

Bitstromformate am Beispiel H.264 Annex B

Medientechnologie IL

Andreas Unterweger

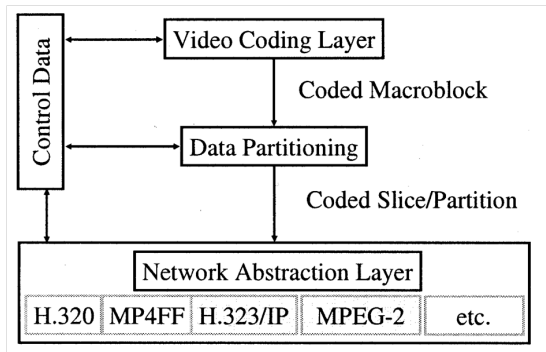
Vertiefung Medieninformatik
Studiengang ITS
FH Salzburg

Sommersemester 2015

- Bitstrom: (Kodierte) Sequenz von Bits
 - Im Encoder: Erzeugte Daten
 - Im Decoder: „Erwartete“ Daten
- Bitstromformat: Binärdatenformat (Aufbau und Struktur)
 - Im Encoder: Erzeugtes Datenformat
 - Im Decoder: Erwartetes Datenformat
- Bitstromformatspezifikation: (Standardisierte) Definition
 - Kodierung (Kompression, Endianness etc.)
 - Optionale Start- und/oder End-Kennungen
 - Optionale Header
 - ...

- Syntaxelement: Sequenz von Bits, die als Einheit betrachtet wird
 - Länge kann konstant oder variabel sein
 - Länge kann von Kontext abhängen (z.B. anderen Syntaxelementen)
 - Muss nicht unbedingt an Bytegrenze beginnen
 - Kodierung ist vorgegeben
 - Beispiel: ... 0100 0001 ...
 'A'
- Header: Sammlung von Syntaxelementen zur Beschreibung (des Formats) der Folgedaten
 - Anzahl der Syntaxelemente kann konstant oder variabel sein
 - Anzahl der Syntaxelemente kann von Kontext abhängen
- Startcode: Eindeutige Sequenz von Bits, die Bitstrom-, Header- und/oder Syntaxelementbeginn kennzeichnet
 - Länge und Bitfolge sind konstant
 - Beginnt meist an Bytegrenzen (zum einfacheren Auffinden)
 - Darf nicht im restlichen Bitstrom vorkommen → Escaping

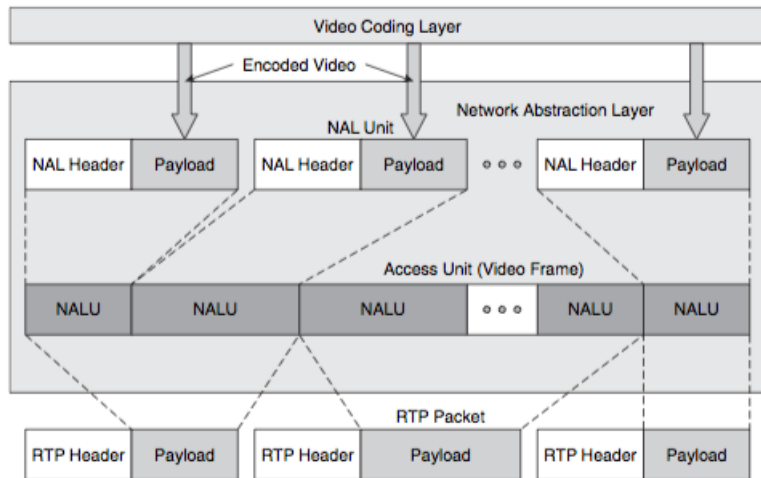
- Für unkomprimierte Daten
 - WAVE (Waveform Audio File Format): (L)PCM-Audio
 - PBM (Portable Bitmap): Graustufenbilder
 - IYUV (Intel YUV): Videos im YCbCr-Farbraum (→ Labor)
- Für komprimierte Daten
 - JFIF (JPEG File Interchange Format): JPEG-Bilder
 - ADIF (Audio Data Interchange Format): AAC-Frames
 - **H.264 Annex B: H.264-Videos**
- Für mehrere Datenströme → Containerformate



Quelle: <http://www2.engr.arizona.edu/~yangsong/h264.htm>

- Video Coding Layer (VCL): Videokodierung
- **Network Abstraction Layer (NAL): Datenübertragung**

H.264-Architektur II: NAL am Beispiel RTP



Quelle: <http://ciscovoiceguru.com/6306/cisco-tp-03/>

- NAL kann auch Speicherung abstrahieren
 - Annex B des H.264-Standards definiert Bitstromformat
 - Kleinste Speichereinheiten: NAL Units (NALUs)
 - Startcode: 0x000001 (Vereinfachung)
 - Escaping notwendig (ohne Details)
 - Header: Prüfbit, NALU-Typ und Priorität
 - Daten: RBSP (Raw Byte Sequence Payload)
- Annex-B-Bitstrom ist Sequenz von NALUs



