

# Template Arquitetural do Pré-Codificador HDR

Há no documento dois templates, uma versão **mobile**, focado em baixo consumo energético e espacial, considerando um ambiente controlado e esperado, e um **professional**, focado em ambiente de grandes empresas, com hardware oferecendo todas as possibilidades de pré-codificação a vídeos HDR.

# Template Mobile

dist = 1 | dataWindow.xMax

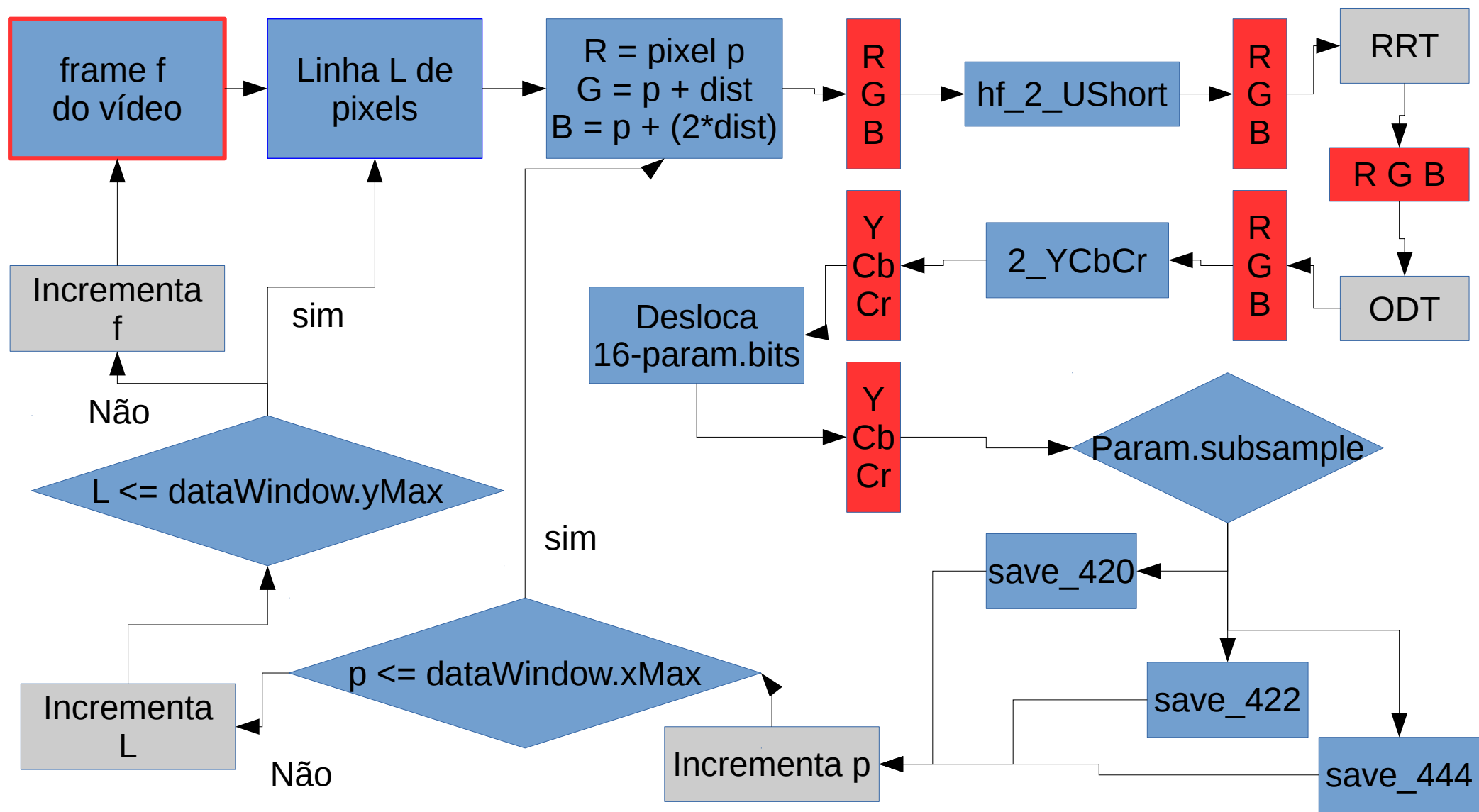
Implementado  
Em software

hf = half float point  
