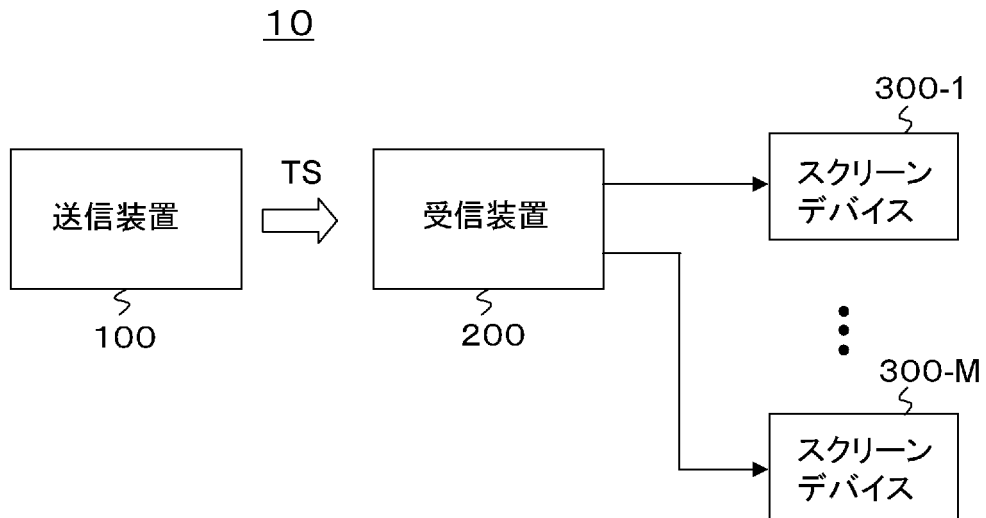


[図1]



[図2]

(a)

Screen_id Table	
Screen_id	基本スクリーン

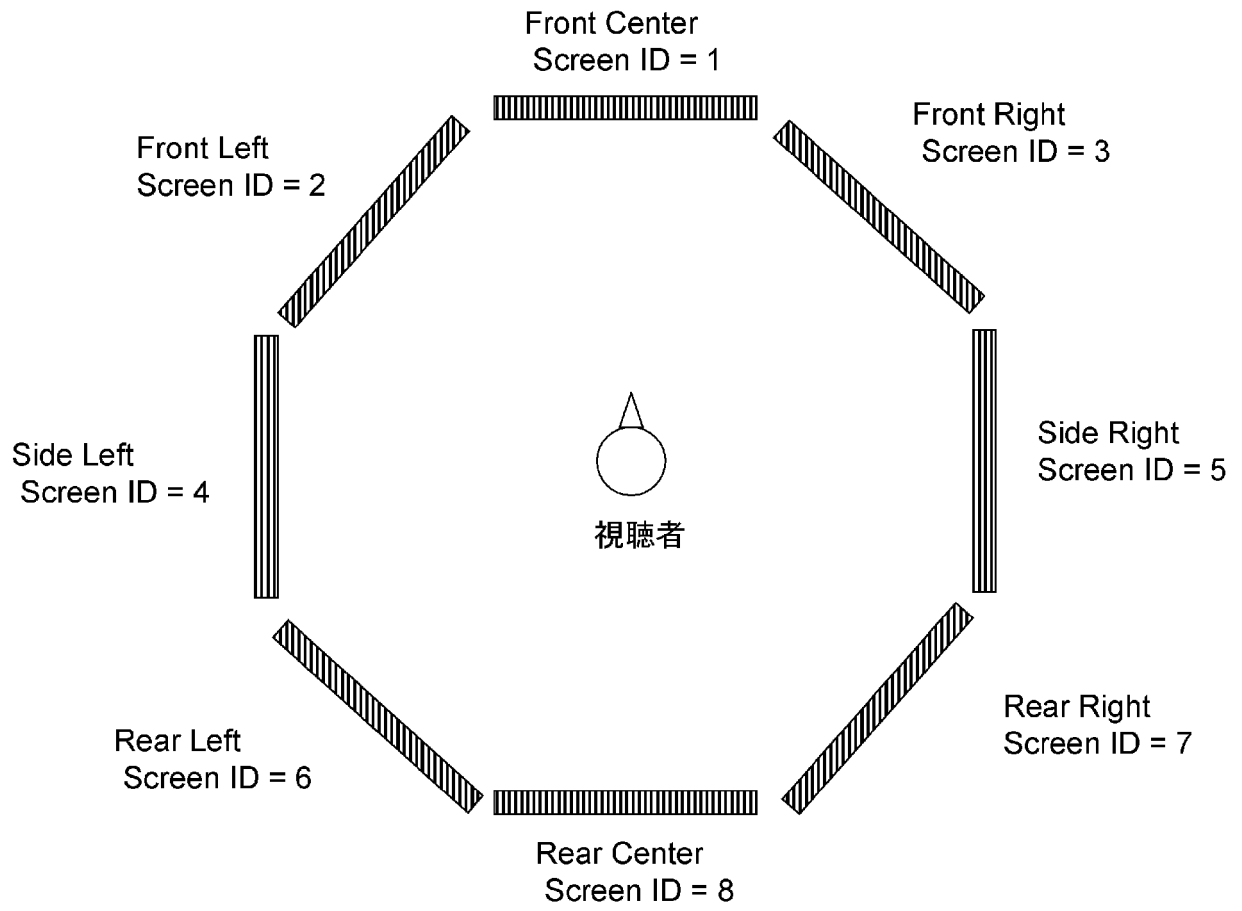
Screen_id = 0	reserved
Screen_id = 1	(Forward Center)
Screen_id = 2	(Forward Left)
Screen_id = 3	(Forward Right)
Screen_id = 4	(Side Left)
Screen_id = 5	(Side Right)
Screen_id = 6	(Rear Left)
Screen_id = 7	(Rear Right)
Screen_id = 8	(Rear Center)

(b)

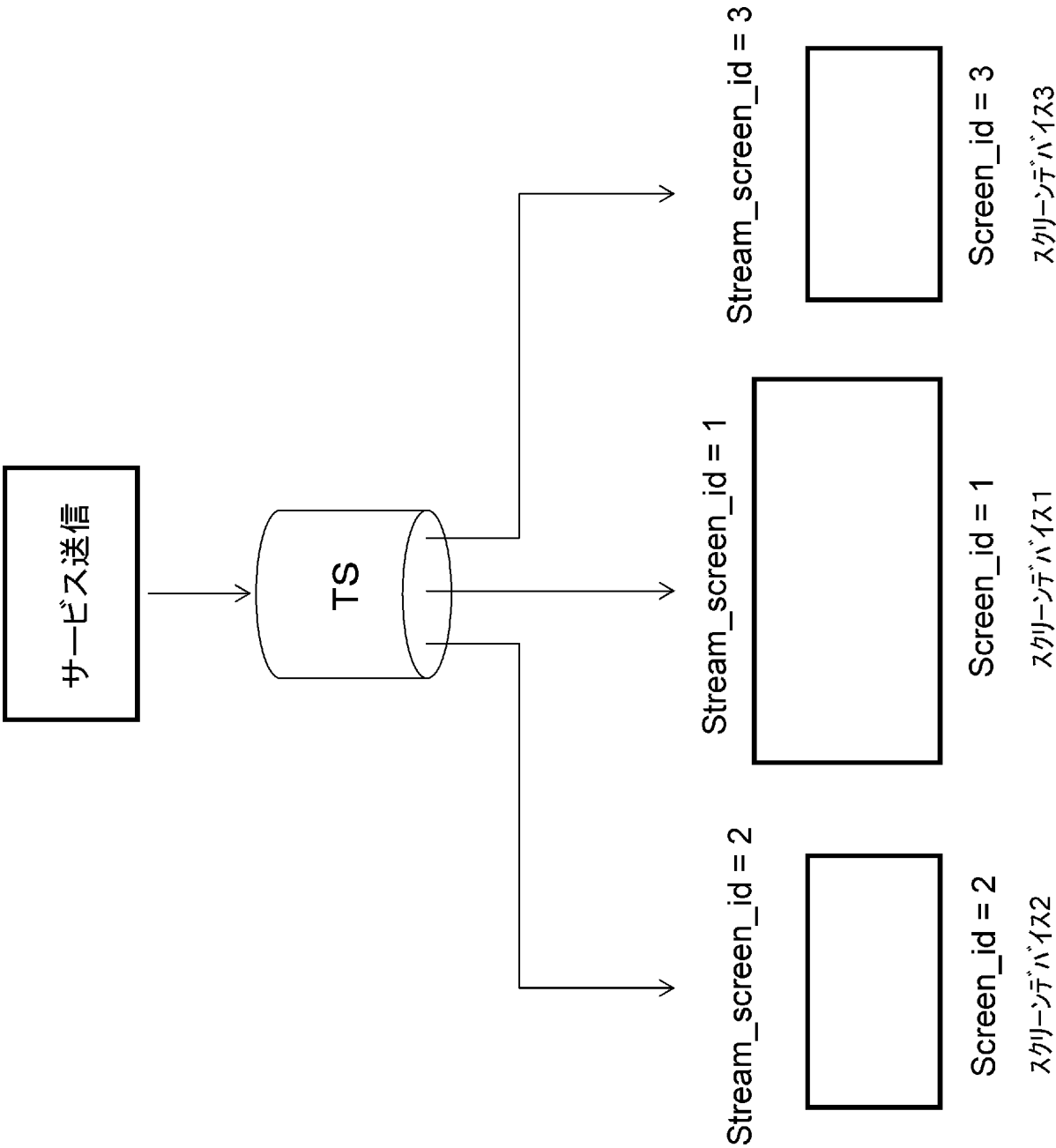
Stream_screen_id の表示対象スクリーン 指定を示すテーブル	
Screen_id	Stream_screen_id

