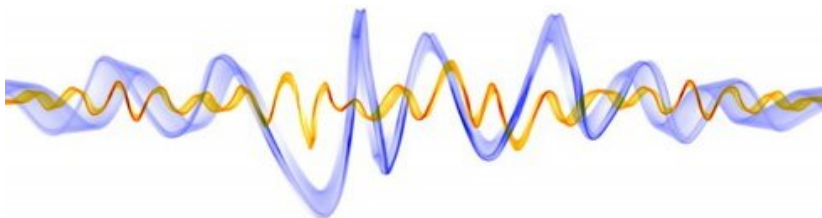


PV188 Principy zpracování a přenosu multimédií

Miloš Liška
xliska@fi.muni.cz

podzim 2013

- ▶ Podélné mechanické vlnění v látkovém prostředí (vzduch), které je schopno vyvolat v lidském uchu sluchový vjem
- ▶ Frekvence v rozsahu přibližně 20 Hz až 22 kHz
- ▶ Aplikují se běžné fyzikální jevy jako pro jiná vlnění:
 - ▶ odraz
 - ▶ ohyb
 - ▶ difrakce



- ▶ Složitý proces, závislý na mnoha faktorech, pro který zatím nebyla vytvořena uspokojivá teorie
- ▶ Frekvenční rozsah
 - ▶ Frekvenční rozsah zvuku, který většina lidí vnímá, začíná kolem 20 Hz a dosahuje ke 22 kHz. S rostoucím věkem horní hranice výrazně klesá.
- ▶ Dynamický rozsah
 - ▶ Dynamický rozsah lidského ucha (rozdíl mezi nejhlasitějším a nejtisším vnímatelným zvukem) je uprostřed slyšitelného frekvenčního pásma asi 120 dB. Na okrajích pásma je mnohem menší.
- ▶ Rozlišování frekvence
 - ▶ Schopnost rozlišit frekvence tónů se u každého člověka liší a je frekvenčně závislá. Uprostřed slyšitelného frekvenčního pásma je rozlišovací schopnost vyšší než na okrajích pásma.

▶ Frekvenční maskování

- ▶ Schopnost odlišit dva frekvenčně blízké tóny. Pokud znějí dva tóny současně, může jeden z nich potlačit slyšitelnost toho druhého. Maximální úroveň maskovaného signálu je závislá na frekvenční vzdálenosti a úrovni maskujícího signálu. Maskovací schopnost je též závislá na frekvenci maskujícího tónu. Vnímání tónů s blízkými frekvencemi je ovlivněno šířkou kritického pásma. To má na nejnižších kmitočtech velikost kolem 100 Hz, zatímco na nejvyšších kmitočtech dosahuje až 4 kHz. Využití u některých algoritmů pro kompresi zvukových dat, např. MP3, Vorbis nebo ATRAC.

▶ Časové maskování

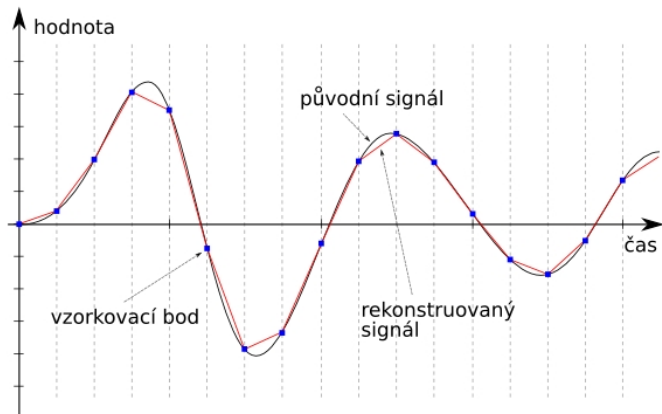
- ▶ Pokud po hlasitém tónu následuje stejný tón s menší hlasitostí, je jeho vnímání potlačeno. Potlačen může být i tichý tón předcházející maskovacímu tónu.

- ▶ Akvizice zvuku
- ▶ Diskrétní reprezentace spojitého zvukového vlnění
- ▶ Zpracování diskrétních zvukových dat
 - ▶ Analýza zvuku za použití psychoakustických modelů
 - ▶ Použití zvukových filtrů: ekvalizace, odstranění šumu a echa apod.
 - ▶ Datová komprese
- ▶ Uložení na datový nosič, pevný disk apod.
- ▶ Přenos po síti

- ▶ A/D převodník, typicky zvuková karta v PC ale i jiná zařízení (mobilní telefon, PDA, MP3 přehrávač)
- ▶ Obvykle schopnost zpracování 2 (ale i více) audio kanálů
- ▶ Mikrofonní a linkový vstup (viz přednášky Ing. Šilera)
- ▶ Kvalita akvizice zvuku závisí nejvíce na parametrech použitého zařízení (vzorkovací frekvence, přesnost vnitřních hodin, odstup signálu od šumu apod.)

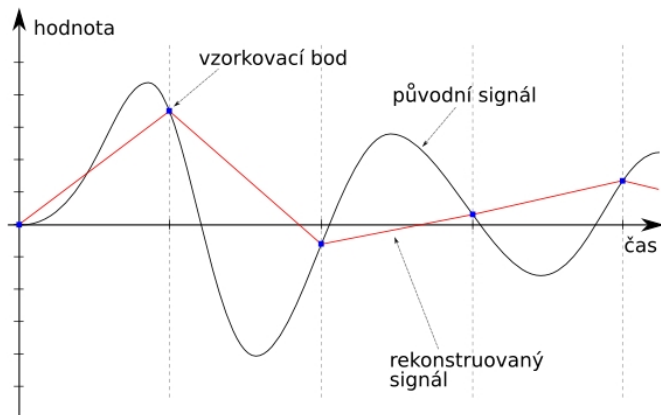
- ▶ Odebírání vzorku signálu v definovaných časových intervalech
- ▶ Definovaný interval = *vzorkovací frekvence*
- ▶ Typické vzorkovací frekvence:
 - ▶ 8 kHz - telefony
 - ▶ 11 kHz - lidská řeč
 - ▶ 22 kHz - kvalita odpovídající audiokazetě
 - ▶ 44.1 kHz - CD
 - ▶ 48 kHz, 96 kHz, 192 kHz - DVD

Vzorkování



- ▶ Nutná (ale ne postačující) podmínka pro to, abychom dokázali dobře rekonstruovat původní zvuk
- ▶ Vzorkovací frekvence musí být více než dvakrát větší, než největší frekvence vzorkovaného zvuku.
- ▶ Lidské ucho slyší frekvence maximálně 22 kHz z toho plyne vzorkovací frekvence 44.1 kHz

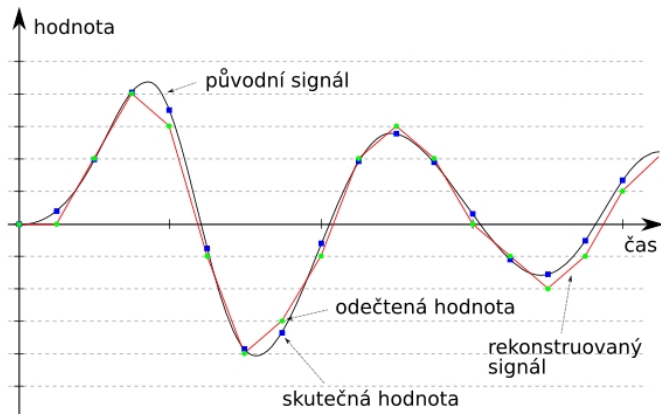
- ▶ Podvzorkované frekvence se „schovají“ za jiné frekvence



- ▶ Diskrétní reprezentace hodnoty intenzity zvuku
- ▶ Pro lepší představu rozdělení svislé osy zvukové křivky na diskrétní hodnoty
- ▶ 1 bit odpovídá přibližně 6 dB
- ▶ Typické reprezentace:
 - ▶ 8 bitů na vzorek (256 úrovní) - telefon
 - ▶ 16 bitů na vzorek (65 536 úrovní) - CD
 - ▶ 24 bitů na vzorek (16 777 216 úrovní) - DVD
 - ▶ 64 bitů na vzorek - použití v sonarech

- ▶ Několik úrovní intenzity zvuku se reprezentuje jednou hodnotou = *kvantovací šum*
- ▶ Lze vylepšovat:
 - ▶ Ditheringem
 - ▶ Nelineárním kvantováním
 - ▶ Ucho vnímá zvuk zhruba logaritmicky
 - ▶ Zhuštění úrovní v oblasti, kde je to třeba. U zvuku je vhodné jemněji rozlišovat v oblasti nízkých kmitočtů, protože ucho je v této oblasti citlivější na šum.

Kvantování



- ▶ Pulse Code Modulation
- ▶ Analogový signál → vzorkování → kvantování → PCM
- ▶ Datové toky:
 - ▶ $8 \text{ kHz} \times 8 \text{ b} \times 1 \text{ kanál} = 64 \text{ kbps}$
 - ▶ $192 \text{ kHz} \times 24 \text{ b} \times 2 \text{ kanály} = 9000 \text{ kbps}$
- ▶ Použití:
 - ▶ digitální telefonní linky, CD, DVD audio, DVD
- ▶ Bežně implementované v HW
 - ▶ Zvukové karty, audio přehrávače, digitální záznamníky
 - ▶ AD / DA převodník
 - ▶ Závislost na externím hodinovém signálu

- ▶ DPCM (Differential Pulse Code Modulation)
 - ▶ Ztrátová komprese, používá 4 bity na záznam rozdílů mezi dvěma vzorky nezávisle na původním kvantování
- ▶ ADPCM (Adaptive Pulse Code Modulation)
 - ▶ snaha o prediktivní analýzu potřebného počtu bitů pro záznam rozdílů mezi dvěma vzorky v závislosti na složitosti signálu
- ▶ μ -law (A-law v Evropě)
 - ▶ podobná komprese jako ADPCM, použití v digitální telekomunikaci (zejména Japonsko a USA), kvantování jednotlivých rozdílů odpovídá 13 bitům
- ▶ LPCM (Linear Predictive Coding)
 - ▶ Až 8 kanálů pro audio; vzorkovací frekvence 48 kHz nebo 96 kHz; 16, 20 nebo 24 bitů na vzorek
 - ▶ Maximální bitrate (datový tok) 6.144 MBps

- ▶ Red book audio standard (Philips a Sony v roce 1980)
- ▶ 2 audio kanály
- ▶ Vzorkovací frekvence 44.1 kHz, 16 bitů na vzorek, PCM
- ▶ Bit rate = $44100 \text{ vzorků/s} \times 16 \text{ bitů/vzorek} \times 2 \text{ kanály} = 172.2 \text{ kBps}$ (více než 10 MB za minutu)
- ▶ Hodnoty jednotlivých vzorků jsou v rozmezí -32768 do +32767.
- ▶ Data nejsou ukládána sekvenčně, kombinovaná detekce a oprava chyb
- ▶ Pozn. pod čarou:
 - ▶ Jakákoliv ochrana proti kopírování porušuje red book standard
 - ▶ S nástupem MP3 se z red book CD stává poněkud obsoletní technologie

- ▶ Ukládání vysoce věrného (hi-fi) zvukového obsahu na DVD média
- ▶ Srovnání s CD
 - ▶ Větší kapacita nosiče, větší stopáž
 - ▶ Mnohem větší kvalita záznamu, větší vzorkovací frekvence, více bitů na vzorek
 - ▶ Mnoho možných konfigurací počtu audio kanálů (1.0 až 7.1)

