(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0102386
(43) 공개일자 2020년08월31일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
H04N 19/11 (2014.01) *H04N 19/105* (2014.01)
H04N 19/119 (2014.01) *H04N 19/176* (2014.01)
H04N 19/51 (2014.01) *H04N 19/593* (2014.01)
(52) CPC특허분류
H04N 19/11 (2015.01)
H04N 19/105 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2020-0021835
(22) 출원일자 2020년02월21일
심사청구일자 없음
(30) 우선권주장
1020190020536 2019년02월21일 대한민국(KR)
1020190020537 2019년02월21일 대한민국(KR)

(71) 출원인
한국전자통신연구원
대전광역시 유성구 가정로 218 (가정동)
경희대학교 산학협력단
경기도 용인시 기흥구 덕영대로 1732 (서천동, 경희대학교 국제캠퍼스내)
(72) 발명자
강정원
대전광역시 유성구 지족로 362, 303동 303호(지족동, 반석마을3단지아파트)
이하현
서울특별시 중랑구 동일로102길 34-8, 402호(면목동, 우암하우스 B동)
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
성병기

전체 청구항 수 : 총 18 항

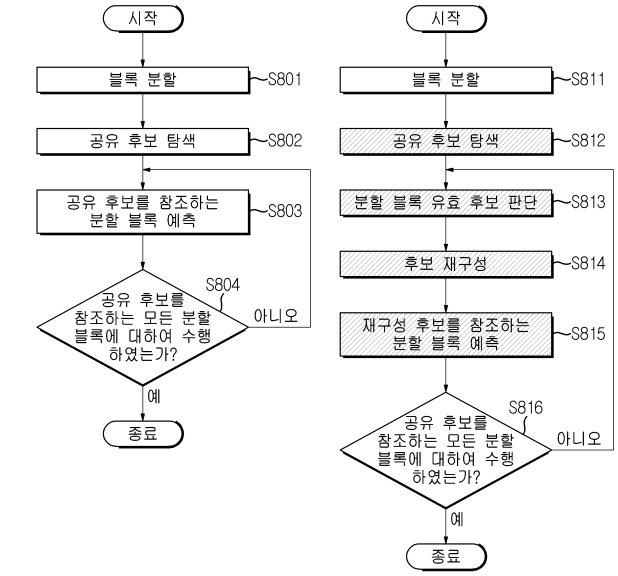
(54) 발명의 명칭 **영상 부호화/복호화 방법, 장치 및 비트스트림을 저장한 기록 매체**

(57) 요 약

영상 부호화/복호화 방법 및 장치가 제공된다. 본 발명에 따른 영상 복호화 방법은, 현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계, 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계, 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제2 서

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도8



(a) 후보 재구성 단계를 포함하지 않는 부호화 및 복호화 방법

(b) 후보 재구성 단계를 포함하는 부호화 및 복호화 방법

브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계, 상기 제1 움직임 정보 후보에 기초하여 상기 제1 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제1 서브 블록의 예측 샘플을 생성하는 단계 및 상기 제2 움직임 정보 후보에 기초하여 상기 제2 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제2 서브 블록의 예측 샘플을 생성하는 단계를 포함하고, 상기 제1 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향의 후보들 중 어느 하나이고, 상기 제2 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향의 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

(52) CPC특허분류
H04N 19/119 (2015.01)
H04N 19/176 (2015.01)
H04N 19/51 (2015.01)
H04N 19/593 (2015.01)

(72) 발명자
임성창
대전광역시 유성구 도안동로 523, 202동 1801호(봉명동, 베르디움)
이진호
대전광역시 유성구 지족동로 124, 102동 1904호(지족동, 노은리슈빌3)
김휘용
대전광역시 유성구 은구비남로 34, 810동 201호(노은동, 열매마을8단지)
박광훈
경기도 성남시 분당구 예원로 7, B동 302호(분당동, 동아빌라)
김태현
경기도 화성시 동탄반석로 172, 103동 1501호(반송동, 동탄파라곤)
이대영
경기도 안산시 단원구 원선로 50, 110동 1502호(원곡동, 벽산아파트)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업
과제고유번호 2016-0-00572
부처명 과학기술정보통신부
연구관리전문기관 정보통신기획평가원
연구사업명 ETRI연구개발지원사업
연구과제명 초고실감 미디어 서비스 실현을 위해 HEVC/3DA 대비 2배 압축을 제공하는 5세대 비디오/오디오 표준 핵심 기술 개발 및 표준화
기 여 율 1/1
주관기관 ETRI
연구기간 2020.01.01 ~ 2020.12.31

명 세 서

청구범위

청구항 1

현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계;

상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계;

상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계;

상기 제1 움직임 정보 후보에 기초하여 상기 제1 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제1 서브 블록의 예측 샘플을 생성하는 단계; 및

상기 제2 움직임 정보 후보에 기초하여 상기 제2 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제2 서브 블록의 예측 샘플을 생성하는 단계를 포함하고,

상기 제1 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향의 후보들 중 어느 하나이고,

상기 제2 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향의 후보들 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

비트스트림으로부터 상기 제1 서브 블록에 대한 제1 인덱스 및 상기 제2 서브 블록에 대한 제2 인덱스를 획득하는 단계를 더 포함하되,

상기 제1 인덱스는 상기 제1 예측 방향의 후보들 중 상기 제1 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용되고,

상기 제2 인덱스는 상기 제2 예측 방향의 후보들 중 상기 제2 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용되는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 움직임 정보 후보 리스트는,

공간적 주변 블록의 움직임 정보, 시간적 주변 블록의 움직임 정보, 결합 움직임 정보 및 제로 움직임 정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 4

제2항에 있어서,

상기 제1 인덱스와 상기 제2 인덱스는 상이한 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 5

제2항에 있어서,

상기 제1 예측 방향은 상기 제1 인덱스에 기초하여 결정되고,

상기 제2 예측 방향은 상기 제2 인덱스에 기초하여 결정되는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 6

제2항에 있어서,

상기 제1 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L0 방향으로 결정되고,

상기 제2 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L0 방향으로 결정되는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 7

제2항에 있어서,

상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L1 방향으로 결정되고,

상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L1 방향으로 결정되는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 8

제1항에 있어서,

비트스트림으로부터 상기 현재 블록의 분할 방향에 대한 인덱스를 획득하는 단계를 더 포함하고,

상기 분할 방향의 개수는 64인 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 9

제1항에 있어서,

상기 제1 서브 블록의 예측 샘플 및 상기 제2 서브 블록의 예측 샘플을 상기 제1 서브 블록 및 상기 제2 서브 블록의 경계를 기준으로 가중합하여 상기 현재 블록을 예측하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 10

현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계;

상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계; 및

상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하고,

상기 제1 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향 후보들 중 어느 하나이고,

상기 제2 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향 후보들 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 11

제10항에 있어서,

상기 제1 서브 블록에 대한 제1 인덱스 및 상기 제2 서브 블록에 대한 제2 인덱스를 부호화하는 단계를 더 포함하되,

상기 제1 인덱스는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 제1 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용되고,

상기 제2 인덱스는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 제2 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용되는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 12

제10항에 있어서,

상기 움직임 정보 후보 리스트는,

공간적 주변 블록의 움직임 정보, 시간적 주변 블록의 움직임 정보, 결합 움직임 정보 및 제로 움직임 정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 13

제11항에 있어서,

상기 제1 인덱스와 상기 제2 인덱스는 상이한 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 14

제11항에 있어서,

상기 제1 예측 방향은 상기 제1 인덱스에 기초하여 결정되고,

상기 제2 예측 방향은 상기 제2 인덱스에 기초하여 결정되는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 15

제11항에 있어서,

상기 제1 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L0 방향으로 결정되고,

상기 제2 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L0 방향으로 결정되는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 16

제11항에 있어서,

상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L1 방향으로 결정되고,

상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L1 방향으로 결정되는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 17

제10항에 있어서,

상기 현재 블록의 분할 방향에 대한 인덱스를 부호화하는 단계를 더 포함하고,

상기 분할 방향의 개수는 64인 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 18

영상 부호화 방법에 의해 생성된 비트스트림을 저장하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 있어서,

상기 영상 부호화 방법은,

현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계;

상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계; 및

상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하고,

상기 제1 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향 후보들 중 어느 하나이고,

상기 제2 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향 후보들 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 영상 부호화/복호화 방법, 장치 및 비트스트림을 저장한 기록 매체에 관한 것이다. 구체적으로, 본 발명은 공유 후보를 사용하는 서브 블록의 부호화 및 복호화 과정에서 후보 재구성이 이용되는 방법 및 장치에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 최근 HD(High Definition) 영상 및 UHD(Ultra High Definition) 영상과 같은 고해상도, 고품질의 영상에 대한 수요가 다양한 응용 분야에서 증가하고 있다. 영상 데이터가 고해상도, 고품질이 될수록 기존의 영상 데이터에 비해 상대적으로 데이터량이 증가하기 때문에 기존의 유무선 광대역 회선과 같은 매체를 이용하여 영상 데이터를 전송하거나 기존의 저장 매체를 이용해 저장하는 경우, 전송 비용과 저장 비용이 증가하게 된다. 영상 데이터가 고해상도, 고품질화 됨에 따라 발생하는 이러한 문제들을 해결하기 위해서는 더 높은 해상도 및 화질을 갖는 영상에 대한 고효율 영상 부호화(encoding)/복호화(decoding) 기술이 요구된다.

[0003] 영상 압축 기술로 현재 픽처의 이전 또는 이후 픽처로부터 현재 픽처에 포함된 화소값을 예측하는 화면 간 예측 기술, 현재 픽처 내의 화소 정보를 이용하여 현재 픽처에 포함된 화소값을 예측하는 화면 내 예측 기술, 잔여 신호의 에너지를 압축하기 위한 변환 및 양자화 기술, 출현 빈도가 높은 값에 짧은 부호를 할당하고 출현 빈도가 낮은 값에 긴 부호를 할당하는 엔트로피 부호화 기술 등 다양한 기술이 존재하고 이러한 영상 압축 기술을 이용해 영상 데이터를 효과적으로 압축하여 전송 또는 저장할 수 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 본 발명은 부호화/복호화 효율이 향상된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0005] 또한, 본 발명은 공유된 움직임 후보 중에서 각 블록에 따라 유효한 후보만이 선별되어 사용되므로, 엔트로피 코딩의 효율이 증가된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0006] 또한, 본 발명은 공유된 움직임 후보에 대해 각 블록에 적합하도록 우선 순위가 할당되므로, 움직임 예측에 선택된 후보를 알려주는 신호가 편중되어 엔트로피 코딩의 효율이 증가된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치를 제

공하는 것을 목적으로 한다.

[0007] 또한, 본 발명은 크기가 작은 블록에서 적은 수의 화면 내 예측 모드를 사용하여 MPM(Most Probable Mode) 선택률을 높이는 것을 목적으로 한다.

[0008] 또한, 본 발명은 화면 내 예측 모드의 표현 비트를 줄여서 시그널링되는 비트량을 감소시키는 영상 부호화/복호화 방법 및 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0009] 또한, 본 발명은 본 발명에 따른 영상 복호화 방법 또는 장치에 의해 생성된 비트스트림을 저장한 기록 매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제의 해결 수단

[0010] 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 복호화 방법은, 현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계, 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계, 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계, 상기 제1 움직임 정보 후보에 기초하여 상기 제1 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제1 서브 블록의 예측 샘플을 생성하는 단계 및 상기 제2 움직임 정보 후보에 기초하여 상기 제2 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제2 서브 블록의 예측 샘플을 생성하는 단계를 포함하고, 상기 제1 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향의 후보들 중 어느 하나이고, 상기 제2 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향의 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

[0011] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 비트스트림으로부터 상기 제1 서브 블록에 대한 제1 인덱스 및 상기 제2 서브 블록에 대한 제2 인덱스를 획득하는 단계를 더 포함하되, 상기 제1 인덱스는 상기 제1 예측 방향의 후보들 중 상기 제1 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용되고, 상기 제2 인덱스는 상기 제2 예측 방향의 후보들 중 상기 제2 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용될 수 있다.

[0012] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 상기 움직임 정보 후보 리스트는, 공간적 주변 블록의 움직임 정보, 시간적 주변 블록의 움직임 정보, 결합 움직임 정보 및 제로 움직임 정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 포함할 수 있다.

[0013] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 상기 제1 인덱스와 상기 제2 인덱스는 상이할 수 있다.

[0014] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 상기 제1 예측 방향은 상기 제1 인덱스에 기초하여 결정되고, 상기 제2 예측 방향은 상기 제2 인덱스에 기초하여 결정될 수 있다.

[0015] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 상기 제1 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L0 방향으로 결정되고, 상기 제2 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L0 방향으로 결정될 수 있다.

[0016] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L1 방향으로 결정되고, 상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L1 방향으로 결정될 수 있다.

[0017] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 비트스트림으로부터 상기 현재 블록의 분할 방향에 대한 인덱스를 획득하는 단계를 더 포함하고, 상기 분할 방향의 개수는 64일 수 있다.

[0018] 상기 영상 복호화 방법에 있어서, 상기 제1 서브 블록의 예측 샘플 및 상기 제2 서브 블록의 예측 샘플을 상기 제1 서브 블록 및 상기 제2 서브 블록의 경계를 기준으로 가중합하여 상기 현재 블록을 예측하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0019] 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화 방법은, 현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계, 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계 및 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하고, 상기 제1 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향 후보들 중 어느 하나이고, 상기 제2 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

[0020] 상기 영상 부호화 방법에 있어서, 상기 제1 서브 블록에 대한 제1 인덱스 및 상기 제2 서브 블록에 대한 제2 인덱스를 부호화하는 단계를 더 포함하되, 상기 제1 인덱스는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 제1 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용되고, 상기 제2 인덱스는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 제2 움직임 정보

후보를 선택하는데 이용될 수 있다.

[0021] 상기 영상 부호화 방법에 있어서, 상기 움직임 정보 후보 리스트는, 공간적 주변 블록의 움직임 정보, 시간적 주변 블록의 움직임 정보, 결합 움직임 정보 및 제로 움직임 정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 포함할 수 있다.

[0022] 상기 영상 부호화 방법에 있어서, 상기 제1 인덱스와 상기 제2 인덱스는 상이할 수 있다.

[0023] 상기 영상 부호화 방법에 있어서, 상기 제1 예측 방향은 상기 제1 인덱스에 기초하여 결정되고, 상기 제2 예측 방향은 상기 제2 인덱스에 기초하여 결정될 수 있다.

[0024] 상기 영상 부호화 방법에 있어서, 상기 제1 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L0 방향으로 결정되고, 상기 제2 인덱스가 짝수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L0 방향으로 결정될 수 있다.

[0025] 상기 영상 부호화 방법에 있어서, 상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제1 예측 방향은 L1 방향으로 결정되고, 상기 제1 인덱스가 홀수인 경우, 상기 제2 예측 방향은 L1 방향으로 결정될 수 있다.

[0026] 상기 영상 부호화 방법에 있어서, 상기 현재 블록의 분할 방향에 대한 인덱스를 부호화하는 단계를 더 포함하고, 상기 분할 방향의 개수는 64일 수 있다.

[0027] 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화 방법에 의해 생성된 비트스트림을 저장하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능한 기록매체에 있어서, 상기 영상 부호화 방법은, 현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계, 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계 및 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 상기 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하고, 상기 제1 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향 후보들 중 어느 하나이고, 상기 제2 움직임 정보 후보는 상기 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

발명의 효과

[0028] 본 발명에 따르면, 부호화/복호화 효율이 향상된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치가 제공될 수 있다.

[0029] 또한, 본 발명에 따르면, 공유된 움직임 후보 중에서 각 블록에 따라 유효한 후보만이 선별되어 사용되므로, 엔트로피 코딩의 효율이 증가된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치가 제공될 수 있다.

[0030] 또한, 본 발명에 따르면, 공유된 움직임 후보에 대해 각 블록에 적합하도록 우선 순위가 할당되므로, 움직임 예측에 선택된 후보를 알려주는 신호가 편중되어 엔트로피 코딩의 효율이 증가된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치가 제공될 수 있다.

[0031] 또한, 본 발명에 따르면, 크기가 작은 블록에서 적은 수의 화면 내 예측 모드를 사용하여 MPM 선택률이 높아질 수 있다.