1	1
2	2
3	3
⋮	⋮
⋮	⋮

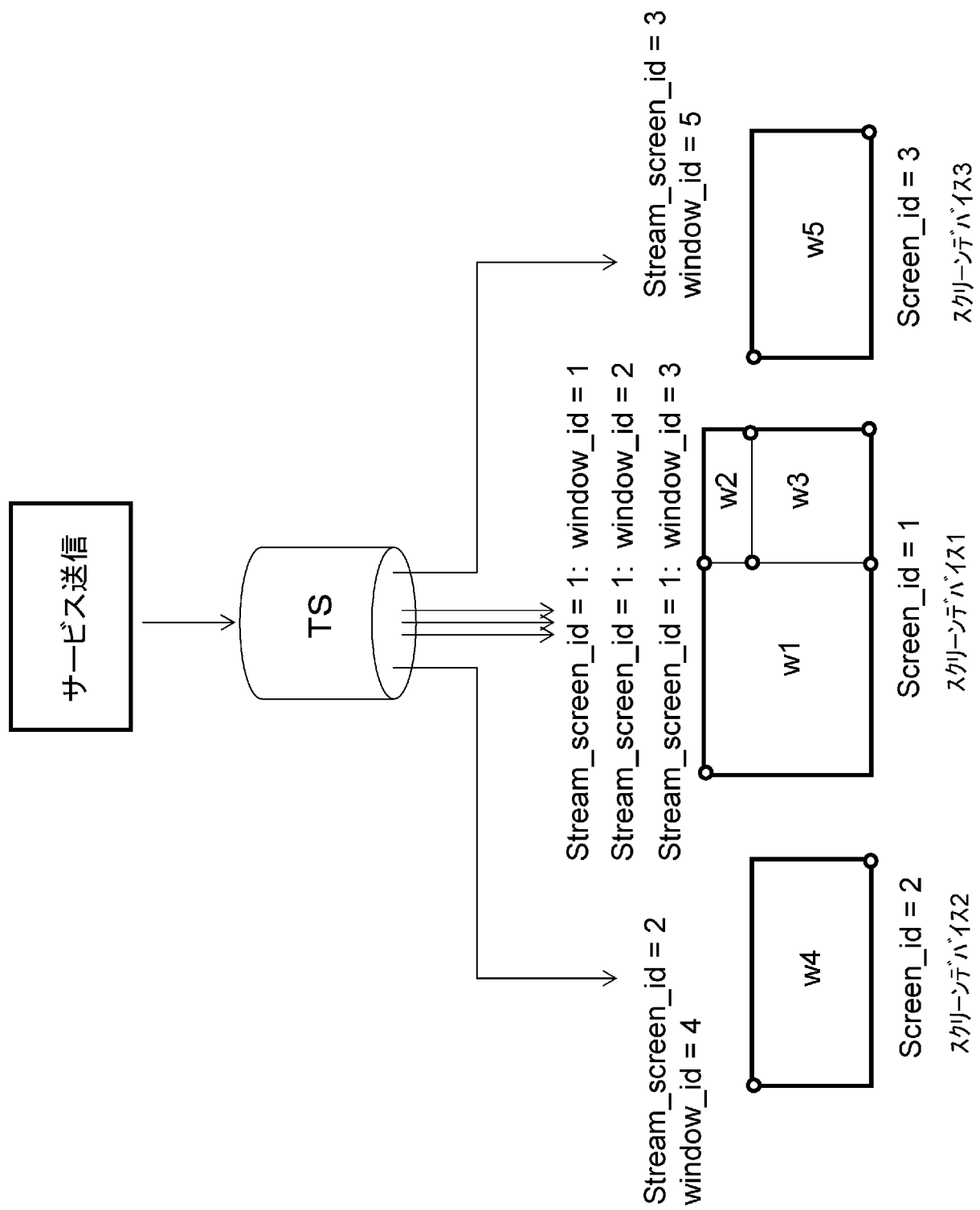
[図3]



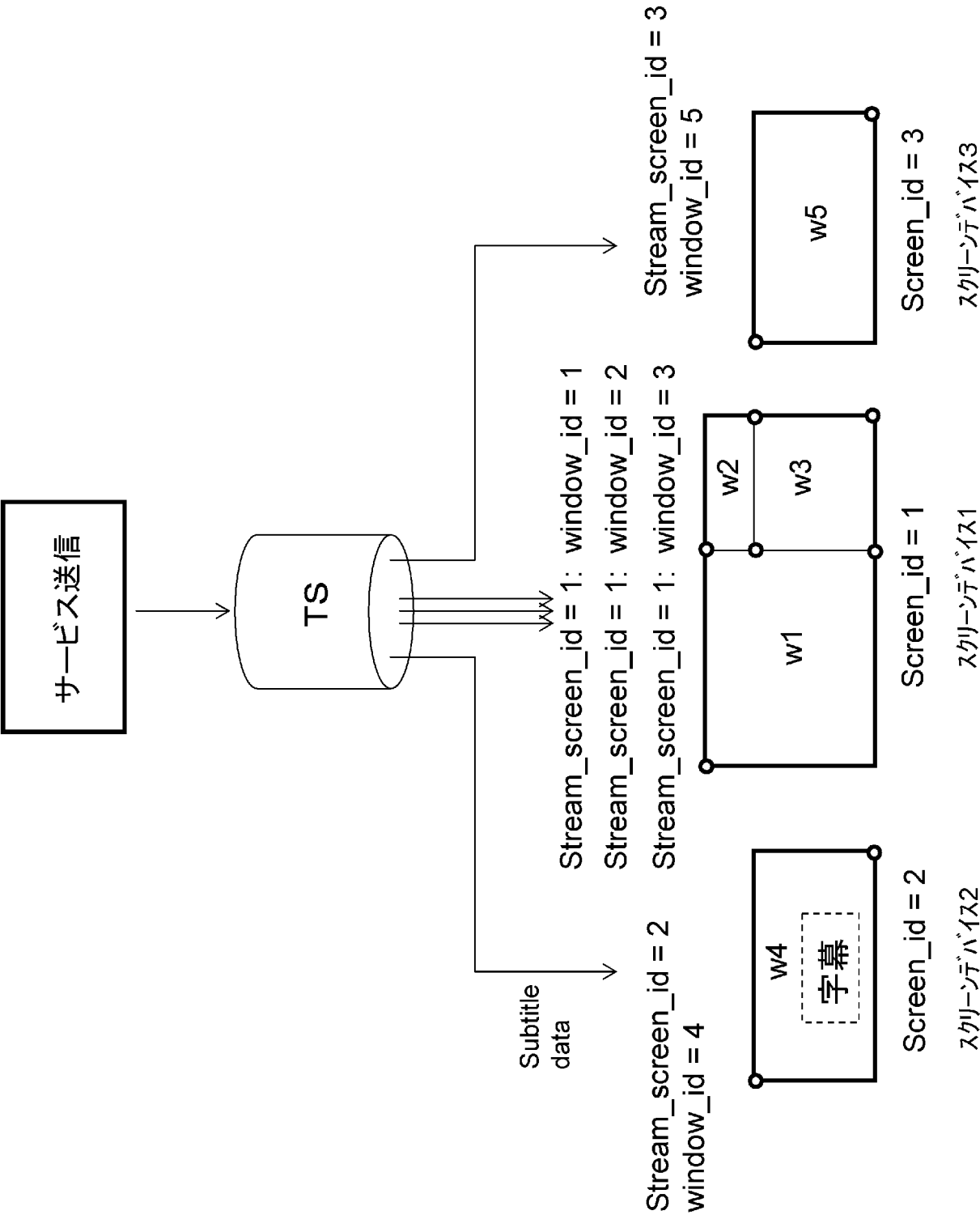
[図4]



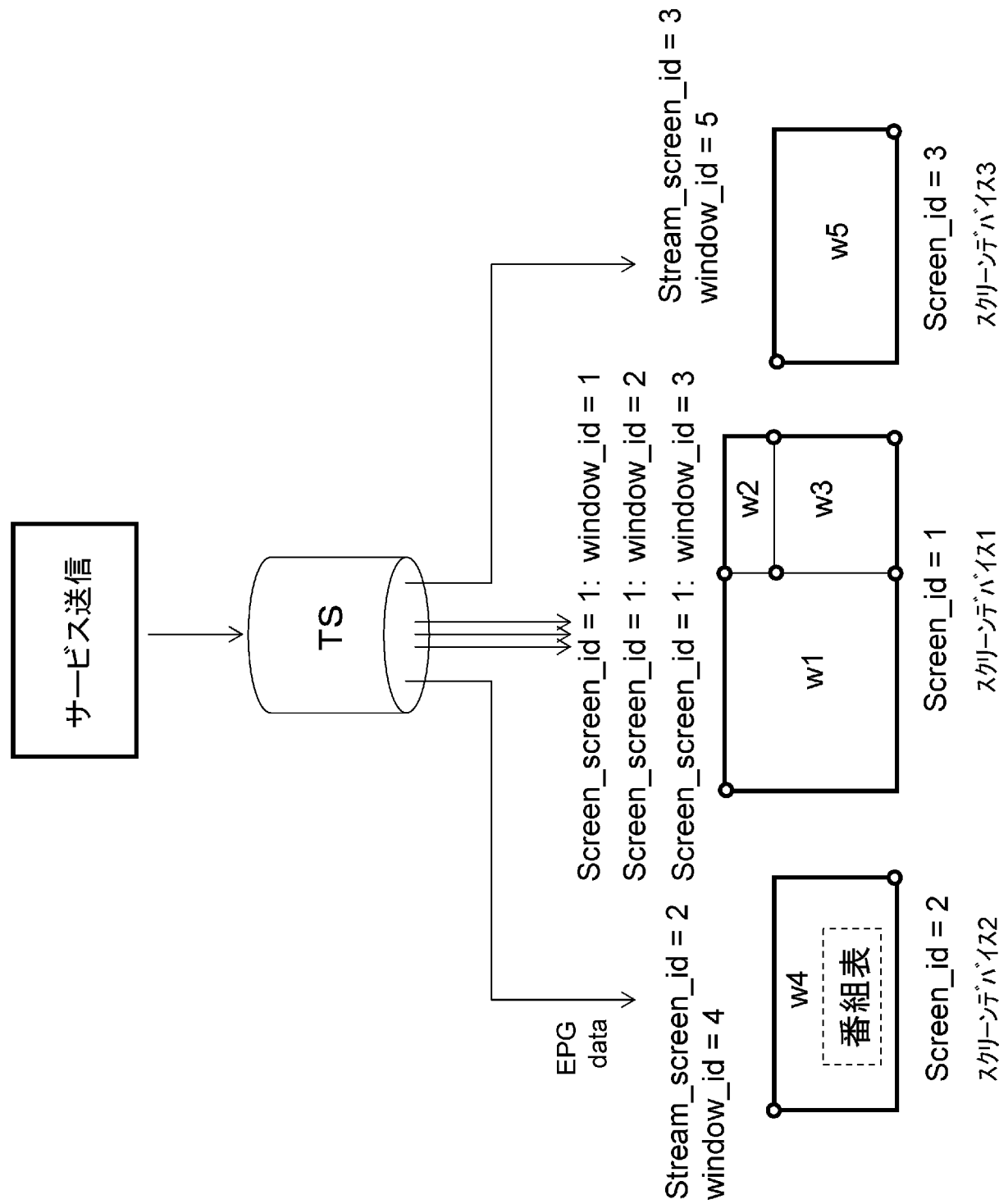
[図5]