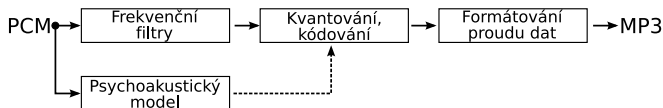
	16-, 20- or 24-bit					
	44.1 kHz	48 kHz	88.2 kHz	96 kHz	176.4 kHz	192 kHz
Mono (1.0)	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Stereo (2.0)	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Quad (4.0)	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No
Surround (5.1)	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No

- ▶ Záznam audia ve formátu LPCM
 - ▶ Nekomprimované audio
 - ▶ Většina DVD přehrávačů ale podporuje maximálně 16 bitů na vzorek při 48 kHz
- ▶ Maximální možný bitrate pro všechny kanály je 9.6 Mbps

- ▶ Obecný přístup ztrátové komprese je jednoduchý. Po úvodním předzpracování se přeskupí nebo transformují data tak, aby bylo možno lehce oddělit důležité informace od nedůležitých. Nedůležité informace se pak potlačí mnohem více (zahodí) než důležité a nakonec se výsledek zkomprimuje některým z bezztrátových kompresních algoritmů.
- ▶ Transformace dat
 - ▶ MDCT
 - ▶ převede původní data do jiné domény, typicky z časové do frekvenční
- ▶ Potlačení části dat
 - ▶ psychoakustický model, který určuje, jaká data mohou být potlačena nebo dokonce úplně odstraněna (nahrazena nulami)
 - ▶ při kompresi zvuku se hledají frekvence, které člověk stejně nemůže vnímat a ty se zahodí

- ▶ Modifikovaná diskrétní kosínová transformace
- ▶ MDCT v každém z kanálů transformuje analogový signál na frekvenční koeficienty
- ▶ Výstupem MDCT je řada frekvenčních koeficientů → *bezztrátová transformace*
- ▶ Koeficienty pro méně důležitá frekvenční pásma (na základě poznatků o vnímání zvuku) zahazujeme → princip ztrátového kódování zvuku

- ▶ Ztrátový kompresní mechanismus, ISO/IEC standard v roce 1991, první rozšířená implementace Fraunhofer society v roce 1994.
- ▶ Komprimuje PCM audio v poměru přibližně 1:11
- ▶ Použití psychoakustického modelu
 - ▶ na základě znalostí o lidském sluchu zahazujeme ty části signálu, které lidské ucho hůře slyší, nebo neslyší vůbec
 - ▶ na základě znalostí o zpracovávaném signálu (vážná hudba, metalový koncert apod.) vybíráme ta frekvenční pásma, která jsou nejpodstatnější
- ▶ Komprese signálu:
 - ▶ Komprese probíhá ve frekvenční doméně
 - ▶ MDCT → nelineární kvantování → Huffmanovo kódování



- ▶ Dostupné bitraty:
 - ▶ 32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256 a 320 kbps
 - ▶ VBR - audio v MP3 je dělené do rámců, každý rámeček může mít jiný bitrate
- ▶ Dostupné vzorkovací frekvence:
 - ▶ 32, 44.1 a 48 kHz
- ▶ Mono, Stereo, Joint-stereo
 - ▶ Člověk lépe pozičně lokalizuje zvuky s vyššími frekvencemi. Celá spodní část spektra se sloučí do jediného kanálu a navíc se uloží informace, jak prostorově posouvat zvuky o určitých frekvencích.
- ▶ Typické parametry kódování:
 - ▶ 44.1 kHz při 128 kbps se považuje za dobrý standard
 - ▶ Slyšitelně lepších výsledků lze dosáhnout při 192 kbps (zhruba ideální bitrate pro MP3 kompresi)

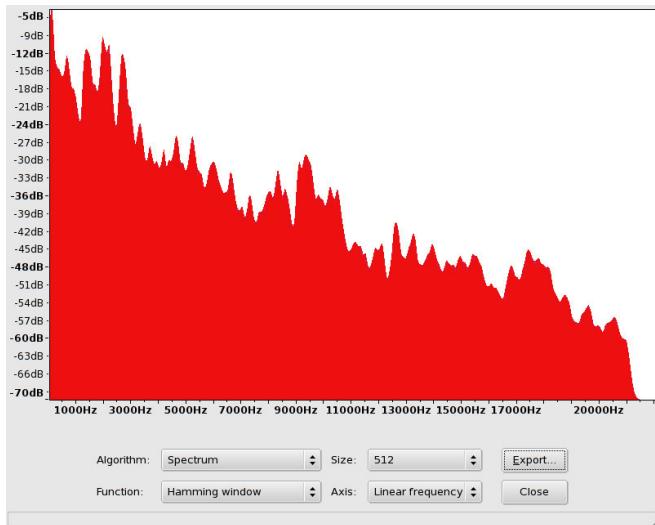
- ▶ CBR
 - ▶ Pro každý komprimovaný časový segment původního signálu máme k dispozici stejný objem dat
 - ▶ Objem dat dostupný pro kompresi signálu nemusí být efektivně využitý
- ▶ VBR
 - ▶ Komprimovaný signál dělíme na časové segmenty a těm variabilně přiřazujeme bitrate na základě složitosti signálu
 - ▶ Dva průchody
 - ▶ Analýza složitosti signálu v jednotlivých časových segmentech
 - ▶ Přiřazení bitrate každému segmentu na základě složitosti signálu a např. průměrného bitrate nebo cílového objemu dat
 - ▶ Vyšší kvalita komprimovaného signálu při zachování stejného objemu dat
 - ▶ VBR lze teoreticky provést i jednopřůchodově na základě koeficientu kvality q . Pak ale nelze kontrolovat objem dat nutný pro kompresi signálu.

- ▶ Podpora metadat v podobě ID3 tagu
- ▶ Omezení a problémy formátu MP3
 - ▶ Slyšitelné artefakty při nižších bitratech (ozvěny apod.)
 - ▶ Maximální bitrate 320 kbps
 - ▶ Licenční poplatky

- ▶ Ztrátový kompresní mechanismus navržený v roce 1991
- ▶ DVD, DVB-T, interně v rádiích
- ▶ Sub-band kódování audia:
 - ▶ Komprese probíhá v časové doméně
 - ▶ Signál se rozdělí na 32 frekvenčních pásem, na základě psychoakustického modelu se některá zahodí a ostatní se komprimují samostatně.
- ▶ Dostupné bitraty:
 - ▶ 32, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320 a 384 kbps
 - ▶ 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 144 a 160 kbps (navíc v MPEG-2 layer II)
- ▶ Dostupné vzorkovací frekvence:
 - ▶ 32, 44.1 a 48 kHz
 - ▶ 16, 22.05 a 24 kHz (navíc v MPEG-2 layer II)
- ▶ MP2 nedokáže využít podobnost signálu ne jednotlivých kanálech. Při méně než 256 kbps je méně účinná než MP3.

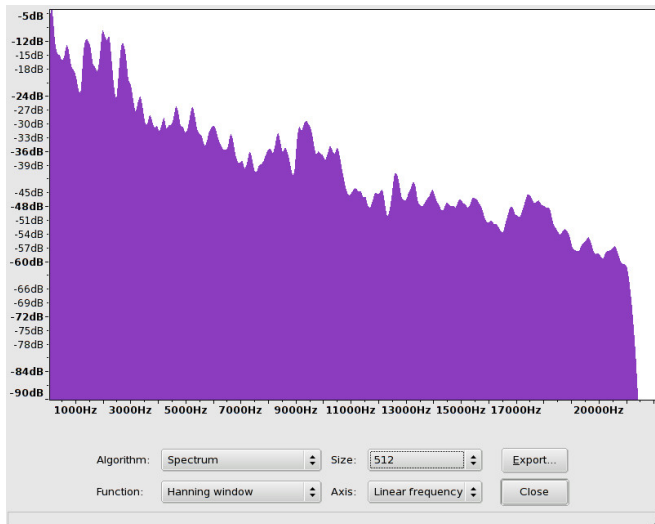
- ▶ Opensource ztrátová komprese obvykle spojovaná s obálkovým formátem OGG.
- ▶ Kódování audia:
 - ▶ Obdobné jako u MP3
 - ▶ Pokročilejší kvantování
 - ▶ Redukce šumu na základě statistických měření
- ▶ Podle poslechových testů dosahuje lepších výsledků než MP3 při kódování na 128 kbps
- ▶ Typické parametry kódování:
 - ▶ 44.1 kHz při 160 kbps se považuje za ideální nastavení
- ▶ Metadata „comments“ obdobně jako u MP3

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



Referenční wav – 44 kHz, 16 b, stereo

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



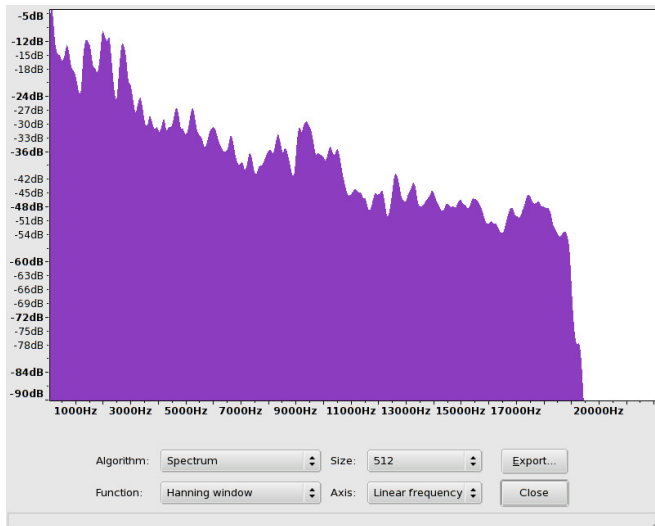
Ogg Vorbis – q10 cca. 427 kbps (Oggenc 1.0.2)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



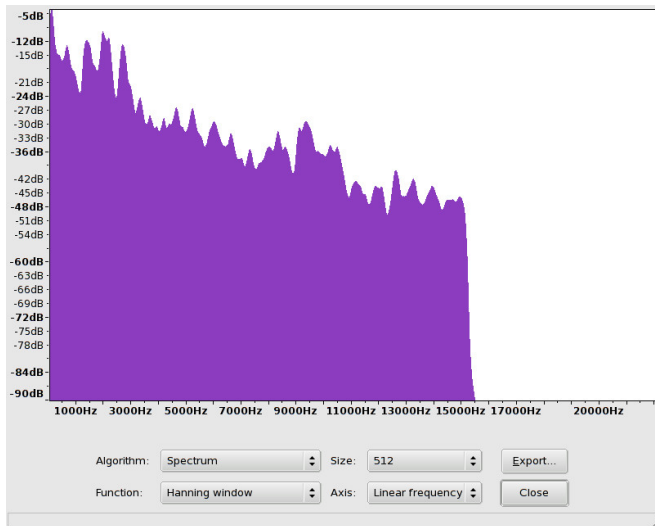
Ogg Vorbis – q8 cca. 236 kbps (Oggenc 1.0.2)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