[0032] 또한, 본 발명에 따르면, 화면 내 예측 모드의 표현 비트를 줄어 시그널링되는 비트량이 감소되므로 영상 부호화/복호화기의 압축률이 증대될 수 있다.

[0033] 또한, 본 발명에 따르면, 본 발명에 따른 영상 부호화 방법 또는 장치에 의해 생성된 비트스트림을 저장한 기록매체가 제공될 수 있다.

[0034] 또한, 본 발명에 따르면, 본 발명에 따른 영상 복호화 장치에 의해 수신되고 복호화 되어 영상의 복원에 이용되는 비트스트림을 저장한 기록 매체가 제공될 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0035] 도 1은 본 발명이 적용되는 부호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.

도 2는 본 발명이 적용되는 복호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.

도 3은 영상을 부호화 및 복호화 할 때의 영상의 분할 구조를 개략적으로 나타내는 도면이다.

도 4는 화면 내 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

도 5는 화면 간 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

도 6은 변환 및 양자화의 과정을 설명하기 위한 도면이다.

도 7은 화면 내 예측에 이용 가능한 참조 샘플들을 설명하기 위한 도면이다.

도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 공유된 후보를 사용하는 부호화 및 복호화 과정에서 후보 재구성 과정이 포함되지 않은 경우 및 후보 재구성 과정이 포함된 경우의 흐름도를 나타낸 도면이다.

도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 공유된 후보를 사용하는 부호화 및 복호화 과정에서 후보 재구성 과정이 포함되지 않은 경우 및 후보 재구성 과정이 포함된 경우의 장치도를 나타낸 도면이다.

도 10은 공유 후보 리스트로부터 서브 후보 리스트가 구성되는 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

도 11은 후보 재구성 과정을 위해 각 블록별로 후보의 부호가 재구성되는 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른, 후보의 중복 사용이 배제되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른, 블록의 위치에 따라 공유 후보의 유효성이 다른 경우 후보가 판단되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른, 공유된 후보들 중 동일한 움직임 정보를 갖는 후보 존재 시 각 블록에서 유효한 후보가 선별되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 15는 본 발명의 일 실시예에 따른, 공유된 후보들 중 동일한 움직임 정보를 갖는 후보가 이용되어 블록 분할이 예측되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 16은 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 복호화 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

도 17은 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.

도 18은 영상 압축 기술에서 사용되는 화면 내 예측 모드의 실시예를 나타내는 도면이다.

도 19는 방향성 있는 화면 내 예측 모드에 따른 예측 방법의 일 실시예를 나타낸 도면이다.

도 20은 본 발명의 일 실시예에 따른, 작은 블록의 화면 내 예측에서 화면 내 예측 모드의 수를 감소시키는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 홀수 번호의 화면 내 예측 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 과정을 설명하기 위한 도면이다.

도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 24는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 25는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 짝수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 26은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 과정을 설명하기 위한 도면이다.

도 27은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 28은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 29는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 30은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 홀수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되

어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 31은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 과정을 설명하기 위한 도면이다.

도 32는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 33은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드가 다른 모드로 보정되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 34는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드를 제외한 화면 내 예측 후보 모드가 MPM에 추가되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 35는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 일부 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 36은 화면 내 예측 모드 번호가 할당되는 일 실시예를 나타낸 도면이다.

도 37은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 방향성에 따라서 재할당된 화면 내 예측 모드 번호가 사용되어 화면 내 예측이 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 38은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 작은 블록에 적합한 후보로 MPM이 구성되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 39는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 기존의 화면 내 예측 모드 개수보다 적은 화면 내 예측 모드가 사용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

도 40은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 재구성된 화면 내 예측 모드가 이용되는 부호화/복호화기의 구성을 나타낸 도면이다.

도 41은 본 발명의 일 실시예에 따른, 화면 내 예측 모드 재구성부가 화면 내 예측부에 적용된 구성을 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0036] 본 발명은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 실시예를 가질 수 있는 바, 특정 실시예들을 도면에 예시하고 상세한 설명에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명을 특정한 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 도면에서 유사한 참조부호는 여러 측면에 걸쳐서 동일하거나 유사한 기능을 지칭한다. 도면에서의 요소들의 형상 및 크기 등은 보다 명확한 설명을 위해 과장될 수 있다. 후술하는 예시적 실시예들에 대한 상세한 설명은, 특정 실시예를 예시로서 도시하는 첨부 도면을 참조한다. 이들 실시예는 당업자가 실시예를 실시할 수 있기에 충분하도록 상세히 설명된다. 다양한 실시예들은 서로 다르지만 상호 배타적일 필요는 없음이 이해되어야 한다. 예를 들어, 여기에 기재되어 있는 특정 형상, 구조 및 특성은 일 실시예에 관련하여 본 발명의 정신 및 범위를 벗어나지 않으면서 다른 실시예로 구현될 수 있다. 또한, 각각의 개시된 실시예 내의 개별 구성요소의 위치 또는 배치는 실시예의 정신 및 범위를 벗어나지 않으면서 변경될 수 있음이 이해되어야 한다. 따라서, 후술하는 상세한 설명은 한정적인 의미로서 취하려는 것이 아니며, 예시적 실시예들의 범위는, 적절하게 설명된다면, 그 청구항들이 주장하는 것과 균등한 모든 범위와 더불어 첨부된 청구항에 의해서만 한정된다.

[0037] 본 발명에서 제1, 제2 등의 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다. 예를 들어, 본 발명의 권리 범위를 벗어나지 않으면서 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다. 및/또는이라는 용어는 복수의 관련된 기재된 항목들의 조합 또는 복수의 관련된 기재된 항목들 중의 어느 항목을 포함한다.

[0038] 본 발명의 어떤 구성 요소가 다른 구성 요소에 “연결되어” 있다거나 “접속되어” 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성 요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있으나, 중간에 다른 구성 요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어"있다거나 "직접 접속되어"있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다.

[0039] 본 발명의 실시예에 나타나는 구성부들은 서로 다른 특징적인 기능들을 나타내기 위해 독립적으로 도시되는 것으로, 각 구성부들이 분리된 하드웨어나 하나의 소프트웨어 구성단위로 이루어짐을 의미하지 않는다. 즉, 각 구성부는 설명의 편의상 각각의 구성부로 나열하여 포함한 것으로 각 구성부 중 적어도 두 개의 구성부가 합쳐져 하나의 구성부로 이루어지거나, 하나의 구성부가 복수 개의 구성부로 나뉘어져 기능을 수행할 수 있고 이러한 각 구성부의 통합된 실시예 및 분리된 실시예도 본 발명의 본질에서 벗어나지 않는 한 본 발명의 권리범위에 포함된다.

[0040] 본 발명에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 발명에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다. 즉, 본 발명에서 특정 구성을 “포함”한다고 기술하는 내용은 해당 구성 이외의 구성을 배제하는 것이 아니며, 추가적인 구성이 본 발명의 실시 또는 본 발명의 기술적 사상의 범위에 포함될 수 있음을 의미한다.

[0041] 본 발명의 일부의 구성 요소는 본 발명에서 본질적인 기능을 수행하는 필수적인 구성 요소는 아니고 단지 성능을 향상시키기 위한 선택적 구성 요소일 수 있다. 본 발명은 단지 성능 향상을 위해 사용되는 구성 요소를 제외한 본 발명의 본질을 구현하는데 필수적인 구성부만을 포함하여 구현될 수 있고, 단지 성능 향상을 위해 사용되는 선택적 구성 요소를 제외한 필수 구성 요소만을 포함한 구조도 본 발명의 권리범위에 포함된다.

[0042] 이하, 도면을 참조하여 본 발명의 실시 형태에 대하여 구체적으로 설명한다. 본 명세서의 실시예를 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 명세서의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략하고, 도면상의 동일한 구성요소에 대해서는 동일한 참조부호를 사용하고 동일한 구성요소에 대해서 중복된 설명은 생략한다.

[0043] 이하에서 영상은 동영상(video)을 구성하는 하나의 픽처(picture)를 의미할 수 있으며, 동영상 자체를 나타낼 수도 있다. 예를 들면, "영상의 부호화 및/또는 복호화"는 "동영상의 부호화 및/또는 복호화"를 의미할 수 있으며, "동영상을 구성하는 영상들 중 하나의 영상의 부호화 및/또는 복호화"를 의미할 수도 있다.

[0044] 이하에서, 용어들 "동영상" 및 "비디오"는 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.

[0045] 이하에서, 대상 영상은 부호화의 대상인 부호화 대상 영상 및/또는 복호화의 대상인 복호화 대상 영상일 수 있다. 또한, 대상 영상은 부호화 장치로 입력된 입력 영상일 수 있고, 복호화 장치로 입력된 입력 영상일 수 있다. 여기서, 대상 영상은 현재 영상과 동일한 의미를 가질 수 있다.

[0046] 이하에서, 용어들 "영상", "픽처", "프레임(frame)" 및 "스크린(screen)"은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.

[0047] 이하에서, 대상 블록은 부호화의 대상인 부호화 대상 블록 및/또는 복호화의 대상인 복호화 대상 블록일 수 있다. 또한, 대상 블록은 현재 부호화 및/또는 복호화의 대상인 현재 블록일 수 있다. 예를 들면, 용어들 "대상 블록" 및 "현재 블록"은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.

[0048] 이하에서, 용어들 "블록" 및 "유닛"은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다. 또는 "블록"은 특정한 유닛을 나타낼 수 있다.

[0049] 이하에서, 용어들 "영역(region)" 및 "세그먼트(segment)"는 서로 교체되어 사용될 수 있다.

[0050] 이하에서, 특정한 신호는 특정한 블록을 나타내는 신호일 수 있다. 예를 들면, 원(original) 신호는 대상 블록을 나타내는 신호일 수 있다. 예측(prediction) 신호는 예측 블록을 나타내는 신호일 수 있다. 잔여(residual) 신호는 잔여 블록(residual block)을 나타내는 신호일 수 있다.

[0051] 실시예들에서, 특정된 정보, 데이터, 플래그(flag), 색인(index) 및 요소(element), 속성(attribute) 등의 각각은 값을 가질 수 있다. 정보, 데이터, 플래그, 색인 및 요소, 속성 등의 값 "0"은 논리 거짓(logical false) 또는 제1 기정의된(predefined) 값을 나타낼 수 있다. 말하자면, 값 "0", 거짓, 논리 거짓 및 제1 기정의된 값은 서로 대체되어 사용될 수 있다. 정보, 데이터, 플래그, 색인 및 요소, 속성 등의 값 "1"은 논리 참(logical true) 또는 제2 기정의된 값을 나타낼 수 있다. 말하자면, 값 "1", 참, 논리 참 및 제2 기정의된 값은 서로 대체되어 사용될 수 있다.

[0052] 행, 열 또는 색인(index)을 나타내기 위해 i 또는 j 등의 변수가 사용될 때, i의 값은 0 이상의 정수일 수 있으며, 1 이상의 정수일 수도 있다. 말하자면, 실시예들에서 행, 열 및 색인 등은 0에서부터 카운트될 수 있으며, 1에서부터 카운트될 수 있다.

[0054] 용어 설명

[0055] 부호화기(Encoder): 부호화(Encoding)를 수행하는 장치를 의미한다. 즉, 부호화 장치를 의미할 수 있다.

[0056] 복호화기(Decoder): 복호화(Decoding)를 수행하는 장치를 의미한다. 즉, 복호화 장치를 의미할 수 있다.

[0057] 블록(Block): 샘플(Sample)의 MxN 배열이다. 여기서 M과 N은 양의 정수 값을 의미할 수 있으며, 블록은 흔히 2차원 형태의 샘플 배열을 의미할 수 있다. 블록은 유닛을 의미할 수 있다. 현재 블록은 부호화 시 부호화의 대상이 되는 부호화 대상 블록, 복호화 시 복호화의 대상이 되는 복호화 대상 블록을 의미할 수 있다. 또한, 현재 블록은 부호화 블록, 예측 블록, 잔여 블록, 변환 블록 중 적어도 하나일 수 있다.

[0058] 샘플(Sample): 블록을 구성하는 기본 단위이다. 비트 깊이 (bit depth, B_d)에 따라 0부터 2^{Bd} - 1까지의 값으로 표현될 수 있다. 본 발명에서 샘플은 화소 또는 픽셀과 같은 의미로 사용될 수 있다. 즉, 샘플, 화소, 픽셀은 서로 같은 의미를 가질 수 있다.

[0059] 유닛(Unit): 영상 부호화 및 복호화의 단위를 의미할 수 있다. 영상의 부호화 및 복호화에 있어서, 유닛은 하나의 영상을 분할한 영역일 수 있다. 또한, 유닛은 하나의 영상을 세분화된 유닛으로 분할하여 부호화 혹은 복호화 할 때 그 분할된 단위를 의미할 수 있다. 즉, 하나의 영상은 복수의 유닛들로 분할될 수 있다. 영상의 부호화 및 복호화에 있어서, 유닛 별로 기정의된 처리가 수행될 수 있다. 하나의 유닛은 유닛에 비해 더 작은 크기를 갖는 하위 유닛으로 더 분할될 수 있다. 기능에 따라서, 유닛은 블록(Block), 매크로블록(Macroblock), 부호화 트리 유닛(Coding Tree Unit), 부호화 트리 블록(Coding Tree Block), 부호화 유닛(Coding Unit), 부호화 블록(Coding Block), 예측 유닛(Prediction Unit), 예측 블록(Prediction Block), 잔여 유닛(Residual Unit), 잔여 블록(Residual Block), 변환 유닛(Transform Unit), 변환 블록(Transform Block) 등을 의미할 수 있다. 또한, 유닛은 블록과 구분하여 지칭하기 위해 휘도(Luma) 성분 블록과 그에 대응하는 색차(Chroma) 성분 블록 그리고 각 블록에 대한 구문요소를 포함한 것을 의미할 수 있다. 유닛은 다양한 크기와 형태를 가질 수 있으며, 특히 유닛의 형태는 정사각형뿐만 아니라 직사각형, 사다리꼴, 삼각형, 오각형 등 2차원으로 표현될 수 있는 기하학적 도형을 포함할 수 있다. 또한, 유닛 정보는 부호화 유닛, 예측 유닛, 잔여 유닛, 변환 유닛 등을 가리키는 유닛의 타입, 유닛의 크기, 유닛의 깊이, 유닛의 부호화 및 복호화 순서 등 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.

[0060] 부호화 트리 유닛(Coding Tree Unit): 하나의 휘도 성분(Y) 부호화 트리 블록과 관련된 두 색차 성분(Cb, Cr) 부호화 트리 블록들로 구성된다. 또한, 상기 블록들과 각 블록에 대한 구문요소를 포함한 것을 의미할 수도 있다. 각 부호화 트리 유닛은 부호화 유닛, 예측 유닛, 변환 유닛 등의 하위 유닛을 구성하기 위하여 쿼드 트리(quad tree), 이진트리(binary tree), 3분할트리(ternary tree) 등 하나 이상의 분할 방식을 이용하여 분할될 수 있다. 입력 영상의 분할처럼 영상의 복/부호화 과정에서 처리 단위가 되는 샘플 블록을 지칭하기 위한 용어로 사용될 수 있다. 여기서, 쿼드 트리는 4분할트리(quarternary tree)를 의미할 수 있다.

[0061] 부호화 블록의 크기가 소정의 범위 내에 속하는 경우에는 쿼드 트리로만 분할이 가능할 수 있다. 여기서, 소정의 범위는 쿼드 트리만으로 분할이 가능한 부호화 블록의 최대 크기 및 최소 크기 중 적어도 하나로 정의될 수 있다. 쿼드 트리 형태의 분할이 허용되는 부호화 블록의 최대/최소 크기를 나타내는 정보는 비트스트림을 통해 시그널링될 수 있고, 해당 정보는 시퀀스, 픽처 파라미터, 타일 그룹, 또는 슬라이스(세그먼트) 중 적어도 하나의 단위로 시그널링될 수 있다. 또는, 부호화 블록의 최대/최소 크기는 부호화기/복호화기에 기-설정된 고정된 크기일 수도 있다. 예를 들어, 부호화 블록의 크기가 256x256 내지 64x64에 해당하는 경우에는 쿼드 트리로만 분할이 가능할 수 있다. 또는 부호화 블록의 크기가 최대 변환 블록의 크기 보다 큰 경우에는 쿼드 트리로만 분할이 가능할 수 있다. 이때, 상기 분할되는 블록은 부호화 블록 또는 변환 블록 중 적어도 하나일 수 있다. 이러한 경우에 부호화 블록의 분할을 나타내는 정보(예컨대, split_flag)는 쿼드 트리 분할 여부를 나타내는 플래그일 수 있다. 부호화 블록의 크기가 소정의 범위 내에 속하는 경우에는 이진트리 또는 3분할트리로만 분할이 가능할 수 있다. 이 경우, 쿼드 트리에 관한 상기 설명은 이진트리 또는 3분할트리에 대해서도 동일하게 적용될 수 있다.