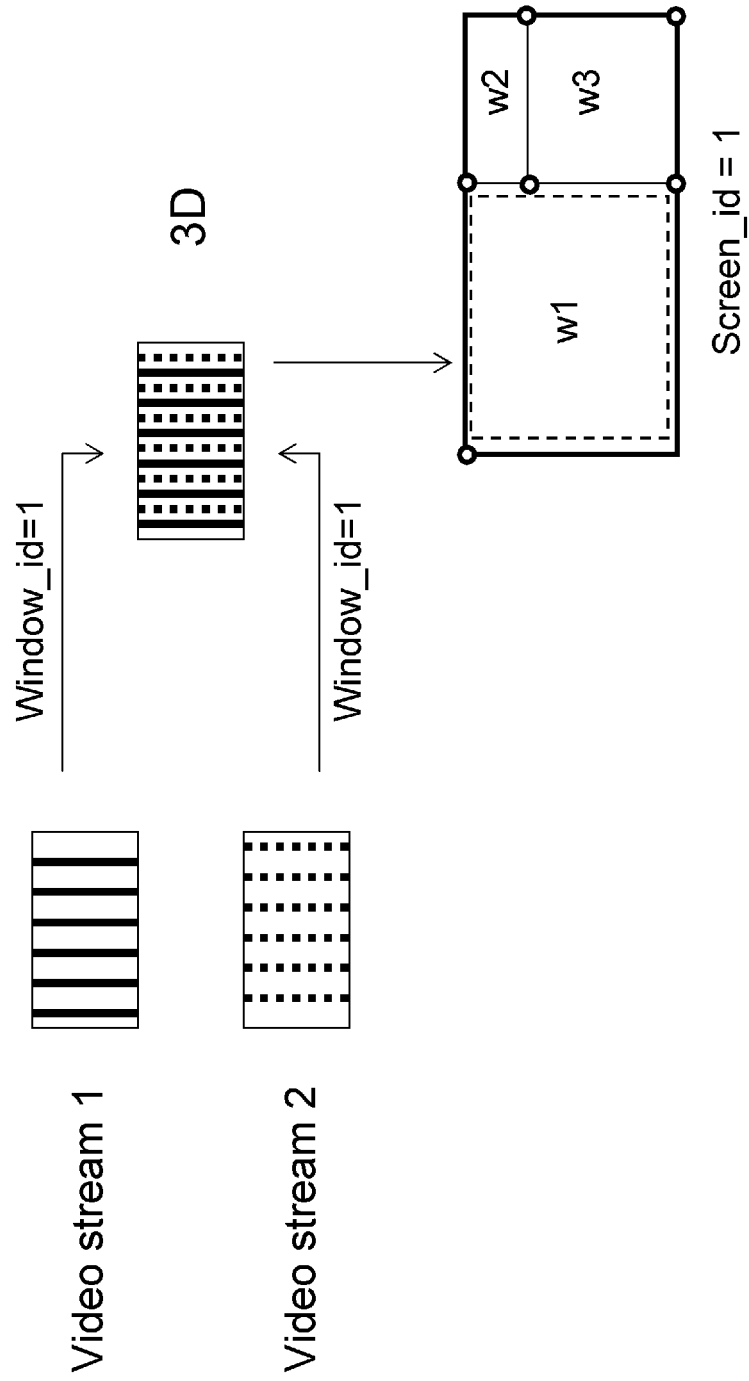
[図6]



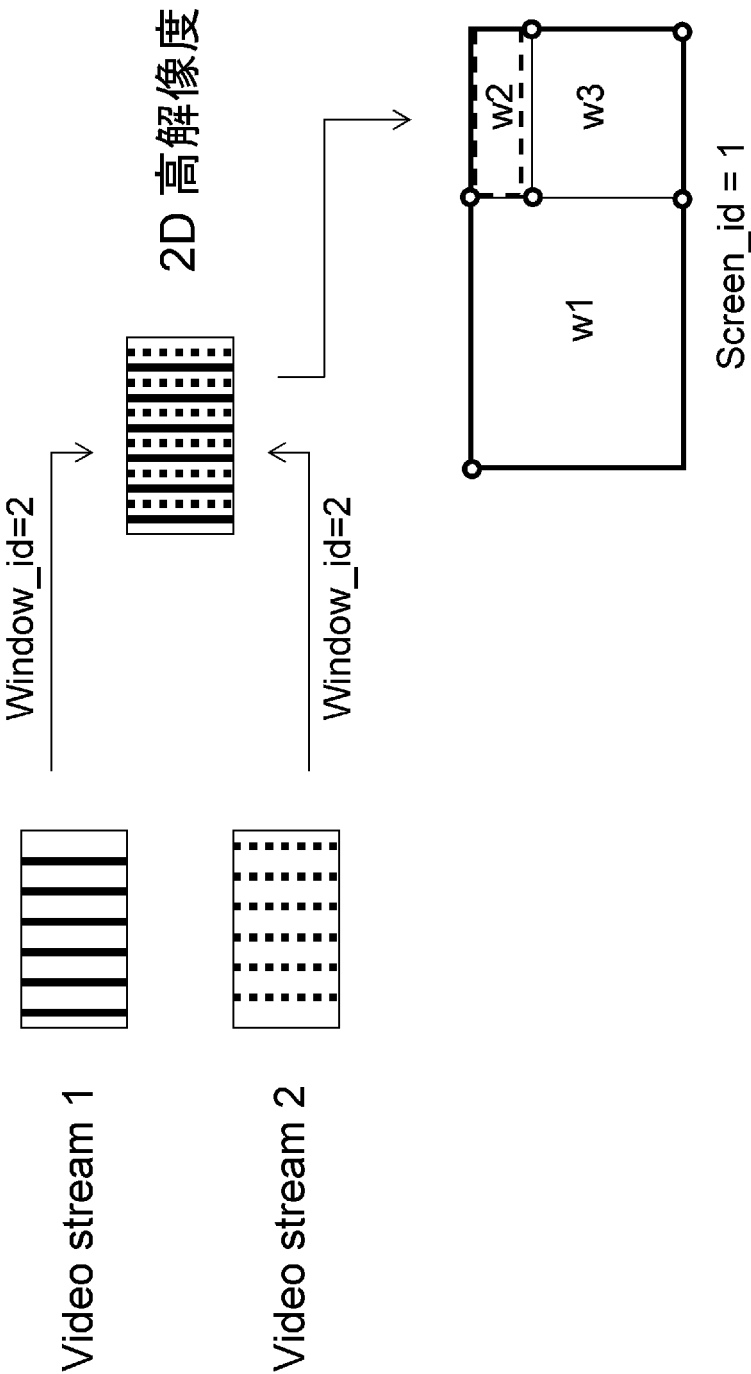
[図7]