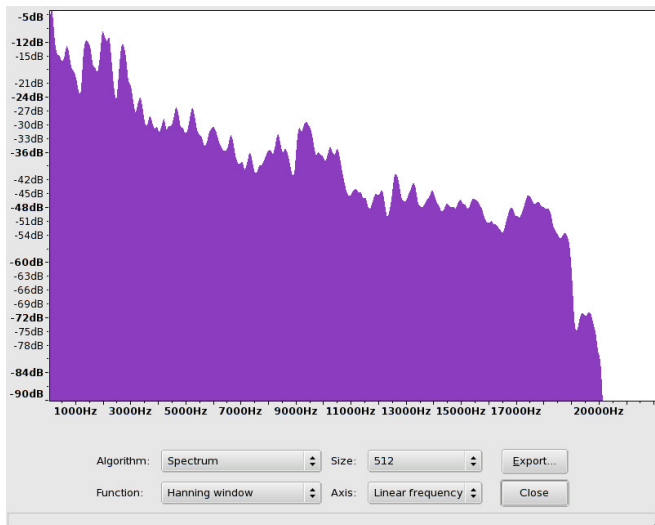
Ogg Vorbis – q4 cca. 122 kbps (Oggenc 1.0.2)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



Ogg Vorbis – q0 cca. 56 kbps (Oggenc 1.0.2)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



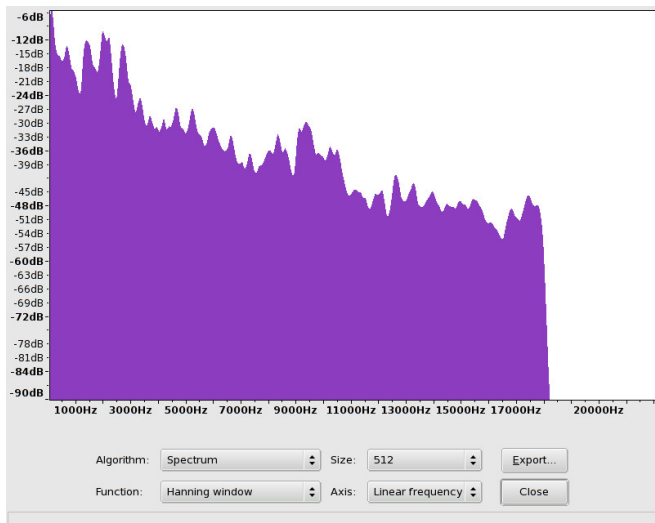
MPEG-I Layer 3 – studio quality = 256 kbps (Lame 3.95)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



MPEG-I Layer 3 – CD quality = 192 kbps (Lame 3.95)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



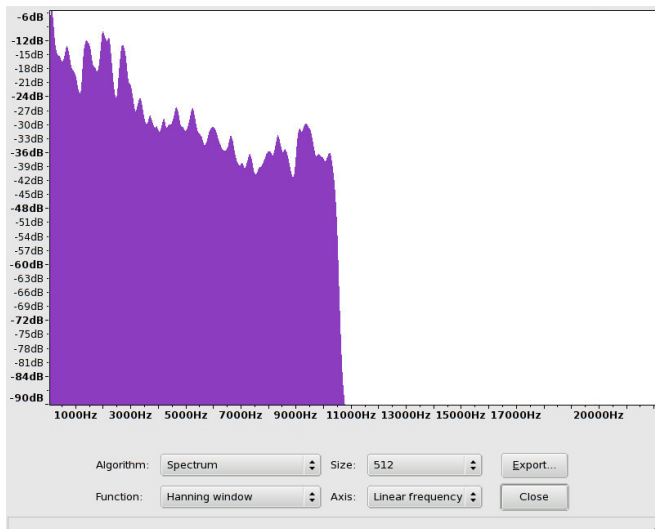
MPEG-I Layer 3 – hifi quality = 160 kbps (Lame 3.95)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



MPEG-I Layer 3 – tape quality = 112 kbps (Lame 3.95)

Srovnání kvality komprese MPEG-I Layer 3 vs. Ogg Vorbis



MPEG-I Layer 3 – voice quality = 56 kbps (Lame 3.95)

- ▶ Standard pro ztrátovou kompresi skupiny MPEG (MPEG-4 part 3, MP4)
- ▶ Technologický nástupce formátu MP3
- ▶ Kódování audia:
 - ▶ Silně využívá psychoakustické modely
 - ▶ Eliminuje redundance v již zakódovaném signálu
 - ▶ Implementuje samoopravné kódy
 - ▶ Jinak funguje obdobně jako MPEG-1 Layer III
- ▶ Modulární přístup ke kódování audia"
 - ▶ Existuje několik kódovacích profilů včetně Low latency
 - ▶ V závislosti na volbě profilu lze dosáhnout při 96 kbps stejných výsledků jako u MP3 při 128 kbps
- ▶ Téměř libovolné vzorkovací frekvence 8 kHz až 96 kHz
- ▶ Podpora pro až 48 audio kanálů (MP3 podporuje 2)

- ▶ Formát také známý jako Dolby Digital
- ▶ Podpora až osmi audio kanálů, typicky v konfiguraci 5.1 nebo 7.1 (ale i mono, stereo, quadro, 2.1, 4.1 apod.)
- ▶ V konfiguraci 5.1 se používá pevný bitrate 448 kbps
- ▶ Srovnatelný s MP3 kompresí
- ▶ Lze přehrvat i jako 2.0 MP3

Windows Media Audio (WMA)

- ▶ Proprietární formát Microsoftu
- ▶ Podporuje Digital Rights Management (DRM)
- ▶ Kodeky:
 - ▶ Windows Media Audio 7 lossy compression
 - ▶ Windows Media Audio 9 Voice
 - ▶ Windows Media Audio 9.2 Lossless
 - ▶ Windows Media Audio 10 Professional (96 kHz 24-bit 7.1 audio)
- ▶ Constant Bitrate, VBR i bezztrátová komprese
- ▶ Kvalita komprese je srovnatelná s MP3, při méně než 64 kbps je WMA jednoznačně lepší

- ▶ Opensource bezztrátový kompresní formát
- ▶ Vzorky jsou kódovány pouze s celočíselnou přesností. To ale na druhou stranu eliminuje chyby vzniklé zaokrouhlováním a umožňuje přesnou reprodukci.
- ▶ Libovolná vzorkovací frekvence
- ▶ Každý vzorek může být kvantován 4 až 32 bity
- ▶ Dosahuje kompresního poměru přibližně 20 až 30% ve srovnání s PCM

- ▶ Opensource ztrátový formát určený pro kompresi řeči
 - ▶ Samohlásky vyžadují vyšší bitrate
 - ▶ Naopak sykavky, f apod. lze kódovat s nízkým bitratem
- ▶ Vzorkovací frekvence: 8 kHz (lze použít až s 48 kHz)
- ▶ Bitrate: CBR i VBR při 2 kbps až 44 kbps
- ▶ Lze použít buď s obálkovým formátem ogg a nebo přímo přenášet po síti pomocí protokolu UDP nebo RTP
 - ▶ VBR kódování vs. přenos po síti
- ▶ Robustní proti výpadkům způsobeným přenosem

- ▶ Proprietární formát RealNetworks
- ▶ Formát vhodný pro streaming
- ▶ Řada bitratů 6 až 176 kbps, optimalizace na řeč, hudbu, dolby surround
- ▶ Používá se celá řada kodeků:
 - ▶ lpcJ: IS-54 VSELP (RealAudio 1)
 - ▶ 28_8: G.728 LD-CELP (RealAudio 2)
 - ▶ dnet: Dolby AC3 (RealAudio 3)
 - ▶ sipr: Sipro Lab Telecom ACELP-NET (RealAudio 4/5)
 - ▶ cook: G2/Cook Codec (RealAudio 6)
 - ▶ atrc: Sony ATRAC3 (RealAudio 8)
 - ▶ raac: MPEG-4 LC-AAC (RealAudio 10)
 - ▶ racp: MPEG-4 HE-AAC (RealAudio 10)
 - ▶ ralf: RealAudio Lossless Format (RealAudio 10)

All we see or seem is but a dream within a dream. E. A. Poe

- ▶ Elektromagnetické vlnění s velmi úzkou šířkou spektra (viditelné světlo) odražené od objektů v okolí a dopadající na světlocitlivě buňky sítnice oka
- ▶ V porovnání s jakoukoliv digitální technikou je v jistých oblastech oko spolu s mozkiem velice dokonalá soustava (dynamický rozsah vidění, schopnost vyvážení bílé, rychlost ostření, noční vidění atd.)

- ▶ Soustava oko a mozek není dokonalá úplně – naštěstí
- ▶ Obrazová paměť
 - ▶ Člověk nevnímá obraz kontinuálně ale v „kvantech“
 - ▶ Obrazový vjem jsme schopni zpracovat přibližně každých 60 ms
- ▶ Oko nevnímá všechny složky obrazu stejně
 - ▶ Nejcitlivěji vnímáme jas obrazu
- ▶ Oko nevidí přirozeně zcela ostře
- ▶ Mozek má tendence si domýšlet části vjemu na základě zkušeností

- ▶ RGB

- ▶ YUV

- ▶ Y – luminance (luma), jas

- ▶ U, V – chrominance

$$Y = 0.299R + 0.587G + 0.114B$$

$$U = 0.147R + 0.289G + 0.436B = 0.492(B - Y)$$

$$V = 0.615R + 0.515G + 0.100B = 0.877(R - Y)$$

- ▶ YCrCb

- ▶ YUV + scale + offset

$$Y = 0.299R + 0.587G + 0.114B$$

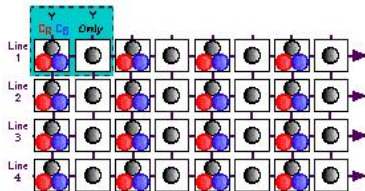
$$Cb = -0.168736R - 0.331264G + 0.5B$$

$$C = 0.5R - 0.418688G - 0.081312B$$

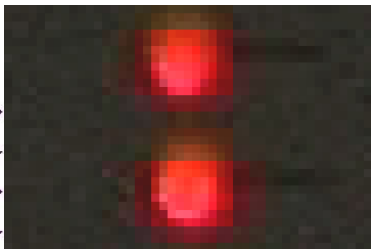
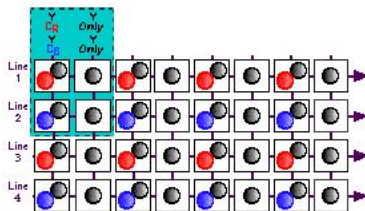
- ▶ Prakticky veškeré moderní kompresní mechanismy pro kompresi videa pracují s reprezentací YUV (kromě MJPEG)

- ▶ Rozlišení obrazu při akvizici jej dělí na vzorky
 - ▶ Typicky 768×576 bodů, 1920×1080 bodů apod.

