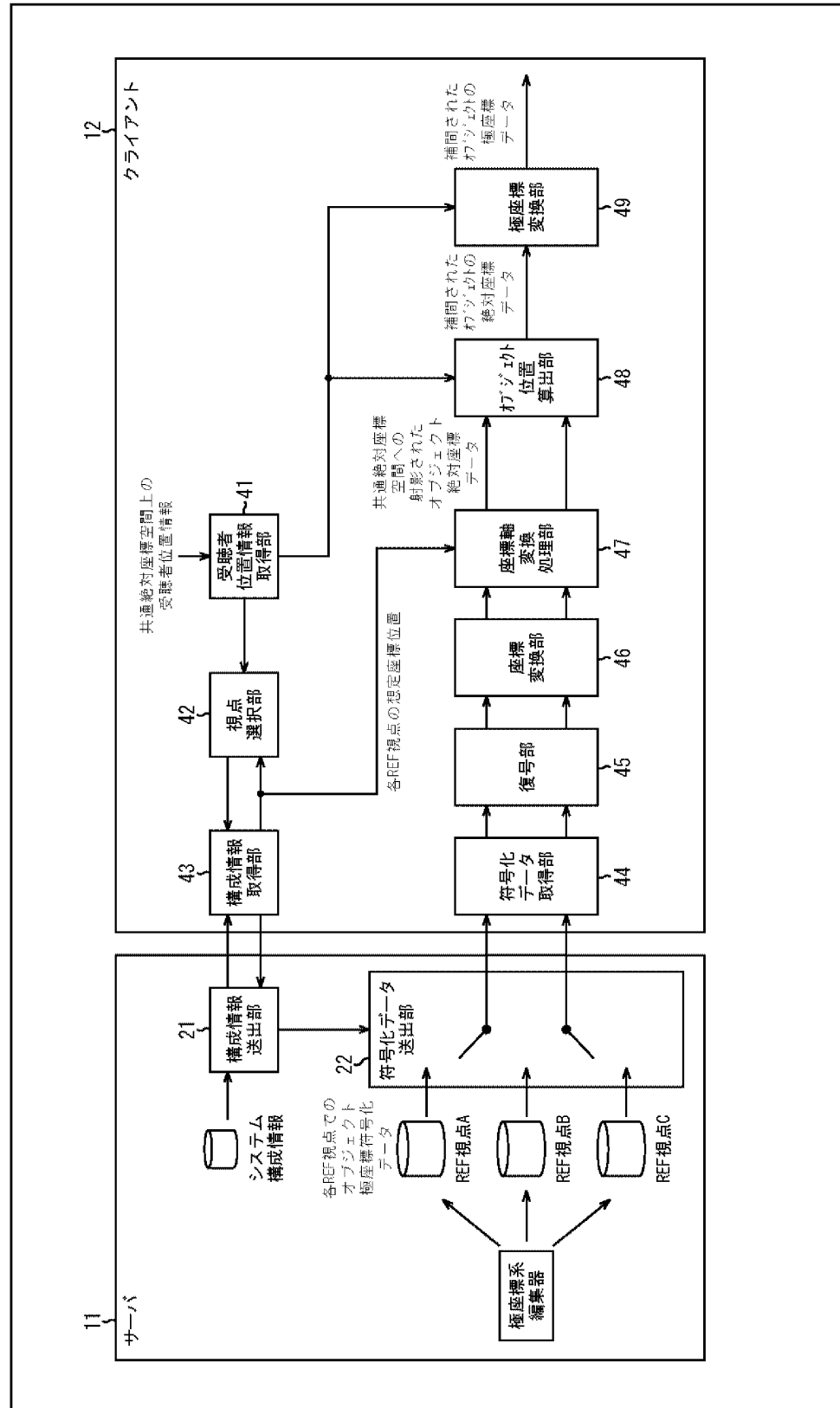
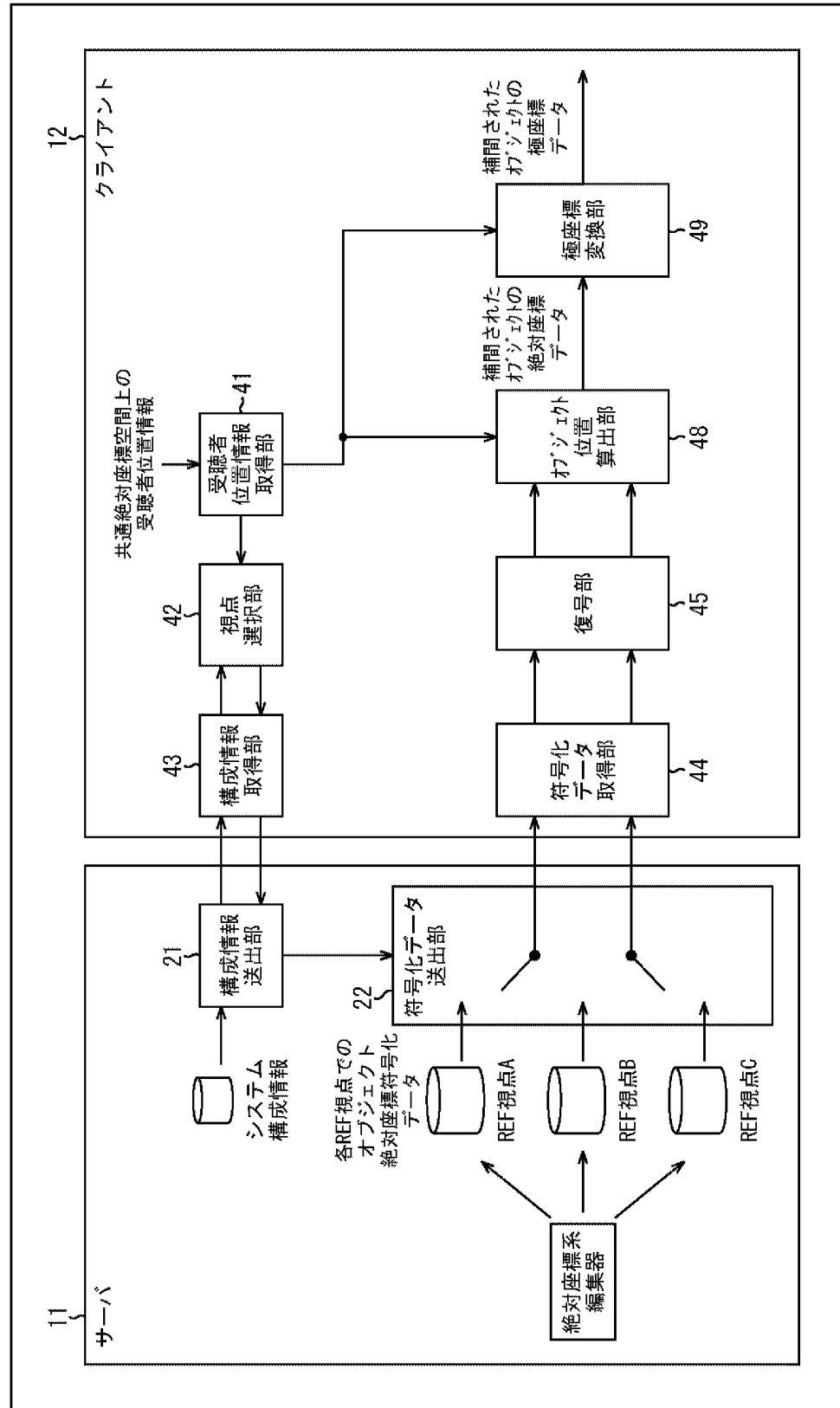