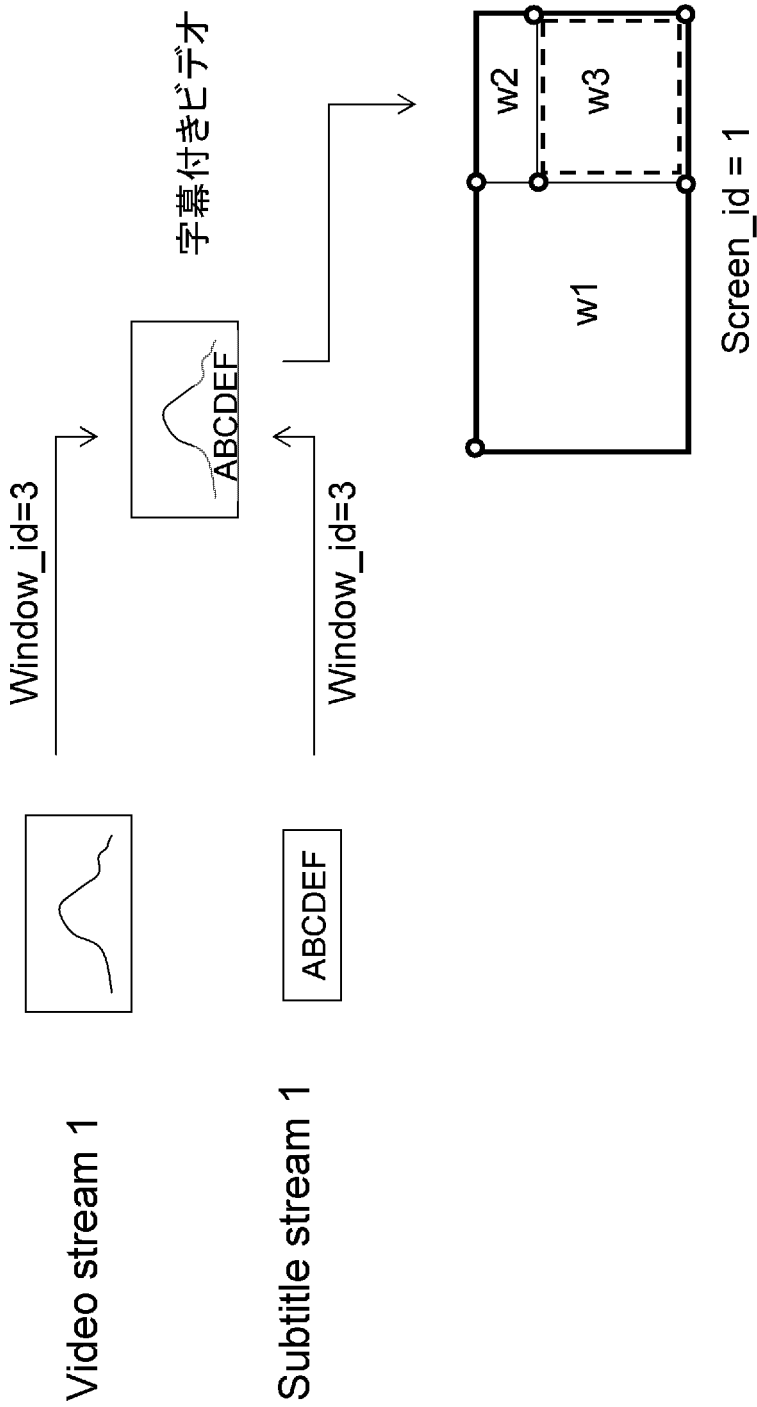
[図8]



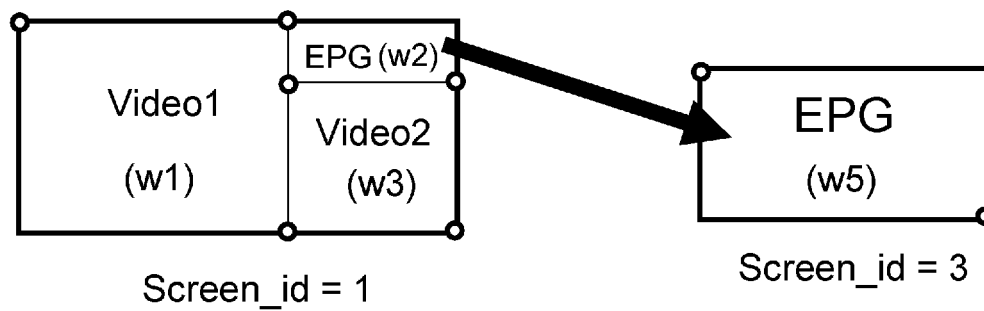
[図9]



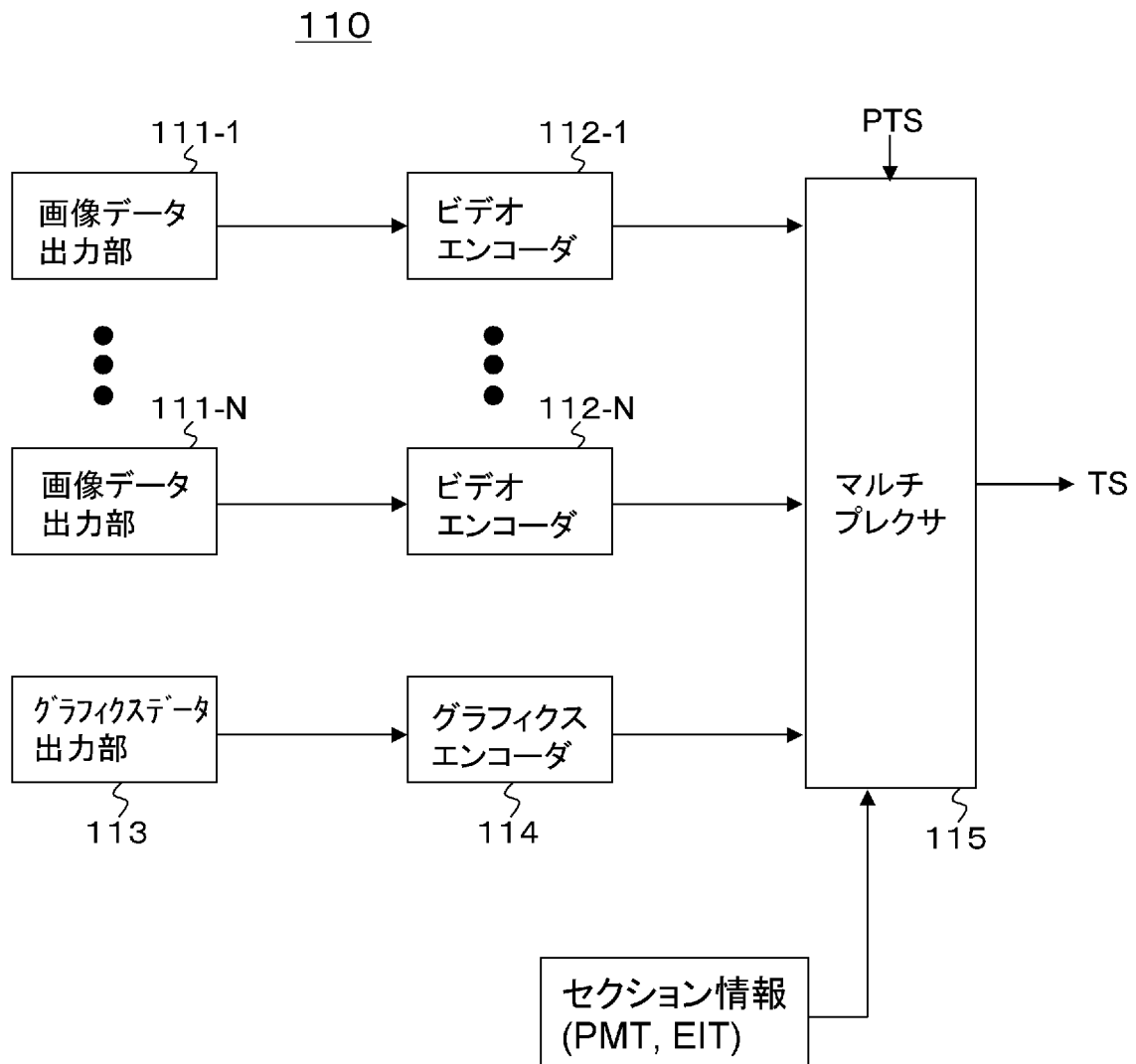
[図10]



[図11]



[図12]



[図13]

display_window_positioning_descriptor syntax

Syntax	No. of Bits	Format
display_window_positioning_descriptor() {		
display_window_positioning_descriptor_tag	8	uimslbf
display_window_positioning_descriptor_length	8	uimslbf
display_unconstraint_flag	1	bslbf
reserved	3	'111'
stream_screen_id	4	bslbf
window_id	4	bslbf
rendering_model	4	bslbf
V_start_offset	16	uimslbf
V_end_offset	16	uimslbf
H_start_offset	16	uimslbf
H_end_offset	16	uimslbf
}		

[図14]

display_window_positioning descriptor semantics

display_unconstraint_flag (1bitt)		表示の際に受信機側で表示位置を指定された以外にできることを示す。
1	受信機側での表示位置のレンダリングに自由度がある	
0	受信機側での表示位置のレンダリングは、当descriptorの指示に従うことが要求される	
stream_screen_id		(4bits) 表示対象のスクリーンを識別する識別子 screen_idの値で、screen同士の位置関係が分かる。
0000	unspecified	
0001	rendering is on the target screen identical to screen #1	
0010	rendering is on the target screen identical to screen #2	
:		
window_id		(4bits) 表示対象のスクリーン上での表示単位(ウィンドウ)を識別する識別子
0000	unspecified	
0001	window #1	
0010	window #2	
:		
rendering_model		(4bits) 表示対象スクリーンでの表示解像度モデル
0000	reserved	
0001	1920(H) x 1080(V)	
0010	3840(H) x 2160(V)	
0100	7680(H) x 4320(V)	
others	reserved	
V_start_offset		(16bits) rendering_model で指定された解像度座標でのwindow表示開始垂直位置
V_end_offset		(16bits) rendering_model で指定された解像度座標でのwindow表示終了垂直位置
H_start_offset		(16bits) rendering_model で指定された解像度座標でのwindow表示開始水平位置
H_end_offset		(16bits) rendering_model で指定された解像度座標でのwindow表示終了水平位置

[図15]

multi_windows_service descriptor syntax

Syntax	No. of Bits	Format
multi_windows_service_descriptor() {		
multi_windows_service_descriptor_tag	8	uimslbf
multi_windows_service_descriptor_length	8	uimslbf
multiple_stream_service_flag	1	bslbf
reserved	3	'111'
number_of_streams	4	bslbf
}		