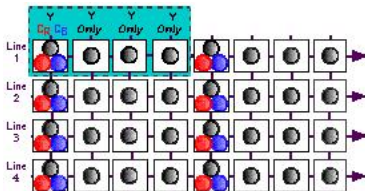
- ▶ 4:2:2



- ▶ 4:2:0



► 4:1:1



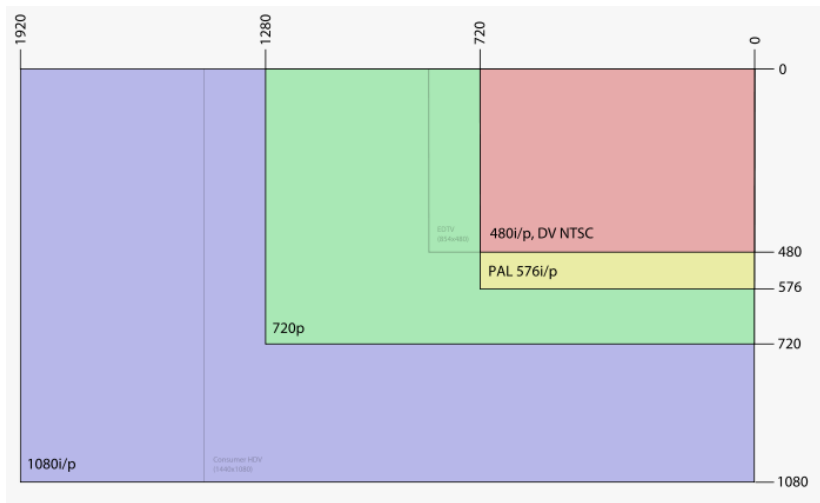
► 4:0:0 - Monochromatický obraz

► Viz <http://www.adamwilt.com/pix-sampling.html>

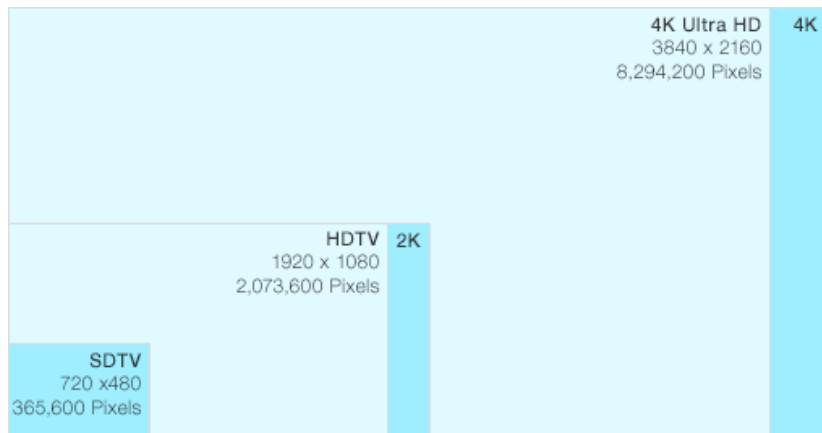
- ▶ Rodina standardů popisující rozlišení a framerate videa
- ▶ V digitálním světě:
 - ▶ PAL: 720×576 obrazových bodů, 25 fps
 - ▶ NTSC: 720×480 obrazových bodů, 29.97 fps
- ▶ VCD
 - ▶ 352×288 obrazových bodů (PAL)
 - ▶ 352×240 obrazových bodů (NTSC)
- ▶ SVCD
 - ▶ 2.7× rozlišení VCD
 - ▶ Nekonzistentní implementace rozlišení v přehrávačích

- ▶ Notace
 - ▶ Počet řádků v rozlišení
 - ▶ Progressive frames (p) nebo interlaced fields (i)
 - ▶ Počet snímků (frames) nebo polí (fields) za sekundu
- ▶ 1080p: 1920×1080 (30p, 29.97p, 24p, 23.976p)
- ▶ 1080i: 1920×1080 (30i, 29,97i)
- ▶ 720p: 1280×720 (60p, 59.94p, 30p, 29.97p, 24p, 23.976p)
- ▶ Větší rozlišení 2K, 4K, 8K

SDTV vs. HDTV



SDTV vs. HDTV



- ▶ Počet obrazových snímků za sekundu
- ▶ Nejstarší technologie začínaly na 6 - 8 snímcích za sekundu
- ▶ V současnosti jsou nejpoužívanější hodnoty 25 fps (PAL), 29.97 fps (NTSC) a 24 fps (klasický film)
- ▶ Lze se setkat i s jinými hodnotami (např.: 23.976 fps)

- ▶ Pro dosažení iluze pohybu je třeba alespoň 10 fps
- ▶ Psychologická hranice skutečně použitelné iluze pohybu je spíše 12.5 fps

Interlaced vs. progressive scan

- ▶ Progressive scan
 - ▶ Celý snímek je zaznamenaný a zobrazený najednou
- ▶ Interlaced scan
 - ▶ Snímek je temporálně rozdělen na dvě pole, zaznamenáváme a zobrazujeme jen polovinu snímku s dvojnásobnou frekvencí
 - ▶ Sudé a liché půlsnímky
 - ▶ Lepší zachycení rychle se pohybujících objektů
 - ▶ Ztráta vertikálního rozlišení



- ▶ PAL:
 $768 \times 576 \times 24[b/\text{pixel}(RGB)] \times 25[\text{fps}] = 265,420,800 \text{ bps}$
- ▶ HDTV: $1920 \times 1080 \times 30[b/\text{pixel}(YUV)] \times 30[\text{fps}] \times 2/3[4 : 2 : 2\text{ sampling}] = 1,244,160,000 \text{ bps}$
- ▶ Nemí příliš vhodné pro ukládání na pevný disk
- ▶ Nemí ani příliš vhodné pro další zpracování na PC
- ▶ Přesto může mít uplatnění (viz přenosy videa na síti)

- ▶ Diskrétní kosínová transformace
 - ▶ Vychází z Fourierovy transformace, ale na rozdíl od ní jsou jejím oborem hodnot reálná čísla
 - ▶ Komplexní hodnoty Fourierovy transformace nejsou tak vhodné pro reprezentaci v PC
- ▶ Každý blok obrazu (viz makrobloky u MPEGu) převede na nekonečnou řadu frekvenčních koeficientů
- ▶ DCT není kompresní mechanismus ← bloky obrazu jsou pomocí DCT reprezentovány zcela přesně
- ▶ Na základě psychovizuálního modelu se vyberou důležité koeficienty (zejména ty, které reprezentují jasovou složku obrazu) a ostatní se zahodí ← základ ztrátové komprese

- ▶ Obraz se rozloží do bloků (16×16 , 8×8 , 4×4) – tzv. Makrobloky
- ▶ V každém bloku se pomocí DCT vypočítají frekvenční koeficienty DC (jas), AC (barva)
- ▶ Frekvenční koeficienty se dále kvantují
- ▶ 3 typy snímků
 - ▶ I frame - Intrapicture, referenční snímek
 - ▶ P frame - Predicted, rozdíl oproti předchozímu snímku
 - ▶ B frame - Bidirectional predicted, interpolace mezi předchozím a následujícím snímkem
- ▶ P frame nemá smysl bez předchozího I frame
- ▶ B frame nemá smysl bez předchozího I frame a následujícího P frame
- ▶ MPEG nijak nedefinuje poměry I,P a B snímků

Jak funguje MPEG - interframe vs. intraframe komprese

- ▶ Intraframe komprese

- ▶ Každý snímek komprimujeme zvlášť, odděleně a kompletně



- ▶ Interframe komprese

- ▶ Při kompresi můžeme s úspěchem využít vztahy mezi snímky
 - ▶ V rámci stejné scény se ve snímku pohybují jen konkrétní objekty, zbytek scény je statický
 - ▶ Ukládáme jen referenční snímek a dále změny mezi referenčním a dalšími (předchozími) snímky



- ▶ Motion vector
 - ▶ B frames
 - ▶ Motion vector je čtveřice
 - ▶ Souřadnice makrobloku ve snímku
 - ▶ Motion vector vzhledem k předchozímu referenčnímu snímku
 - ▶ Motion vector vzhledem k následujícímu referenčnímu snímku
 - ▶ Pro každý pixel makrobloku jeho změna vzhledem k referenčnímu snímku
- ▶ Motion estimation (motion compensation)
 - ▶ Mezi dvěma snímky hledáme odpovídající makrobloky
 - ▶ Vyhledávání na základě jasové složky makrobloku

- ▶ Série obrázků komprimovaná pomocí JPEGu
- ▶ Intraframe komprese → pouze 1 snímky
 - ▶ Vhodné pro střih
 - ▶ Malé zpoždění při kompresi videa - vhodné pro přenos po síti
- ▶ Často HW podpora (starší digitální fotoaparáty, levné USB videokamery)
 - ▶ Obvykle nízká rozlišení (320×240, 640×480)
 - ▶ 10, 12 nebo 15 fps
 - ▶ Kvalita obrazu odpovídá přibližně kvalitě „50“ nastavené u JPEGu, bitrate maximálně 1 Mbps
 - ▶ Obvykle ve spojení s obálkovým formátem AVI nebo MOV

- ▶ Celá rodina standardů, part-2 definuje kompresi videa
- ▶ Podpora pouze progressive scan videa
- ▶ Návrh počítal s kompresí jakéhokoliv obrazu až po rozlišení 4095×4095 obrazových bodů
- ▶ Většina implementací dovoľovala pouze 352×240
- ▶ Maximální bitrate 1.5 Mbps

- ▶ VCD
 - ▶ Kvalita má být srovnatelná s VHS. MPEG-1 ale vytváří řadu viditelných obrazových artefaktů.
 - ▶ Rozlišení 352×240 bodů (PAL) při 1150 kbps

- ▶ Part-2 rodiny standardů MPEG-2, zpětně kompatibilní s MPEG-1
- ▶ Podporuje kódování interlaced videa
- ▶ MPEG-2 kódování není optimalizované pro bitrate nižší než 1 Mbps
- ▶ I, P a B snímky, GOP - Group Of Pictures je sekvence I, P a B snímků libovolné délky. Obvykle sekvence 15 snímků I_BB_P_BB_P_BB_P_BB_P_BB_.
- ▶ CBR i VBR pro jednotlivé GOP (např. změnou kvantování)
- ▶ Několik profilů rozdělených do úrovní

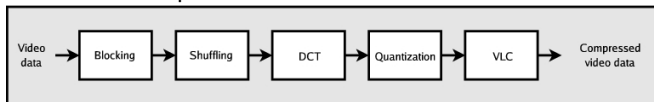
Abbr.	Name	Frames	YUV	Streams	Comment	Abbr.	Name	Pixel/line	Lines	Framerate (Hz)	Bitrate (Mbit/s)
SP	Simple Profile	P, I	4:2:0	1	no interlacing	LL	Low Level	352	288	30	4
MP	Main Profile	P, I, B	4:2:0	1		ML	Main Level	720	576	30	15
422P	4:2:2 Profile	P, I, B	4:2:2	1		H-14	High 1440	1440	1152	30	60
SNR	SNR Profile	P, I, B	4:2:0	1-2	SNR: Signal to Noise Ratio	HL	High Level	1920	1152	30	80
SP	Spatial Profile	P, I, B	4:2:0	1-3	low, normal and high quality decoding						
HP	High Profile	P, I, B	4:2:2	1-3							