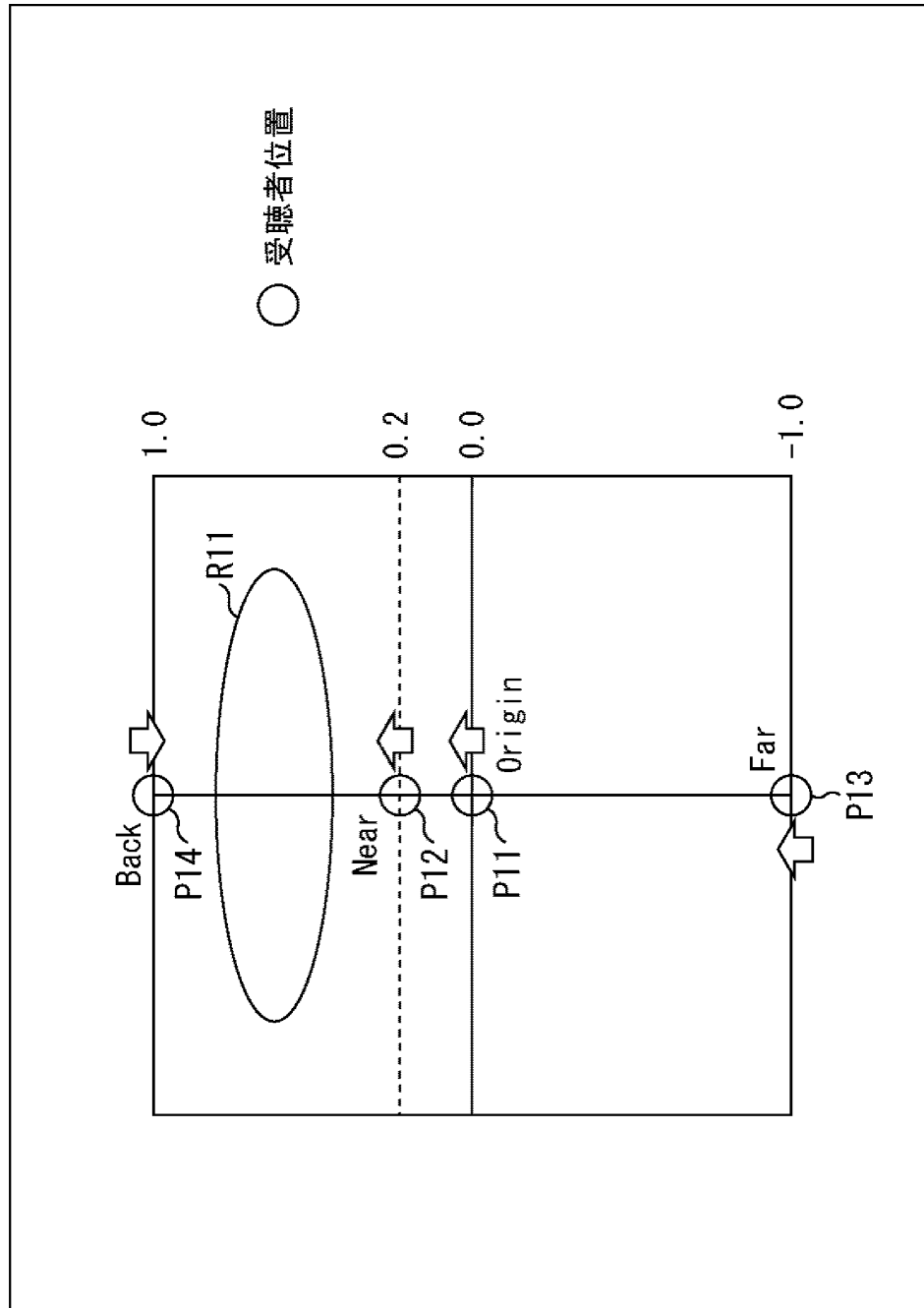
【図1】  
FIG. 1



【図2】  
FIG. 2



[図3]  
FIG. 3



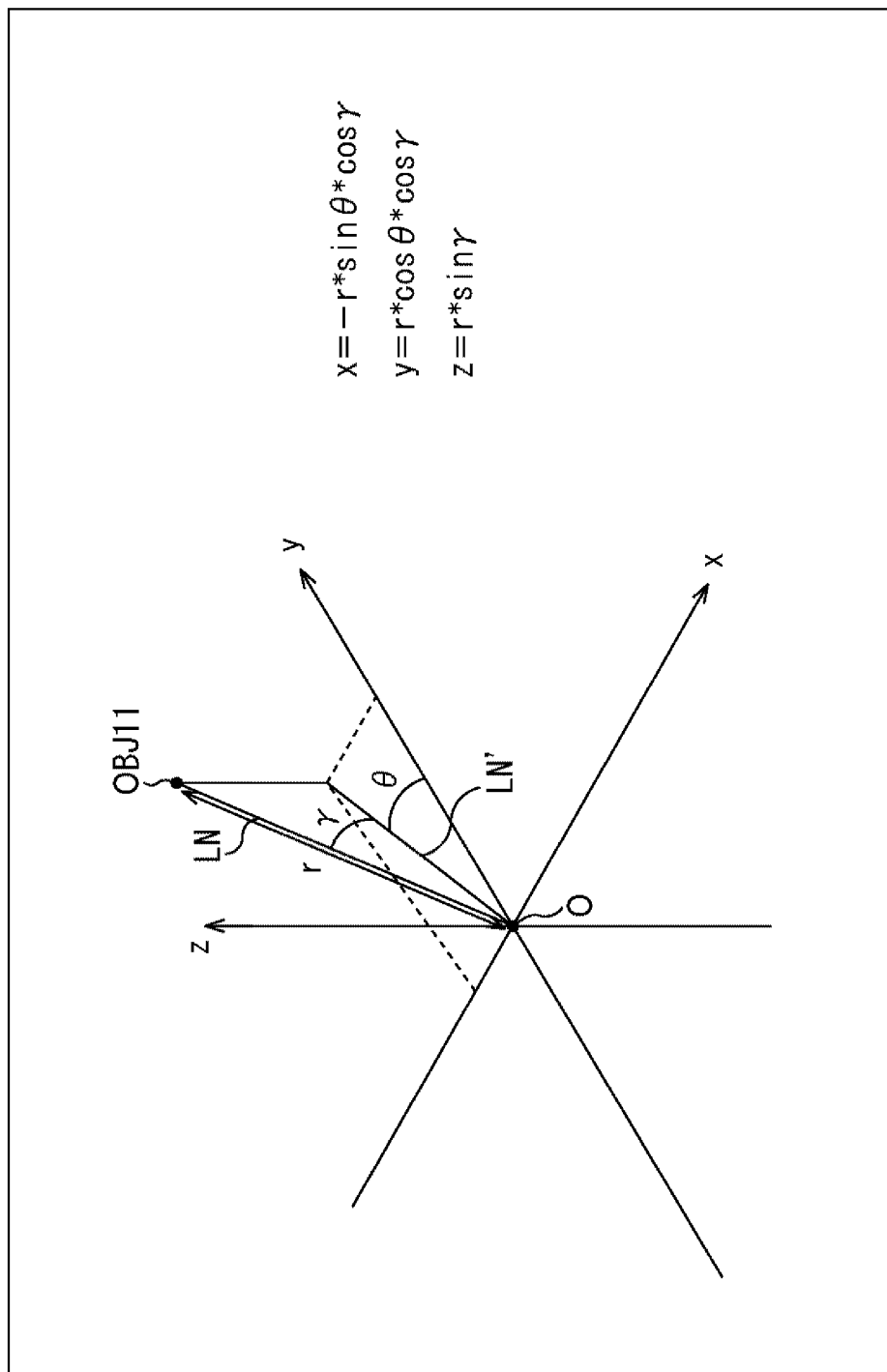
〔図4〕  
FIG. 4

|                                           |                                     |
|-------------------------------------------|-------------------------------------|
| syntax                                    |                                     |
| fva_structure_info_polar () {             |                                     |
| NumOfObjs;                                | オブジェクト数                             |
| NumOfRefViewPoint;                        | リファレンス視点の数                          |
| for (i = 0; i < NumOfRefViewPoint; i++) { |                                     |
| RefViewX[i];                              | リファレンス視点の想定絶対座標位置 (X軸)              |
| RefViewY[i];                              | リファレンス視点の想定絶対座標位置 (Y軸)              |
| RefViewZ[i];                              | リファレンス視点の想定絶対座標位置 (Z軸)              |
| ListenerYaw[i];                           | 各リファレンス視点位置で想定される受聴者の顔の向き (YAW方向)   |
| ListenerPitch[i];                         | 各リファレンス視点位置で想定される受聴者の顔の向き (PITCH方向) |
| }                                         |                                     |
| for (i = 0; i < NumOfObjs; i++) {         |                                     |
| ObjectOverLapMode[i];                     | 受聴者とオブジェクトが重なった場合の再生モード             |
| }                                         |                                     |
| }                                         |                                     |