(a)

multi_window_service descriptor semantics

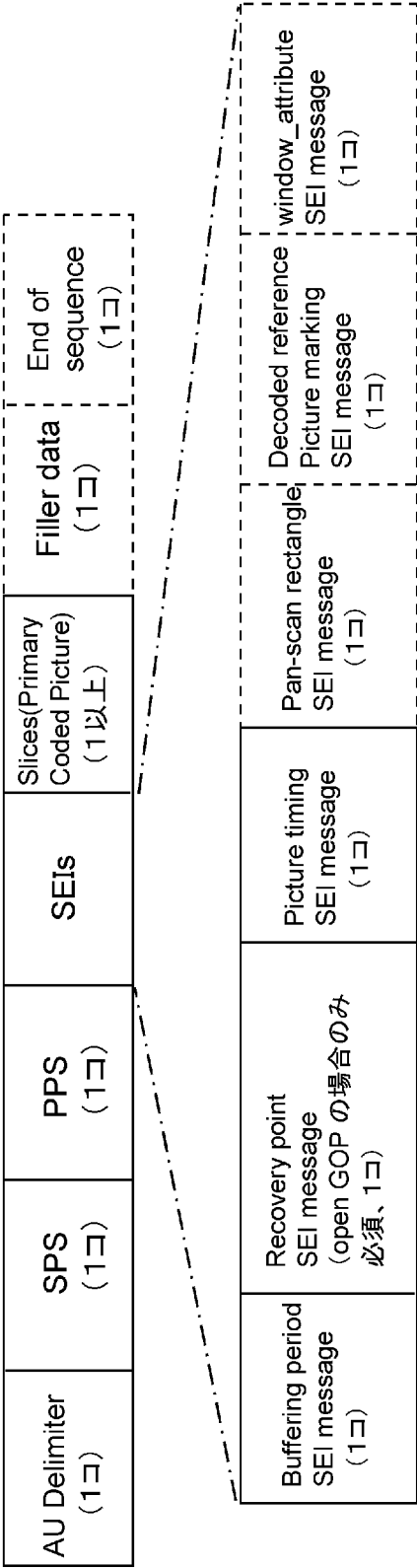
multiple_stream_service_flag (1bit)	多重配信サービスであることを示すフラグ
1	多重配信サービス
0	非多重配信サービス
number_of_streams (4bits)	配信サービスに関与するストリームの総数
0000	reserved
0001	1 stream
.	.
1111	15 streams

(b)

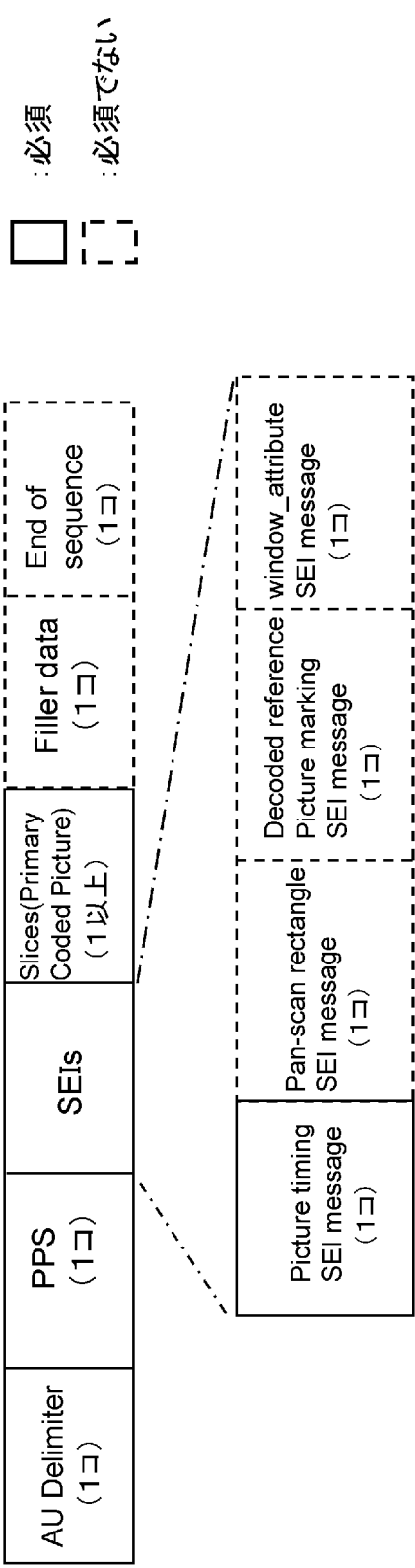
[図16]

アクセసుユニットのデータ構造

GOPの先頭のアクセసుユニット



GOPの先頭以外のアクセసుユニット



☐ : 必須
☐ : 必須でない

[図17]

Syntax	No. of Bits	Format
user_data_unregistered (size) {		
uuid_iso_iec_11578	128	uimslbf
for(i = 16; i < payloadSize; i++)		
user_data_payload_byte	8	bslbf
}		

(a)

Syntax	No. of Bits	Format
window_attribute_data () {		
userdata_id	16	uimslbf
window_attribute_sei_length	8	bslbf
window_attribute_sei ()		
}		

(b)

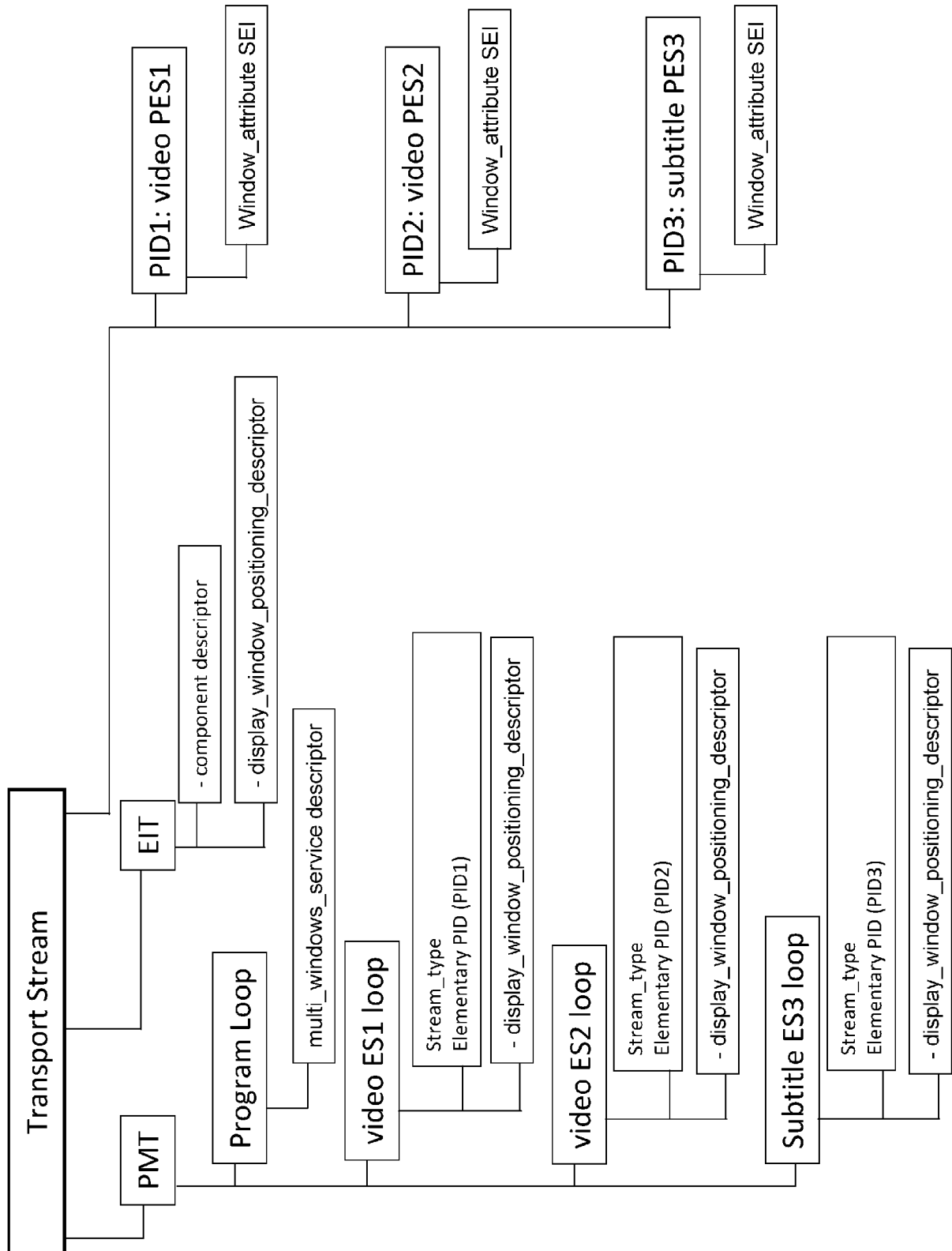
[図18]

Syntax	No. of Bits	Format
window_attribute_sei() {		
window_position_change_flag	1	bslbf
reserved	3	0x7f
rendering_model	4	bslbf
V_start_offset	16	uimslbf
V_end_offset	16	uimslbf
H_start_offset	16	uimslbf
H_end_offset	16	uimslbf
}		