Profile @ Level	Resolution (px)	Framerate max. (Hz)	Sampling	Bitrate (Mbit/s)	Example Application
SP@LL	176 x 144	15	4:2:0	0.096	Wireless handsets
SP@ML	352 x 288	15	4:2:0	0.384	PDAs
	320 x 240	24			
MP@LL	352 x 288	30	4:2:0	4	Set-top boxes (STB)
MP@ML	720 x 480	30	4:2:0	15 (DVD: 9.8)	DVD, SD-DVB
	720 x 576	25			
MP@H-14	1440 x 1080	30	4:2:0	60 (HDV: 25)	HDV
	1280 x 720	30			
MP@HL	1920 x 1080	30	4:2:0	80	ATSC 1080i, 720p60, HD-DVB (HDTV)
	1280 x 720	60			
422P@LL			4:2:2		
422P@ML	720 x 480	30	4:2:2	50	Sony IMX using I-frame only, Broadcast "contribution" video (I&P only)
	720 x 576	25			
422P@H-14	1440 x 1080	30	4:2:2	80	Potential future MPEG-2-based HD products from Sony and Panasonic
	1280 x 720	60			
422P@HL	1920 x 1080	30	4:2:2	300	Potential future MPEG-2-based HD products from Panasonic
	1280 x 720	60			

- ▶ Typické použití:
 - ▶ DVD, DVB, HDV, HDTV

- ▶ Komprese obdobná MPEG-2 kompresi
- ▶ Kompresní mechanismus není zatížený licenčními poplatky
- ▶ Použití ve spotřební elektronice (digitální kamery, některé DVD rekordéry apod.)
- ▶ Komprese:

- ▶ Intraframe komprese



- ▶ Makrobloky 8×8 obrazových bodů
- ▶ Shuffling zprůměruje množství obrazové informace v celém snímku promícháním makrobloků → celý snímek je komprimován stejně
- ▶ DCT - DC koeficienty (jas), AC koeficienty (barva)
- ▶ Kvantování - DC koeficienty se nemění, kvantují se pouze AC koeficienty
- ▶ Huffmanovo kódování
- ▶ Pevný datový tok 25 Mbps (pro představu cca. 3.2 MBps)

- ▶ Celá rodina různých standardů
 - ▶ ISO 14496-1 (Systems), Animace/Interaktivita (DVD menu)
 - ▶ ISO 14496-2 (Video), např.: Advanced Simple Profile (ASP), tj. implementace jako XviD, DivX5, 3ivx...
 - ▶ ISO 14496-3 (Audio), Advanced Audio Coding (AAC)
 - ▶ ISO 14496-10 (Video), Advanced Video Coding (AVC), také známé jako H.264
 - ▶ ISO 14496-14 (Container), MP4 obálkový formát (přípona .mp4)
 - ▶ ISO 14496-17 (Subtitles), MPEG-4 formát pro titulky a jejich časování
- ▶ Ne vše ze standardu MPEG-4 musí být nutně implementované

- ▶ Navržený pro rekompresi a zálohování MPEG-2 videa z DVD
- ▶ Rozlišení až do velikosti PAL při 30 fps
- ▶ Generuje I,P i B frames
- ▶ Global Motion Compensation
 - ▶ Pro velké pohyby společné dvěma snímkům se použije pouze jeden Motion vector
- ▶ Custom quantization, Adaptive quantization
 - ▶ h.263 matice - vhodná pro nižší bitraty, rozmazaný obaz
 - ▶ MPEG matice - vhodná pro vyšší bitraty
 - ▶ VBR lze nastavovat pro každý snímek
- ▶ Kodeky:
 - ▶ XviD, DivX5, DivX4/OpenDivX, ffmpeg MPEG4, Nero Digital a mnoho dalších
 - ▶ DivX3.11 (MS MPEG-4), RV9, VP6 and WMV9 nejsou zcela MPEG-4 kompatibilní
 - ▶ HW implementace - certifikace „DivX“

- ▶ Vychází z MPEG-4, návrh z roku 2003
- ▶ Kouzla H.264
 - ▶ CAVLC (Context-Adaptive Variable Length Coding)
 - ▶ CABAC (Context-Adaptive Binary Arithmetic Coding)
 - ▶ Nástroje pro kódování proudu (makrobloky + motion vektory + reference...)
 - ▶ CABAC dokáže uspořit 10-15% dat v porovnání s CAVLC, ale je to pomalá metoda
 - ▶ Obě metody jsou bezztrátové
 - ▶ Deblocking filter - po zakódování každého snímku (ale dříve než je snímek použit jako referenční) eliminuje blokování obrazu
 - ▶ Proměnná velikost makrobloku - cokoliv mezi 16×16 a 4×4 obrazových bodů
 - ▶ Dovoluje více referenčních snímků pro aktuální snímek při motion estimation

- ▶ Baseline Profile: I/P-Frames, progresivní scan, CAVLC
- ▶ Extended Profile: I/P/B/SP/SI-Frames, progresivní scan, CAVLC
- ▶ Main Profile: I/P/B-Frames, progresivní a interlaced scan, CAVLC nebo CABAC
- ▶ High Profile: navíc k Main Profile: 8x8 makrobloky, uživatelsky nastavitelné kvantování, bezztrátová komprese, více vzorkovacích schémat na vstupu (4:4:4...)

High Efficiency Video Coding (HEVC/H.265)

- ▶ MPEG-H Part 2 - technologický nástupce MPEG-4/AVC (H.264), Duben 2013
- ▶ Dvojnásobný kompresní poměr oproti MPEG-4/AVC (H.264) při zachování kvality
- ▶ Podpora paralelního zpracování - tiles
- ▶ Profily
 - ▶ Main, Main 10 a Main Still Picture

Feature	Version 1		Range extensions				
	Main	Main 10	Main 12	Main 4:2:2 10	Main 4:2:2 12	Main 4:4:4 10	Main 4:4:4 12
Bit depth	8	8 to 10	8 to 12	8 to 10	8 to 12	8 to 10	8 to 12
Chroma sampling formats	4:2:0	4:2:0	4:2:0	4:2:0/4:2:2	4:2:0/4:2:2	4:2:0/4:2:2/4:4:4	4:2:0/4:2:2/4:4:4
4:0:0 (Monochrome)	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
High precision weighted prediction	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
MinCR reduced to half its base value	No	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes
Inter color component prediction	No	No	No	No	No	Yes	Yes
Intra block copy	No	No	No	No	No	Yes	Yes
Intra smoothing disabling	No	No	No	No	No	Yes	Yes
Residual DPCM inter/intra	No	No	No	No	No	Yes	Yes
Transform skip block sizes larger than 4x4	No	No	No	No	No	Yes	Yes
Transform skip context/rotation	No	No	No	No	No	Yes	Yes
Extended precision processing	No	No	No	No	No	No	No
Separate color plane	No	No	No	No	No	No	No

High Efficiency Video Coding (HEVC/H.265)

► Široká škála úrovní

Level	Max luma sample rate (samples/s)	Max luma picture size (samples)	Max bit rate for Main, Main 10, and Main 12 profiles (kbit/s) ^[A]		Example picture resolution @ highest frame rate ^[B] (MaxDpbSize ^[C])
			Main tier	High tier	
					Click here to hide/show additional examples
1	552,960	36,864	128	–	128×96@33.7 (6) 176×144@15.0 (6)
2	3,686,400	122,880	1,500	–	176×144@100.0 (16) 352×288@30.0 (6)
2.1	7,372,800	245,760	3,000	–	352×288@60.0 (12) 640×360@30.0 (6)
3	16,588,800	552,960	6,000	–	640×360@67.5 (12) 720×576@37.5 (8) 960×540@30.0 (6)
3.1	33,177,600	983,040	10,000	–	720×576@75.0 (12) 960×540@60.0 (8) 1280×720@33.7 (6)
4	66,846,720	2,228,224	12,000	30,000	1,280×720@68.0 (12) 1,920×1,080@32.0 (6) 2,048×1,080@30.0 (6)
4.1	133,693,440		20,000	50,000	1,280×720@136.0 (12) 1,920×1,080@64.0 (6) 2,048×1,080@60.0 (6)
5	267,386,880	8,912,896	25,000	100,000	1,920×1,080@128.0 (16) 3,840×2,160@32.0 (6) 4,096×2,160@30.0 (6)
5.1	534,773,760		40,000	160,000	1,920×1,080@256.0 (16) 3,840×2,160@64.0 (6) 4,096×2,160@60.0 (6)
5.2	1,069,547,520		60,000	240,000	1,920×1,080@300.0 (16) 3,840×2,160@128.0 (6) 4,096×2,160@120.0 (6)
6	1,069,547,520	35,651,584	60,000	240,000	3,840×2,160@128.0 (16) 7,680×4,320@32.0 (6) 8,192×4,320@30.0 (6)
6.1	2,139,095,040		120,000	480,000	3,840×2,160@256.0 (16) 7,680×4,320@64.0 (6) 8,192×4,320@60.0 (6)
6.2	4,278,190,080		240,000	800,000	3,840×2,160@300.0 (16) 7,680×4,320@128.0 (6) 8,192×4,320@120.0 (6)

- ▶ Jeden z nejmladších kompresních mechanismů z léta 2004
- ▶ Opensource návrh i implementace
- ▶ Přímá konkurence pro MPEG-4 kompresní mechanismy
- ▶ Vlastnosti:
 - ▶ Ztrátová komprese
 - ▶ Makrobloky 8×8 obrazových bodů
 - ▶ Podpora pro vzorkování 4:2:0, 4:2:2, a 4:4:4 (MPEG-4 ASP podporuje pouze 4:2:0)
 - ▶ Podpora motion compensation jen na úrovni jednotlivých bloků
 - ▶ Podpora VBR kódování
 - ▶ Obsahuje pouze I a P frames
 - ▶ Dovoluje více referenčních snímků pro aktuální snímek při motion estimation

- ▶ Standard SMPTE implementovaný Microsoftem jako Windows Media Video 9, alternativa ke klasickým DCT based MPEG kodekům
- ▶ Simple, Main a Advanced profile
- ▶ Podpora kódování interlaced videa bez nutnosti převodu do progressive režimu

	Simple	Main	Advanced
Baseline intra frame compression	Yes	Yes	Yes
Variable-sized transform	Yes	Yes	Yes
16-bit transform	Yes	Yes	Yes
Overlapped transform	Yes	Yes	Yes
4 motion vector per macroblock	Yes	Yes	Yes
¼ pixel luminance motion compensation	Yes	Yes	Yes
¼ pixel chrominance motion compensation	No	Yes	Yes
Start codes	No	Yes	Yes
Extended motion vectors	No	Yes	Yes
Loop filter	No	Yes	Yes
Dynamic resolution change	No	Yes	Yes
Adaptive macroblock quantisation	No	Yes	Yes
B frames	No	Yes	Yes
Intensity compensation	No	Yes	Yes
Range adjustment	No	Yes	Yes
Field and frame coding modes	No	No	Yes
GOP Layer	No	No	Yes
Display metadata	No	No	Yes
	Simple	Main	Advanced

Profile	Level	Maximum Bit Rate	Resolutions by Framerate
Simple	Low	96 kbit/s	176 x 144 / 15 (QCIF)
	Medium	384 kbit/s	240 x 176 / 30 352 x 288 / 15 (CIF)
Main	Low	2 Mbit/s	320 x 240 / 24 (QVGA)
	Medium	10 Mbit/s	720 x 480 / 30 (480p) 720 x 576 / 25 (576p)
	High	20 Mbit/s	1920 x 1080 / 30 (1080p)
Advanced	L0	2 Mbit/s	352 x 288 / 30 (CIF)
	L1	10 Mbit/s	720 x 480 / 30 (NTSC-SD) 720 x 576 / 25 (PAL-SD)
	L2	20 Mbit/s	720 x 480 / 60 (480p) 1280 x 720 / 30 (720p)
	L3	45 Mbit/s	1920 x 1080 / 24 (1080p) 1920 x 1080 / 30 (1080i) 1280 x 720 / 60 (720p)
	L4	135 Mbit/s	1920 x 1080 / 60 (1080p) 2048 x 1536 / 24

