

JT-H430.2

超高臨場ライブ体験(ILE: Immersive Live Experience):アーキテクチャフレームワーク

I. <概要>

本標準は、超高臨場ライブ体験(ILE: Immersive Live Experience)の基本的な機能アーキテクチャを含むアーキテクチャフレームワークを規定する。また、ILE に要求される機能について、いくつかの候補技術を示す。また、一般的な役割モデルを定義する。

II. <参考>

1. 国際勧告等との関係

本標準は超高臨場ライブ体験(ILE: Immersive Live Experience)のアーキテクチャフレームワークについて規定しており、2018年7月にITU-T SG16において発行されたITU-T 勧告 H.430.2 に準拠している。

2. 追加項目等

2.1 オプション選択項目

なし

2.2 ナショナルマター項目

なし

2.3 その他

本標準では、上記 ITU-T 勧告 H.430.2 の Appendix I について勧告本体では無いことから原文(英文)のままとしている。

2.4 原勧告との章立て構成比較

章立てに変更なし

3. 改版の履歴

版数	発行日	改版内容
----	-----	------

JT-H430.2

Immersive Live Experience: Architectural framework

I. <Overview>

This Recommendation identifies the general framework and high-level functional architecture for immersive live experience (ILE) services, in order to clarify ILE services and the general functions of ILE systems. This Recommendation also provides the general role model of ILE.

II. <References>

1. Relation with international standards

This Standard conforms to ITU-T Recommendation H.430.2 (02/2019).

2. Departures with international standards

2.1 Selection of optional items

None

2.2 Definition of national matter items

None

2.3 Others

Appendix I was not translated to Japanese, because that was not the body of standard.

2.4 Differences from the ITU-T Recommendation in the framing of the contents

None

3. Change history

Version	Date	Outline
Version-1	Feb. 20, 2020	Enactment

第 1 版	2020 年 2 月 20 日	制定
-------	-----------------	----

目次

1. 規定範囲	5
2. 参考文献	5
3. 定義	5
3.1 他の標準にて定義された用語	5
3.2 本標準にて定義する用語	5
4. 略称	5
5. 慣例	6
6. ILE の基本アーキテクチャ	6
6.1 ILE システムの基本アーキテクチャ	6
6.2 本会場での環境情報取得機能	7
6.3 視聴会場での表示機能	7
6.4 メディア処理の機能	9
6.5 伝送部分の機能	9
7. ILE 機能の候補技術	9
7.1 波面合成技術を用いた超高臨場音声	9
7.2 超高解像度のサラウンド表示のためのビデオ結合	9
7.3 メディア伝送機能	10
7.4 任意背景の実時間オブジェクト抽出機能	10
8. ILE サービスを提供する一般的役割モデル	10
Appendix I Examples of candidate technologies for functions of ILE	12
I.1 Implementation of WFS	12

CONTENTS

1. Scope	5
2. References	5
3. Definitions	5
3.1 Terms defined elsewhere	5
3.2 Terms defined within this Recommendation	5
4. Abbreviations and acronyms	5
5. Conventions	6
6. High-level architecture of ILE	6
6.1 High-level architecture on ILE systems	6
6.2 Capturing environment on the source site	7
6.3 Presentation functions on the viewing sites	7
6.4 Functions in the media processing part	9
6.5 Functions in the transmission part	9
7. Candidate technologies for ILE functions	9
7.1 Ultra-realistic sound using wave field synthesis	9
7.2 Video stitching for surround view with super high definition	9
7.3 Media transport functions	10
7.4 Arbitrary background real-time object extraction function	10
8. General role model for providing ILE services	10
Appendix I Examples of candidate technologies for functions of	

I.2 Implementation of super high-definition video stitching	13
I.3 Implementation of media transport functions	13
I.4 Implementation of arbitrary background real-time object extraction function	14
文献一覽	16

ILE	12
I.1 Implementation of WFS	12
I.2 Implementation of super high-definition video stitching	13
I.3 Implementation of media transport functions	13
I.4 Implementation of arbitrary background real-time object extraction function	14
Bibliography	16