

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第7部門第3区分

【発行日】平成31年4月18日(2019.4.18)

【公表番号】特表2017-528969(P2017-528969A)

【公表日】平成29年9月28日(2017.9.28)

【年通号数】公開・登録公報2017-037

【出願番号】特願2017-506726(P2017-506726)

【国際特許分類】

H 04 N 19/152 (2014.01)

H 04 N 19/115 (2014.01)

H 04 N 19/174 (2014.01)

H 04 N 19/176 (2014.01)

H 04 N 19/423 (2014.01)

H 04 N 19/90 (2014.01)

【F I】

H 04 N 19/152

H 04 N 19/115

H 04 N 19/174

H 04 N 19/176

H 04 N 19/423

H 04 N 19/90

【手続補正書】

【提出日】平成31年3月8日(2019.3.8)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ビデオデータのスライス中のブロックをコーディングすることであって、前記スライスが前記ビデオデータの1つまたは複数のブロックを備える、コーディングすることと、

前記ブロックに対応するビットをバッファに記憶することと、

前記スライス中の前記ブロックの位置を示す情報を決定することと、

前記スライス中の前記ブロックの前記位置に少なくとも部分的に基づいて前記バッファの満杯を決定することと、

前記スライス中のスレッシュルド位置を決定することと、ここにおいて前記スレッシュルド位置に到達する前に第1の位置においてコーディングされた各ブロックは、第1の値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記スレッシュルド位置に到達した後に第2の位置においてコーディングされた各ブロックは、調整可能値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記調整可能値は前記第1の値未満である、

を備える、ディスプレーリングビデオ圧縮の方法。

【請求項2】

前記バッファに記憶されたビットの数を決定することをさらに備え、前記バッファの満杯を決定することは、さらに前記バッファに記憶されたビットの前記決定された数に少なくとも部分的に基づく、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記一時的最大バッファサイズは、前記ブロックの前記位置について前記バッファに記

憶できる、ビットの望ましい最大数を示し、前記バッファの満杯を決定することは、前記一時的最大バッファサイズで、前記バッファに記憶されたビットの前記数を割り算することを備える、請求項2に記載の方法。

【請求項4】

前記バッファの最大容量と、前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶されることになるビットの望ましい最大数とを決定することをさらに備える、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記第1の値は前記バッファの前記最大容量に等しい、請求項4に記載の方法。

【請求項6】

前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶されることになるビットの前記望ましい最大数に基づいて、前記スレッショルド位置に到達した後に前記第2の位置においてコーディングされた各ブロック毎に前記調整可能値を減少させることをさらに備える、請求項5に記載の方法。

【請求項7】

前記スライス中の前記ブロックの前記位置を示す前記情報を決定することは、コーディング済である前記スライス中のブロックの数を決定することを備える、請求項1に記載の方法。

【請求項8】

ビデオデータのスライス中のブロックをコーディングするように構成され、前記スライスが前記ビデオデータの1つまたは複数のブロックを備える、プロセッサと、

前記プロセッサに結合され、前記ブロックに対応するビットを記憶するように構成されるバッファと
を備え、

前記プロセッサは、前記スライス中の前記ブロックの位置を示す情報を決定し、前記スライス中の前記ブロックの前記位置に少なくとも部分的に基づいて前記バッファの満杯を決定することと、

前記スライス中のスレッショルド位置を決定することと、ここにおいて前記スレッショルド位置に到達する前に第1の位置においてコーディングされた各ブロックは、第1の値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記スレッショルド位置に到達した後に第2の位置においてコーディングされた各ブロックは、調整可能値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記調整可能値は前記第1の値未満である、

を行なうようにさらに構成される、ディスプレイリンクビデオ圧縮のための装置。

【請求項9】

前記プロセッサは、前記バッファに記憶されたビットの数を決定するようにさらに構成され、前記バッファの満杯を決定することは、さらに前記バッファに記憶されたビットの前記決定された数に少なくとも部分的に基づく、請求項8に記載の装置。

【請求項10】

前記一時的最大バッファサイズは、前記ブロックの前記位置について前記バッファに記憶できる、ビットの望ましい最大数を示し、前記バッファの満杯を決定することは、前記一時的最大バッファサイズで、前記バッファに記憶されたビットの前記数を割り算することを備える、請求項9に記載の装置。

【請求項11】

前記プロセッサは、前記バッファの最大容量と、前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶されることになるビットの望ましい最大数とを決定するようにさらに構成される、請求項8に記載の装置。

【請求項12】

前記第1の値は前記バッファの前記最大容量に等しい、請求項11に記載の装置。

【請求項13】

前記プロセッサが、前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶

されることになるビットの前記望ましい最大数に基づいて、前記スレッショルド位置に到達した後に前記第2の位置においてコーディングされた各ブロック毎に前記調整可能値を減少させるようにさらに構成される、請求項12に記載の装置。