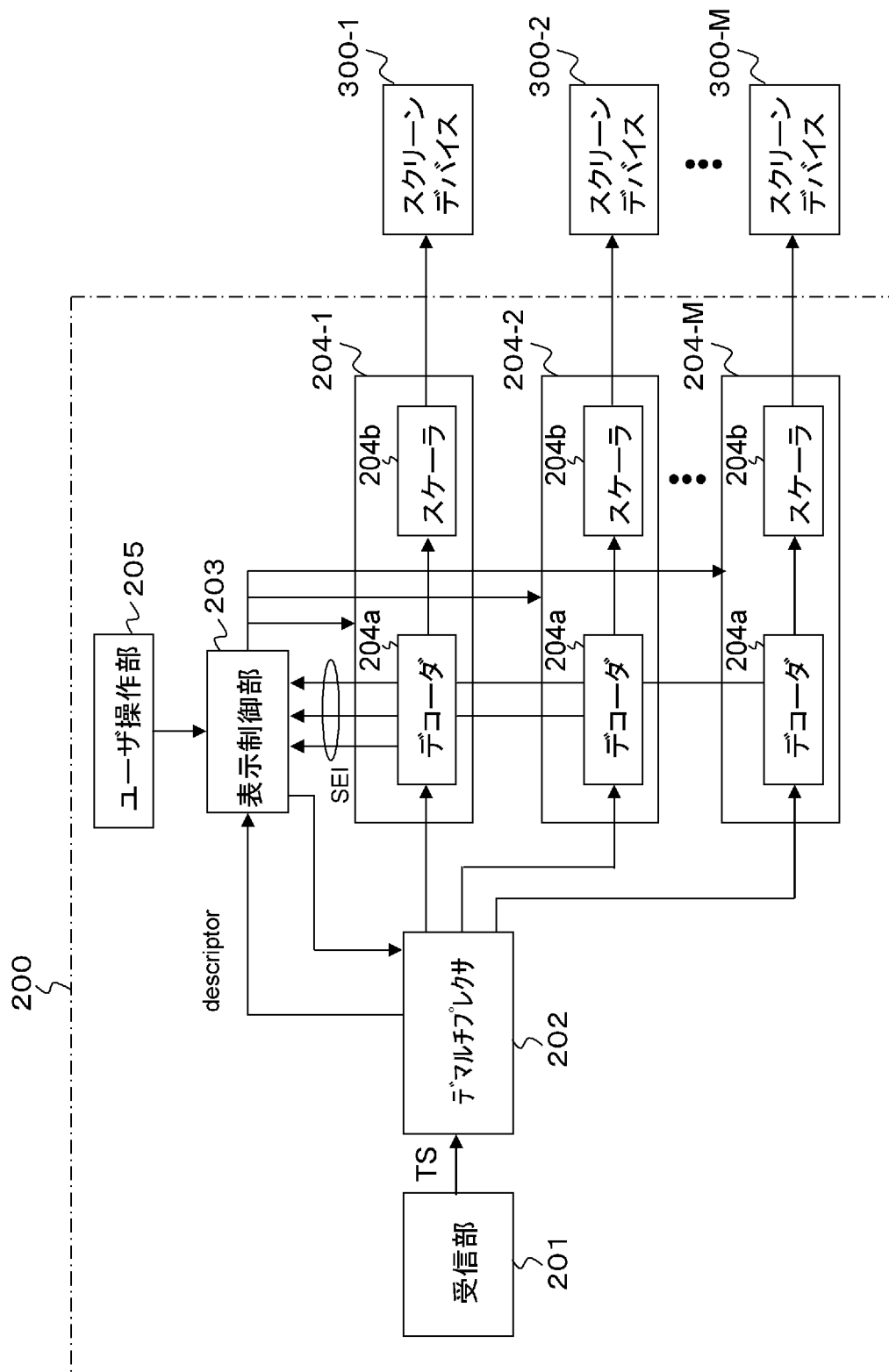
[図19]

window_position_change_flag (1bit) windowの表示位置を変えることを示す		
1	表示位置を変える	
0	表示位置を変えない	
rendering_model (4bits) 表示対象スクリーンでの表示解像度モデル		
0000	reserved	
0001	1920(H) x 1080(V)	
0010	3840(H) x 2160(V)	
0100	7680(H) x 4320(V)	
others	reserved	
V_start_offset (16bits) rendering_model で指定された解像度座標での window表示開始垂直位置		
V_end_offset (16bits) rendering_model で指定された解像度座標での window表示終了垂直位置		
H_start_offset (16bits) rendering_model で指定された解像度座標での window表示開始水平位置		
H_end_offset (16bits) rendering_model で指定された解像度座標での window表示終了水平位置		

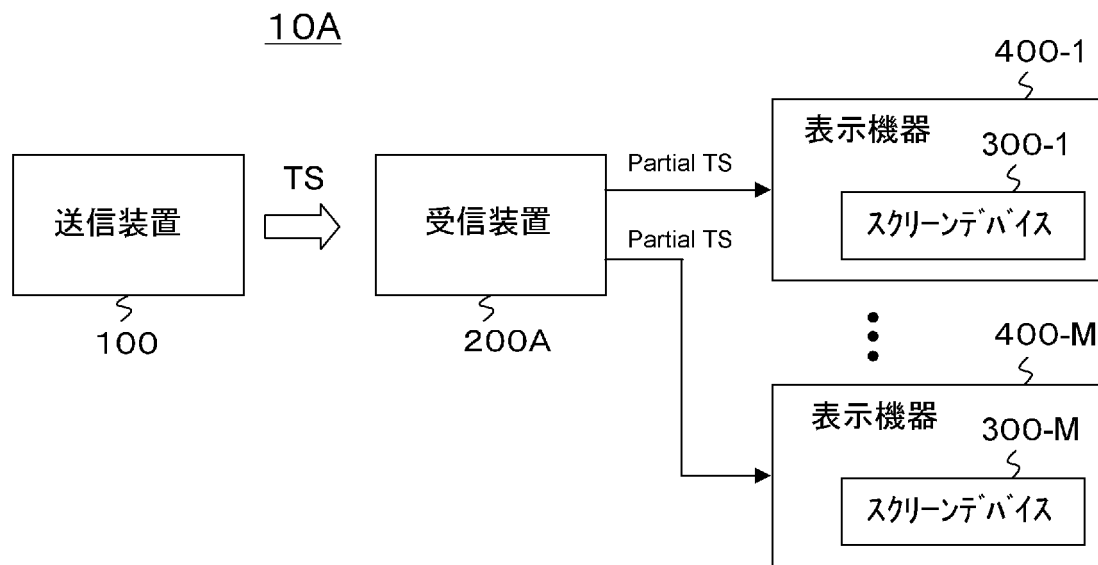
[図20]



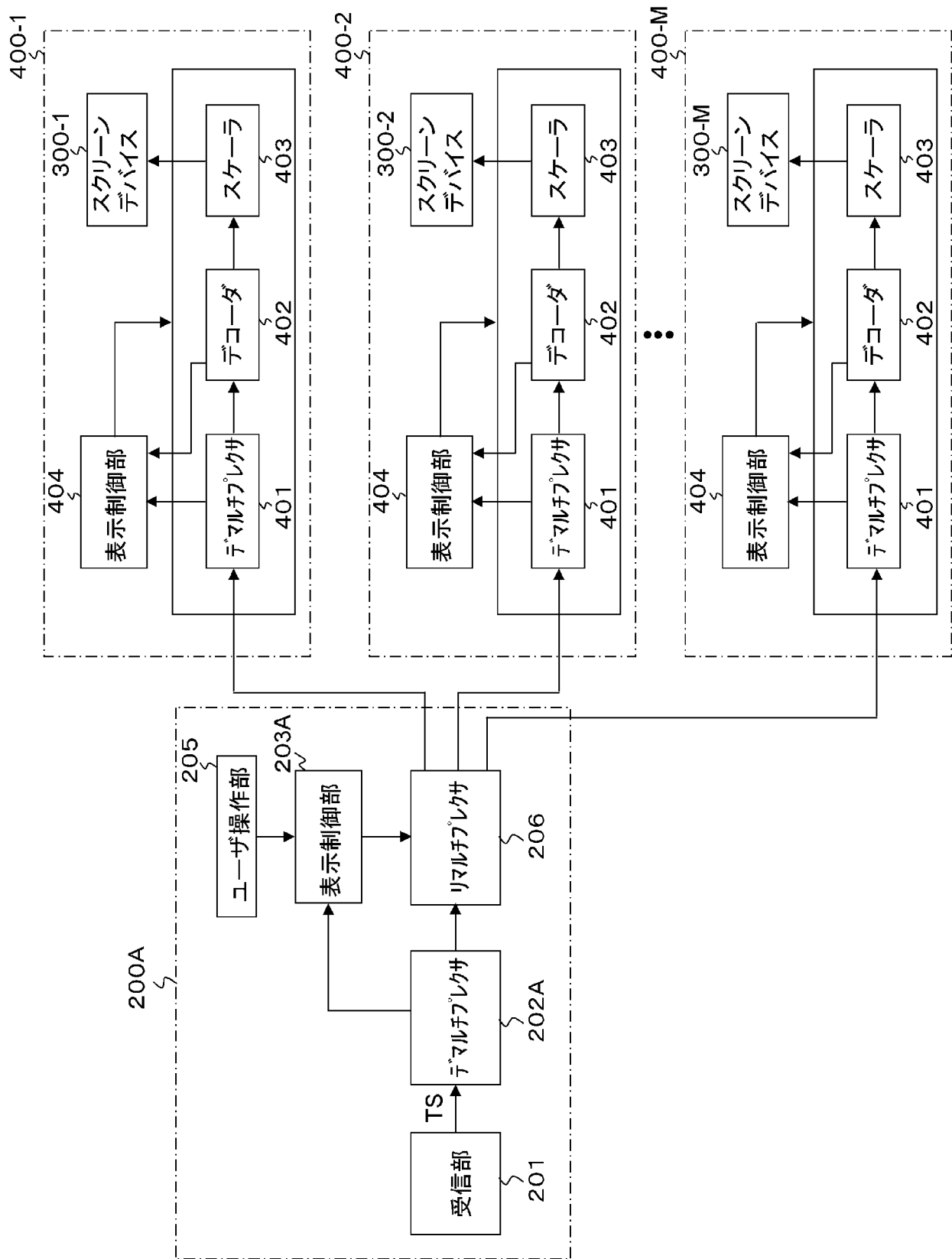
[図21]