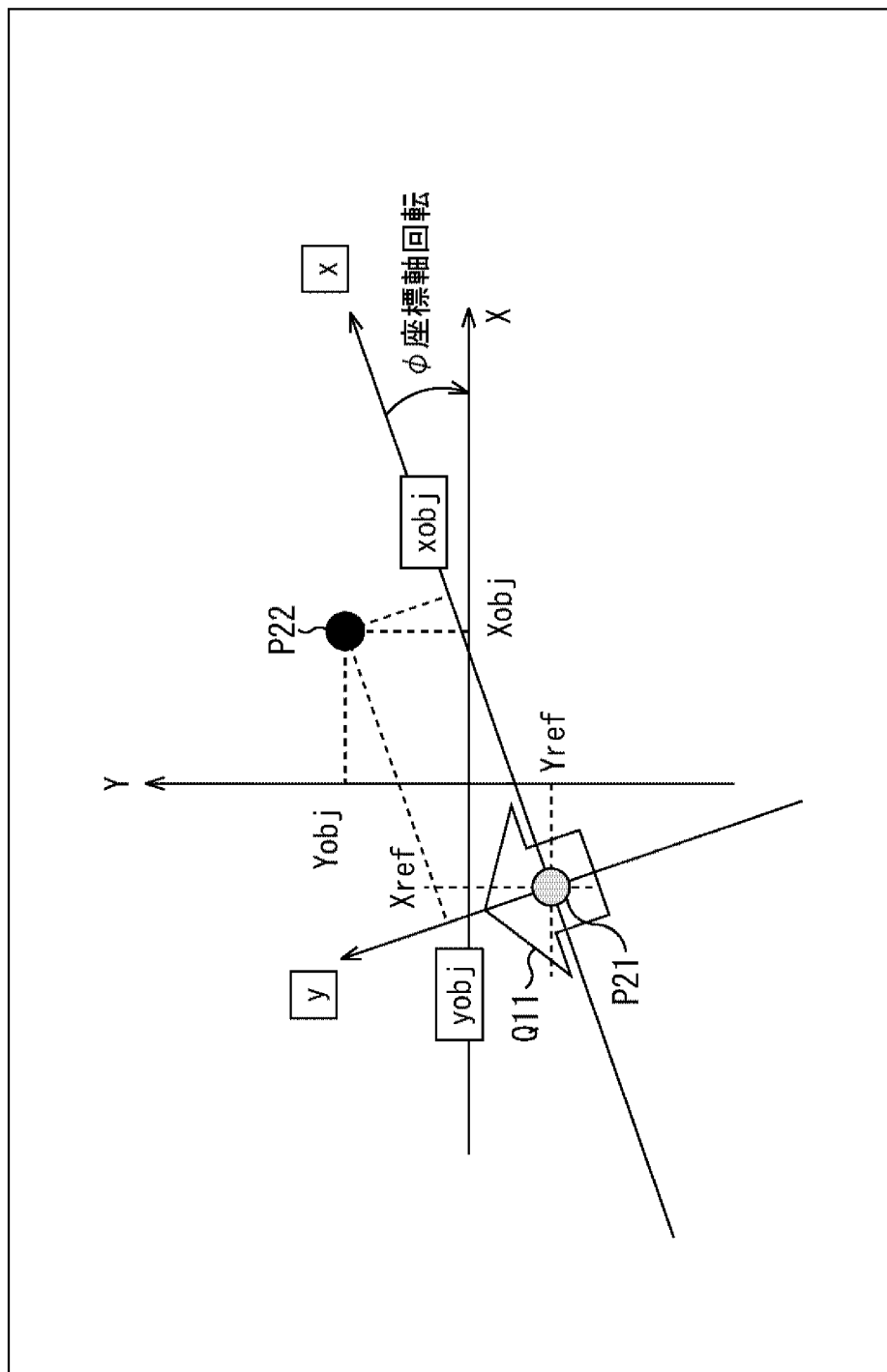
[図5]  
FIG. 5

|                                           |                         |
|-------------------------------------------|-------------------------|
| syntax                                    |                         |
| fva_structure_info_cartesian() {          |                         |
| NumOfObjjs;                               | オブジェクト数                 |
| NumOfRefViewPoint;                        | リファレンス視点の数              |
| for (i = 0; i < NumOfRefViewPoint; i++) { |                         |
| RefViewX[i];                              | リファレンス視点の想定絶対座標位置 (X軸)  |
| RefViewY[i];                              | リファレンス視点の想定絶対座標位置 (Y軸)  |
| RefViewZ[i];                              | リファレンス視点の想定絶対座標位置 (Z軸)  |
| }                                         |                         |
| for (i = 0; i < NumOfObjjs; i++) {        |                         |
| ObjectOverLapMode[i];                     | 受聴者とオブジェクトが重なった場合の再生モード |
| }                                         |                         |
| }                                         |                         |