Ushort = short unsigned int  
Ambos têm 2 bytes

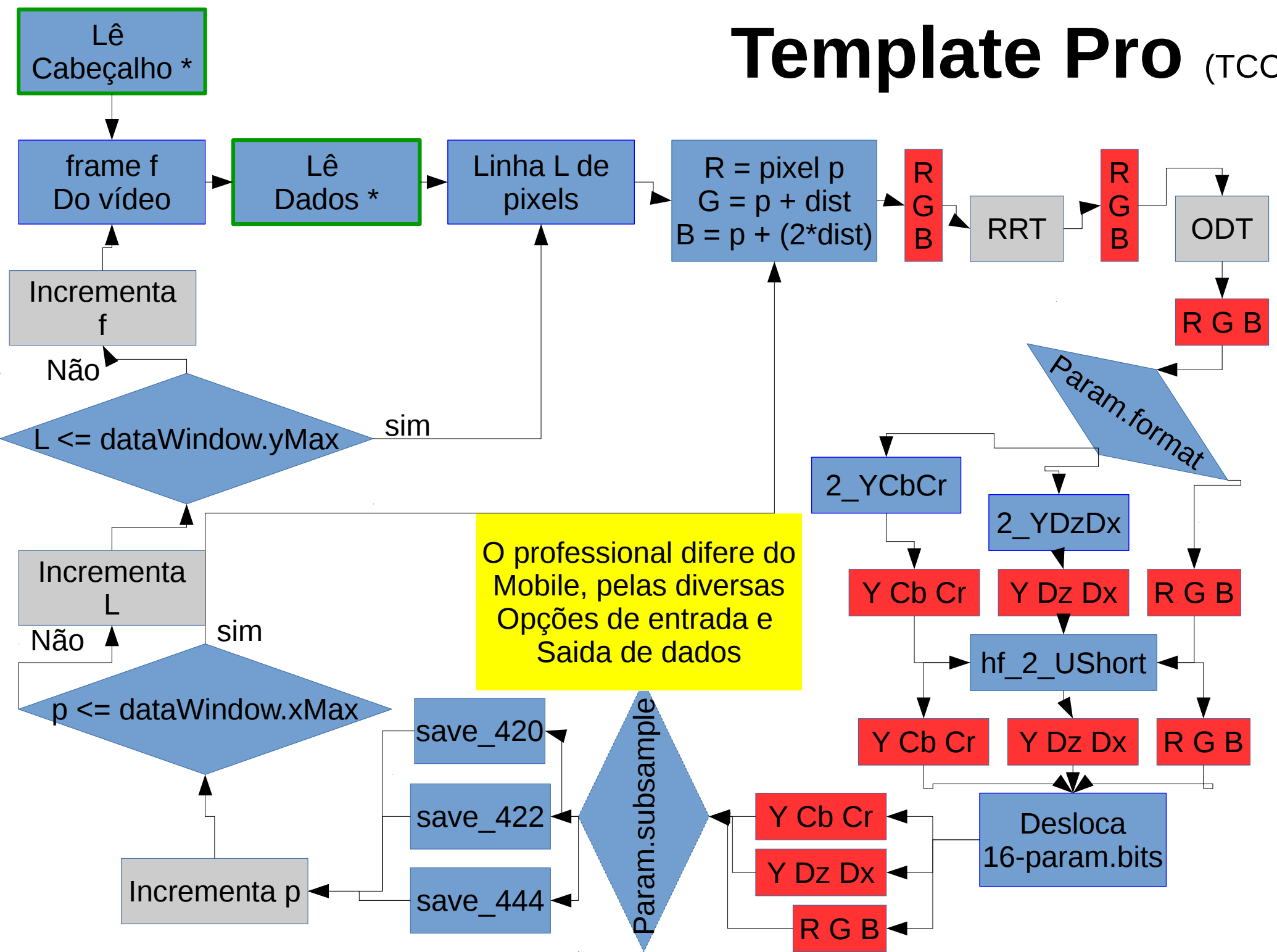
pipeline

Não  
implementado

Ambiente trabalha com Ushort  
Por ser mais econômico



# Template Pro (TCC)



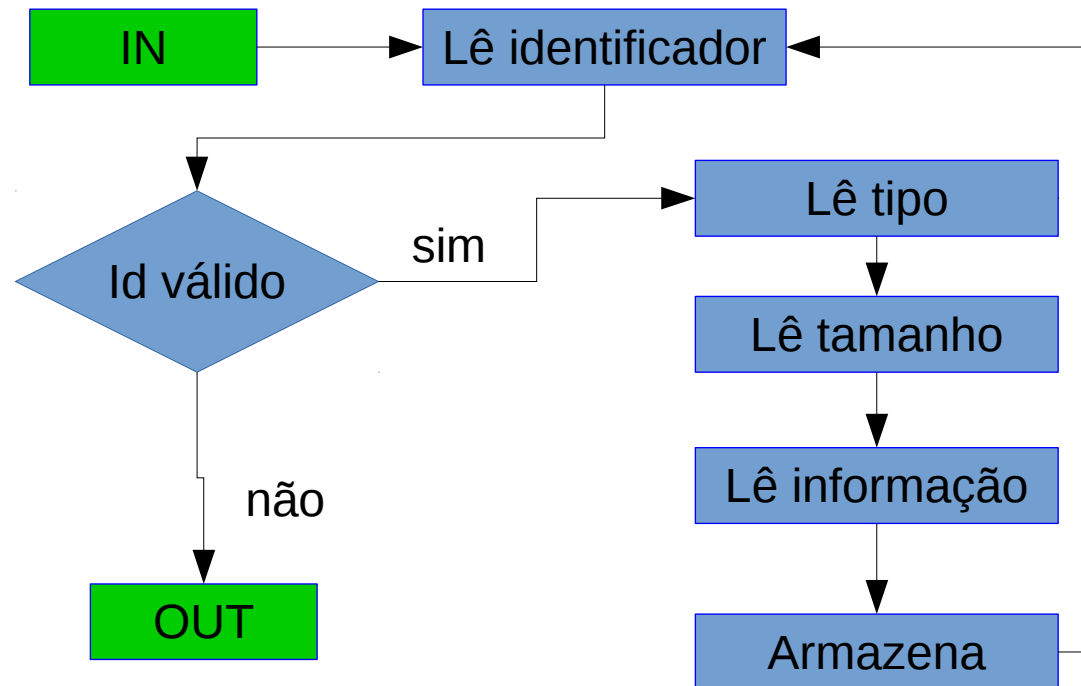
Este modulo serve para Preencher os dados da “Tabela do Cabeçalho”.  
A sua construção via Hardware pode ser bem Complicada.  
Uma solução mais viável é Pré-definir o cabeçalho (como no template mobile),  
Ou fazê-lo via software.

Este modulo serve para  
Preencher os dados da  
“Tabela do Cabeçalho”.  
A sua construção via  
Hardware pode ser bem  
Complicada.  
Uma solução mais viável é  
Pré-definir o cabeçalho  
(como no template mobile),  
Ou fazê-lo via software.

Este modulo serve para  
Preencher os dados da  
“Tabela do Cabeçalho”.  
A sua construção via  
Hardware pode ser bem  
Complicada.  
Uma solução mais viável é  
Pré-definir o cabeçalho  
(como no template mobile),  
Ou fazê-lo via software.

# Template Pro (TCC)

[Lê Cabeçalho]