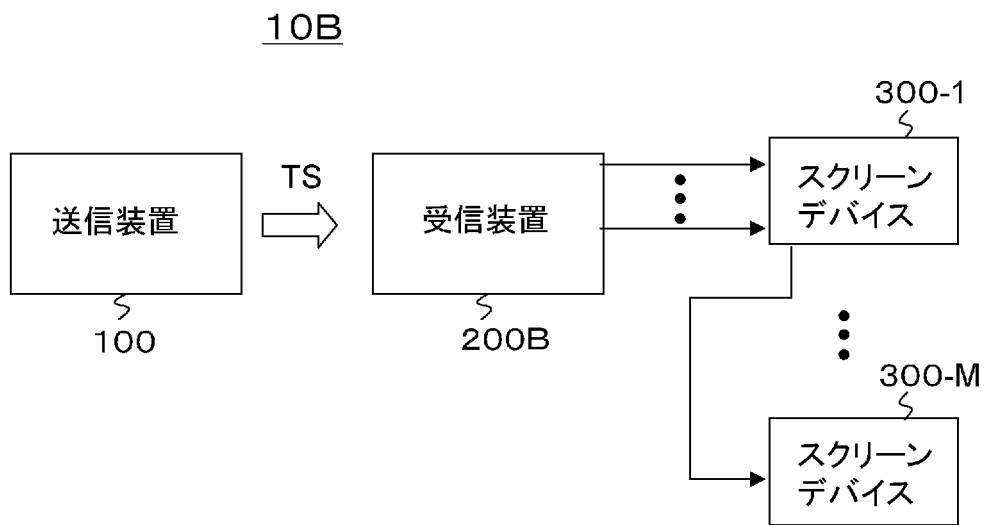
[図22]



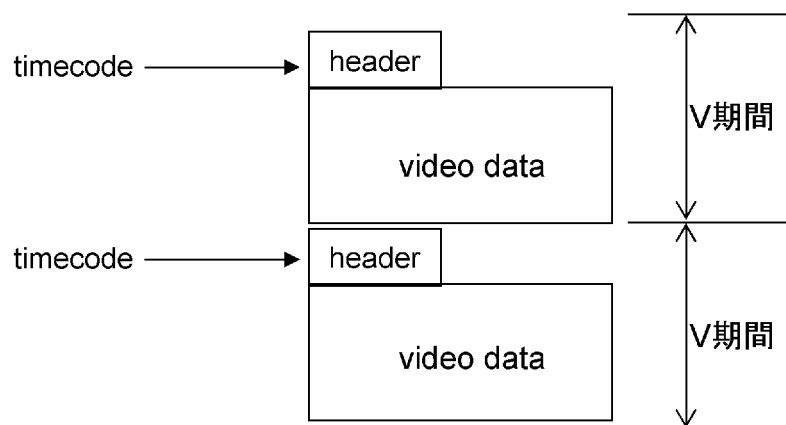
[図23]



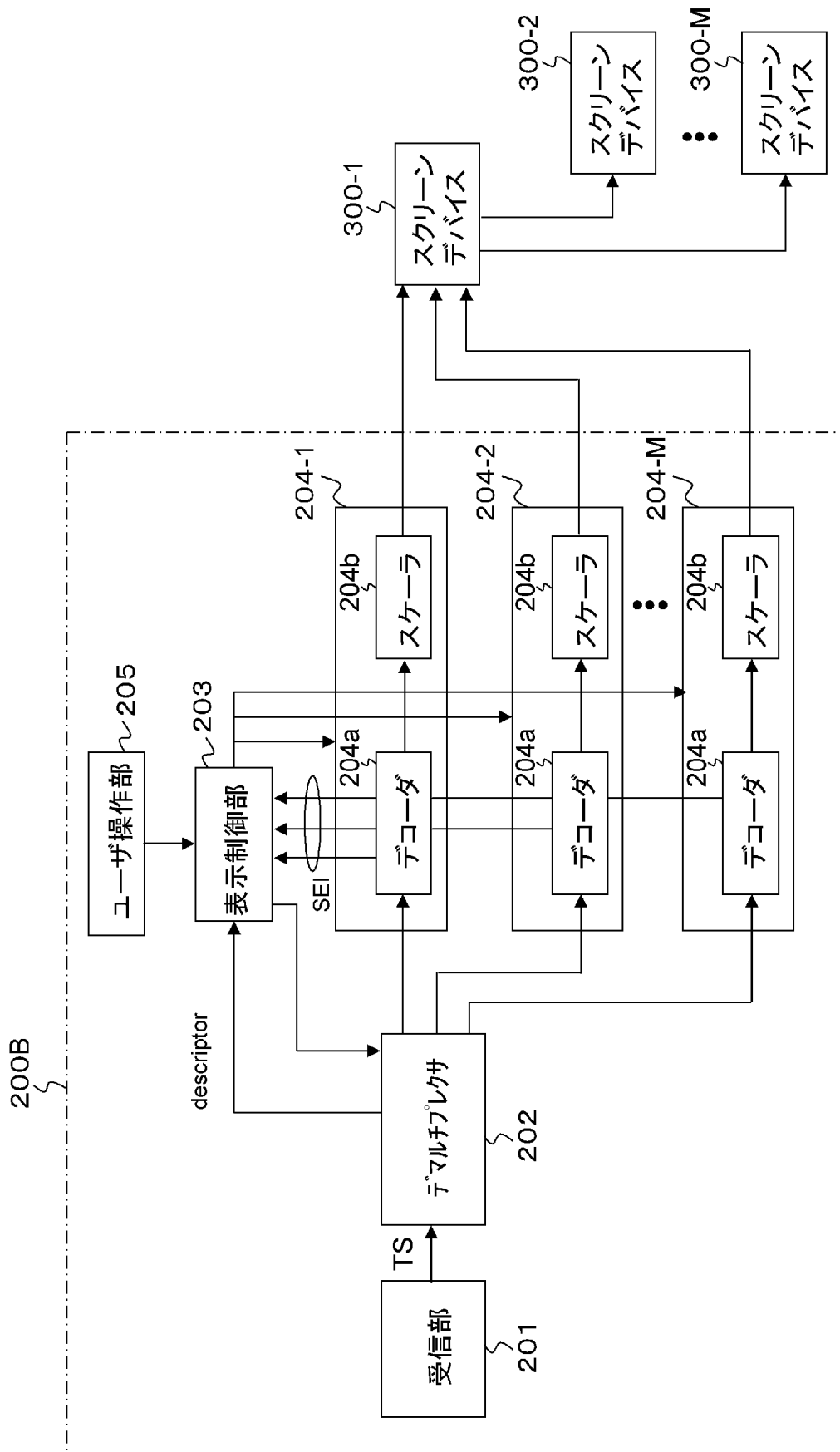
[図24]



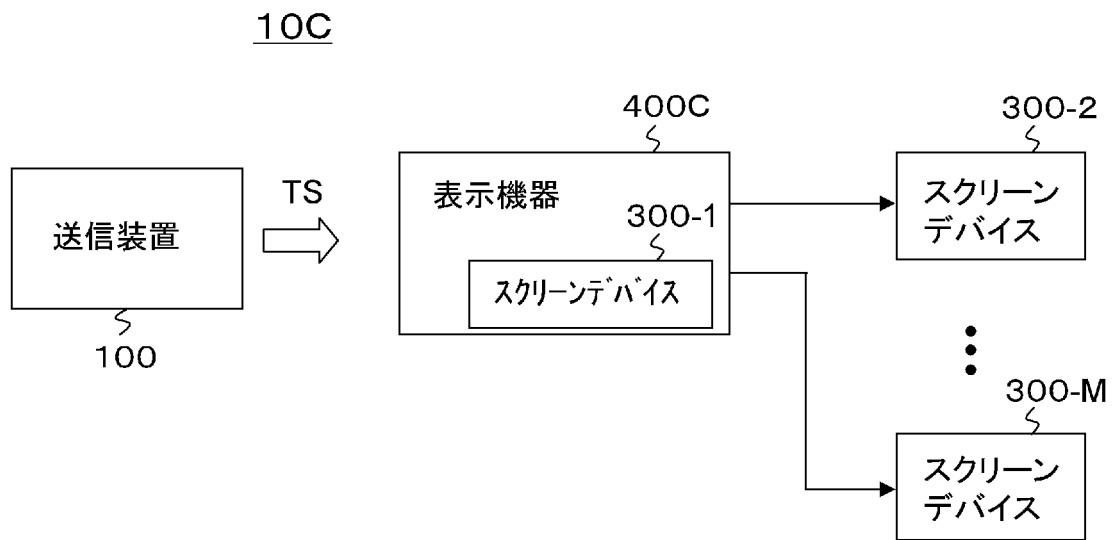
[図25]