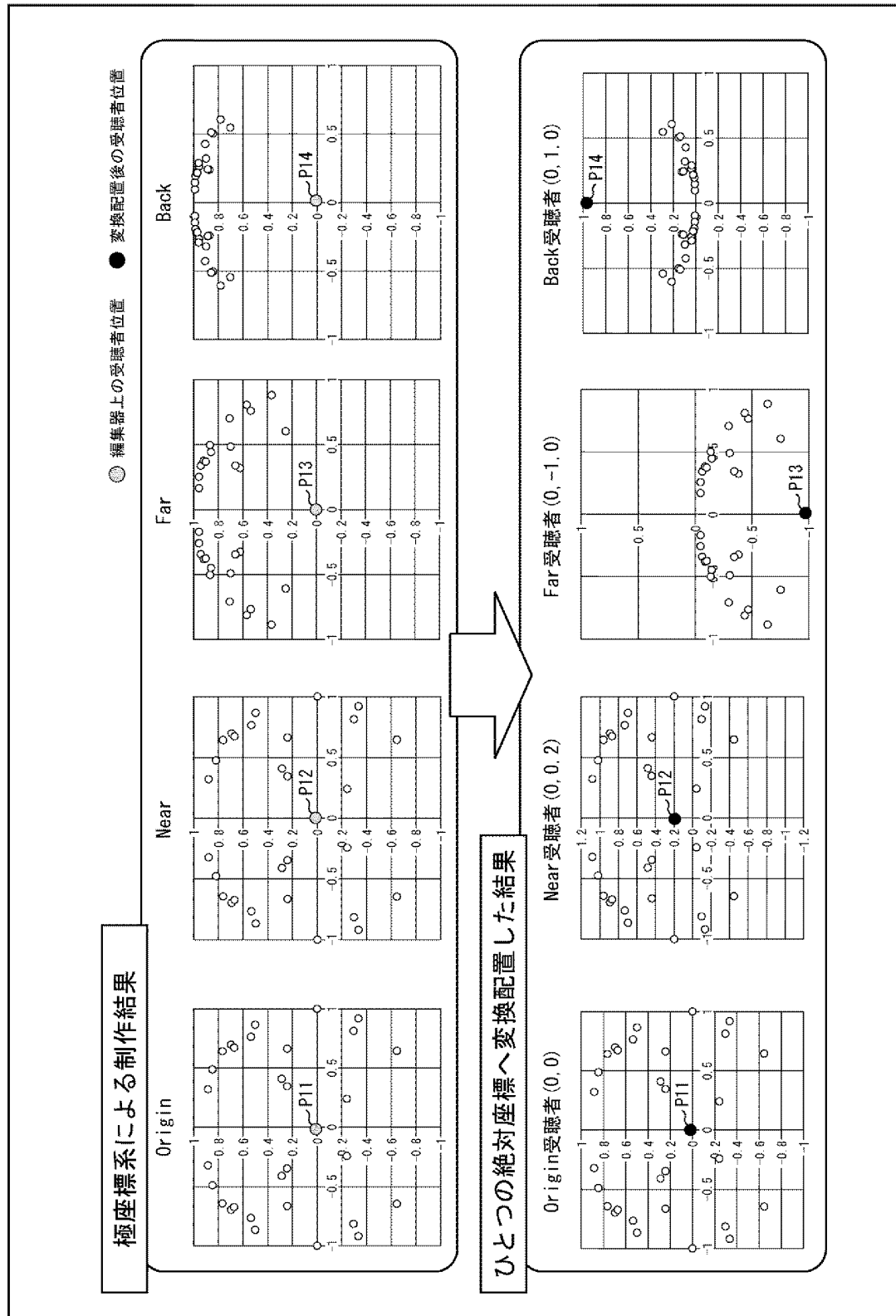
[図6]  
FIG. 6



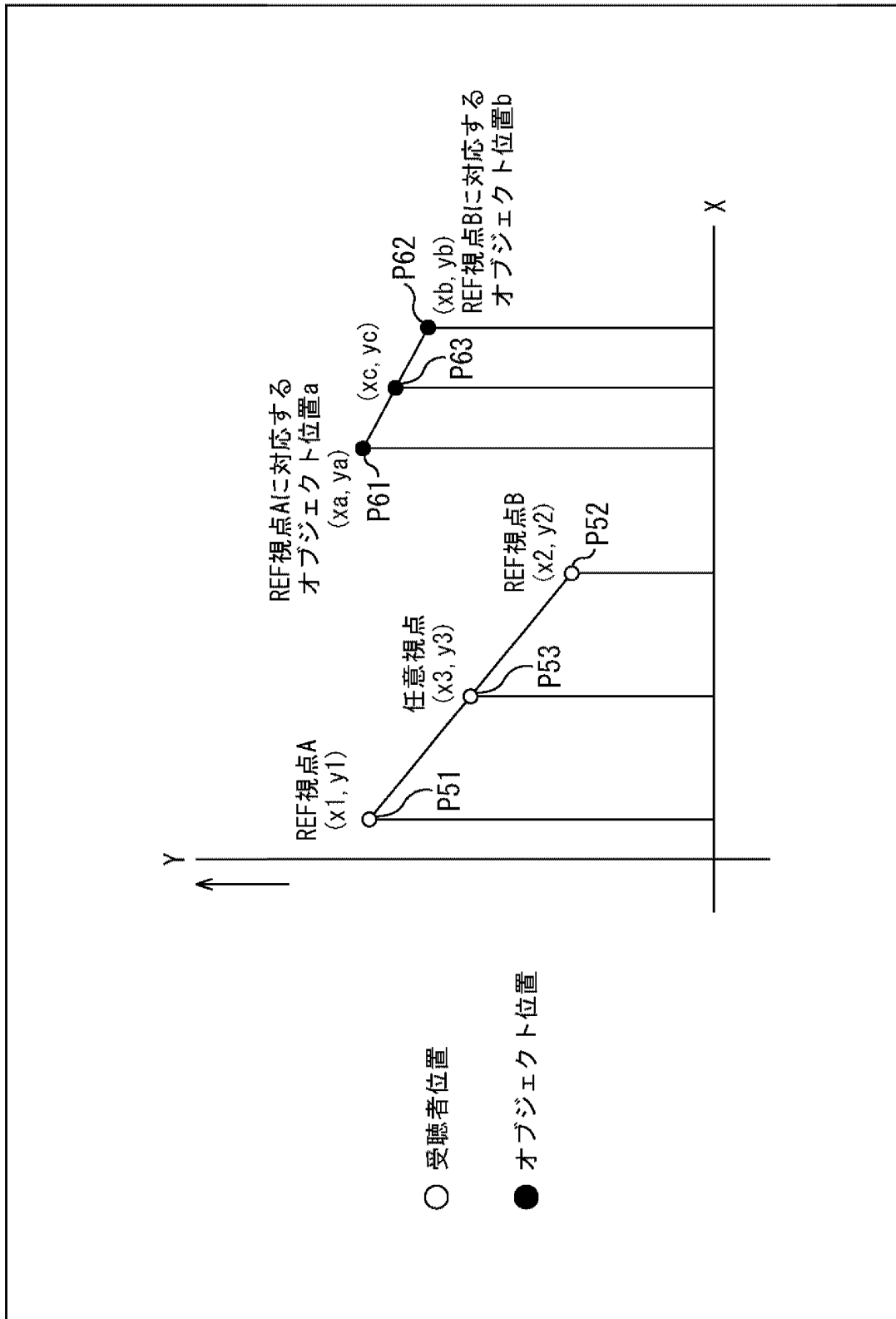
[図7]  
FIG. 7



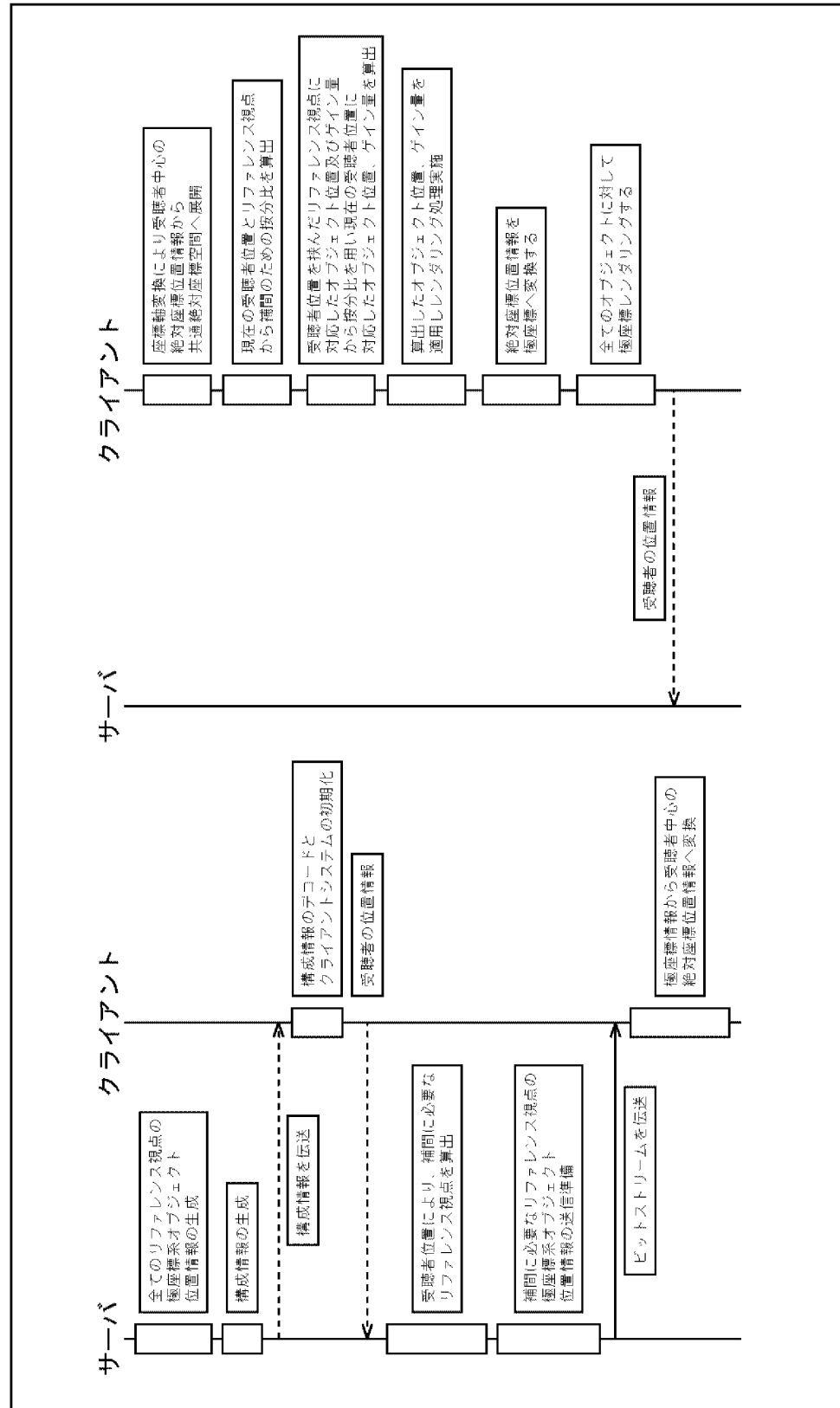