- ▶ Expedimentální waveletová komprese
- ▶ Výborná kvalita obrazu při nízkých bitratech v porovnání s klasickými kodeky
- ▶ Analogový signál se reprezentuje pomocí oscilující vlny konečné délky
- ▶ Obecně vhodnější pro reprezentaci obrazu s vysokofrekvenčními složkami (extrémní příklad: hvězdy na noční obloze)
- ▶ Vysokofrekvenční složky lze reprezentovat menším množstvím dat než v případě DCT transformace
- ▶ Další wavelet compression based kodeky: Tarkin (Ogg), Dirac (BBC), Pixlet (Apple)

- ▶ Závislé na mnoho faktorech
- ▶ Objem komprimovaných dat (rozlišení \times reprezentace barevného prostoru \times framerate) vs. bitrate pro kodek
 - ▶ Lze zmenšit rozlišení
 - ▶ Obvykle nelze zmenšit framerate
 - ▶ Zmenšení rozlišení = větší kvalita obrazu při stejném bitrate. Ale horší kvalita reprodukce \leftarrow video obvykle zobrazujeme na obrazovce s větším rozlišením. Je nutné škálovat obraz \rightarrow horší kvalita obrazu.
 - ▶ Bitrate je obvykle daný kapacitou média \leftarrow 600 - 1000 kbps pro film (1 - 2 hodiny) ukládaný na CD.
- ▶ Nastavení poměru I,P a B frames a GOP
 - ▶ Problémy s přehráváním
 - ▶ Neúčinné VBR u MPEG-2

Srovnání kompresních mechanismů/kodeků

Features	Standards (Profiles)							Non Std
	MPEG-1	MPEG-2	MPEG-4 ASP	MPEG-4 AVC Main	MPEG-4 AVC High	VC-1	Ogg Theora	SNOW
B-Frames	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Slices Error Resilience	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Interlace (PAFF/MBAFF)		✓	✓	✓	✓	✓		
Entropy Encoding	Huffman	Huffman	Huffman	Exp-Golomb or Adaptive Arithmetic	Exp-Golomb or Adaptive Arithmetic	Huffman and Bitplane	Adaptive Huffman	Adaptive Range
Motion Block Size	16x16	16x16	16x16/8x8	16x16/16x8 8x8/8x4/4x4	16x16/16x8 8x8/8x4/4x4	16x16/8x8 8x4 or 4x4	16x16/8x8	32x32/16x16 or 8x8
Motion Search Precision	One Pixel or Half Pixel	Half Pixel	Half Pixel or Quarter Pixel	Quarter Pixel	Quarter Pixel	Half Pixel or Quarter Pixel	Half Pixel	Half Pixel or Quarter Pixel
OBMC								✓
GMC (Global Motion Compensation)			✓					
Intra Prediction	DC 8x8	DC 8x8	AC 8x8	Spatial 16x16/4x4	Spatial 16x16/8x8 or 4x4	AC 8x8	DC 8x8	DC 32x32/16x16 or 8x8
Spatial Transform	DCT 8x8	DCT 8x8	DCT 8x8	HCT 4x4	HCT 8x8/4x4	8x8/8x4/4x4	DCT 8x8	Wavelet 13/7, 9/7 or 5/3
Bit Exact Decoding				✓	✓	✓	✓	✓
Lossless Mode					✓			✓
Custom Quantizer Matrix	✓	✓	✓		✓		✓	
In-loop Deblocking Filter				✓	✓	✓	✓	N/A
Multiple Reference Frames				✓	✓		2 Max	
Weighted Prediction				✓	✓	PP Only		
YUV Colour Formats	4:2:0	4:2:0 4:2:2, 4:4:4	4:2:0	4:2:0	4:0:0, 4:2:0 4:2:2, 4:4:4	4:2:0	4:2:0 4:2:2, 4:4:4	4:0:0, 4:2:0

- ▶ doom9.org annual codecs shootouts
- ▶ MSU Video Group - <http://www.compression.ru/video/>
- ▶ Bitrate handling
- ▶ Výkon kodeku při kompresi (fps)
- ▶ Kvalita kódování (závisí i na kvalitě implementace kodeku)
 - ▶ Objektivní PSNR metriky
 - ▶ Peak signal to noise raio
 - ▶ Poměr mezi maximální možnou silou signálu a silou šumu vzniklého kompresí
 - ▶ Subjektivní vizuální hodnocení
 - ▶ Výsledky obou metod nemusí korelovat
- ▶ http://www.compression.ru/video/codec_comparison/pdf/MSU_MPEG4_Comparison_eng.pdf
- ▶ <http://www.doom9.org/index.html?/codecs-quali-105-1.htm>
- ▶ <http://www.doom9.org/index.html?/codecs-main-105-1.htm>

▶ AVI

- ▶ Audio Video Interleave
- ▶ Obálkový formát MS z roku 1992
- ▶ FourCC identifikace kodeku
- ▶ AVI vs. AVI 2.0
 - ▶ Více audio a video stop
 - ▶ Podpora pro stopy větší než 2 GB
- ▶ Dnes poněkud obsoletní, ale stále velmi používaný
 - ▶ Nepodporuje titulky a moderní kodeky (Vorbis apod.)
 - ▶ Existují různé hacky nekompatibilní s většinou přehrávačů

▶ MOV

- ▶ Obálkový formát pro QuickTime
- ▶ Jedna nebo více stop pro audio, video, efekty nebo text (titulky)
- ▶ Quicktime reference – odkaz např. na video, které je uložené kdekoli jinde na disku nebo na síti
- ▶ Vhodné pro střih

- ▶ OggMedia
 - ▶ Nezaměňovat s Ogg - formát proudu dat pro uložení audia nebo videa komprimovaného kodeky Vorbis, Theora apod.
 - ▶ OggMedia rozšiřuje možnosti formátu Ogg
 - ▶ Podpora kapitol
 - ▶ Více stop s titulky
 - ▶ Více audio stop různých formátů (MP3, AC3, Vorbis, WAV)
- ▶ Matroska
 - ▶ Opensource návrh obáľkového formátu, vystavěný na binárním ekvivalentu XML (EBML)
 - ▶ Rychlé procházení audiem nebo videem (seek)
 - ▶ Implementuje menu jako u DVD
 - ▶ Podpora pro streaming

- ▶ MPEG-4 (MP4)
 - ▶ Vychází z obálkového formátu Apple Quicktime
 - ▶ Audio, video plus MPEG-4 titulky
 - ▶ Pomocí tzv. private stream lze do obálky MP4 vložit téměř jakákoliv data (např. vobsub titulky apod)
- ▶ DivX6
 - ▶ Interaktivní menu
 - ▶ Více stop s titulky
 - ▶ Více audio stop
 - ▶ Kapitoly
 - ▶ Další textová metadata
 - ▶ Podpora různých audio a video formátů
- ▶ a další...

- ▶ Proč multimédia a datové sítě?
 - ▶ Dobrý zdroj dat, relativně velké objemy, specifické nároky na samotný přenos
- ▶ Aplikace multimediálních přenosů
 - ▶ Streaming
 - ▶ Videokonference
 - ▶ aplikace požadující zcela konkrétní vlastnosti přenosu multimediálních dat (např. end-to-end zpoždění)
 - ▶ požadavky na přenos zásadně ovlivňují možnosti zpracování multimediálních dat

- ▶ Objem komprimovaných dat (rozlišení \times reprezentace barevného prostoru \times framerate) vs. kapacita sítě vs. rychlost kódování multimediálního streamu vs. nároky na zpoždění přenosu
 - ▶ Typicky malý bitrate (řádově max. jednotky Mbps), ačkoliv pro kvalitní přenosy se používá bitrate v řádu desítek i stovek Mbps
 - ▶ Lze snížit rozlišení
 - ▶ Lze snížit framerate – u videokonferencí není framerate tolik podstatný
- ▶ Problematické použití VBR
- ▶ Nemá smysl používat B frames, opatrně např. i s délkou GOP

- ▶ Stavový protokol na transportní vrstvě ISO/OSI modelu
- ▶ Vlastnosti významné pro multimediální přenosy
 - ▶ Bezchybný přenos
 - ▶ Retransmise ztracených paketů
 - ▶ Pakety vždy dorazí ve správném pořadí
 - ▶ Kontrola zahlcení linky
 - ▶ Férový protokol
- ▶ Nevýhody TCP pro multimediální přenosy
 - ▶ Bezchybnost přenosu je na úkor nízké latence
 - ▶ Férovost nedovoluje dostatečnou šířku pásma na vytížených linkách

- ▶ Bezstavový protokol na transportní vrstvě ISO/OSI modelu
- ▶ Nespolehlivý protokol
 - ▶ Pakety mohou přicházet mimo původní pořadí
 - ▶ Pakety se mohou ztratit bez jakéhokoliv upozornění
- ▶ Ale odpadá režie s ověřováním, ze každý paket dorazil v pořádku a hlavně s retransmisemi
- ▶ V porovnání s TCP minimalistický, efektivnější a rychlejší
- ▶ UDP prakticky nezvyšuje latenci při přenosu multimediálních dat

- ▶ Multimediální aplikace využívají v drtivé většině případů protokol UDP pro přenos dat (až na speciální případy)

- ▶ RTP
 - ▶ Real-Time Transport Protocol
 - ▶ Postavený nad protokolem UDP
 - ▶ Klíčové vlastnosti
 - ▶ Identifikace obsahu
 - ▶ Sekvenční číslování paketů
 - ▶ Časové značky pro jednotlivé pakety
 - ▶ Protokol sám od sebe nezaručuje kvalitu přenosu, pouze poskytuje prostředky pro zaručení kvality aplikacím
- ▶ RTCP
 - ▶ RTP Control Protocol (RTCP)
 - ▶ Real time control protocol doplňuje protokol RTP
 - ▶ Poskytuje out-of-band informace pro řízení proudu dat přenášeného pomocí RTP
 - ▶ RTCP poskytuje aplikaci zpětnou vazbu na kvalitu přenosu pomocí protokolu RTP

▶ RTSP

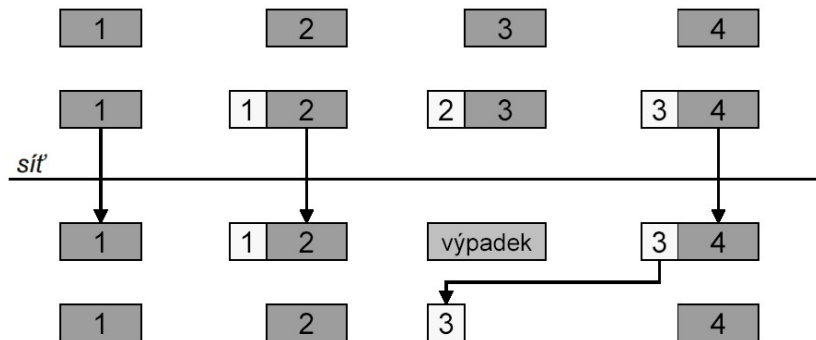
- ▶ Real-time Streaming Protocol
- ▶ Stavový protokol založený na HTTP požadavcích (GET apod.)
- ▶ Ovládání streaming serveru (VCR příkazy jako Play, Pause a Stop) a přístup k souborům podle času
- ▶ Pro přenos dat se používá protokol RTP + RTCP případně jeho proprietární obdoba RDT
- ▶