[0062] 부호화 트리 블록(Coding Tree Block): Y 부호화 트리 블록, Cb 부호화 트리 블록, Cr 부호화 트리 블록 중 어느 하나를 지칭하기 위한 용어로 사용될 수 있다.

[0063] 주변 블록(Neighbor block): 현재 블록에 인접한 블록을 의미할 수 있다. 현재 블록에 인접한 블록은 현재 블록에 경계가 맞닿은 블록 또는 현재 블록으로부터 소정의 거리 내에 위치한 블록을 의미할 수 있다. 주변 블록은 현재 블록의 꼭지점에 인접한 블록을 의미할 수 있다. 여기에서, 현재 블록의 꼭지점에 인접한 블록이란, 현재 블록에 가로로 인접한 이웃 블록에 세로로 인접한 블록 또는 현재 블록에 세로로 인접한 이웃 블록에 가로로 인접한 블록일 수 있다. 주변 블록은 복원된 주변 블록을 의미할 수도 있다.

[0064] 복원된 주변 블록(Reconstructed Neighbor Block): 현재 블록 주변에 공간적(Spatial)/시간적(Temporal)으로 이미 부호화 혹은 복호화 된 주변 블록을 의미할 수 있다. 이때, 복원된 주변 블록은 복원된 주변 유닛을 의미할 수 있다. 복원된 공간적 주변 블록은 현재 픽처 내의 블록이면서 부호화 및/또는 복호화를 통해 이미 복원된 블록일 수 있다. 복원된 시간적 주변 블록은 참조 영상 내에서 현재 픽처의 현재 블록과 대응하는 위치의 복원된 블록 또는 그 주변 블록일 수 있다.

[0065] 유닛 깊이(Depth): 유닛이 분할된 정도를 의미할 수 있다. 트리 구조(Tree Structure)에서 가장 상위 노드(Root Node)는 분할되지 않은 최초의 유닛에 대응할 수 있다. 가장 상위 노드는 루트 노드로 칭해질 수 있다. 또한, 가장 상위 노드는 최소의 깊이 값을 가질 수 있다. 이 때, 가장 상위 노드는 레벨(Level) 0의 깊이를 가질 수 있다. 레벨 1의 깊이를 갖는 노드는 최초의 유닛이 한 번 분할됨에 따라 생성된 유닛을 나타낼 수 있다. 레벨 2의 깊이를 갖는 노드는 최초의 유닛이 두 번 분할됨에 따라 생성된 유닛을 나타낼 수 있다. 레벨 n의 깊이를 갖는 노드는 최초의 유닛이 n번 분할됨에 따라 생성된 유닛을 나타낼 수 있다. 리프 노드(Leaf Node)는 가장 하위의 노드일 수 있으며, 더 분할될 수 없는 노드일 수 있다. 리프 노드의 깊이는 최대 레벨일 수 있다. 예를 들면, 최대 레벨의 기정의된 값은 3일 수 있다. 루트 노드는 깊이가 가장 얕고, 리프 노드는 깊이가 가장 깊다고 할 수 있다. 또한, 유닛을 트리 구조로 표현했을 때 유닛이 존재하는 레벨이 유닛 깊이를 의미할 수 있다.

[0066] 비트스트림(Bitstream): 부호화된 영상 정보를 포함하는 비트의 열을 의미할 수 있다.

[0067] 파라미터 세트(Parameter Set): 비트스트림 내의 구조 중 헤더(header) 정보에 해당한다. 비디오 파라미터 세트(video parameter set), 시퀀스 파라미터 세트(sequence parameter set), 픽처 파라미터 세트(picture parameter set), 적응 파라미터 세트(adaptation parameter set) 중 적어도 하나가 파라미터 세트에 포함될 수 있다. 또한, 파라미터 세트는 타일 그룹, 슬라이스(slice) 헤더 및 타일(tile) 헤더 정보를 포함할 수도 있다. 또한, 상기 타일 그룹은 여러 타일을 포함하는 그룹을 의미할 수 있으며, 슬라이스와 동일한 의미일 수 있다.

[0068] 적응 파라미터 세트는 서로 다른 픽처, 서브픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서 참조하여 공유될 수 있는 파라미터 세트를 의미할 수 있다. 또한, 픽처 내 서브픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조하여, 적응 파라미터 세트 내 정보를 사용할 수 있다.

[0069] 또한, 적응 파라미터 세트는 픽처 내 서브픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.

[0070] 또한, 적응 파라미터 세트는 서브픽처 내 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.

[0071] 또한, 적응 파라미터 세트는 슬라이스 내 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.

[0072] 또한, 적응 파라미터 세트는 타일 내 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.

[0073] 상기 서브픽처의 파라미터 세트 혹은 헤더에 적응 파라미터 세트 식별자에 대한 정보를 포함하여, 해당 적응 파라미터 세트 식별자에 대응하는 적응 파라미터 세트를 서브픽처에서 사용할 수 있다.

[0074] 상기 타일의 파라미터 세트 혹은 헤더에 적응 파라미터 세트 식별자에 대한 정보를 포함하여, 해당 적응 파라미터 세트 식별자에 대응하는 적응 파라미터 세트를 타일에서 사용할 수 있다.

[0075] 상기 브릭의 헤더에 적응 파라미터 세트 식별자에 대한 정보를 포함하여, 해당 적응 파라미터 세트 식별자에 대응하는 적응 파라미터 세트를 브릭에서 사용할 수 있다.

[0076] 상기 픽처는 하나 이상의 타일 행과 하나 이상의 타일 열로 분할될 수 있다.

[0077] 상기 서브픽처는 픽처 내에서 하나 이상의 타일 행과 하나 이상의 타일 열로 분할될 수 있다. 상기 서브픽처는 픽처 내에서 직사각형/정사각형 형태를 가지는 영역이며, 하나 이상의 CTU를 포함할 수 있다. 또한, 하나의 서브픽처 내에는 적어도 하나 이상의 타일/브릭/슬라이스가 포함될 수 있다.

[0078] 상기 타일은 픽처 내에서 직사각형/정사각형 형태를 가지는 영역이며, 하나 이상의 CTU를 포함할 수 있다. 또한, 타일은 하나 이상의 브릭으로 분할될 수 있다.

[0079] 상기 브릭은 타일 내에서 하나 이상의 CTU 행을 의미할 수 있다. 타일은 하나 이상의 브릭으로 분할될 수 있고, 각 브릭은 적어도 하나 이상의 CTU 행을 가질 수 있다. 2개 이상으로 분할되지 않는 타일도 브릭을 의미할 수 있다.

[0080] 상기 슬라이스는 픽처 내에서 하나 이상의 타일을 포함할 수 있고, 타일 내 하나 이상의 브릭을 포함할 수 있다.

[0081] 파싱(Parsing): 비트스트림을 엔트로피 복호화하여 구문요소(Syntax Element)의 값을 결정하는 것을 의미하거나, 엔트로피 복호화 자체를 의미할 수 있다.

[0082] 심볼(Symbol): 부호화/복호화 대상 유닛의 구문요소, 부호화 파라미터(coding parameter), 변환 계수(Transform Coefficient)의 값 등 중 적어도 하나를 의미할 수 있다. 또한, 심볼은 엔트로피 부호화의 대상 혹은 엔트로피 복호화의 결과를 의미할 수 있다.

[0083] 예측 모드(Prediction Mode): 화면 내 예측으로 부호화/복호화 되는 모드 또는 화면 간 예측으로 부호화/복호화 되는 모드를 지시하는 정보일 수 있다.

[0084] 예측 유닛(Prediction Unit): 화면 간 예측, 화면 내 예측, 화면 간 보상, 화면 내 보상, 움직임 보상 등 예측을 수행할 때의 기본 단위를 의미할 수 있다. 하나의 예측 유닛은 더 작은 크기를 가지는 복수의 파티션(Partition) 또는 복수의 하위 예측 유닛들로 분할 될 수도 있다. 복수의 파티션들 또한 예측 또는 보상의 수행에 있어서의 기본 단위일 수 있다. 예측 유닛의 분할에 의해 생성된 파티션 또한 예측 유닛일 수 있다.

[0085] 예측 유닛 파티션(Prediction Unit Partition): 예측 유닛이 분할된 형태를 의미할 수 있다.

[0086] 참조 영상 리스트(Reference Picture List): 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용되는 하나 이상의 참조 영상들을 포함하는 리스트를 의미할 수 있다. 참조 영상 리스트의 종류는 LC (List Combined), L0 (List 0), L1 (List 1), L2 (List 2), L3 (List 3) 등이 있을 수 있으며, 화면 간 예측에는 1개 이상의 참조 영상 리스트들이 사용될 수 있다.

[0087] 화면 간 예측 지시자(Inter Prediction Indicator): 현재 블록의 화면 간 예측 방향(단방향 예측, 쌍방향 예측 등)을 의미할 수 있다. 또는, 현재 블록의 예측 블록을 생성할 때 사용되는 참조 영상의 개수를 의미할 수 있다. 또는, 현재 블록에 대해 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 수행할 때 사용되는 예측 블록의 개수를 의미할 수 있다.

[0088] 예측 리스트 활용 플래그(prediction list utilization flag): 특정 참조 영상 리스트 내 적어도 하나의 참조 영상을 이용하여 예측 블록을 생성하는지 여부를 나타낸다. 예측 리스트 활용 플래그를 이용하여 화면 간 예측 지시자를 도출할 수 있고, 반대로 화면 간 예측 지시자를 이용하여 예측 리스트 활용 플래그를 도출할 수 있다. 예를 들어, 예측 리스트 활용 플래그가 제1 값인 0을 지시하는 경우, 해당 참조 영상 리스트 내 참조 영상을 이용하여 예측 블록을 생성하지 않는 것을 나타낼 수 있고, 제2 값인 1을 지시하는 경우, 해당 참조 영상 리스트를 이용하여 예측 블록을 생성할 수 있는 것을 나타낼 수 있다.

[0089] 참조 영상 색인(Reference Picture Index): 참조 영상 리스트에서 특정 참조 영상을 지시하는 색인을 의미할 수 있다.

[0090] 참조 영상(Reference Picture): 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 위해서 특정 블록이 참조하는 영상을 의미할 수 있다. 또는, 참조 영상은 화면 간 예측 또는 움직임 보상을 위해 현재 블록이 참조하는 참조 블록을 포함하는 영상일 수 있다. 이하, 용어 "참조 픽처" 및 "참조 영상"은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.

[0091] 움직임 벡터(Motion Vector): 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용되는 2차원 벡터일 수 있다. 움직임 벡터는

부호화/복호화 대상 블록과 참조 블록 사이의 오프셋을 의미할 수 있다. 예를 들어, (mvX, mvY)는 움직임 벡터를 나타낼 수 있다. mvX는 수평(horizontal) 성분, mvY는 수직(vertical) 성분을 나타낼 수 있다.

[0092] 탐색 영역(Search Range): 탐색 영역은 화면 간 예측 중 움직임 벡터에 대한 탐색이 이루어지는 2차원의 영역일 수 있다. 예를 들면, 탐색 영역의 크기는 MxN일 수 있다. M 및 N은 각각 양의 정수일 수 있다.

[0093] 움직임 벡터 후보(Motion Vector Candidate): 움직임 벡터를 예측할 때 예측 후보가 되는 블록 혹은 그 블록의 움직임 벡터를 의미할 수 있다. 또한, 움직임 벡터 후보는 움직임 벡터 후보 리스트에 포함될 수 있다.

[0094] 움직임 벡터 후보 리스트(Motion Vector Candidate List): 하나 이상의 움직임 벡터 후보들을 이용하여 구성된 리스트를 의미할 수 있다.

[0095] 움직임 벡터 후보 색인(Motion Vector Candidate Index): 움직임 벡터 후보 리스트 내의 움직임 벡터 후보를 가리키는 지시자를 의미할 수 있다. 움직임 벡터 예측기(Motion Vector Predictor)의 색인(index)일 수 있다.

[0096] 움직임 정보(Motion Information): 움직임 벡터, 참조 영상 색인, 화면 간 예측 지시자 뿐만 아니라 예측 리스트 활용 플래그, 참조 영상 리스트 정보, 참조 영상, 움직임 벡터 후보, 움직임 벡터 후보 색인, 머지 후보, 머지 색인 등 중 적어도 하나를 포함하는 정보를 의미할 수 있다.

[0097] 머지 후보 리스트(Merge Candidate List): 하나 이상의 머지 후보들을 이용하여 구성된 리스트를 의미할 수 있다.

[0098] 머지 후보(Merge Candidate): 공간적 머지 후보, 시간적 머지 후보, 조합된 머지 후보, 조합 양예측 머지 후보, 제로 머지 후보 등을 의미할 수 있다. 머지 후보는 화면 간 예측 지시자, 각 리스트에 대한 참조 영상 색인, 움직임 벡터, 예측 리스트 활용 플래그, 화면 간 예측 지시자 등의 움직임 정보를 포함할 수 있다.

[0099] 머지 색인(Merge Index): 머지 후보 리스트 내 머지 후보를 가리키는 지시자를 의미할 수 있다. 또한, 머지 색인은 공간적/시간적으로 현재 블록과 인접하게 복원된 블록들 중 머지 후보를 유도한 블록을 지시할 수 있다. 또한, 머지 색인은 머지 후보가 가지는 움직임 정보 중 적어도 하나를 지시할 수 있다.

[0100] 변환 유닛(Transform Unit): 변환, 역변환, 양자화, 역양자화, 변환 계수 부호화/복호화와 같이 잔여 신호(residual signal) 부호화/복호화를 수행할 때의 기본 단위를 의미할 수 있다. 하나의 변환 유닛은 분할되어 더 작은 크기를 가지는 복수의 하위 변환 유닛들로 분할될 수 있다. 여기서, 변환/역변환은 1차 변환/역변환 및 2차 변환/역변환 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.

[0101] 스케일링(Scaling): 양자화된 레벨에 인수를 곱하는 과정을 의미할 수 있다. 양자화된 레벨에 대한 스케일링의 결과로 변환 계수를 생성할 수 있다. 스케일링을 역양자화(dequantization)라고도 부를 수 있다.

[0102] 양자화 매개변수(Quantization Parameter): 양자화에서 변환 계수를 이용하여 양자화된 레벨(quantized level)을 생성할 때 사용하는 값을 의미할 수 있다. 또는, 역양자화에서 양자화된 레벨을 스케일링하여 변환 계수를 생성할 때 사용하는 값을 의미할 수도 있다. 양자화 매개변수는 양자화 스텝 크기(step size)에 매핑된 값일 수 있다.

[0103] 잔여 양자화 매개변수(Delta Quantization Parameter): 예측된 양자화 매개변수와 부호화/복호화 대상 유닛의 양자화 매개변수의 차분(difference) 값을 의미할 수 있다.

[0104] 스캔(Scan): 유닛, 블록 혹은 행렬 내 계수의 순서를 정렬하는 방법을 의미할 수 있다. 예를 들어, 2차원 배열을 1차원 배열 형태로 정렬하는 것을 스캔이라고 한다. 또는, 1차원 배열을 2차원 배열 형태로 정렬하는 것도 스캔 혹은 역 스캔(Inverse Scan)이라고 부를 수 있다.

[0105] 변환 계수(Transform Coefficient): 부호화기에서 변환을 수행하고 나서 생성된 계수 값을 의미할 수 있다. 또는, 복호화기에서 엔트로피 복호화 및 역양자화 중 적어도 하나를 수행하고 나서 생성된 계수 값을 의미할 수도 있다. 변환 계수 또는 잔여 신호에 양자화를 적용한 양자화된 레벨 또는 양자화된 변환 계수 레벨도 변환 계수의 의미에 포함될 수 있다.