[図8]  
FIG. 8



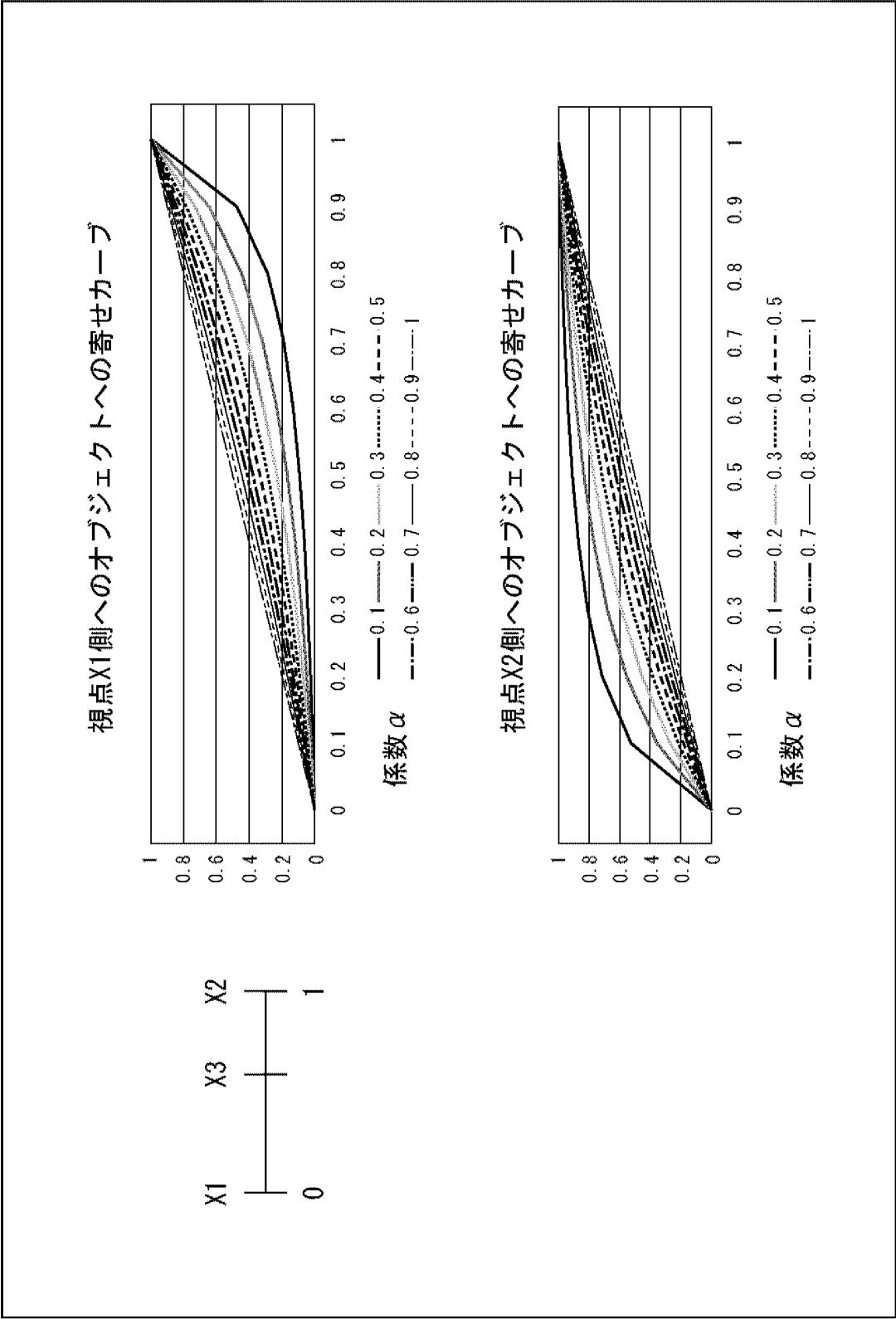
【図9】  
FIG. 9



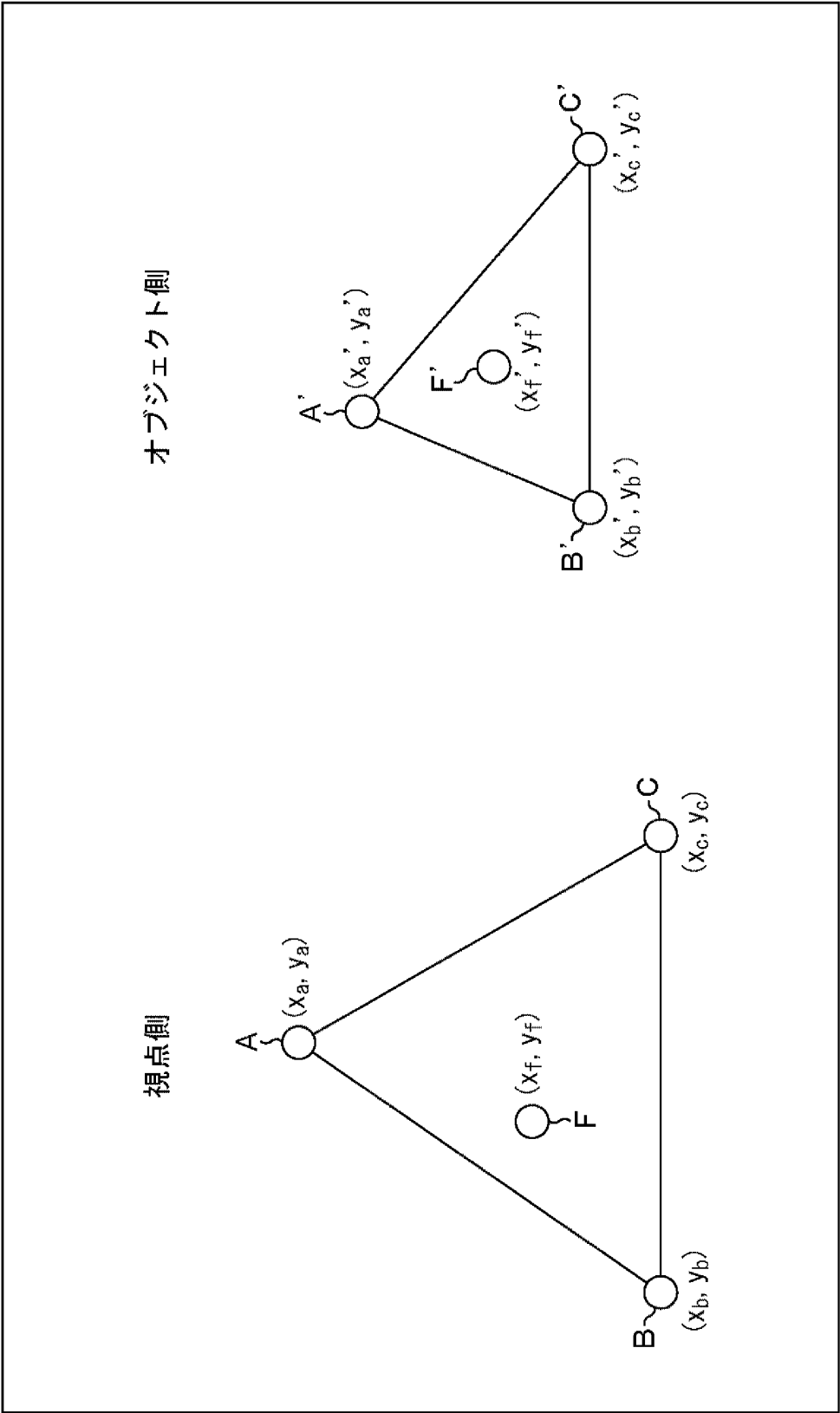
【図10】  
FIG. 10