▶ MMS

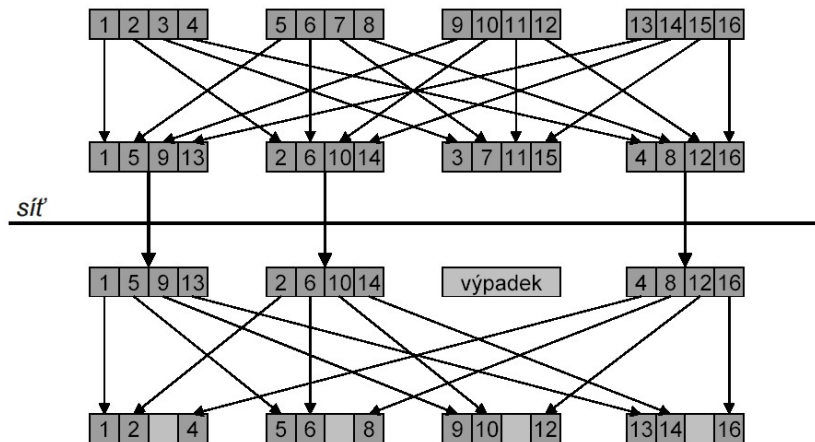
- ▶ Microsoft Media Services nebo také Netshow services
- ▶ Proprietární protokol pro streaming
- ▶ Pro přenos dat se používají protokoly UDP nebo i TCP pokud se nezdaří vyjednat spojení na protokolu UDP
- ▶ Jako poslední z možností je “streaming” pomocí upraveného protokolu HTTP (tedy opět nad protokolem TCP)

- ▶ Nutnější hlavně u zvuku, používá se samozřejmě i u přenosu obrazu
- ▶ Buffery
- ▶ Forward Error Correction (FEC)
 - ▶ XORování
 - ▶ posílání druhého proudu (v nižší kvalitě)
 - ▶ prokládání (interleaving)
 - ▶ oprava chyb na straně klienta
 - ▶ nahrazení daty z předchozího paketu
 - ▶ interpolace

Posílání druhého proudu



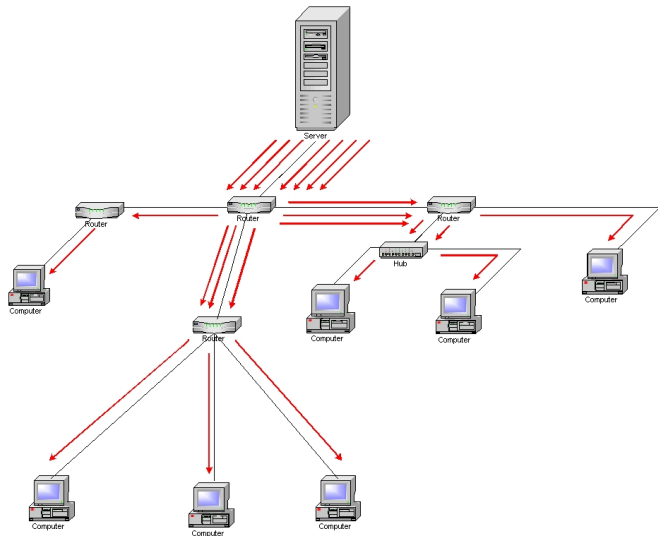
Interleaving



Point-to-point vs. multipoint

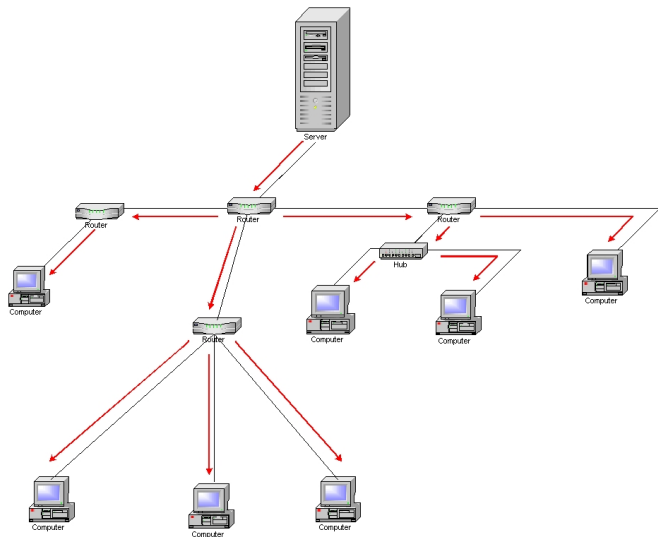
- ▶ Point-to-point
- ▶ Multipoint
 - ▶ 1:N
 - ▶ Rozšíření point-to-point schématu
 - ▶ Streaming – VOD
 - ▶ Streaming – push schéma
 - ▶ Multimediální stream se může šířit sítí v mnoha kopiích a zahlcovat ji
 - ▶ M:N
 - ▶ Typicky videokonference
- ▶ Problémy šíření multimediálních streamů
 - ▶ Firewally
 - ▶ Nat

Unicast



- ▶ Efektivní schéma pro posílání multimediálních dat
- ▶ Routery vytvářejí optimální strom cest po kterých se šíří multimediální data
- ▶ Postavený na protokolu UDP (nad TCP nemá smysl, TCP vytváří spojení mezi dvěma konkrétními uzly)
- ▶ Relativně nespolehlivé schéma
 - ▶ Multicast se v nešíří napříč všemi sítěmi
 - ▶ Bezpečnostní rizika

Multicast



- ▶ SW který přijímá multimediální streamy od jednotlivých klientů a přeposílá je ostatním připojeným klientům
- ▶ Vytváří překryvovou síť, která emuluje multicast v síti, kde se multicast nešíří
 - ▶ Neřeší problém redundance multimediálních streamů na jednotlivých linkách
- ▶ Možná schémata použití – 1:N, M:N

- ▶ Streaming
 - ▶ Způsob doručení multimediálního obsahu klientům prostřednictvím sítě
 - ▶ Přidaná hodnota porovnání s prostým stažením multimediálního obsahu
 - ▶ Live streaming
 - ▶ Doručování multimediálního obsahu, který vzniká živě během streamování
 - ▶ Video on Demand vs. pasivní příjem
 - ▶ Pasivní příjem se obvykle používá pro příjem živých streamů
 - ▶ Je samozřejmě možné streamovat i multimediální archivy
 - ▶ Video a audio nelze kódovat libovolně.
- ▶ Videokonference
 - ▶ Jednoznačný požadavek na interaktivitu
 - ▶ V porovnání se streamingem přináší další omezující požadavky na zpracování videa a audia.

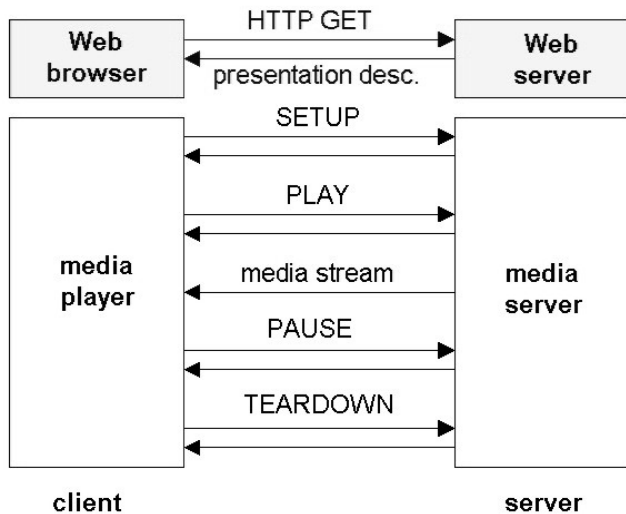
▶ Videokonference

- ▶ Při přenosu nelze používat buffery ani na straně odesílajícího ani na straně příjemce - vyžadujeme interaktivitu a tedy nízké latence
- ▶ Potřeba využívat kodeky s nízkou latencí
- ▶ Latence a její rozptyl při přenosu sítí je také velmi problematická

▶ Streaming

- ▶ Díky jednosměrnosti provozu můžeme data bufferovat
- ▶ Latence při přenosu vznikající při kompresi videa není problém
- ▶ Latence vznikající přenosem v síti a její rozptyl také není podstatná - lze řešit bufferem

Streaming



- ▶ Kompresní mechanismy
 - ▶ Nejsme limitováni nutností udržet nízkou end-to-end latenci → z tohoto hlediska lze použít prakticky libovolný kodek
 - ▶ Kompresi musí být realtime což diskvalifikuje zejména vaveletovou kompresi ale i některé pokročilé MPEG profily
 - ▶ Obvykle pouze CBR kódování - u VBR nejsme dobře schopni předvídat, zda nepřekročíme bitrate daný dostupným pásmem
- ▶ Obálkové formáty
 - ▶ Zapouzdření více proudů videa a audia
 - ▶ Metadata
 - ▶ Podpora pro zotavení z chyb způsobených přenosem
 - ▶ Adaptace na změny parametrů přenosových linek

- ▶ Proprietární kompresní formát od RealNetworks
- ▶ Zaměření na streamované video
- ▶ Celkem 4 různé kodeky.
 - ▶ Počáteční verze postavené na H.263 (RV10, RV20).
 - ▶ Dnes proprietární kodek údajně postavený na silně modifikovaném H.263 resp. MPEG-4 AVC (RV30, RV40).
- ▶ Podpora pro CBR i VBR kódování
- ▶ Použití ve spojení s obálkovým formátem Real Media, Real Time Streaming protokolem (RTSP), Real streaming serverem a technologií SureStream

- ▶ Proprietární množina kompresních mechanismů původně vyvinutých pro streaming na nízkých bitratech
- ▶ Kompresa založená na nestandardních verzích MPEG-4 ASP, dnes téměř výhradně VC-1
- ▶ Obvykle ve spojení s obálkovým formátem ASF (pro streaming)
 - ▶ Jako podmnožina možností obálkového formátu ASF existuje obálkový formát nazvaný Windows Media Video (neplést s kodekem a už vůbec ne s kompresními mechanismy)

▶ MPEG-TS

- ▶ Definiuje způsob synchronizace a přenosu MPEG audia a videa
- ▶ Součást rodiny standardů MPEG-2, ale neomezuje se pouze na MPEG-2 video nebo audio
- ▶ Přenos po nespolehlivých linkách → error correction
- ▶ Lze multiplexovat i další data (např.: televizní program)
- ▶ Použití: streaming MPEG videa, DVB

▶ MPEG-PS

- ▶ Prostý kontejner pro video a audio ve formátu MPEG

- ▶ Obálkový formát podporující formáty RealAudio resp. RealVideo
- ▶ Proprietární formát
- ▶ Dva obálkové formáty
 - ▶ rm – přenos CBR kódovaného videa
 - ▶ rmvb – přenos VBR kódovaného videa
- ▶ Podpora pro streaming
 - ▶ Podpora pro SureStream – v obálce je uložený tentýž stream vícekrát s různými parametry kódování a zejména bitrate
 - ▶ Dále definuje maximální a průměrný bitrate uloženého videa, doporučenou velikost bufferu přehrávače apod.
- ▶ Široká podpora metadat
 - ▶ Včetně například hodnocení závadnosti obsahu