【請求項14】

前記スライス中の前記ブロックの前記位置を示す前記情報を決定することは、コーディング済である前記スライス中のブロックの数を決定することを備える、請求項13に記載の装置。

【請求項15】

非一時的なコンピュータ可読記憶媒体であって、
実行されたときに、デバイスのプロセッサに、

ビデオデータのスライス中のブロックをコーディングすることであって、前記スライスが前記ビデオデータの1つまたは複数のブロックを備える、コーディングすることと、

前記ブロックに対応するビットをバッファに記憶することと、

前記スライス中の前記ブロックの位置を示す情報を決定することと、

前記スライス中の前記ブロックの前記位置に少なくとも部分的に基づいて前記バッファの満杯を決定することと、

前記スライス中のスレッショルド位置を決定することと、ここにおいて前記スレッショルド位置に到達する前に第1の位置においてコーディングされた各ブロックは、第1の値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記スレッショルド位置に到達した後に第2の位置においてコーディングされた各ブロックは、調整可能値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記調整可能値は前記第1の値未満である、

を行わせる、そこに記憶された命令を有する、非一時的なコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項16】

実行されたときに、前記バッファに記憶されたビットの数を決定することを前記プロセッサに行わせる、そこに記憶された命令をさらに有し、前記バッファの満杯を決定することは、さらに前記バッファに記憶されたビットの前記決定された数に少なくとも部分的に基づく、請求項15に記載の非一時的なコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項17】

前記一時的最大バッファサイズは、前記ブロックの前記位置について前記バッファに記憶できる、ビットの望ましい最大数を示し、前記バッファの満杯を決定することは、前記一時的最大バッファサイズで、前記バッファに記憶されたビットの前記数を割り算することを備える、請求項16に記載の非一時的なコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項18】

実行されたときに、前記バッファの最大容量と、前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶されることになるビットの望ましい最大数とを決定することとを前記プロセッサに行わせる、そこに記憶された命令をさらに有する、請求項15に記載の非一時的なコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項19】

前記第1の値は前記バッファの前記最大容量に等しい、請求項18に記載の非一時的なコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項20】

実行されたときに、前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶されることになるビットの前記望ましい最大数に基づいて、前記スレッショルド位置に到達した後に前記第2の位置においてコーディングされた各ブロック毎に前記調整可能値を減少させることを前記プロセッサに行わせる、そこに記憶された命令をさらに有する、請求項19に記載の非一時的なコンピュータ可読記憶媒体。

【請求項21】

ビデオデータのスライス中のブロックをコーディングするための手段であって、前記スライスが前記ビデオデータの1つまたは複数のブロックを備える、コーディングするための手段と、

前記ブロックに対応するビットをバッファに記憶するための手段と、
前記スライス中の前記ブロックの位置を示す情報を決定するための手段と、

前記スライス中の前記ブロックの前記位置に少なくとも部分的に基づいて前記バッファの満杯を決定するための手段と、

前記スライス中のスレッシュルド位置を決定するための手段と、ここにおいて前記スレッシュルド位置に到達する前に第1の位置においてコーディングされた各ブロックは、第1の値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記スレッシュルド位置に到達した後に第2の位置においてコーディングされた各ブロックは、調整可能値に等しい一時的最大バッファサイズを有し、前記調整可能値は前記第1の値未満である、

を備える、ビデオコーディングデバイス。

【請求項22】

前記バッファに記憶されたビットの数を決定するための手段をさらに備え、前記バッファの満杯を決定することは、さらに前記バッファに記憶されたビットの前記決定された数に少なくとも部分的に基づく、請求項21に記載のビデオコーディングデバイス。

【請求項23】

前記一時的最大バッファサイズは、前記ブロックの前記位置について前記バッファに記憶できる、ビットの望ましい最大数を示し、前記バッファの満杯を決定することは、前記一時的最大バッファサイズで、前記バッファに記憶されたビットの前記数を割り算することを備える、請求項22に記載のビデオコーディングデバイス。

【請求項24】

前記バッファの最大容量と、前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶されることになるビットの望ましい最大数とを決定することをさらに備える、請求項21に記載のビデオコーディングデバイス。

【請求項25】

前記第1の値は前記バッファの前記最大容量に等しい、請求項24に記載のビデオコーディングデバイス。

【請求項26】

前記スライスが完全にコーディングされた後に前記バッファに記憶されることになるビットの前記望ましい最大数に基づいて、前記スレッシュルド位置に到達した後に前記第2の位置においてコーディングされた各ブロック毎に前記調整可能値を減少させるための手段をさらに備える、請求項25に記載のビデオコーディングデバイス。