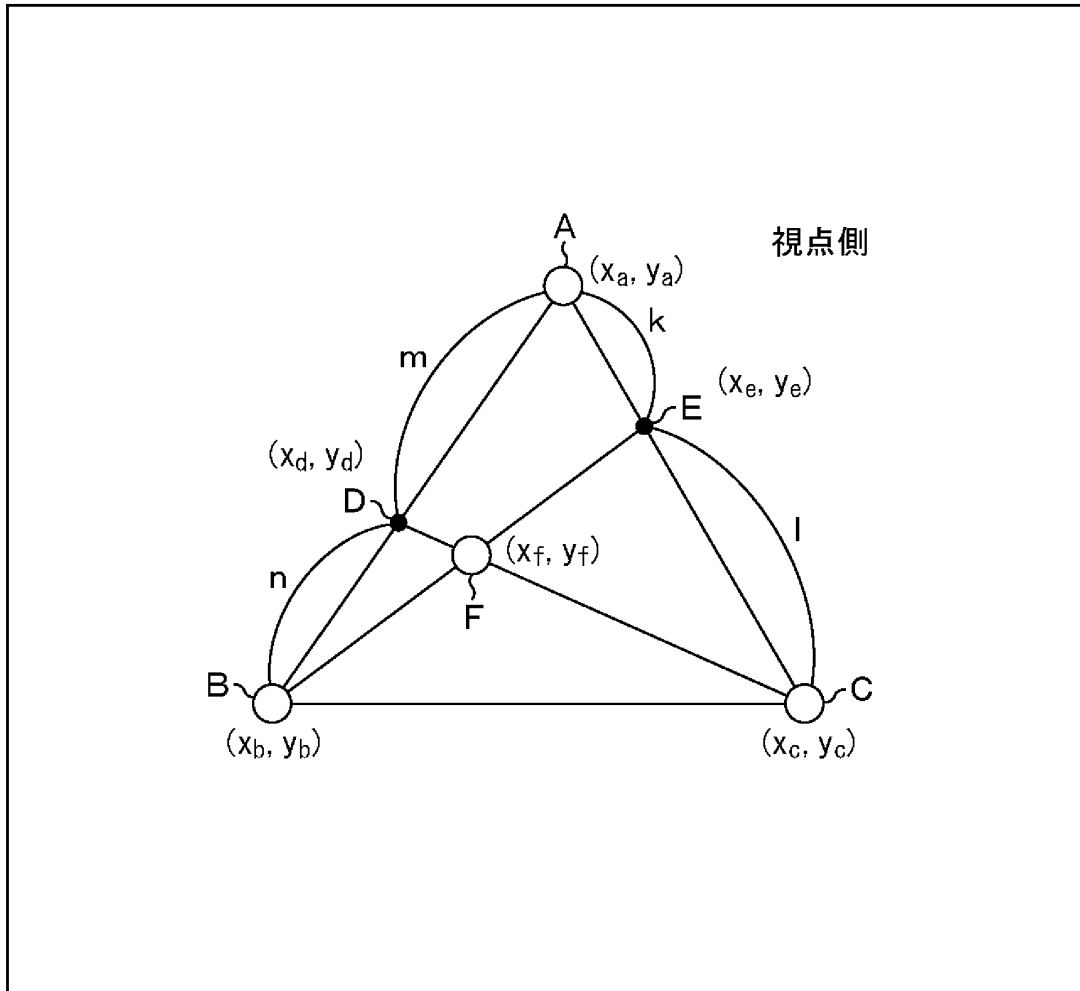
[図11]  
FIG. 11



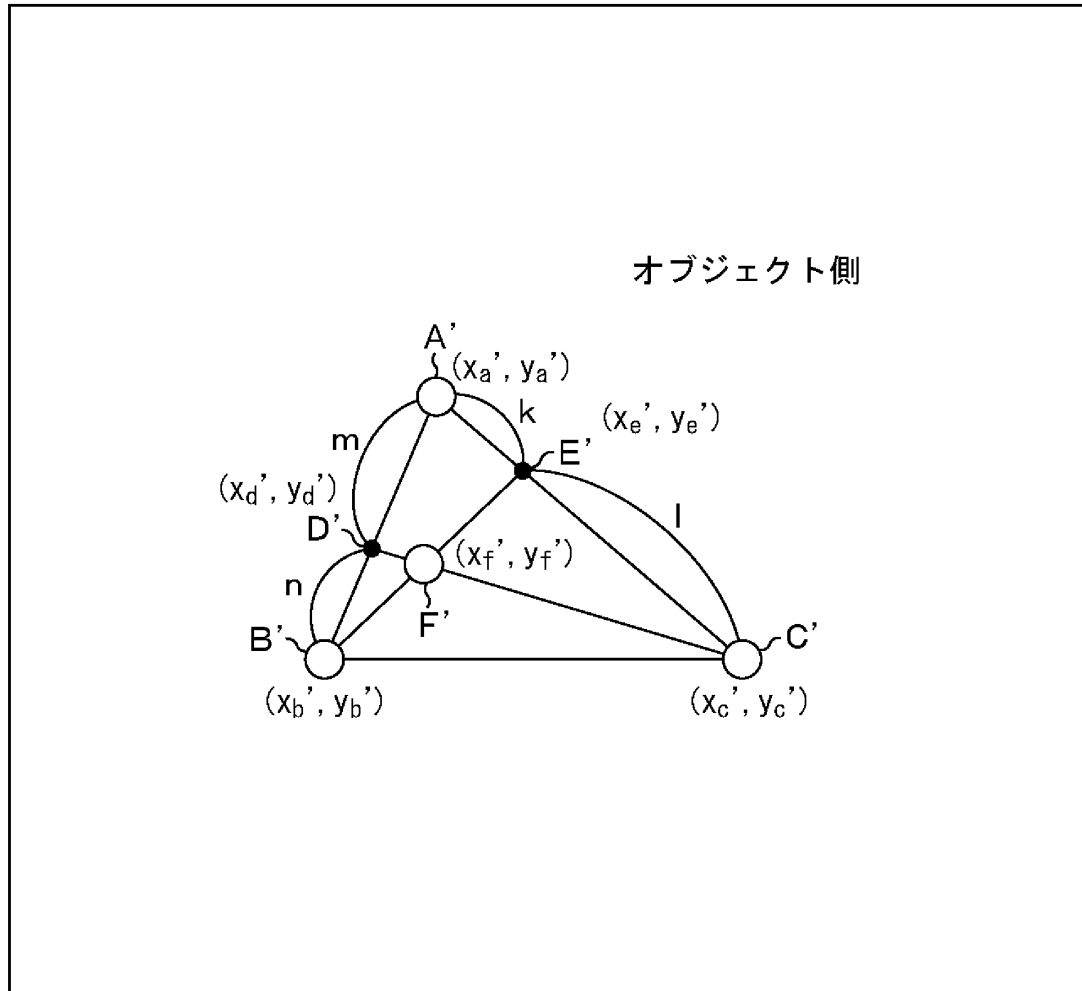
【図12】  
FIG. 12



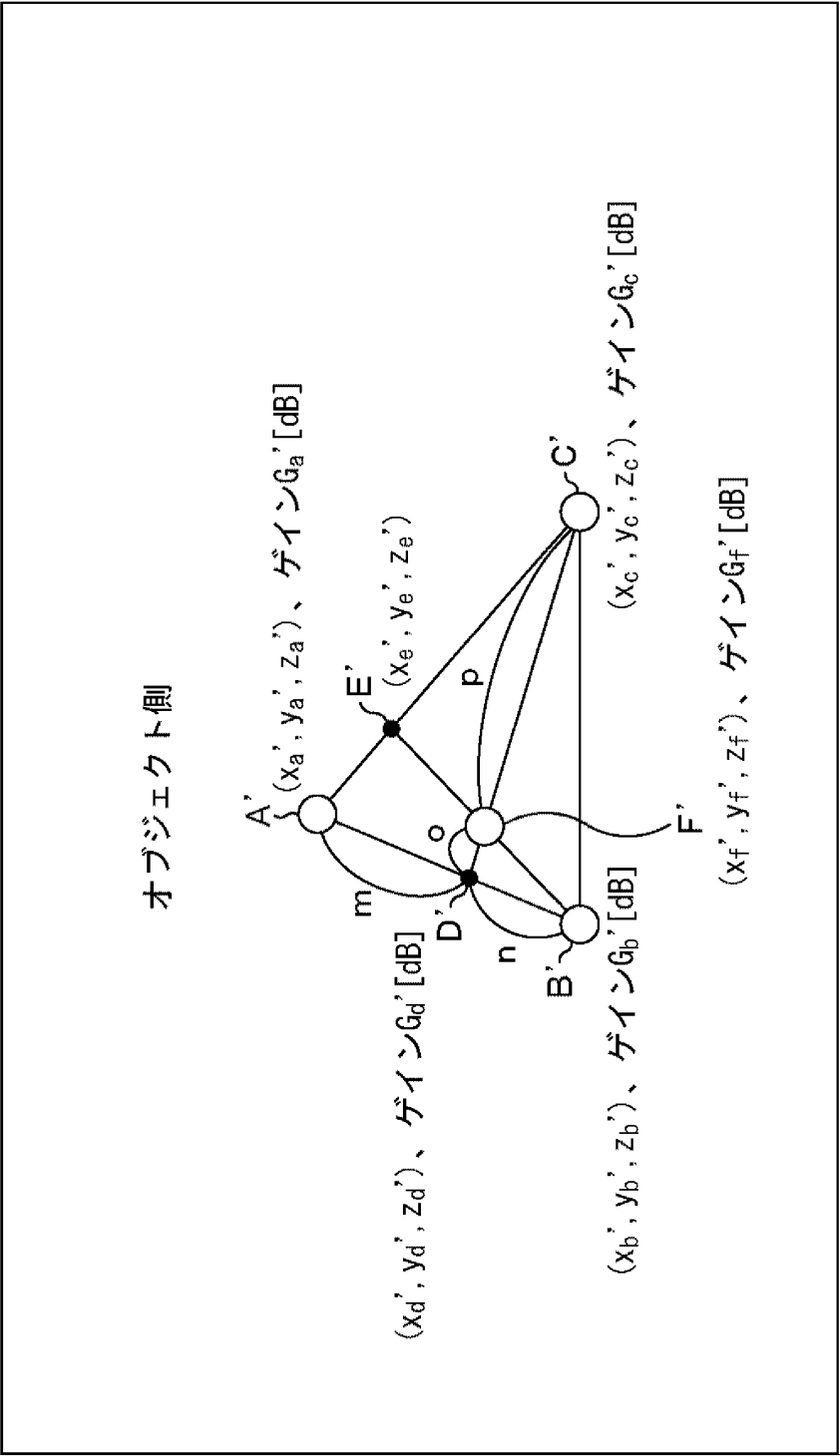
[図13]  