Quelle: <http://codesequoia.wordpress.com/2009/10/18/h-264-stream-structure/>

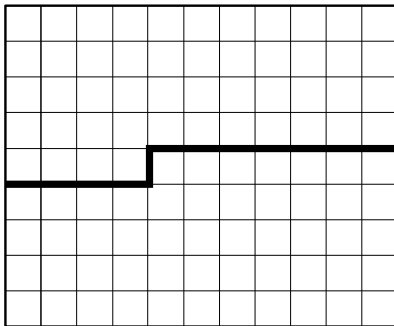
- Verschiedene NALU-Typen (Auswahl):

NALU-Typ	Beschreibung
1	Slice (Teil eines Frames)
5	IDR-Slice (Instantaneous Decoding Refresh)
7	SPS (Sequence Parameter Set)
8	PPS (Picture Parameter Set)

- Slice: Enthält kodierte Makroblöcke (Details auf Folie 11)
- IDR-Slice: Enthält rein intrakodierte Makroblöcke
- SPS: Enthält Dekodierungsinformationen zur Videosequenz
- PPS: Enthält Dekodierungsinformationen zu mehreren Frames

- SPS-Daten (Auszug)
 - SPS-ID (mehrere Sequenzen pro Datei möglich)
 - Bildgröße und Randinformation (Cropping)
 - Profil und Level (Dekodierbarkeitsinformation)
 - Farbraum und Farbtiefe (nur in manchen Profilen)
 - Maximale Anzahl MC-Referenzbilder
 - (Optional) VUI (Video Usability Information): z.B. Framerate
- PPS-Daten (Auszug)
 - PPS-ID (Wechsel zwischen PPS möglich)
 - SPS-ID (ist einer Sequenz via SPS-ID zugeordnet)
 - Deblocking-Parameter
 - (Optional) Anordnung der Slices

- Ein Frame besteht aus mehreren Slices
 - Slices sind voneinander unabhängig
- Parallele Dekodierung möglich



Quelle: ITU-T. Recommendation ITU-T H.264 – Advanced video coding for generic audiovisual services, April 2013

- Eigenschaften
 - Ist einem PPS via PPS-ID zugeordnet
 - Ist unabhängig von anderen Slices desselben Frames
- Enthaltene Daten (Auszug)
 - Startflag: Enthält ersten Makroblock des Frames (ja/nein)?
 - Kodierreihenfolgezähler: Framenummer
 - Darstellungsreihenfolgezähler: POC (Picture Order Count)
 - Deblockingfiltereinstellungen
 - Kodierte Makroblöcke
- Kodierte Makroblockdaten (Auszug):
 - Anzahl übersprungener Makroblöcke
 - Pro Makroblock: Typ, Partitionierung, Koeffizienten, ...

- Verwendete Kodierungen (Auswahl):
 - Unkomprimiert (Länge konstant oder variabel)
 - **Exponential-Golomb-kodiert** (EG)
 - Entropiekodiert (CAVLC oder CABAC)
- Werte-Interpretation und -Semantik
 - Vorzeichenbehaftete Ganzzahl
 - Vorzeichenlose Ganzzahl
 - Index (vorzeichenlos) in vordefinierter Tabelle
- Headersyntaxelemente: Fast alle unkomprimiert oder EG-kodiert
 - Einfach zu lesen und zu verarbeiten
 - Overhead bei geringer Anzahl von Headern vernachlässigbar
- Datensyntaxelemente: Fast alle entropiekodiert
 - Aufwändig zu lesen (Großteil der Gesamtdaten)
 - Effizient → Reduktion der Datenrate

- Codewortlänge ist variabel
- Codewortlänge steigt mit Wert
- Ideal bei geometrischer Verteilung
 - Kleine Werte sind sehr häufig
 - Große Werte sind sehr selten
 - Werte sind ganzzahlig(e Vielfache eines Basiswertes)
- Anwendung bei Syntaxelementen, deren Werte (fast) geometrisch verteilt sind → Bitersparnis
- EG-Kodierung für vorzeichenlose (unsigned) Werte → UEG
- Abgeleitete Kodierung für vorzeichenbehaftete (signed) → SEG
 - Codewörter abwechselnd auf positive und negative Werte verteilen
 - SEG-Codewort länger als äquivalentes UEG-Codewort
 - $\forall x \in \mathbb{Z}^- : SEG(x) = UEG(2|x|), \forall x \in \mathbb{N} \setminus \{0\} : SEG(x) = UEG(2x - 1)$

Wert	UEG-Codewort	SEG-Codewort
...	-	...
-4	-	0001001
-3	-	00111
-2	-	00101
-1	-	011
0	1	1
1	010	010
2	011	00100
3	00100	00110
4	00101	0001000
...