[0106] 양자화된 레벨(Quantized Level): 부호화기에서 변환 계수 또는 잔여 신호에 양자화를 수행하여 생성된 값을 의미할 수 있다. 또는, 복호화기에서 역양자화를 수행하기 전 역양자화의 대상이 되는 값을 의미할 수도 있다. 유사하게, 변환 및 양자화의 결과인 양자화된 변환 계수 레벨도 양자화된 레벨의 의미에 포함될 수 있다.

[0107] 넌제로 변환 계수(Non-zero Transform Coefficient): 값의 크기가 0이 아닌 변환 계수 혹은 값의 크기가 0이

아닌 변환 계수 레벨 혹은 양자화된 레벨을 의미할 수 있다.

[0108] 양자화 행렬(Quantization Matrix): 영상의 주관적 화질 혹은 객관적 화질을 향상시키기 위해서 양자화 혹은 역양자화 과정에서 이용하는 행렬을 의미할 수 있다. 양자화 행렬을 스케일링 리스트(scaling list)라고도 부를 수 있다.

[0109] 양자화 행렬 계수(Quantization Matrix Coefficient): 양자화 행렬 내의 각 원소(element)를 의미할 수 있다. 양자화 행렬 계수를 행렬 계수(matrix coefficient)라고도 할 수 있다.

[0110] 기본 행렬(Default Matrix): 부호화기와 복호화기에서 미리 정의되어 있는 소정의 양자화 행렬을 의미할 수 있다.

[0111] 비 기본 행렬(Non-default Matrix): 부호화기와 복호화기에서 미리 정의되지 않고, 사용자에 의해서 시그널링되는 양자화 행렬을 의미할 수 있다.

[0112] 통계값(statistic value): 연산 가능한 특정 값들을 가지는 변수, 부호화 파라미터, 상수 등 적어도 하나에 대한 통계값은 해당 특정 값들의 평균값, 가중평균값, 가중합값, 최소값, 최대값, 최빈값, 중간값, 보간값 중 적어도 하나 이상일 수 있다.

[0113] 도 1은 본 발명이 적용되는 부호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.

[0114] 부호화 장치(100)는 인코더, 비디오 부호화 장치 또는 영상 부호화 장치일 수 있다. 비디오는 하나 이상의 영상들을 포함할 수 있다. 부호화 장치(100)는 하나 이상의 영상들을 순차적으로 부호화할 수 있다.

[0115] 도 1을 참조하면, 부호화 장치(100)는 움직임 예측부(111), 움직임 보상부(112), 인트라 예측부(120), 스위치(115), 감산기(125), 변환부(130), 양자화부(140), 엔트로피 부호화부(150), 역양자화부(160), 역변환부(170), 가산기(175), 필터부(180) 및 참조 픽처 버퍼(190)를 포함할 수 있다.

[0116] 부호화 장치(100)는 입력 영상에 대해 인트라 모드 및/또는 인터 모드로 부호화를 수행할 수 있다. 또한, 부호화 장치(100)는 입력 영상에 대한 부호화를 통해 부호화된 정보를 포함하는 비트스트림을 생성할 수 있고, 생성된 비트스트림을 출력할 수 있다. 생성된 비트스트림은 컴퓨터 판독가능한 기록 매체에 저장될 수 있거나, 유/무선 전송 매체를 통해 스트리밍될 수 있다. 예측 모드로 인트라 모드가 사용되는 경우 스위치(115)는 인트라로 전환될 수 있고, 예측 모드로 인터 모드가 사용되는 경우 스위치(115)는 인터로 전환될 수 있다. 여기서 인트라 모드는 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있으며, 인터 모드는 화면 간 예측 모드를 의미할 수 있다. 부호화 장치(100)는 입력 영상의 입력 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 또한, 부호화 장치(100)는 예측 블록이 생성된 후, 입력 블록 및 예측 블록의 차분(residual)을 사용하여 잔여 블록을 부호화할 수 있다. 입력 영상은 현재 부호화의 대상인 현재 영상으로 칭해질 수 있다. 입력 블록은 현재 부호화의 대상인 현재 블록 혹은 부호화 대상 블록으로 칭해질 수 있다.

[0117] 예측 모드가 인트라 모드인 경우, 인트라 예측부(120)는 현재 블록의 주변에 이미 부호화/복호화된 블록의 샘플을 참조 샘플로서 이용할 수 있다. 인트라 예측부(120)는 참조 샘플을 이용하여 현재 블록에 대한 공간적 예측을 수행할 수 있고, 공간적 예측을 통해 입력 블록에 대한 예측 샘플들을 생성할 수 있다. 여기서 인트라 예측은 화면 내 예측을 의미할 수 있다.

[0118] 예측 모드가 인터 모드인 경우, 움직임 예측부(111)는, 움직임 예측 과정에서 참조 영상으로부터 입력 블록과 가장 매치가 잘 되는 영역을 검색할 수 있고, 검색된 영역을 이용하여 움직임 벡터를 도출할 수 있다. 이때, 상기 영역으로 탐색 영역을 사용할 수 있다. 참조 영상은 참조 픽처 버퍼(190)에 저장될 수 있다. 여기서, 참조 영상에 대한 부호화/복호화가 처리되었을 때 참조 픽처 버퍼(190)에 저장될 수 있다.

[0119] 움직임 보상부(112)는 움직임 벡터를 이용하는 움직임 보상을 수행함으로써 현재 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 여기서 인터 예측은 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 의미할 수 있다.

[0120] 상기 움직임 예측부(111)과 움직임 보상부(112)는 움직임 벡터의 값이 정수 값을 가지지 않을 경우에 참조 영상 내의 일부 영역에 대해 보간 필터(Interpolation Filter)를 적용하여 예측 블록을 생성할 수 있다. 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 수행하기 위해 부호화 유닛을 기준으로 해당 부호화 유닛에 포함된 예측 유닛의 움직임 예측 및 움직임 보상 방법이 스킵 모드(Skip Mode), 머지 모드(Merge Mode), 향상된 움직임 벡터 예측(Advanced Motion Vector Prediction; AMVP) 모드, 현재 픽처 참조 모드 중 어떠한 방법인지 여부를 판단할 수 있고, 각 모드에 따라 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 수행할 수 있다.

[0121] 감산기(125)는 입력 블록 및 예측 블록의 차분을 사용하여 잔여 블록을 생성할 수 있다. 잔여 블록은 잔여 신호로 칭해질 수도 있다. 잔여 신호는 원 신호 및 예측 신호 간의 차이(difference)를 의미할 수 있다. 또는, 잔여 신호는 원 신호 및 예측 신호 간의 차이를 변환(transform)하거나, 양자화 하거나, 또는 변환 및 양자화 함으로써 생성된 신호일 수 있다. 잔여 블록은 블록 단위의 잔여 신호일 수 있다.

[0122] 변환부(130)는 잔여 블록에 대해 변환(transform)을 수행하여 변환 계수(transform coefficient)를 생성할 수 있고, 생성된 변환 계수를 출력할 수 있다. 여기서, 변환 계수는 잔여 블록에 대한 변환을 수행함으로써 생성된 계수 값일 수 있다. 변환 생략(transform skip) 모드가 적용되는 경우, 변환부(130)는 잔여 블록에 대한 변환을 생략할 수도 있다.

[0123] 변환 계수 또는 잔여 신호에 양자화를 적용함으로써 양자화된 레벨(quantized level)이 생성될 수 있다. 이하, 실시예들에서는 양자화된 레벨도 변환 계수로 칭해질 수 있다.

[0124] 양자화부(140)는 변환 계수 또는 잔여 신호를 양자화 매개변수에 따라 양자화 함으로써 양자화된 레벨을 생성할 수 있고, 생성된 양자화된 레벨을 출력할 수 있다. 이때, 양자화부(140)에서는 양자화 행렬을 사용하여 변환 계수를 양자화 할 수 있다.

[0125] 엔트로피 부호화부(150)는, 양자화부(140)에서 산출된 값들 또는 부호화 과정에서 산출된 부호화 파라미터(Coding Parameter) 값들 등에 대하여 확률 분포에 따른 엔트로피 부호화를 수행함으로써 비트스트림(bitstream)을 생성할 수 있고, 비트스트림을 출력할 수 있다. 엔트로피 부호화부(150)는 영상의 샘플에 관한 정보 및 영상의 복호화를 위한 정보에 대한 엔트로피 부호화를 수행할 수 있다. 예를 들면, 영상의 복호화를 위한 정보는 구문요소(syntax element) 등을 포함할 수 있다.

[0126] 엔트로피 부호화가 적용되는 경우, 높은 발생 확률을 갖는 심볼(symbol)에 적은 수의 비트가 할당되고 낮은 발생 확률을 갖는 심볼에 많은 수의 비트가 할당되어 심볼이 표현됨으로써, 부호화 대상 심볼들에 대한 비트열의 크기가 감소될 수 있다. 엔트로피 부호화부(150)는 엔트로피 부호화를 위해 지수 골롬(exponential Golomb), CAVLC(Context-Adaptive Variable Length Coding), CABAC(Context-Adaptive Binary Arithmetic Coding)과 같은 부호화 방법을 사용할 수 있다. 예를 들면, 엔트로피 부호화부(150)는 가변 길이 부호화(Variable Length Coding/Code; VLC) 테이블을 이용하여 엔트로피 부호화를 수행할 수 있다. 또한 엔트로피 부호화부(150)는 대상 심볼의 이진화(binarization) 방법 및 대상 심볼/빈(bin)의 확률 모델(probability model)을 도출한 후, 도출된 이진화 방법, 확률 모델, 문맥 모델(Context Model)을 사용하여 산술 부호화를 수행할 수도 있다.

[0127] 엔트로피 부호화부(150)는 변환 계수 레벨(양자화된 레벨)을 부호화하기 위해 변환 계수 스캐닝(Transform Coefficient Scanning) 방법을 통해 2차원의 블록 형태(form) 계수를 1차원의 벡터 형태로 변경할 수 있다.

[0128] 부호화 파라미터(Coding Parameter)는 구문요소와 같이 부호화기에서 부호화 되어 복호화기로 시그널링 되는 정보(플래그, 색인 등)뿐만 아니라, 부호화 과정 혹은 복호화 과정에서 유도되는 정보를 포함할 수 있으며, 영상을 부호화 하거나 복호화 할 때 필요한 정보를 의미할 수 있다. 예를 들어, 유닛/블록 크기, 유닛/블록 깊이, 유닛/블록 분할 정보, 유닛/블록 형태, 유닛/블록 분할 구조, 쿼드 트리 형태의 분할 여부, 이진트리 형태의 분할 여부, 이진트리 형태의 분할 방향(가로 방향 혹은 세로 방향), 이진트리 형태의 분할 형태(대칭 분할 혹은 비대칭 분할), 3분할트리 형태의 분할 여부, 3분할트리 형태의 분할 방향(가로 방향 혹은 세로 방향), 3분할트리 형태의 분할 형태(대칭 분할 혹은 비대칭 분할), 복합형 트리 형태의 분할 여부, 복합형 트리 형태의 분할 방향(가로 방향 혹은 세로 방향), 복합형 트리 형태의 분할 형태(대칭 분할 혹은 비대칭 분할), 복합형 트리 형태의 분할 트리(이진트리 혹은 3분할 트리), 예측 모드(화면 내 예측 또는 화면 간 예측), 화면 내 휘도 예측 모드/방향, 화면 내 색차 예측 모드/방향, 화면 내 분할 정보, 화면 간 분할 정보, 부호화 블록 분할 플래그, 예측 블록 분할 플래그, 변환 블록 분할 플래그, 참조 샘플 필터링 방법, 참조 샘플 필터 탭, 참조 샘플 필터 계수, 예측 블록 필터링 방법, 예측 블록 필터 탭, 예측 블록 필터 계수, 예측 블록 경계 필터링 방법, 예측 블록 경계 필터 탭, 예측 블록 경계 필터 계수, 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드, 움직임 정보, 움직임 벡터, 움직임 벡터 차분, 참조 영상 색인, 화면 간 예측 방향, 화면 간 예측 지시자, 예측 리스트 활용 플래그, 참조 영상 리스트, 참조 영상, 움직임 벡터 예측 색인, 움직임 벡터 예측 후보, 움직임 벡터 후보 리스트, 머지 모드 사용 여부, 머지 색인, 머지 후보, 머지 후보 리스트, 스킵(skip) 모드 사용 여부, 보간 필터 종류, 보간 필터 탭, 보간 필터 계수, 움직임 벡터 크기, 움직임 벡터 표현 정확도, 변환 종류, 변환 크기, 1차 변환 사용 여부 정보, 2차 변환 사용 여부 정보, 1차 변환 색인, 2차 변환 색인, 잔여 신호 유무 정보, 부호화 블록 패턴(Coded Block Pattern), 부호화 블록 플래그(Coded Block Flag), 양자화 매개변수, 잔여 양자화 매개변수, 양자화 행렬, 화면 내 루프 필터 적용 여부, 화면 내 루프 필터 계수, 화면 내 루프 필터 탭, 화면 내 루프 필터

모양/형태, 디블록킹 필터 적용 여부, 디블록킹 필터 계수, 디블록킹 필터 탭, 디블록킹 필터 강도, 디블록킹 필터 모양/형태, 적응적 샘플 오프셋 적용 여부, 적응적 샘플 오프셋 값, 적응적 샘플 오프셋 카테고리, 적응적 샘플 오프셋 종류, 적응적 루프 필터 적용 여부, 적응적 루프 필터 계수, 적응적 루프 필터 탭, 적응적 루프 필터 모양/형태, 이진화/역이진화 방법, 문맥 모델 결정 방법, 문맥 모델 업데이트 방법, 레귤러 모드 수행 여부, 바이패스 모드 수행 여부, 문맥 빈, 바이패스 빈, 중요 계수 플래그, 마지막 중요 계수 플래그, 계수 그룹 단위 부호화 플래그, 마지막 중요 계수 위치, 계수 값이 1보다 큰지에 대한 플래그, 계수 값이 2보다 큰지에 대한 플래그, 계수 값이 3보다 큰지에 대한 플래그, 나머지 계수 값 정보, 부호(sign) 정보, 복원된 휘도 샘플, 복원된 색차 샘플, 잔여 휘도 샘플, 잔여 색차 샘플, 휘도 변환 계수, 색차 변환 계수, 휘도 양자화된 레벨, 색차 양자화된 레벨, 변환 계수 레벨 스캐닝 방법, 복호화기 측면 움직임 벡터 탐색 영역의 크기, 복호화기 측면 움직임 벡터 탐색 영역의 형태, 복호화기 측면 움직임 벡터 탐색 횟수, CTU 크기 정보, 최소 블록 크기 정보, 최대 블록 크기 정보, 최대 블록 깊이 정보, 최소 블록 깊이 정보, 영상 디스플레이/출력 순서, 슬라이스 식별 정보, 슬라이스 타입, 슬라이스 분할 정보, 타일 그룹 식별 정보, 타일 그룹 타입, 타일 그룹 분할 정보, 타일 식별 정보, 타일 타입, 타일 분할 정보, 픽처 타입, 입력 샘플 비트 심도, 복원 샘플 비트 심도, 잔여 샘플 비트 심도, 변환 계수 비트 심도, 양자화된 레벨 비트 심도, 휘도 신호에 대한 정보, 색차 신호에 대한 정보 중 적어도 하나의 값 또는 조합된 형태가 부호화 파라미터에 포함될 수 있다.

[0129] 여기서, 플래그 혹은 색인을 시그널링(signaling)한다는 것은 인코더에서는 해당 플래그 혹은 색인을 엔트로피 부호화(Entropy Encoding)하여 비트스트림(Bitstream)에 포함하는 것을 의미할 수 있고, 디코더에서는 비트스트림으로부터 해당 플래그 혹은 색인을 엔트로피 복호화(Entropy Decoding)하는 것을 의미할 수 있다.

[0130] 부호화 장치(100)가 인터 예측을 통한 부호화를 수행할 경우, 부호화된 현재 영상은 이후에 처리되는 다른 영상에 대한 참조 영상으로서 사용될 수 있다. 따라서, 부호화 장치(100)는 부호화된 현재 영상을 다시 복원 또는 복호화할 수 있고, 복원 또는 복호화된 영상을 참조 영상으로 참조 픽처 버퍼(190)에 저장할 수 있다.