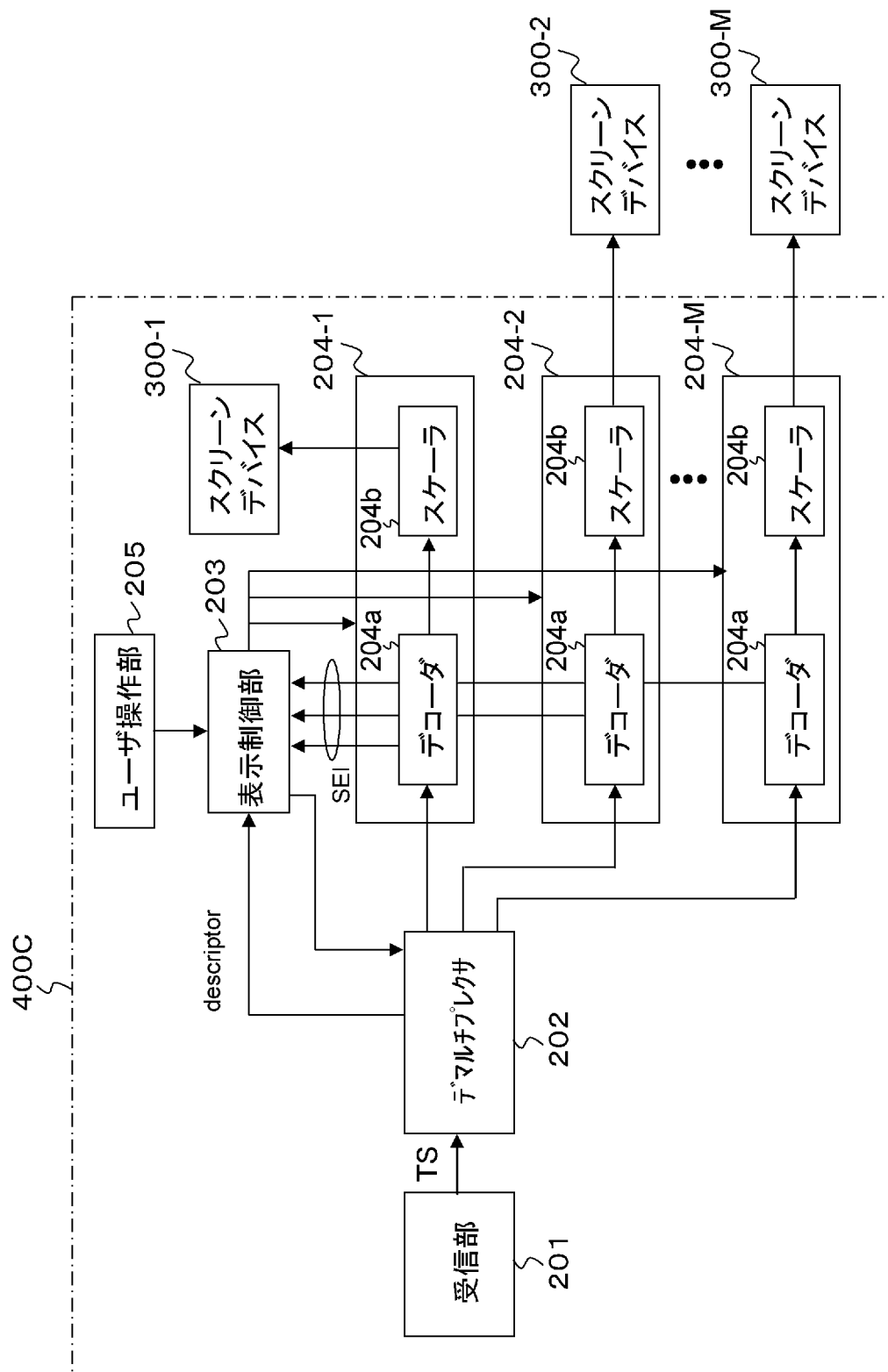
[図26]



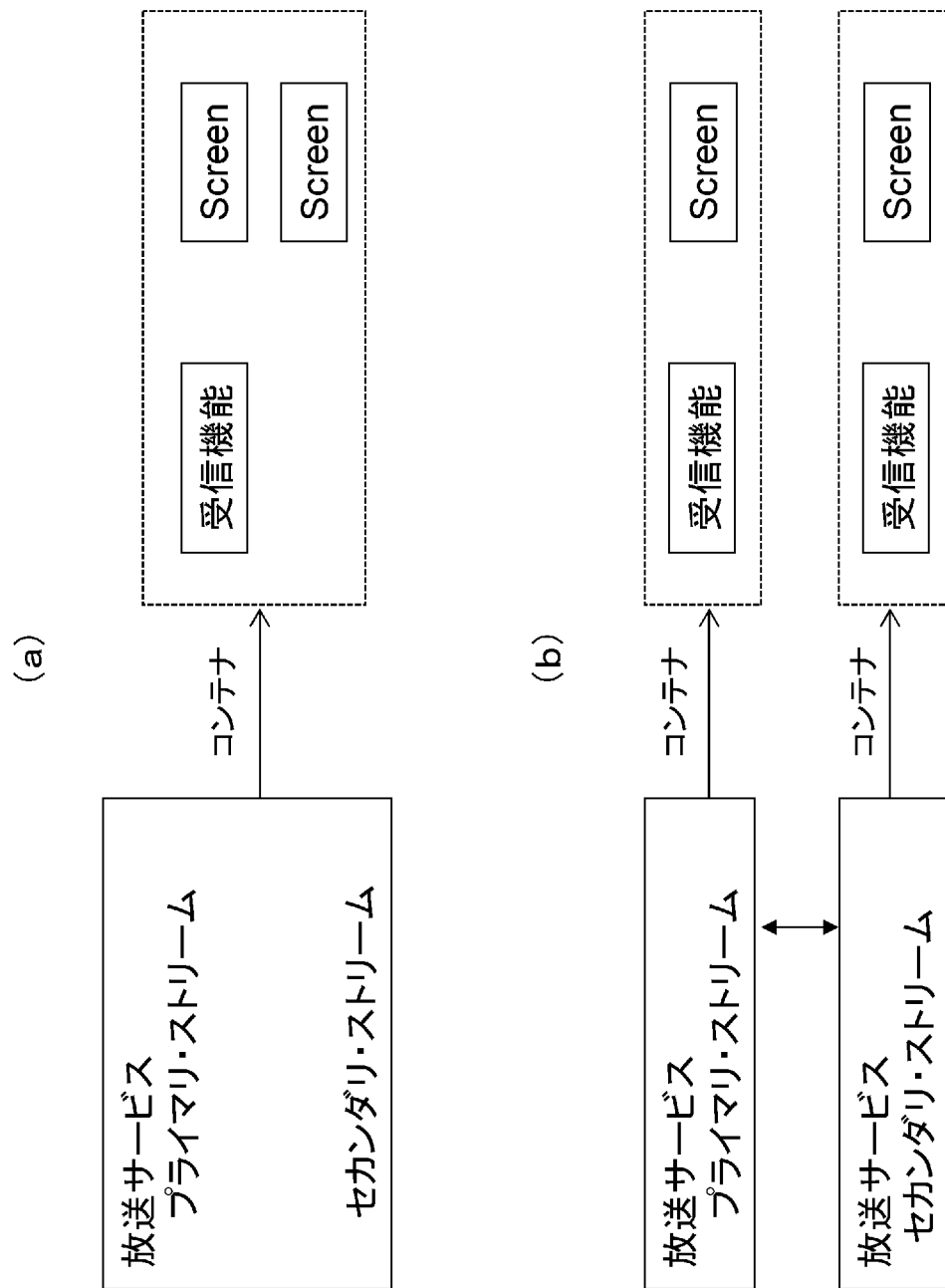
[図27]



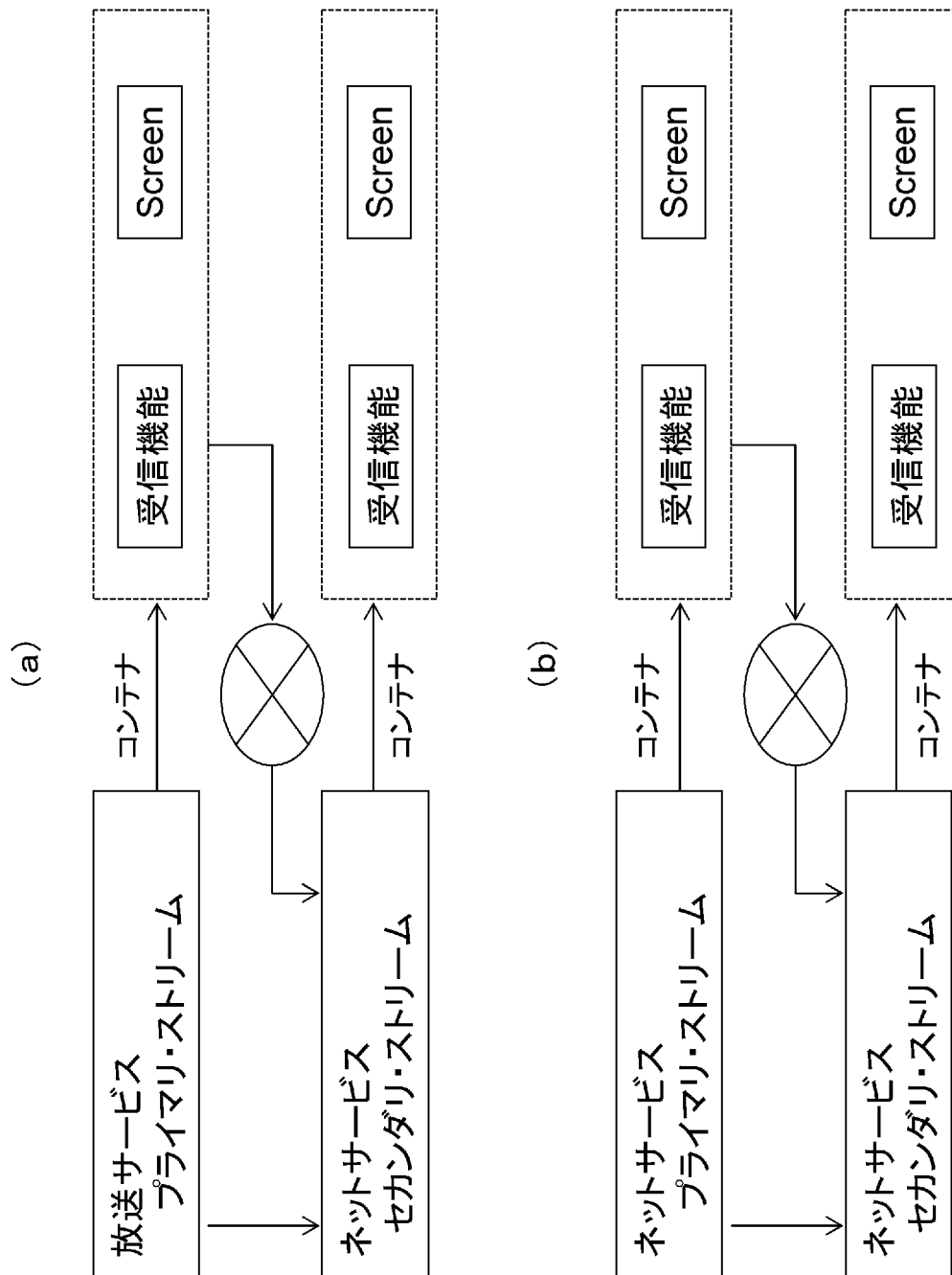
[図28]



[図29]



[図30]



[図31]