- Effizienzmaximierung: Anzahl Bits pro Syntaxelements minimieren
 - Redundante Syntaxelemente vermeiden
 - Abhängigkeiten zwischen Syntaxelementen ausnutzen
 - Ungültige Werte aus Wertebereich ausschließen
 - Wertebereich skalieren und/oder verschieben
 - Gemeinsam genutzte Syntaxelemente in SPS/PPS auslagern
- Syntaxelementreduktion durch Fallunterscheidungen
 - Optionale Syntaxelemente (nur wenn benötigt)
 - Implizite Werte für Syntaxelemente (je nach Kontext)
 - Höherer Parsing- und Verifikationsaufwand
 - Häufige Fallunterscheidungen direkt in SPS/PPS auslagern

- SPS: `vui_parameters_present_flag`
 - Gibt an, ob VUI-Daten vorhanden sind
 - Zwei Möglichkeiten (ein Bit): `vui_parameters_present_flag`
- PPS: `pic_init_qp_minus26`
 - QP jedes Frames ist relativ zum PPS-QP kodiert
 - PPS-QP-Wertebereich: 1 bis 51: `pic_init_qp`
 - Mittlerer zu erwartender QP: $1 + \frac{51-1}{2} = 1 + \frac{50}{2} = 1 + 25 = 26$
 - Wertebereich um 26 verschieben: `pic_init_qp_minus26`
- SPS: `pic_width_in_mbs_minus1`
 - Bildbreite muss angegeben werden: `pic_width`
 - `pic_width` muss Vielfaches von 16 (Makroblockbreite) sein
 - Sechzehntel von `pic_width` speichern: `pic_width_in_mbs`
 - `pic_width_in_mbs` kann nicht null sein
 - Wertebereich um eins verschieben: `pic_width_in_mbs_minus1`

- SPS: `log2_max_frame_num_minus4`
 - Framenummer ist beschränkt (Wrap-Around): `max_frame_num`
 - `max_frame_num` muss eine Zweierpotenz sein
 - `ld(max_frame_num)` speichern: `log2_max_frame_num`
 - `max_frame_num` muss mindestens 16 sein
 - `log2_max_frame_num` muss mindestens $\text{ld}(16)=4$ sein
 - Wertebereich um vier verschieben: `log2_max_frame_num_minus4`
- Makroblock in Slice: `coeff_abs_level_minus1`
 - Speicherung von Transformationskoeffizienten notwendig: `coeff_level`
 - Vorzeichen werden getrennt gespeichert
 - `abs(coeff_level)` speichern: `coeff_abs_level`
 - Position der Nicht-Null-Koeffizienten wird separat signalisiert
 - `abs_coeff_level` kann nicht null sein
 - Wertebereich um eins verschieben: `coeff_abs_level_minus1`

Übersicht der Nachteile des Bitstromformats

- Kompakte Kodierung ist effizient, aber
 - Erschwert Parsing durch verschiedene Syntaxelementkodierungen
 - Erhöht Zeitbedarf für Parsing
 - Erfordert fehleranfällige Herleitung der Originalwerte
 - Vielzahl optionaler Angaben macht Abspielen eines H.264-kodierten Videos (so gut wie) unmöglich
 - Ohne Framerate keine vernünftige Wiedergabe möglich
 - **Seeking/Random Access** schwierig bis unmöglich zu realisieren
 - **Zeitansteuerung** quasi unmöglich
- Kaum ein H.264-Annex-B-Bitstrom kann per se wiedergegeben werden
- H.264-Videos müssen in Container verpackt werden
- Kaum ein Player spielt reine H.264-Annex-B-Bitströme ab

- Definitionen
 - Random Access: Video ab einer gewählten Stelle wiedergeben
 - Seeking: Vor- bzw. Zurückspringen mittels Random Access
 - Zeitansteuerung: Sprung zu Framenummer und/oder Zeitpunkt
 - Random Access in H.264 Annex B (allgemein)
 - P- und B-Frames hängen von anderen Frames ab
 - I-Frames können unabhängig dekodiert werden
 - IDR-Frames bilden Prädiktionsgrenze → Erlauben Random Access¹
 - Problem: Nur erster Frame einer Sequenz muss IDR-Frame sein
 - Zeitansteuerung in H.264 Annex B (allgemein)
 - Anzahl Frames wird nicht explizit gespeichert
 - Frames haben per se keine Zeitstempel
 - Kodierreihenfolge vs. Darstellungsreihenfolge
 - Bitstromposition vs. (theoretischer) Zeitstempel
- Random Access, Seeking und Zeitansteuerung nicht allgemein möglich

¹Ausgenommen bei Open GOPs (ohne Details)

Fragen?