[0131] 양자화된 레벨은 역양자화부(160)에서 역양자화(dequantization)될 수 있고. 역변환부(170)에서 역변환(inverse transform)될 수 있다. 역양자화 및/또는 역변환된 계수는 가산기(175)를 통해 예측 블록과 합해질 수 있다, 역양자화 및/또는 역변환된 계수와 예측 블록을 합함으로써 복원 블록(reconstructed block)이 생성될 수 있다. 여기서, 역양자화 및/또는 역변환된 계수는 역양자화 및 역변환 중 적어도 하나 이상이 수행된 계수를 의미하며, 복원된 잔여 블록을 의미할 수 있다.

[0132] 복원 블록은 필터부(180)를 거칠 수 있다. 필터부(180)는 디블록킹 필터(deblocking filter), 샘플 적응적 오프셋(Sample Adaptive Offset; SAO), 적응적 루프 필터(Adaptive Loop Filter; ALF) 등 적어도 하나를 복원 샘플, 복원 블록 또는 복원 영상에 적용할 수 있다. 필터부(180)는 루프내 필터(in-loop filter)로 칭해질 수도 있다.

[0133] 디블록킹 필터는 블록들 간의 경계에서 발생한 블록 왜곡을 제거할 수 있다. 디블록킹 필터를 수행할지 여부를 판단하기 위해 블록에 포함된 몇 개의 열 또는 행에 포함된 샘플을 기초로 현재 블록에 디블록킹 필터 적용할지 여부를 판단할 수 있다. 블록에 디블록킹 필터를 적용하는 경우 필요한 디블록킹 필터링 강도에 따라 서로 다른 필터를 적용할 수 있다.

[0134] 샘플 적응적 오프셋을 이용하여 부호화 에러를 보상하기 위해 샘플 값에 적정 오프셋(offset) 값을 더할 수 있다. 샘플 적응적 오프셋은 디블록킹을 수행한 영상에 대해 샘플 단위로 원본 영상과의 오프셋을 보정할 수 있다. 영상에 포함된 샘플을 일정한 수의 영역으로 구분한 후 오프셋을 수행할 영역을 결정하고 해당 영역에 오프셋을 적용하는 방법 또는 각 샘플의 에지 정보를 고려하여 오프셋을 적용하는 방법을 사용할 수 있다.

[0135] 적응적 루프 필터는 복원 영상 및 원래의 영상을 비교한 값에 기반하여 필터링을 수행할 수 있다. 영상에 포함된 샘플을 소정의 그룹으로 나눈 후 해당 그룹에 적용될 필터를 결정하여 그룹마다 차별적으로 필터링을 수행할 수 있다. 적응적 루프 필터를 적용할지 여부에 관련된 정보는 부호화 유닛(Coding Unit, CU) 별로 시그널링될 수 있고, 각각의 블록에 따라 적용될 적응적 루프 필터의 모양 및 필터 계수는 달라질 수 있다.

[0136] 필터부(180)를 거친 복원 블록 또는 복원 영상은 참조 픽처 버퍼(190)에 저장될 수 있다. 필터부(180)를 거친 복원 블록은 참조 영상의 일부일 수 있다. 말하자면, 참조 영상은 필터부(180)를 거친 복원 블록들로 구성된 복원 영상일 수 있다. 저장된 참조 영상은 이후 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용될 수 있다.

[0137] 도 2는 본 발명이 적용되는 복호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.

[0138] 복호화 장치(200)는 디코더, 비디오 복호화 장치 또는 영상 복호화 장치일 수 있다.

[0139] 도 2를 참조하면, 복호화 장치(200)는 엔트로피 복호화부(210), 역양자화부(220), 역변환부(230), 인트라 예측부(240), 움직임 보상부(250), 가산기(255), 필터부(260) 및 참조 픽처 버퍼(270)를 포함할 수 있다.

[0140] 복호화 장치(200)는 부호화 장치(100)에서 출력된 비트스트림을 수신할 수 있다. 복호화 장치(200)는 컴퓨터 판독가능한 기록 매체에 저장된 비트스트림을 수신하거나, 유/무선 전송 매체를 통해 스트리밍되는 비트스트림을 수신할 수 있다. 복호화 장치(200)는 비트스트림에 대하여 인트라 모드 또는 인터 모드로 복호화를 수행할 수 있다. 또한, 복호화 장치(200)는 복호화를 통해 복원된 영상 또는 복호화된 영상을 생성할 수 있고, 복원된 영상 또는 복호화된 영상을 출력할 수 있다.

[0141] 복호화에 사용되는 예측 모드가 인트라 모드인 경우 스위치가 인트라로 전환될 수 있다. 복호화에 사용되는 예측 모드가 인터 모드인 경우 스위치가 인터로 전환될 수 있다.

[0142] 복호화 장치(200)는 입력된 비트스트림을 복호화하여 복원된 잔여 블록(reconstructed residual block)을 획득할 수 있고, 예측 블록을 생성할 수 있다. 복원된 잔여 블록 및 예측 블록이 획득되면, 복호화 장치(200)는 복원된 잔여 블록과 및 예측 블록을 더함으로써 복호화 대상이 되는 복원 블록을 생성할 수 있다. 복호화 대상 블록은 현재 블록으로 칭해질 수 있다.

[0143] 엔트로피 복호화부(210)는 비트스트림에 대한 확률 분포에 따른 엔트로피 복호화를 수행함으로써 심볼들을 생성할 수 있다. 생성된 심볼들은 양자화된 레벨 형태의 심볼을 포함할 수 있다. 여기에서, 엔트로피 복호화 방법은 상술된 엔트로피 부호화 방법의 역과정일 수 있다.

[0144] 엔트로피 복호화부(210)는 변환 계수 레벨(양자화된 레벨)을 복호화하기 위해 변환 계수 스캐닝 방법을 통해 1차원의 벡터 형태 계수를 2차원의 블록 형태로 변경할 수 있다.

[0145] 양자화된 레벨은 역양자화부(220)에서 역양자화될 수 있고, 역변환부(230)에서 역변환될 수 있다. 양자화된 레벨은 역양자화 및/또는 역변환이 수행된 결과로서, 복원된 잔여 블록으로 생성될 수 있다. 이때, 역양자화부(220)는 양자화된 레벨에 양자화 행렬을 적용할 수 있다.

[0146] 인트라 모드가 사용되는 경우, 인트라 예측부(240)는 복호화 대상 블록 주변의 이미 복호화된 블록의 샘플 값을 이용하는 공간적 예측을 현재 블록에 대해 수행함으로써 예측 블록을 생성할 수 있다.

[0147] 인터 모드가 사용되는 경우, 움직임 보상부(250)는 움직임 벡터 및 참조 픽처 버퍼(270)에 저장되어 있는 참조 영상을 이용하는 움직임 보상을 현재 블록에 대해 수행함으로써 예측 블록을 생성할 수 있다. 상기 움직임 보상부(250)는 움직임 벡터의 값이 정수 값을 가지지 않을 경우에 참조 영상 내의 일부 영역에 대해 보간 필터를 적용하여 예측 블록을 생성할 수 있다. 움직임 보상을 수행하기 위해 부호화 유닛을 기준으로 해당 부호화 유닛에 포함된 예측 유닛의 움직임 보상 방법이 스킵 모드, 머지 모드, AMVP 모드, 현재 픽처 참조 모드 중 어떠한 방법인지 여부를 판단할 수 있고, 각 모드에 따라 움직임 보상을 수행할 수 있다.

[0148] 가산기(255)는 복원된 잔여 블록 및 예측 블록을 가산하여 복원 블록을 생성할 수 있다. 필터부(260)는 디블록킹 필터, 샘플 적응적 오프셋 및 적응적 루프 필터 등 적어도 하나를 복원 블록 또는 복원 영상에 적용할 수 있다. 필터부(260)는 복원 영상을 출력할 수 있다. 복원 블록 또는 복원 영상은 참조 픽처 버퍼(270)에 저장되어 인터 예측에 사용될 수 있다. 필터부(260)를 거친 복원 블록은 참조 영상의 일부일 수 있다. 말하자면, 참조 영상은 필터부(260)를 거친 복원 블록들로 구성된 복원 영상일 수 있다. 저장된 참조 영상은 이후 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용될 수 있다.

[0149] 도 3은 영상을 부호화 및 복호화할 때의 영상의 분할 구조를 개략적으로 나타내는 도면이다. 도 3은 하나의 유닛이 복수의 하위 유닛으로 분할되는 실시예를 개략적으로 나타낸다.

[0150] 영상을 효율적으로 분할하기 위해, 부호화 및 복호화에 있어서, 부호화 유닛(Coding Unit; CU)이 사용될 수 있다. 영상 부호화/복호화의 기본 단위로서 부호화 유닛이 사용될 수 있다. 또한, 영상 부호화/복호화 시 화면 내 예측 모드 및 화면 간 예측 모드가 구분되는 단위로 부호화 유닛을 사용할 수 있다. 부호화 유닛은 예측, 변환, 양자화, 역변환, 역양자화, 또는 변환 계수의 부호화/복호화의 과정을 위해 사용되는 기본 단위일 수 있다.

[0151] 도 3을 참조하면, 영상(300)은 최대 부호화 유닛(Largest Coding Unit; LCU) 단위로 순차적으로 분할되고, LCU 단위로 분할 구조가 결정된다. 여기서, LCU는 부호화 트리 유닛(Coding Tree Unit; CTU)과 동일한 의미로 사용될 수 있다. 유닛의 분할은 유닛에 해당하는 블록의 분할을 의미할 수 있다. 블록 분할 정보에는 유닛의 깊이

(depth)에 관한 정보가 포함될 수 있다. 깊이 정보는 유닛이 분할되는 회수 및/또는 정도를 나타낼 수 있다. 하나의 유닛은 트리 구조(tree structure)를 기초로 깊이 정보를 가지고 계층적으로 복수의 하위 유닛들로 분할될 수 있다. 말하자면, 유닛 및 상기의 유닛의 분할에 의해 생성된 하위 유닛은 노드 및 상기의 노드의 자식 노드에 각각 대응할 수 있다. 각각의 분할된 하위 유닛은 깊이 정보를 가질 수 있다. 깊이 정보는 CU의 크기를 나타내는 정보일 수 있고, 각 CU마다 저장될 수 있다. 유닛 깊이는 유닛이 분할된 회수 및/또는 정도를 나타내므로, 하위 유닛의 분할 정보는 하위 유닛의 크기에 관한 정보를 포함할 수도 있다.

[0152] 분할 구조는 CTU(310) 내에서의 부호화 유닛(Coding Unit; CU)의 분포를 의미할 수 있다. 이러한 분포는 하나의 CU를 복수(2, 4, 8, 16 등을 포함하는 2 이상의 양의 정수)의 CU들로 분할할지 여부에 따라 결정할 수 있다. 분할에 의해 생성된 CU의 가로 크기(width) 및 세로 크기(height)는 각각 분할 전의 CU의 가로 크기의 절반 및 세로 크기의 절반이거나, 분할된 개수에 따라 분할 전의 CU의 가로 크기보다 작은 크기 및 세로 크기보다 작은 크기를 가질 수 있다. CU는 복수의 CU로 재귀적으로 분할될 수 있다. 재귀적 분할에 의해, 분할된 CU의 가로 크기 및 세로 크기 중 적어도 하나의 크기가 분할 전의 CU의 가로 크기 및 세로 크기 중 적어도 하나에 비해 감소될 수 있다. CU의 분할은 기정의된 깊이 또는 기정의된 크기까지 재귀적으로 이루어질 수 있다. 예컨대, CTU의 깊이는 0일 수 있고, 최소 부호화 유닛(Smallest Coding Unit; SCU)의 깊이는 기정의된 최대 깊이일 수 있다. 여기서, CTU는 상술된 것과 같이 최대의 부호화 유닛 크기를 가지는 부호화 유닛일 수 있고, SCU는 최소의 부호화 유닛 크기를 가지는 부호화 유닛일 수 있다. CTU(310)로부터 분할이 시작되고, 분할에 의해 CU의 가로 크기 및/또는 세로 크기가 줄어들 때마다 CU의 깊이는 1씩 증가한다. 예를 들면, 각각의 깊이 별로, 분할되지 않는 CU는 2Nx2N 크기를 가질 수 있다. 또한, 분할되는 CU의 경우, 2Nx2N 크기의 CU가 NxN 크기를 가지는 4개의 CU들로 분할될 수 있다. N의 크기는 깊이가 1씩 증가할 때마다 절반으로 감소할 수 있다.

[0153] 또한, CU가 분할되는지 여부에 대한 정보는 CU의 분할 정보를 통해 표현될 수 있다. 분할 정보는 1비트의 정보일 수 있다. SCU를 제외한 모든 CU는 분할 정보를 포함할 수 있다. 예를 들면, 분할 정보의 값이 제1 값이면, CU가 분할되지 않을 수 있고, 분할 정보의 값이 제2 값이면, CU가 분할될 수 있다.

[0154] 도 3을 참조하면, 깊이가 0인 CTU는 64x64 블록일 수 있다. 0은 최소 깊이일 수 있다. 깊이가 3인 SCU는 8x8 블록일 수 있다. 3은 최대 깊이일 수 있다. 32x32 블록 및 16x16 블록의 CU는 각각 깊이 1 및 깊이 2로 표현될 수 있다.

[0155] 예를 들어, 하나의 부호화 유닛이 4개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할된 4개의 부호화 유닛의 가로 및 세로 크기는 분할되기 전 부호화 유닛의 가로 및 세로 크기와 비교하여 각각 절반의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 32x32 크기의 부호화 유닛이 4개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할된 4개의 부호화 유닛은 각각 16x16의 크기를 가질 수 있다. 하나의 부호화 유닛이 4개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 부호화 유닛은 쿼드 트리(quad-tree) 형태로 분할(쿼드 트리 분할, quad-tree partition)되었다고 할 수 있다.

[0156] 예를 들어, 하나의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할된 2개의 부호화 유닛의 가로 혹은 세로 크기는 분할되기 전 부호화 유닛의 가로 혹은 세로 크기와 비교하여 절반의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 32x32 크기의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 세로로 분할 될 경우, 분할된 2개의 부호화 유닛은 각각 16x32의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 8x32 크기의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 가로로 분할 될 경우, 분할된 2개의 부호화 유닛은 각각 8x16의 크기를 가질 수 있다. 하나의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 부호화 유닛은 이진트리(binary-tree) 형태로 분할(이진트리 분할, binary-tree partition)되었다고 할 수 있다.

[0157] 예를 들어, 하나의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할되기 전 부호화 유닛의 가로 혹은 세로 크기를 1:2:1의 비율로 분할함으로써, 3개의 부호화 유닛으로 분할할 수 있다. 일 예로, 16x32 크기의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 가로로 분할 될 경우, 분할된 3개의 부호화 유닛은 상측부터 각각 16x8, 16x16 및 16x8의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 32x32 크기의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 세로로 분할 될 경우, 분할된 3개의 부호화 유닛은 좌측부터 각각 8x32, 16x32 및 8x32의 크기를 가질 수 있다. 하나의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 부호화 유닛은 3분할트리(ternary-tree) 형태로 분할(3분할트리 분할, ternary-tree partition)되었다고 할 수 있다.

[0158] 도 3의 CTU(320)는 쿼드 트리 분할, 이진트리 분할 및 3분할트리 분할이 모두 적용된 CTU의 일 예이다.

[0159] 전술한 바와 같이, CTU를 분할하기 위해, 쿼드 트리 분할, 이진트리 분할 및 3분할트리 분할 중 적어도 하나가 적용될 수 있다. 각각의 분할은 소정의 우선 순위에 기초하여 적용될 수 있다. 예컨대, CTU에 대해 쿼드 트리

분할이 우선적으로 적용될 수 있다. 더 이상 쿼드 트리 분할될 수 없는 부호화 유닛은 쿼드 트리의 리프 노드에 해당될 수 있다. 쿼드 트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 이진트리 및/또는 3분할트리의 루트 노드가 될 수 있다. 즉, 쿼드 트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 이진트리 분할되거나 3분할트리 분할되거나 또는 더 이상 분할되지 않을 수 있다. 이 때, 쿼드 트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛을 이진트리 분할하거나 3분할트리 분할하여 생성된 부호화 유닛에 대해서는 다시 쿼드 트리 분할이 수행되지 않도록 함으로써, 블록의 분할 및/또는 분할 정보의 시그널링을 효과적으로 수행할 수 있다.

[0160] 쿼드 트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 분할은 쿼드 분할 정보를 이용하여 시그널링될 수 있다. 제1값(예컨대, '1')을 갖는 쿼드 분할 정보는 해당 부호화 유닛이 쿼드 트리 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 쿼드 분할 정보는 해당 부호화 유닛이 쿼드 트리 분할되지 않음을 지시할 수 있다. 쿼드 분할 정보는 소정의 길이(예컨대, 1비트)를 갖는 플래그일 수 있다.