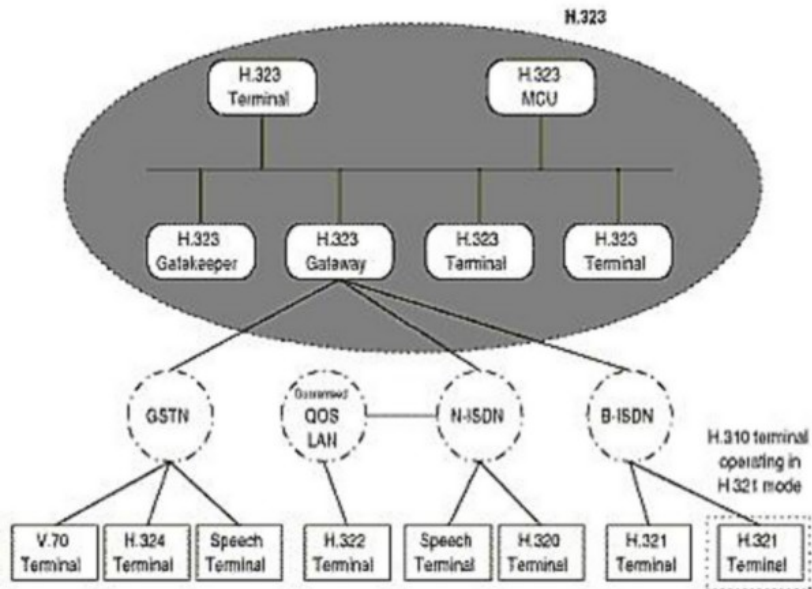
- ▶ Advanced Systems Format, dříve Advanced Streaming Format
- ▶ Proprietární obálkový formát Microsoftu, podpora streamování
- ▶ Podpora pro přehrávání obsahu ze streaming serveru, HTTP serveru nebo z lokálního disku
- ▶ Specifikuje strukturu pro ukládání audia a videa a přístup k jednotlivým multimediálním proudům
- ▶ Nespecifikuje konkrétní formáty pro kódování audia nebo videa, ale obvykle se používá spolu s Windows Media Video resp. Windows Media Audio
- ▶ Implementuje techniky pro korekci chyb vzniklých během přenosu
- ▶ Podpora DRM (pouze ve spojení s WMV nebo WMA)

- ▶ Obvykle varianta H.263, případně MJPEG, MPEG4 AVC
- ▶ Audio ve formátu PCM, ADPCM nebo MP3, AAC
- ▶ Široká podpora v přehrávačích napříč platformami (ne jen Macromedia Flash player)
- ▶ Streaming pomocí proprietárního Real Time Messaging Protocol (RTMP) protokolu od Adobe a Flash Media serveru
- ▶ Progressive download
 - ▶ Přenos protokolem HTTP → neblokované firewally
 - ▶ Libovolný přístup k videu ← není nutné přehrávat sekvenčně
 - ▶ Buffer na straně klienta
 - ▶ Neporadí si s kolísající šířkou pásma a s nižší šířkou pásma než je bitrate videa

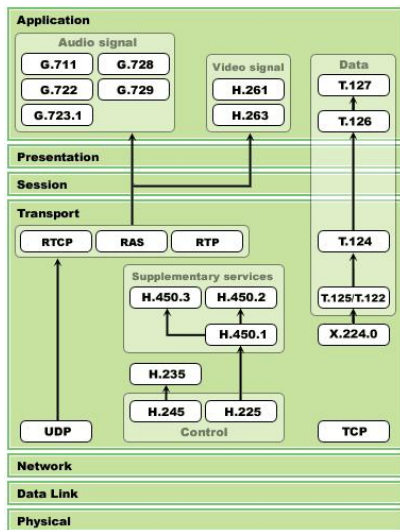
- ▶ H.323 a SIP (Session Initiation Protocol)
 - ▶ často komerční řešení s HW podporou
 - ▶ Polycom ViewStation FX, Tandberg 880
 - ▶ MS Netmeeting, GnomeMeeting, Ekiga, OHphoneX, CUSeeMe, OpenH323, OpenWengo
- ▶ Voice over IP

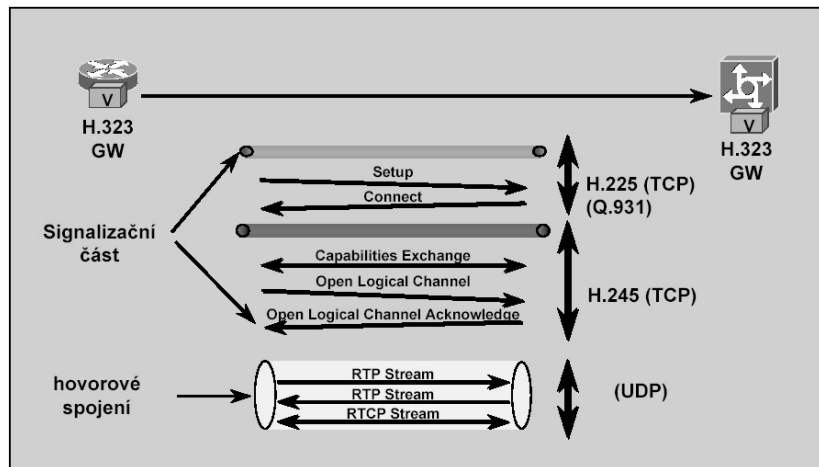
- ▶ HW a SW klienti (SW klienti nejsou většinou příliš kompatibilní se zbytkem světa)
- ▶ Brány (gateways)
 - ▶ přechody mezi sítěmi
 - ▶ konverze dat pro různé sítě
- ▶ Gatekeepery
 - ▶ překlady adres, management šířky pásma
 - ▶ autentizace, autorizace, accounting (AAA)
- ▶ Multipoint Connection Units (MCU)
 - ▶ H.323 je v podstatě point-to-point protokol
 - ▶ MCU přidává možnost spojení point-to-multipoint

- ▶ Multipoint Control Unit
- ▶ Obdoba zrcadel pro videokonference
- ▶ Používá se ve spojení s H.323 videokonferencemi a H.260 telekonferencemi nad ISDN (viz příští přednáška)
- ▶ Vyjednává parametry komunikace s jednotlivými klienty (kodeky, šířku pásma apod.)
- ▶ Na rozdíl od zrcadla MCU řeší mixování audia a videa od jednotlivých účastníků
- ▶ Typicky drahé zařízení implementované v HW



H.323 stack





Ukázka H.323 videokonference



- ▶ Session Initiation Protocol
- ▶ RFC 3261 (starší RFC 2543) a řada dalších navazujících RFC
- ▶ Čistě textový protokol
- ▶ Entity
 - ▶ klient (UAC) i server (UAS) současně
 - ▶ proxy server
 - ▶ redirect server
 - ▶ na rozdíl od proxy serverů jen překládá adresy, ale nejedná za klienty
 - ▶ Registrar
 - ▶ přebírá registrační funkci gatekeeperu v H.323

- ▶ INVITE: Přizvání účastníka
- ▶ ACK: Potvrzení přizvání.
- ▶ BYE: Zrušení spojení mezi účastníky
- ▶ CANCEL: Zrušení vyhledávání účastníka nebo zrušení požadavku INVITE
- ▶ OPTIONS: Vyjednání informací o možnostech serveru
- ▶ REGISTER: Registruje uživatelovo aktuální umístění
- ▶ INFO: Signalizace v rámci sezení

Message Request example

```
INVITE sip:bob@biloxi.example.com SIP/2.0
Via: SIP/2.0/TCP client.atlanta.example.com:5060
;branch=z9hG4bK74bf9
Max-Forwards: 70
From: Alice <sip:alice@atlanta.example.com>
;tag=9fxced76sl
To: Bob <sip:bob@biloxi.example.com>
Call-ID: 3848276298220188511@atlanta.example.com
CSeq: 1 INVITE
Contact: <sip:alice@client.atlanta.example.com;transport=tcp>
Content-Type: application/sdp
Content-Length: 151

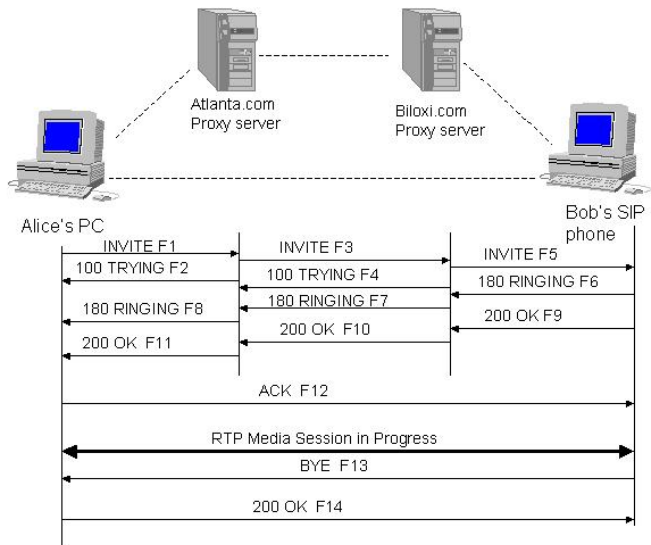
v=0
o=alice 2890844526 2890844526 IN IP4 client.atlanta.example.com
s=-
c=IN IP4 192.0.2.101
t=0 0
m=audio 49172 RTP/AVP 0
a=rtpmap:0 PCMU/8000
```

Message Response example

```
SIP/2.0 180 Ringing
Via: SIP/2.0/TCP client.atlanta.example.com:5060
;branch=z9hG4bK74bf9
;received=192.0.2.101
From: Alice <sip:alice@atlanta.example.com>
;tag=9fxced76sl
To: Bob <sip:bob@biloxi.example.com>
;tag=8321234356
Call-ID: 3848276298220188511@atlanta.example.com
CSeq: 1 INVITE
Contact: <sip:bob@client.biloxi.example.com;transport=tcp>
Content-Length: 0
```

- ▶ Informace o sezení (session)
 - ▶ jméno sezení, účel sezení, čas
 - ▶ informace o šířce pásma
 - ▶ kontaktní informace
- ▶ Informace o médiích
 - ▶ typy médií (audio, video)
 - ▶ transportní protokol (RTP, UDP)
 - ▶ formát médií (H.261, H.263, GSM)
 - ▶ v případě použití multicastu adresa a port

SIP – navázání a ukončení spojení



- ▶ S přesměrováním
 - ▶ UAC zkontaktuje RedirectServer, který pošle informaci o momentálním umístění UAC
 - ▶ UAC zkontaktuje přímo UAS
- ▶ S proxy serverem
 - ▶ proxy server vytvoří za UAC spojení
 - ▶ na závěr utváření spojení přijde klientovi od UAS přes proxy 200/OK s přímou adresou UAS
 - ▶ UAC pošle ACK přímo UAS a další komunikace jde přímo nebo je možno udržovat komunikaci přes proxy

- ▶ Dialup conference bridge (podobné MCU, volá se adresa mostu)
- ▶ Distributed multiparty conference (bez serveru)
- ▶ Multicast (INVITE se posílá do multicastové skupiny, neuplatňuje se full-mesh signalizace)
- ▶ V případě pouze 3 účastníků může jeden UA pozvat třetího účastníka a sám fungovat jako mixer