FIG. 13



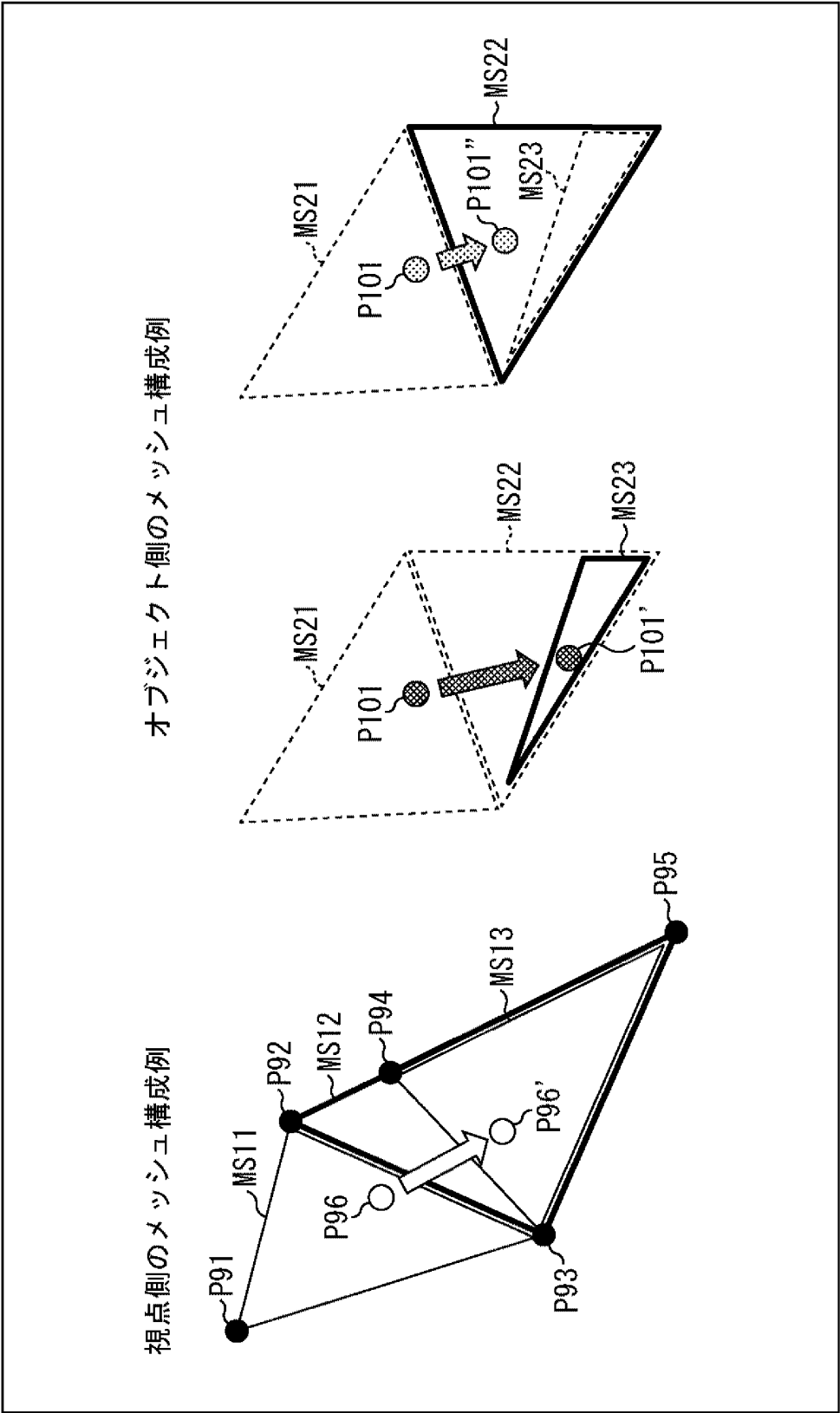
[図14]  
FIG. 14



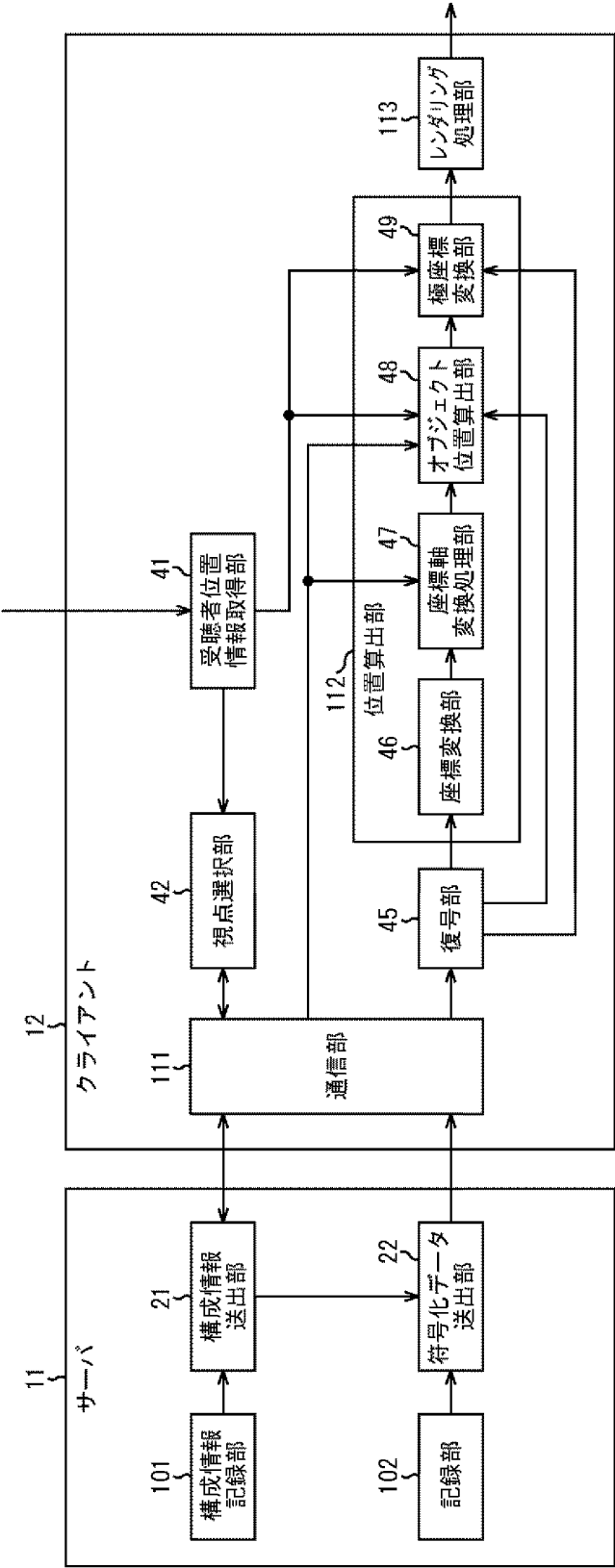
[図15]  
FIG. 15