[0161] 이진트리 분할과 3분할트리 분할 사이에는 우선순위가 존재하지 않을 수 있다. 즉, 쿼드 트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 이진트리 분할되거나 3분할트리 분할될 수 있다. 또한, 이진트리 분할 또는 3분할트리 분할에 의해 생성된 부호화 유닛은 다시 이진트리 분할 또는 3분할트리 분할되거나 또는 더 이상 분할되지 않을 수 있다.

[0162] 이진트리 분할과 3분할트리 분할 사이에 우선순위가 존재하지 않는 경우의 분할은 복합형 트리 분할(multi-type tree partition)이라고 호칭할 수 있다. 즉, 쿼드 트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 복합형 트리(multi-type tree)의 루트 노드가 될 수 있다. 복합형 트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 분할은 복합형 트리의 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보 중 적어도 하나를 이용하여 시그널링될 수 있다. 상기 복합형 트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 분할을 위해 순차적으로 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보가 시그널링될 수도 있다.

[0163] 제1값(예컨대, '1')을 갖는 복합형 트리의 분할 여부 정보는 해당 부호화 유닛이 복합형 트리 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 복합형 트리의 분할 여부 정보는 해당 부호화 유닛이 복합형 트리 분할되지 않음을 지시할 수 있다.

[0164] 복합형 트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛이 복합형 트리 분할되는 경우, 해당 부호화 유닛은 분할 방향 정보를 더 포함할 수 있다. 분할 방향 정보는 복합형 트리 분할의 분할 방향을 지시할 수 있다. 제1값(예컨대, '1')을 갖는 분할 방향 정보는 해당 부호화 유닛이 세로 방향으로 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 분할 방향 정보는 해당 부호화 유닛이 가로 방향으로 분할됨을 지시할 수 있다.

[0165] 복합형 트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛이 복합형 트리 분할되는 경우, 해당 부호화 유닛은 분할 트리 정보를 더 포함할 수 있다. 분할 트리 정보는 복합형 트리 분할을 위해 사용된 트리를 지시할 수 있다. 제1값(예컨대, '1')을 갖는 분할 트리 정보는 해당 부호화 유닛이 이진트리 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 분할 트리 정보는 해당 부호화 유닛이 3분할트리 분할됨을 지시할 수 있다.

[0166] 분할 여부 정보, 분할 트리 정보 및 분할 방향 정보는 각각 소정의 길이(예컨대, 1비트)를 갖는 플래그일 수 있다.

[0167] 쿼드 분할 정보, 복합형 트리의 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보 중 적어도 하나는 엔트로피 부호화/복호화 될 수 있다. 상기 정보들의 엔트로피 부호화/복호화를 위해, 현재 부호화 유닛에 인접한 주변 부호화 유닛의 정보가 이용될 수 있다. 예컨대, 좌측 부호화 유닛 및/또는 상측 부호화 유닛의 분할 형태(분할 여부, 분할 트리 및/또는 분할 방향)는 현재 부호화 유닛의 분할 형태와 유사할 확률이 높다. 따라서, 주변 부호화 유닛의 정보에 기초하여, 현재 부호화 유닛의 정보의 엔트로피 부호화/복호화를 위한 컨텍스트 정보를 유도할 수 있다. 이때, 주변 부호화 유닛의 정보에는 해당 부호화 유닛의 쿼드 분할 정보, 복합형 트리의 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.

[0168] 다른 실시예로서, 이진 트리 분할과 3분할트리 분할 중, 이진 트리 분할이 우선적으로 수행될 수 있다. 즉, 이진 트리 분할이 먼저 적용되고, 이진 트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛을 3분할트리의 루트 노드로 설정할 수도 있다. 이 경우, 3분할트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해서는 쿼드 트리 분할 및 이진 트리 분할이 수행되지 않을 수 있다.

[0169] 쿼드 트리 분할, 이진 트리 분할 및/또는 3분할트리 분할에 의해 더 이상 분할되지 않는 부호화 유닛은 부호화, 예측 및/또는 변환의 단위가 될 수 있다. 즉, 예측 및/또는 변환을 위해 부호화 유닛이 더 이상 분할되지 않을 수 있다. 따라서, 부호화 유닛을 예측 유닛 및/또는 변환 유닛으로 분할하기 위한 분할 구조, 분할 정보 등이

비트스트림에 존재하지 않을 수 있다.

[0170] 다만, 분할의 단위가 되는 부호화 유닛의 크기가 최대 변환 블록의 크기보다 큰 경우, 해당 부호화 유닛은 최대 변환 블록의 크기와 같거나 또는 작은 크기가 될 때까지 재귀적으로 분할될 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 크기가 64x64이고, 최대 변환 블록의 크기가 32x32인 경우, 상기 부호화 유닛은 변환을 위해, 4개의 32x32 블록으로 분할될 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 크기가 32x64이고, 최대 변환 블록의 크기가 32x32인 경우, 상기 부호화 유닛은 변환을 위해, 2개의 32x32 블록으로 분할될 수 있다. 이 경우, 변환을 위한 부호화 유닛의 분할 여부는 별도로 시그널링 되지 않고, 상기 부호화 유닛의 가로 또는 세로와 최대 변환 블록의 가로 또는 세로의 비교에 의해 결정될 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 가로가 최대 변환 블록의 가로보다 큰 경우, 부호화 유닛은 세로로 2등분될 수 있다. 또한, 부호화 유닛의 세로가 최대 변환 블록의 세로보다 큰 경우, 부호화 유닛은 가로로 2등분될 수 있다.

[0171] 부호화 유닛의 최대 및/또는 최소 크기에 관한 정보, 변환 블록의 최대 및/또는 최소 크기에 관한 정보는 부호화 유닛의 상위 레벨에서 시그널링 되거나 결정될 수 있다. 상기 상위 레벨은 예컨대, 시퀀스 레벨, 픽처 레벨, 타일 레벨, 타일 그룹 레벨, 슬라이스 레벨 등일 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 최소 크기는 4x4로 결정될 수 있다. 예컨대, 변환 블록의 최대 크기는 64x64로 결정될 수 있다. 예컨대, 변환 블록의 최소 크기는 4x4로 결정될 수 있다.

[0172] 쿼드 트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최소 크기(쿼드 트리 최소 크기)에 관한 정보 및/또는 복합형 트리의 루트 노드에서 리프 노드에 이르는 최대 깊이(복합형 트리 최대 깊이)에 관한 정보는 부호화 유닛의 상위 레벨에서 시그널링 되거나 결정될 수 있다. 상기 상위 레벨은 예컨대, 시퀀스 레벨, 픽처 레벨, 슬라이스 레벨, 타일 그룹 레벨, 타일 레벨 등일 수 있다. 상기 쿼드 트리 최소 크기에 관한 정보 및/또는 상기 복합형 트리 최대 깊이에 관한 정보는 화면 내 슬라이스와 화면 간 슬라이스의 각각에 대해 시그널링 되거나 결정될 수 있다.

[0173] CTU의 크기와 변환 블록의 최대 크기에 대한 차분 정보는 부호화 유닛의 상위 레벨에서 시그널링 되거나 결정될 수 있다. 상기 상위 레벨은 예컨대, 시퀀스 레벨, 픽처 레벨, 슬라이스 레벨, 타일 그룹 레벨, 타일 레벨 등일 수 있다. 이진 트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최대 크기(이진 트리 최대 크기)에 관한 정보는 부호화 트리 유닛의 크기와 상기 차분 정보를 기반으로 결정될 수 있다. 3분할트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최대 크기(3분할트리 최대 크기)는 슬라이스의 타입에 따라 다른 값을 가질 수 있다. 예컨대, 화면 내 슬라이스인 경우, 3분할트리 최대 크기는 32x32일 수 있다. 또한, 예컨대, 화면 간 슬라이스인 경우, 3분할 트리 최대 크기는 128x128일 수 있다. 예컨대, 이진 트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최소 크기(이진 트리 최소 크기) 및/또는 3분할트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최소 크기(3분할트리 최소 크기)는 부호화 블록의 최소 크기로 설정될 수 있다.

[0174] 또 다른 예로, 이진 트리 최대 크기 및/또는 3분할트리 최대 크기는 슬라이스 레벨에서 시그널링 되거나 결정될 수 있다. 또한, 이진 트리 최소 크기 및/또는 3분할트리 최소 크기는 슬라이스 레벨에서 시그널링 되거나 결정될 수 있다.

[0175] 전술한 다양한 블록의 크기 및 깊이 정보에 기초하여, 쿼드 분할 정보, 복합형 트리의 분할 여부 정보, 분할 트리 정보 및/또는 분할 방향 정보 등이 비트스트림에 존재하거나 존재하지 않을 수 있다.

[0176] 예컨대, 부호화 유닛의 크기가 쿼드 트리 최소 크기보다 크지 않으면, 상기 부호화 유닛은 쿼드 분할 정보를 포함하지 않고, 해당 쿼드 분할 정보는 제2값으로 추론될 수 있다.

[0177] 예컨대, 복합형 트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛의 크기(가로 및 세로)가 이진 트리 최대 크기(가로 및 세로) 및/또는 3분할트리 최대 크기(가로 및 세로)보다 큰 경우, 상기 부호화 유닛은 이진 트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형 트리의 분할 여부 정보는 시그널링 되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다.

[0178] 또는, 복합형 트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛의 크기(가로 및 세로)가 이진 트리 최소 크기(가로 및 세로)와 동일하거나, 부호화 유닛의 크기(가로 및 세로)가 3분할트리 최소 크기(가로 및 세로)의 두 배와 동일한 경우, 상기 부호화 유닛은 이진 트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형 트리의 분할 여부 정보는 시그널링 되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다. 왜냐하면, 상기 부호화 유닛을 이진 트리 분할 및/또는 3분할트리 분할할 경우, 이진 트리 최소 크기 및/또는 3분할트리 최소 크기보다 작은 부호화 유닛이 생성되기 때문이다.

[0179] 또는, 이진 트리 분할 또는 3분할트리 분할은 가상의 파이프라인 데이터 유닛의 크기(이하, 파이프라인 버퍼 크기)에 기초하여 제한될 수 있다. 예컨대, 이진 트리 분할 또는 3분할트리 분할에 의해, 부호화 유닛이 파이프라인 버퍼 크기에 적합하지 않은 서브 부호화 유닛으로 분할될 경우, 해당 이진 트리 분할 또는 3분할트리 분할은 제한될 수 있다. 파이프라인 버퍼 크기는 최대 변환 블록의 크기(예컨대, 64X64)일 수 있다. 예컨대, 파이프라인 버퍼 크기가 64X64일 때, 아래의 분할은 제한될 수 있다.

[0180] - NxM(N 및/또는 M은 128) 부호화 유닛에 대한 3분할트리 분할

[0181] - 128xN(N <= 64) 부호화 유닛에 대한 수평 방향 이진 트리 분할

[0182] - Nx128(N <= 64) 부호화 유닛에 대한 수직 방향 이진 트리 분할

[0183] 또는, 복합형 트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛의 복합형 트리 내의 깊이가 복합형 트리 최대 깊이와 동일한 경우, 상기 부호화 유닛은 이진 트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형 트리의 분할 여부 정보는 시그널링 되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다.

[0184] 또는, 복합형 트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해 수직 방향 이진 트리 분할, 수평 방향 이진 트리 분할, 수직 방향 3분할트리 분할 및 수평 방향 3분할트리 분할 중 적어도 하나가 가능한 경우에만, 상기 복합형 트리의 분할 여부 정보를 시그널링 할 수 있다. 그렇지 않은 경우, 상기 부호화 유닛은 이진 트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형 트리의 분할 여부 정보는 시그널링 되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다.

[0185] 또는, 복합형 트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해 수직 방향 이진 트리 분할과 수평 방향 이진 트리 분할이 모두 가능하거나, 수직 방향 3분할트리 분할과 수평 방향 3분할트리 분할이 모두 가능한 경우에만, 상기 분할 방향 정보를 시그널링 할 수 있다. 그렇지 않은 경우, 상기 분할 방향 정보는 시그널링 되지 않고, 분할이 가능한 방향을 지시하는 값으로 추론될 수 있다.

[0186] 또는, 복합형 트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해 수직 방향 이진 트리 분할과 수직 방향 3분할트리 분할이 모두 가능하거나, 수평 방향 이진 트리 분할과 수평 방향 3분할트리 분할이 모두 가능한 경우에만, 상기 분할 트리 정보를 시그널링 할 수 있다. 그렇지 않은 경우, 상기 분할 트리 정보는 시그널링 되지 않고, 분할이 가능한 트리를 지시하는 값으로 추론될 수 있다.

[0187] 도 4는 화면 내 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

[0188] 도 4의 중심으로부터 외곽으로의 화살표들은 화면 내 예측 모드들의 예측 방향들을 나타낼 수 있다.

[0189] 화면 내 부호화 및/또는 복호화는 현재 블록의 주변 블록의 참조 샘플을 이용하여 수행될 수 있다. 주변 블록은 복원된 주변 블록일 수 있다. 예를 들면, 화면 내 부호화 및/또는 복호화는 복원된 주변 블록이 포함하는 참조 샘플의 값 또는 부호화 파라미터를 이용하여 수행될 수 있다.

[0190] 예측 블록은 화면 내 예측의 수행의 결과로 생성된 블록을 의미할 수 있다. 예측 블록은 CU, PU 및 TU 중 적어도 하나에 해당할 수 있다. 예측 블록의 단위는 CU, PU 및 TU 중 적어도 하나의 크기일 수 있다. 예측 블록은 2x2, 4x4, 16x16, 32x32 또는 64x64 등의 크기를 갖는 정사각형의 형태의 블록일 수 있고, 2x8, 4x8, 2x16, 4x16 및 8x16 등의 크기를 갖는 직사각형 모양의 블록일 수도 있다.

[0191] 화면 내 예측은 현재 블록에 대한 화면 내 예측 모드에 따라 수행될 수 있다. 현재 블록이 가질 수 있는 화면 내 예측 모드의 개수는 기정의된 고정된 값일 수 있으며, 예측 블록의 속성에 따라 다르게 결정된 값일 수 있다. 예를 들면, 예측 블록의 속성은 예측 블록의 크기 및 예측 블록의 형태 등을 포함할 수 있다.

[0192] 화면 내 예측 모드의 개수는 블록의 크기에 관계없이 N개로 고정될 수 있다. 또는, 예를 들면, 화면 내 예측 모드의 개수는 3, 5, 9, 17, 34, 35, 36, 65, 또는 67 등일 수 있다. 또는, 화면 내 예측 모드의 개수는 블록의 크기 및/또는 색 성분(color component)의 타입에 따라 상이할 수 있다. 예를 들면, 색 성분이 휘도(luma) 신호인지 아니면 색차(chroma) 신호인지에 따라 화면 내 예측 모드의 개수가 다를 수 있다. 예컨대, 블록의 크기가 커질수록 화면 내 예측 모드의 개수는 많아질 수 있다. 또는 휘도 성분 블록의 화면 내 예측 모드의 개수는 색차 성분 블록의 화면 내 예측 모드의 개수보다 많을 수 있다.

[0193] 화면 내 예측 모드는 비방향성 모드 또는 방향성 모드일 수 있다. 비방향성 모드는 DC 모드 또는 플래너(Planar) 모드일 수 있으며, 방향성 모드(angular mode)는 특정한 방향 또는 각도를 가지는 예측 모드일 수 있다. 상기 화면 내 예측 모드는 모드 번호, 모드 값, 모드 숫자, 모드 각도, 모드 방향 중 적어도 하나로 표현될

수 있다. 화면 내 예측 모드의 개수는 상기 비방향성 및 방향성 모드를 포함하는 하나 이상의 M개 일 수 있다. 현재 블록을 화면 내 예측하기 위해 복원된 주변 블록에 포함되는 샘플들이 현재 블록의 참조 샘플로 이용 가능한지 여부를 검사하는 단계가 수행될 수 있다. 현재 블록의 참조 샘플로 이용할 수 없는 샘플이 존재할 경우, 복원된 주변 블록에 포함된 샘플들 중 적어도 하나의 샘플 값을 복사 및/또는 보간한 값을 이용하여 참조 샘플로 이용할 수 없는 샘플의 샘플 값으로 대체한 후, 현재 블록의 참조 샘플로 이용할 수 있다.