# Template Pro (TCC)

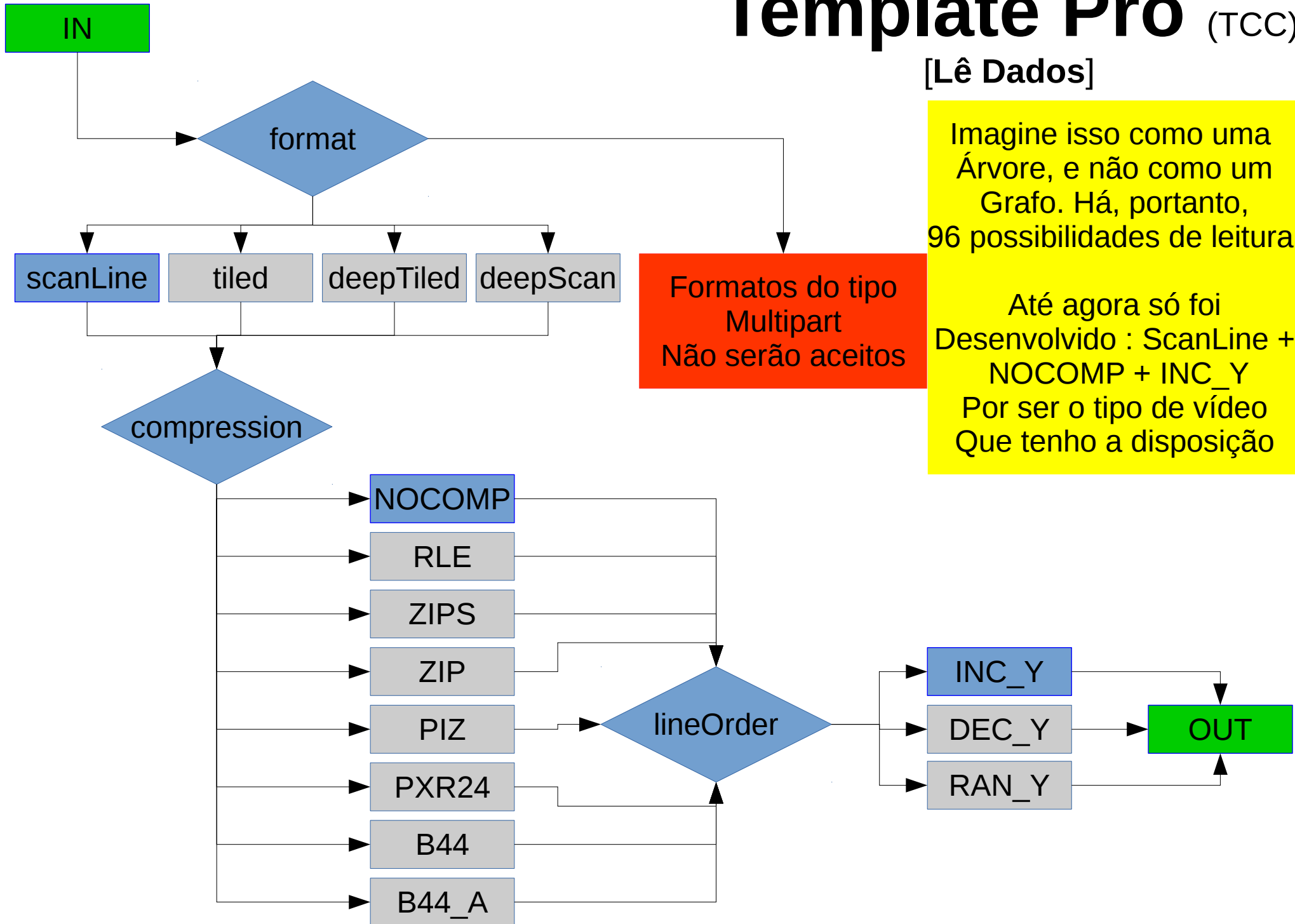
## [Tabela do Cabeçalho]

	ID	Nome	Tamanho (em bits)
#	0	versão	8
#	1	format	3
#	2	chlist.name.R	3*
#	3	chlist.pixelType.R	2
#	4	chlist.pLibear.R	1
#	5	chlist.xSampling.R	32
#	6	chlist.ySampling.R	32
#	7	chlist.name.G	3
#	8	chlist.pixelType.G	2
#	9	chlist.pLibear.G	1
#	10	chlist.xSampling.G	32
#	11	chlist.ySampling.G	32
#	12	chlist.name.B	3
#	13	chlist.pixelType.B	2
#	14	chlist.pLibear.B	1
#	15	chlist.xSampling.B	32
#	16	chlist.ySampling.B	32
#	17	compression	3
#	18	dataWindow.xMin	32
#	19	dataWindow.yMin	32

	ID	Nome	Tamanho (em bits)
#	20	dataWindow.xMax	32
#	21	dataWindow.yMax	32
#	22	displayWindow.xMin	32
#	23	displayWindow.yMin	32
#	24	displayWindow.xMax	32
#	25	displayWindow.yMax	32
#	26	lineOrder	2
#	27	pixelAspectRatio	32
#	28	screenWindowCenter.x	32
#	29	screenWindowCenter.y	32
#	30	screenWindowWidth	32
#	31	bytesToIgnore	32
#	32	param.bits	3
#	33	param.format	2
#	34	param.subsample	2

# Template Pro (TCC)

[Lê Dados]



Imagine isso como uma Árvore, e não como um Grafo. Há, portanto, 96 possibilidades de leitura.

Até agora só foi Desenvolvido : ScanLine + NOCOMP + INC\_Y  
Por ser o tipo de vídeo Que tenho a disposição