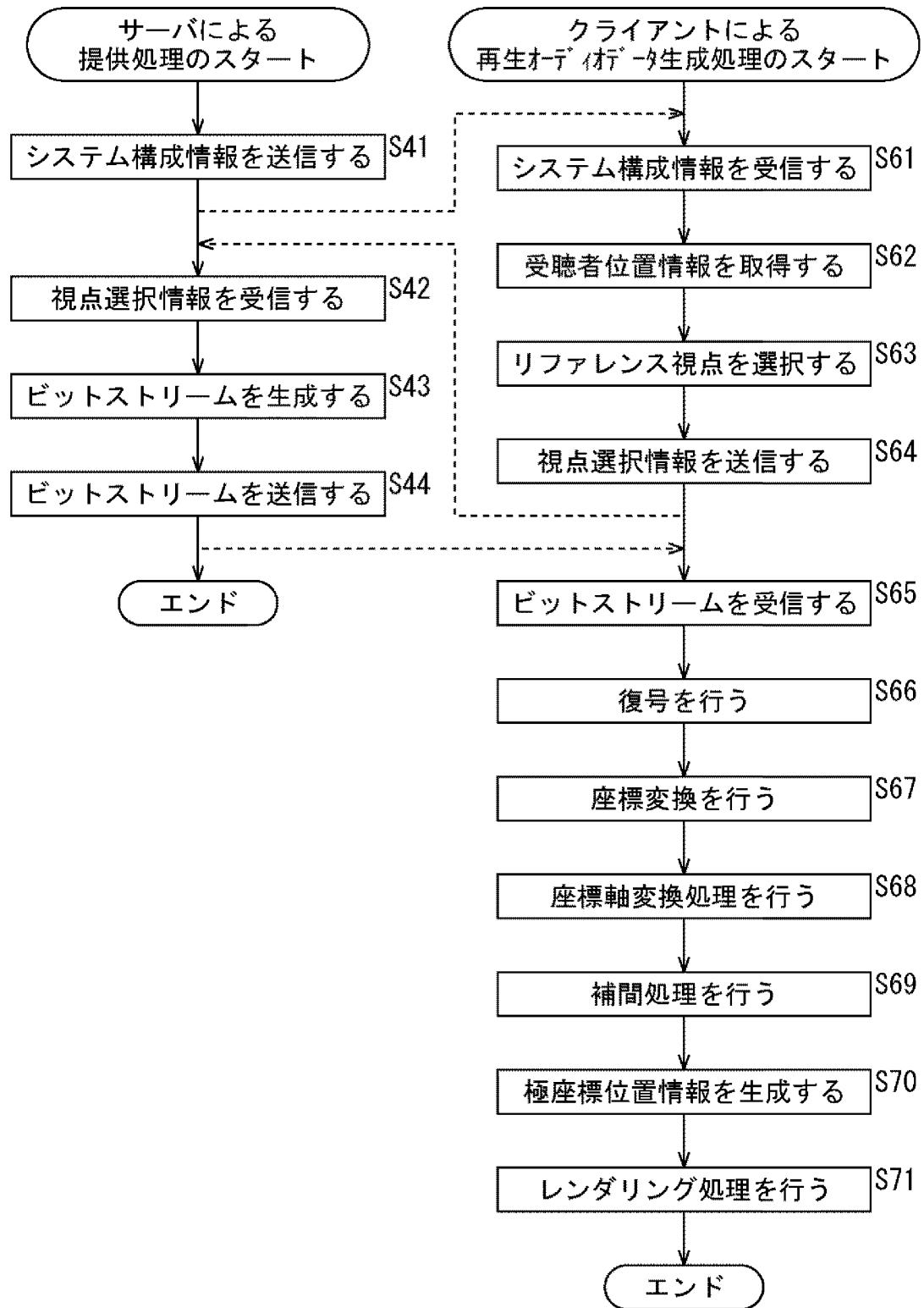
[図16]  
FIG. 16

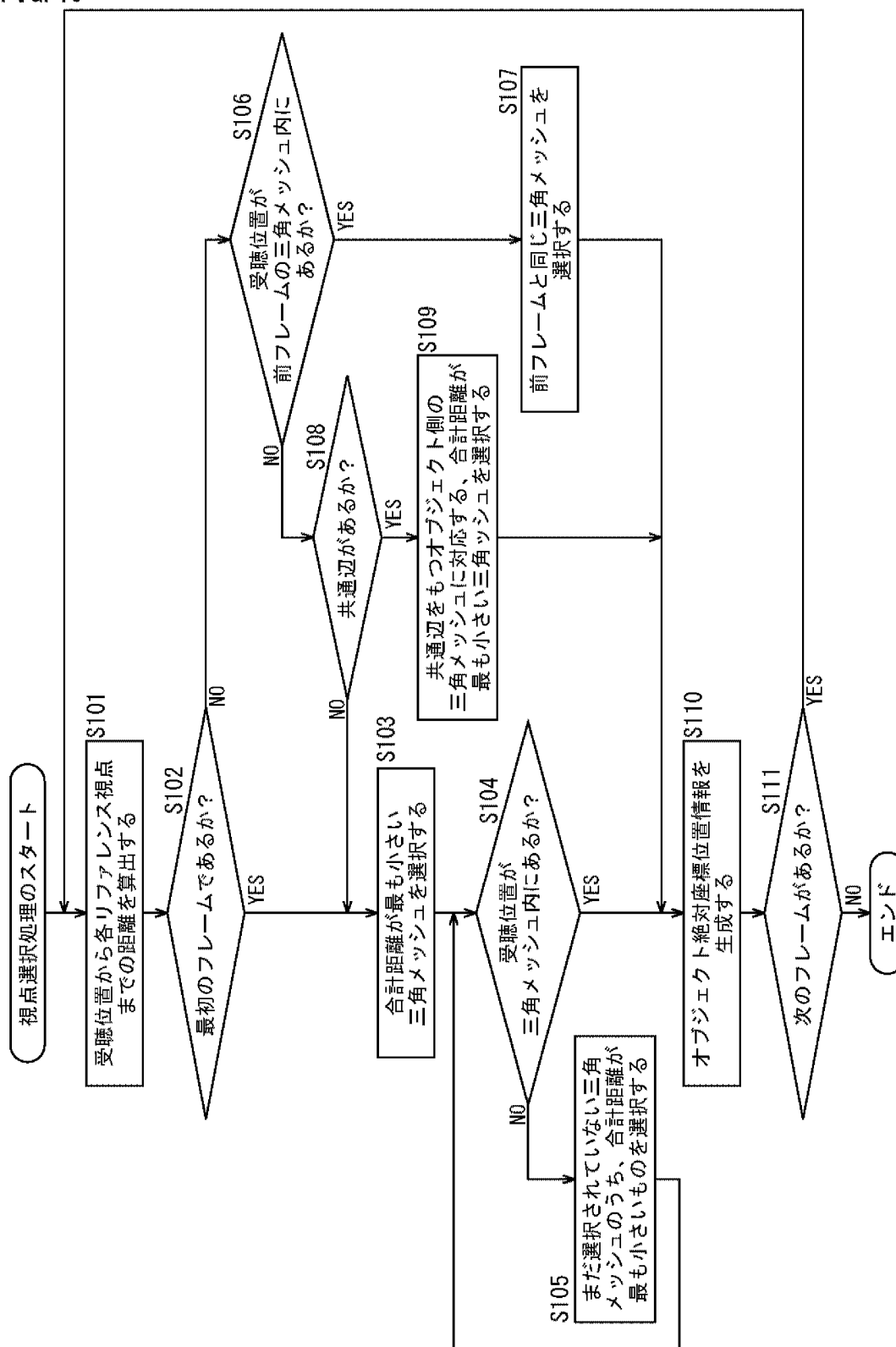


[図17]  
FIG. 17



【図18】  
FIG. 18



[図19]  
FIG. 19

【図20】  
FIG. 20