[0194] 도 7은 화면 내 예측에 이용 가능한 참조 샘플들을 설명하기 위한 도면이다.

[0195] 도 7에 도시된 바와 같이, 현재 블록의 화면 내 예측을 위해, 참조 샘플 라인 0 내지 참조 샘플 라인 3 중 적어도 하나가 이용될 수 있다. 도 7에 있어서, 세그먼트 A와 세그먼트 F의 샘플들은 복원된 이웃 블록으로부터 가져오는 대신 각각 세그먼트 B와 세그먼트 E의 가장 가까운 샘플들로 패딩될 수 있다. 현재 블록의 화면 내 예측을 위해 이용될 참조 샘플 라인을 지시하는 인덱스 정보가 시그널링될 수 있다. 현재 블록의 상단 경계가 CTU의 경계인 경우, 참조 샘플 라인 0만 이용가능할 수 있다. 따라서 이 경우, 상기 인덱스 정보는 시그널링 되지 않을 수 있다. 참조 샘플 라인 0 이외에 다른 참조 샘플 라인이 이용되는 경우, 후술하는 예측 블록에 대한 필터링은 수행되지 않을 수 있다.

[0196] 화면 내 예측 시 화면 내 예측 모드 및 현재 블록의 크기 중 적어도 하나에 기반하여 참조 샘플 또는 예측 샘플 중 적어도 하나에 필터를 적용할 수 있다.

[0197] 플래너 모드의 경우, 현재 블록의 예측 블록을 생성할 때, 예측 대상 샘플의 예측 블록 내 위치에 따라, 현재 샘플의 상단 및 좌측 참조 샘플, 현재 블록의 우상단 및 좌하단 참조 샘플의 가중합을 이용하여 예측 대상 샘플의 샘플값을 생성할 수 있다. 또한, DC 모드의 경우, 현재 블록의 예측 블록을 생성할 때, 현재 블록의 상단 및 좌측 참조 샘플들의 평균 값을 이용할 수 있다. 또한, 방향성 모드의 경우 현재 블록의 상단, 좌측, 우상단 및/또는 좌하단 참조 샘플을 이용하여 예측 블록을 생성할 수 있다. 예측 샘플 값 생성을 위해 실수 단위의 보간을 수행할 수도 있다.

[0198] 색 성분간 화면 내 예측의 경우, 제1 색 성분의 대응 복원 블록에 기초하여 제2 색 성분의 현재 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 예컨대, 제1 색 성분은 휘도 성분, 제2 색 성분은 색차 성분일 수 있다. 색 성분간 화면 내 예측을 위해, 제1 색 성분과 제2 색 성분 간의 선형 모델의 파라미터가 템플릿에 기초하여 유도될 수 있다. 템플릿은 현재 블록의 상단 및/또는 좌측 주변 샘플 및 이에 대응하는 제1 색 성분의 복원 블록의 상단 및/또는 좌측 주변 샘플을 포함할 수 있다. 예컨대, 선형 모델의 파라미터는 템플릿내의 샘플들 중 최대값을 갖는 제1 색 성분의 샘플값과 이에 대응하는 제2 색 성분의 샘플값, 템플릿내의 샘플들 중 최소값을 갖는 제1 색 성분의 샘플값과 이에 대응하는 제2 색 성분의 샘플값을 이용하여 유도될 수 있다. 선형 모델의 파라미터가 유도되면, 대응 복원 블록을 선형 모델에 적용하여 현재 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 영상 포맷에 따라, 제1 색 성분의 복원 블록의 주변 샘플 및 대응 복원 블록에 대해 서브 샘플링이 수행될 수 있다. 예컨대, 제2 색 성분의 1개의 샘플이 제1 색 성분의 4개의 샘플들에 대응되는 경우, 제1 색 성분의 4개의 샘플들을 서브 샘플링하여, 1개의 대응 샘플을 계산할 수 있다. 이 경우, 선형 모델의 파라미터 유도 및 색 성분간 화면 내 예측은 서브 샘플링된 대응 샘플에 기초하여 수행될 수 있다. 색 성분간 화면 내 예측의 수행 여부 및/또는 템플릿의 범위는 화면 내 예측 모드로서 시그널링될 수 있다.

[0199] 현재 블록은 가로 또는 세로 방향으로 2개 또는 4개의 서브 블록들로 분할될 수 있다. 분할된 서브 블록들은 순차적으로 복원될 수 있다. 즉, 서브 블록에 대해 화면 내 예측이 수행되어 서브 예측 블록이 생성될 수 있다. 또한, 서브 블록에 대해 역양자화 및/또는 역변환이 수행되어 서브 잔차 블록이 생성될 수 있다. 서브 예측 블록을 서브 잔차 블록에 더해서 복원된 서브 블록이 생성될 수 있다. 복원된 서브 블록은 후순위 서브 블록의 화면 내 예측을 위한 참조 샘플로서 이용될 수 있다. 서브 블록은 소정 개수(예컨대, 16개) 이상의 샘플들을 포함하는 블록일 수 있다. 따라서, 예컨대, 현재 블록이 8x4 블록 또는 4x8 블록의 경우, 현재 블록은 2개의 서브 블록들로 분할될 수 있다. 또한, 현재 블록이 4x4 블록인 경우, 현재 블록은 서브 블록들로 분할될 수 없다. 현재 블록이 그 외의 크기를 갖는 경우, 현재 블록은 4개의 서브 블록들로 분할될 수 있다. 상기 서브 블록 기반의 화면 내 예측의 수행 여부 및/또는 분할 방향(가로 또는 세로)에 관한 정보가 시그널링될 수 있다. 상기 서브 블록 기반의 화면 내 예측은 참조 샘플 라인 0을 이용하는 경우에만 수행되도록 제한될 수 있다. 상기 서브 블록 기반의 화면 내 예측이 수행되는 경우, 후술하는 예측 블록에 대한 필터링은 수행되지 않을 수 있다.

[0200] 화면 내 예측된 예측 블록에 필터링을 수행하여 최종 예측 블록을 생성할 수 있다. 상기 필터링은 필터링 대상 샘플, 좌측 참조 샘플, 상단 참조 샘플 및/또는 좌상단 참조 샘플에 소정의 가중치를 적용함으로써 수행될 수 있다. 상기 필터링에 이용되는 가중치 및/또는 참조 샘플(범위, 위치 등)은 블록 크기, 화면 내 예측 모드 및

필터링 대상 샘플의 예측 블록 내 위치 중 적어도 하나에 기초하여 결정될 수 있다. 상기 필터링은 소정의 화면 내 예측 모드(예컨대, DC, planar, 수직, 수평, 대각 및/또는 인접 대각 모드)의 경우에만 수행될 수 있다. 인접 대각 모드는 대각 모드에 k를 가감한 모드일 수 있다. 예컨대, k는 8 이하의 양의 정수일 수 있다.

[0201] 현재 블록의 화면 내 예측 모드는 현재 블록의 주변에 존재하는 블록의 화면 내 예측 모드로부터 예측하여 엔트로피 부호화/복호화 할 수 있다. 현재 블록과 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 동일하면 소정의 플래그 정보를 이용하여 현재 블록과 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 동일하다는 정보를 시그널링 할 수 있다. 또한, 복수개의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 중 현재 블록의 화면 내 예측 모드와 동일한 화면 내 예측 모드에 대한 지시자 정보를 시그널링 할 수 있다. 현재 블록과 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 상이하면 주변 블록의 화면 내 예측 모드를 기초로 엔트로피 부호화/복호화를 수행하여 현재 블록의 화면 내 예측 모드 정보를 엔트로피 부호화/복호화할 수 있다.

[0202] 도 5는 화면 간 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

[0203] 도 5에 도시된 사각형은 영상을 나타낼 수 있다. 또한, 도 5에서 화살표는 예측 방향을 나타낼 수 있다. 각 영상은 부호화 타입에 따라 I 픽처(Intra Picture), P 픽처(Predictive Picture), B 픽처(Bi-predictive Picture) 등으로 분류될 수 있다.

[0204] I 픽처는 화면 간 예측 없이 화면 내 예측을 통해 부호화/복호화 될 수 있다. P 픽처는 단방향(예컨대, 순방향 또는 역방향)에 존재하는 참조 영상만을 이용하는 화면 간 예측을 통해 부호화/복호화 될 수 있다. B 픽처는 쌍방향(예컨대, 순방향 및 역방향)에 존재하는 참조 영상들을 이용하는 화면 간 예측을 통해 부호화/복호화 될 수 있다. 또한, B 픽처인 경우, 쌍방향에 존재하는 참조 영상들을 이용하는 화면 간 예측 또는 순방향 및 역방향 중 일 방향에 존재하는 참조 영상을 이용하는 화면 간 예측을 통해 부호화/복호화 될 수 있다. 여기에서, 쌍방향은 순방향 및 역방향일 수 있다. 여기서, 화면 간 예측이 사용되는 경우, 부호화기에서는 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 수행할 수 있고, 복호화기에서는 그에 대응하는 움직임 보상을 수행할 수 있다.

[0205] 아래에서, 실시예에 따른 화면 간 예측에 대해 구체적으로 설명된다.

[0206] 화면 간 예측 혹은 움직임 보상은 참조 영상 및 움직임 정보를 이용하여 수행될 수 있다.

[0207] 현재 블록에 대한 움직임 정보는 부호화 장치(100) 및 복호화 장치(200)의 각각에 의해 화면 간 예측 중 도출될 수 있다. 움직임 정보는 복원된 주변 블록의 움직임 정보, 콜 블록(collocated block; col block)의 움직임 정보 및/또는 콜 블록에 인접한 블록을 이용하여 도출될 수 있다. 콜 블록은 이미 복원된 콜 픽처(collocated picture; col picture) 내에서 현재 블록의 공간적 위치에 대응하는 블록일 수 있다. 여기서, 콜 픽처는 참조 영상 리스트에 포함된 적어도 하나의 참조 영상 중에서 하나의 픽처일 수 있다.

[0208] 움직임 정보의 도출 방식은 현재 블록의 예측 모드에 따라 다를 수 있다. 예를 들면, 화면 간 예측을 위해 적용되는 예측 모드로서, AMVP 모드, 머지 모드, 스킵 모드, 움직임 벡터 차분을 가진 머지 모드, 서브 블록 머지 모드, 삼각 분할 모드, 인터 인트라 결합 예측 모드, 어파인 인터 모드 등이 있을 수 있다. 여기서 머지 모드를 움직임 병합 모드(motion merge mode)라고 지칭할 수 있다.

[0209] 예를 들면, 예측 모드로서, AMVP가 적용되는 경우, 복원된 주변 블록의 움직임 벡터, 콜 블록의 움직임 벡터, 콜 블록에 인접한 블록의 움직임 벡터, (0, 0) 움직임 벡터 중 적어도 하나를 움직임 벡터 후보로 결정하여 움직임 벡터 후보 리스트(motion vector candidate list)를 생성할 수 있다. 생성된 움직임 벡터 후보 리스트를 이용하여 움직임 벡터 후보를 유도할 수 있다. 유도된 움직임 벡터 후보를 기반으로 현재 블록의 움직임 정보를 결정할 수 있다. 여기서, 콜 블록의 움직임 벡터 또는 콜 블록에 인접한 블록의 움직임 벡터를 시간적 움직임 벡터 후보(temporal motion vector candidate)라 지칭할 수 있고, 복원된 주변 블록의 움직임 벡터를 공간적 움직임 벡터 후보(spatial motion vector candidate)라 지칭할 수 있다.

[0210] 부호화 장치(100)는 현재 블록의 움직임 벡터 및 움직임 벡터 후보 간의 움직임 벡터 차분(MVD: Motion Vector Difference)을 계산할 수 있고, MVD를 엔트로피 부호화할 수 있다. 또한, 부호화 장치(100)는 움직임 벡터 후보 색인을 엔트로피 부호화하여 비트스트림을 생성할 수 있다. 움직임 벡터 후보 색인은 움직임 벡터 후보 리스트에 포함된 움직임 벡터 후보 중에서 선택된 최적의 움직임 벡터 후보를 지시할 수 있다. 복호화 장치(200)는 움직임 벡터 후보 색인을 비트스트림으로부터 엔트로피 복호화하고, 엔트로피 복호화된 움직임 벡터 후보 색인을 이용하여 움직임 벡터 후보 리스트에 포함된 움직임 벡터 후보 중에서 복호화 대상 블록의 움직임 벡터 후보를 선택할 수 있다. 또한, 복호화 장치(200)는 엔트로피 복호화된 MVD 및 움직임 벡터 후보의 합을 통해 복호화 대

상 블록의 움직임 벡터를 도출할 수 있다.

[0211] 한편, 부호화 장치(100)는 계산된 MVD의 해상도 정보를 엔트로피 부호화할 수 있다. 복호화 장치(200)는 MVD 해상도 정보를 이용하여 엔트로피 복호화된 MVD의 해상도를 조정할 수 있다.

[0212] 한편, 부호화 장치(100)는 어파인 모델에 기반하여 현재 블록의 움직임 벡터 및 움직임 벡터 후보 간의 움직임 벡터 차분(MVD: Motion Vector Difference)을 계산할 수 있고, MVD를 엔트로피 부호화할 수 있다. 복호화 장치(200)는 엔트로피 복호화된 MVD 및 어파인 제어 움직임 벡터 후보의 합을 통해 복호화 대상 블록의 어파인 제어 움직임 벡터를 도출하여 서브 블록 단위로 움직임 벡터를 유도할 수 있다.

[0213] 비트스트림은 참조 영상을 지시하는 참조 영상 색인 등을 포함할 수 있다. 참조 영상 색인은 엔트로피 부호화되어 비트스트림을 통해 부호화 장치(100)로부터 복호화 장치(200)로 시그널링될 수 있다. 복호화 장치(200)는 유도된 움직임 벡터와 참조 영상 색인 정보에 기반하여 복호화 대상 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다.

[0214] 움직임 정보의 도출 방식의 다른 예로, 머지 모드가 있다. 머지 모드란 복수의 블록들에 대한 움직임의 병합을 의미할 수 있다. 머지 모드는 현재 블록의 움직임 정보를 주변 블록의 움직임 정보로부터 유도하는 모드를 의미할 수 있다. 머지 모드가 적용되는 경우, 복원된 주변 블록의 움직임 정보 및/또는 콜 블록의 움직임 정보를 이용하여 머지 후보 리스트(merge candidate list)를 생성할 수 있다. 움직임 정보는 1) 움직임 벡터, 2) 참조 영상 색인, 및 3) 화면 간 예측 지시자 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예측 지시자는 단방향 (L0 예측, L1 예측) 또는 쌍방향일 수 있다.

[0215] 머지 후보 리스트는 움직임 정보들이 저장된 리스트를 나타낼 수 있다. 머지 후보 리스트에 저장되는 움직임 정보는, 현재 블록에 인접한 주변 블록의 움직임 정보(공간적 머지 후보(spatial merge candidate)) 및 참조 영상에서 현재 블록에 대응되는(collocated) 블록의 움직임 정보(시간적 머지 후보(temporal merge candidate)), 이미 머지 후보 리스트에 존재하는 움직임 정보들의 조합에 의해 생성된 새로운 움직임 정보, 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 블록의 움직임 정보(히스토리 기반 머지 후보(history-based merge candidate)) 및 제로 머지 후보 중 적어도 하나일 수 있다.

[0216] 부호화 장치(100)는 머지 플래그(merge flag) 및 머지 색인(merge index) 중 적어도 하나를 엔트로피 부호화하여 비트스트림을 생성한 후 복호화 장치(200)로 시그널링 할 수 있다. 머지 플래그는 블록 별로 머지 모드를 수행할지 여부를 나타내는 정보일 수 있고, 머지 색인은 현재 블록에 인접한 주변 블록들 중 어떤 블록과 머지를 할 것인가에 대한 정보일 수 있다. 예를 들면, 현재 블록의 주변 블록들은 현재 블록의 좌측 인접 블록, 상단 인접 블록 및 시간적 인접 블록 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0217] 한편, 부호화 장치(100)는 머지 후보의 움직임 정보 중 움직임 벡터를 보정하기 위한 보정 정보를 엔트로피 부호화하여 복호화 장치(200)로 시그널링 할 수 있다. 복호화 장치(200)는 머지 색인에 의해 선택된 머지 후보의 움직임 벡터를 보정 정보에 기초하여 보정할 수 있다. 여기서, 보정 정보는 보정 여부 정보, 보정 방향 정보 및 보정 크기 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 위와 같이, 시그널링되는 보정 정보를 기초로 머지 후보의 움직임 벡터를 보정하는 예측 모드를 움직임 벡터 차분을 가진 머지 모드로 칭할 수 있다.

[0218] 스킵 모드는 주변 블록의 움직임 정보를 그대로 현재 블록에 적용하는 모드일 수 있다. 스킵 모드가 사용되는 경우, 부호화 장치(100)는 어떤 블록의 움직임 정보를 현재 블록의 움직임 정보로서 이용할 것인지에 대한 정보를 엔트로피 부호화하여 비트스트림을 통해 복호화 장치(200)에 시그널링 할 수 있다. 이때, 부호화 장치(100)는 움직임 벡터 차분 정보, 부호화 블록 플래그 및 변환 계수 레벨(양자화된 레벨) 중 적어도 하나에 관한 구문 요소를 복호화 장치(200)에 시그널링하지 않을 수 있다.

[0219] 서브 블록 머지 모드(subblock merge mode)는, 부호화 블록(CU)의 서브 블록 단위로 움직임 정보를 유도하는 모드를 의미할 수 있다. 서브 블록 머지 모드가 적용되는 경우, 참조 영상에서 현재 서브 블록에 대응되는 (collocated) 서브 블록의 움직임 정보 (서브블록 기반 시간적 머지 후보(Sub-block based temporal merge candidate)) 및/또는 어파인 제어 포인트 움직임 벡터 머지 후보(affine ontrol point motion vector merge candidate)를 이용하여 서브 블록 머지 후보 리스트(subblock merge candidate list)가 생성될 수 있다.

[0220] 삼각 분할 모드(triangle partition mode)는, 현재 블록을 대각선 방향으로 분할하여 각각의 움직임 정보를 유도하고, 유도된 각각의 움직임 정보를 이용하여 각각의 예측 샘플을 유도하고, 유도된 각각의 예측 샘플을 가중합하여 현재 블록의 예측 샘플을 유도하는 모드를 의미할 수 있다.

[0221] 인터 인트라 결합 예측 모드는, 화면 간 예측으로 생성된 예측 샘플과 화면 내 예측으로 생성된 예측 샘플을 가

중합하여 현재 블록의 예측 샘플을 유도하는 모드를 의미할 수 있다.

[0222] 복호화 장치(200)는 도출된 움직임 정보를 자체적으로 보정할 수 있다. 복호화 장치(200)는 도출된 움직임 정보가 지시하는 참조 블록을 기준으로 기정의된 구역 탐색하여 최소의 SAD를 갖는 움직임 정보를 보정된 움직임 정보로 유도할 수 있다.

[0223] 복호화 장치(200)는 광학적 흐름(Optical Flow)을 이용하여 화면 간 예측을 통해 유도된 예측 샘플을 보상할 수 있다.

[0224] 도 6은 변환 및 양자화의 과정을 설명하기 위한 도면이다.

[0225] 도 6에 도시된 바와 같이 잔여 신호에 변환 및/또는 양자화 과정을 수행하여 양자화된 레벨이 생성될 수 있다. 상기 잔여 신호는 원본 블록과 예측 블록(화면 내 예측 블록 혹은 화면 간 예측 블록) 간의 차분으로 생성될 수 있다. 여기에서, 예측 블록은 화면 내 예측 또는 화면 간 예측에 의해 생성된 블록일 수 있다. 여기서, 변환은 1차 변환 및 2차 변환 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 잔여 신호에 대해서 1차 변환을 수행하면 변환 계수가 생성될 수 있고, 변환 계수에 2차 변환을 수행하여 2차 변환 계수를 생성할 수 있다.

[0226] 1차 변환(Primary Transform)은 기-정의된 복수의 변환 방법 중 적어도 하나를 이용하여 수행될 수 있다. 일예로, 기-정의된 복수의 변환 방법은 DCT(Discrete Cosine Transform), DST(Discrete Sine Transform) 또는 KLT(Karhunen-Loeve Transform) 기반 변환 등을 포함할 수 있다. 1차 변환이 수행 후 생성되는 변환 계수에 2차 변환(Secondary Transform)을 수행할 수 있다. 1차 변환 및/또는 2차 변환시에 적용되는 변환 방법은 현재 블록 및/또는 주변 블록의 부호화 파라미터 중 적어도 하나에 따라 결정될 수 있다. 또는 변환 방법을 지시하는 변환 정보가 시그널링될 수도 있다. DCT 기반 변환은 예컨대, DCT2, DCT-8 등을 포함할 수 있다. DST 기반 변환은 예컨대, DST-7을 포함할 수 있다.

[0228] 1차 변환 및/또는 2차 변환이 수행된 결과 또는 잔여 신호에 양자화를 수행하여 양자화된 레벨을 생성할 수 있다. 양자화된 레벨은 화면 내 예측 모드 또는 블록 크기/형태 중 적어도 하나를 기준으로 우상단 대각 스캔, 수직 스캔, 수평 스캔 중 적어도 하나에 따라 스캐닝(scanning) 될 수 있다. 예를 들어, 우상단(up-right) 대각 스캐닝을 이용하여 블록의 계수를 스캔함으로써 1차원 벡터 형태로 변경시킬 수 있다. 변환 블록의 크기 및/또는 화면 내 예측 모드에 따라 우상단 대각 스캔 대신 2차원의 블록 형태 계수를 열 방향으로 스캔하는 수직 스캔, 2차원의 블록 형태 계수를 행 방향으로 스캔하는 수평 스캔이 사용될 수도 있다. 스캐닝된 양자화된 레벨은 엔트로피 부호화되어 비트스트림에 포함될 수 있다.

[0229] 복호화기에서는 비트스트림을 엔트로피 복호화하여 양자화된 레벨을 생성할 수 있다. 양자화된 레벨은 역 스캐닝(Inverse Scanning)되어 2차원의 블록 형태로 정렬될 수 있다. 이때, 역 스캐닝의 방법으로 우상단 대각 스캔, 수직 스캔, 수평 스캔 중 적어도 하나가 수행될 수 있다.

[0230] 양자화된 레벨에 역양자화를 수행할 수 있고, 2차 역변환 수행 여부에 따라 2차 역변환을 수행할 수 있고, 2차 역변환이 수행된 결과에 1차 역변환 수행 여부에 따라 1차 역변환을 수행하여 복원된 잔여 신호가 생성될 수 있다.

[0231] 화면 내 예측 또는 화면 간 예측을 통해 복원된 휘도 성분에 대해 인루프 필터링 전에 동적 범위(dynamic range)의 역매핑(inverse mapping)이 수행될 수 있다. 동적 범위는 16개의 균등한 조각(piece)으로 분할될 수 있고, 각 조각에 대한 매핑 함수가 시그널링될 수 있다. 상기 매핑 함수는 슬라이스 레벨 또는 타일 그룹 레벨에서 시그널링될 수 있다. 상기 역매핑을 수행하기 위한 역매핑 함수는 상기 매핑 함수에 기초하여 유도될 수 있다. 인루프 필터링, 참조 픽처의 저장 및 움직임 보상은 역매핑된 영역에서 수행되며, 화면 간 예측을 통해 생성된 예측 블록은 상기 매핑 함수를 이용한 매핑에 의해 매핑된 영역으로 전환된 후, 복원 블록의 생성에 이용될 수 있다. 그러나, 화면 내 예측은 매핑된 영역에서 수행되므로, 화면 내 예측에 의해 생성된 예측 블록은 매핑/역매핑 없이, 복원 블록의 생성에 이용될 수 있다.

[0232] 현재 블록이 색차 성분의 잔차 블록인 경우, 매핑된 영역의 색차 성분에 대해 스케일링을 수행함으로써 상기 잔차 블록은 역매핑된 영역으로 전환될 수 있다. 상기 스케일링의 가용 여부는 슬라이스 레벨 또는 타일 그룹 레벨에서 시그널링될 수 있다. 상기 스케일링은 루마 성분에 대한 상기 매핑이 가용하고 휘도 성분의 분할과 색차 성분의 분할이 동일한 트리 구조를 따르는 경우에만 상기 스케일링이 적용될 수 있다. 상기 스케일링은 상기 색차 블록에 대응하는 휘도 예측 블록의 샘플값의 평균에 기초하여 수행될 수 있다. 이 때, 현재 블록이 화면 간

예측을 사용하는 경우, 상기 휘도 예측 블록은 매핑된 휘도 예측 블록을 의미할 수 있다. 휘도 예측 블록의 샘플값의 평균이 속하는 조각(piece)의 인덱스를 이용하여, 룩업테이블을 참조함으로써, 상기 스케일링에 필요한 값을 유도할 수 있다. 최종적으로 상기 유도된 값을 이용하여 상기 잔차 블록을 스케일링함으로써, 상기 잔차 블록은 역매핑된 영역으로 전환될 수 있다. 이 후의 색차 성분 블록의 복원, 화면 내 예측, 화면 간 예측, 인루프 필터링 및 참조 픽처의 저장은 역매핑된 영역에서 수행될 수 있다.

[0233] 상기 휘도 성분 및 색차 성분의 매핑/역매핑이 가용한지 여부를 나타내는 정보는 시퀀스 파라미터 셋을 통해 시그널링될 수 있다.

[0234] 현재 블록의 예측 블록은 현재 블록과 현재 픽처 내 참조 블록 사이의 위치 이동(displacement)을 나타내는 블록 벡터에 기초하여 생성될 수 있다. 이와 같이, 현재 픽처를 참조하여 예측 블록을 생성하는 예측 모드를 화면 내 블록 카피(Intra Block Copy, IBC) 모드라고 명명할 수 있다. IBC 모드는 MxN(M<=64, N<=64) 부호화 유닛에 적용될 수 있다. IBC 모드는 스킵 모드, 머지 모드, AMVP 모드 등을 포함할 수 있다. 스킵 모드 또는 머지 모드의 경우, 머지 후보 리스트가 구성되고, 머지 인덱스가 시그널링되어 하나의 머지 후보가 특정될 수 있다. 상기 특정된 머지 후보의 블록 벡터가 현재 블록의 블록 벡터로서 이용될 수 있다. 머지 후보 리스트는 공간적 후보, 히스토리에 기반한 후보, 두개 후보의 평균에 기반한 후보 또는 제로 머지 후보 등 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다. AMVP 모드의 경우, 차분 블록 벡터가 시그널링될 수 있다. 또한, 예측 블록 벡터는 현재 블록의 좌측 이웃 블록 및 상단 이웃 블록으로부터 유도될 수 있다. 어느 이웃 블록을 이용할지에 관한 인덱스는 시그널링될 수 있다. IBC 모드의 예측 블록은 현재 CTU 또는 좌측 CTU에 포함되고, 기 복원된 영역내의 블록으로 한정될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 예측 블록은, 현재 블록이 속한 64x64 블록보다 부호화/복호화 순서상 앞선 3개의 64x64 블록 영역내에 위치하도록 블록 벡터의 값이 제한될 수 있다. 이와 같이 블록 벡터의 값을 제한함으로써, IBC 모드 구현에 따른 메모리 소비와 장치의 복잡도를 경감할 수 있다.

[0236] 이하, 도 8 내지 도 41을 참조하여, 본 발명의 일 실시 예에 따른 영상 부호화/복호화 방법을 설명하도록 한다.

[0237] 최근 UHD(Ultra High Definition) 해상도(3840x2160)를 가지는 방송 서비스가 국내뿐만 아니라 세계적으로 확대되면서, 많은 사용자들이 초고해상도, 초고화질의 영상에 익숙해지고 있다. 또한, 촬영 및 편집 기술의 발전으로 파노라마 영상이나 360도 영상과 같은 다양한 영상 서비스가 제공되면서 영상의 크기가 점점 증가하고 있다. 이에 발맞추어 다수의 기관에서는 차세대 영상기기에 대한 개발에 박차를 가하고 있다.

[0238] 동영상 전문 그룹인 MPEG(Moving Picture Experts Group)과 VCEG(Video Coding Experts Group)는 공동으로 JCT-VC(Joint Collaborative Team on Video Coding)를 결성하여 H.264/AVC 대비 2배의 압축 효율 성능을 보이는 차세대 동영상 코덱인 HEVC(High Efficiency Video Coding)/H.265의 표준화를 2010년에 완료하였다.

[0239] 또한, MPEG과 VCEG는 공동으로 JVET(Joint Video Expert Team)을 결성하여 다양한 비디오 영상의 압축에 적합한 차세대 비디오 코덱인 VVC(Versatile Video Coding)/H.266의 표준화를 2018년 4월에 시작하였다.

[0240] 영상의 부호화 효율을 향상시키는 방법으로 화면내 또는 화면 간 중복성을 제거하는 방법이 사용되어왔다. 화면 내 또는 화면 간 중복성의 제거를 위해 유사성을 가진 정보를 이용한 예측이 사용될 수 있다. 화면 간 예측은 현재 픽처와 참조 픽처 간의 유사도가 높은 점을 활용할 수 있다. 화면 간 예측을 통해 참조 픽처로부터 현재 픽처의 화소값 및 움직임 벡터, 참조 픽처 색인 등의 움직임 정보가 예측될 수 있다. 이때, 부호화/복호화가 수행되는 대상인 현재 픽처와 참조 픽처 간의 화소값 및 움직임 정보의 차이값만이 부호화/복호화 될 수 있다. 예측에 사용되는 참조 정보와 현재 부호화/복호화 되는 영역의 영상 정보값의 차이가 적을수록 예측 정확도가 높아 부호화 효율이 높아질 수 있다.

[0241] AMVP 모드는 주변 블록의 움직임 정보를 활용하여 현재 블록의 움직임 정보를 부호화/복호화할 수 있다. 구체적으로, AMVP 모드는 후보 블록의 움직임 정보와 현재 블록의 움직임 정보의 차이를 이용하여 현재 블록의 움직임 정보를 부호화/복호화할 수 있다.

[0242] 머지 모드는 주변 블록의 움직임 정보를 활용하여 현재 블록의 움직임 정보를 부호화/복호화 할 수 있다. 구체적으로, 머지 모드는 후보 블록의 움직임 정보를 현재 블록의 움직임 정보로 사용할 수 있다. 머지 모드의 사용 여부는 머지 모드 지시자(general_merge_flag)에 기초하여 결정될 수 있다.

[0243] 한편, 머지 모드 지시자가 제1 값(예를 들어, '1' 또는 'True')을 갖는 경우, 일반 머지 모드 지시자(regular_merge_flag), MMVD 머지 모드 지시자(mmvd_merge_flag), 서브 블록 머지 모드 지시자

(merge_subblock_flag) 및 CIIP(Combined Inter and Intra Prediction) 모드 지시자(ciip_flag) 중 적어도 하나가 비트스트림으로부터 획득될 수 있다.

[0244] 움직임 정보는 부호화 모드 중 가장 많은 비율을 차지할 수 있다. 움직임 정보는 움직임 벡터, 참조 픽처 색인, 참조 방향 등의 정보를 포함하며, 블록 단위로 전송될 수 있다.

[0245] 일반적으로 영상은 화면 내 중복성이 높은 정보를 지니며, 동영상은 이에 더불어 화면 간 중복성이 높은 특성을 지닌다. 따라서 영상의 정보들이 서로 구분 가능한 특정 심볼로 표현될 경우, 심볼의 발생 빈도는 편향되어 나타날 수 있다. 트로피 코딩은 이러한 심볼의 발생 빈도를 고려하여 부호화 효율을 높일 수 있는 동영상 부호화 방법이다. 구체적으로, 발생 빈도가 높은 심볼은 작은 크기의 부호로 표현되고, 발생 빈도가 낮은 심볼은 큰 크기의 부호로 표현될 수 있다.

[0246] 보다 효율적인 동영상 부호화/복호화를 위해 영상의 각 프레임이 블록 단위로 분할될 수 있다. 이때, 블록은 예측이 수행되는 단위를 의미할 수 있다. 블록 분할의 일 예로, CU, PU, 매크로 블록, 서브 블록, 삼각 분할 예측(Triangle Prediction Mode, TPM) 또는 MSP(Multiple Shapes Prediction)의 각 파티션 등이 있다. 분할된 각 블록에서 화면 간 예측이 수행될 수 있으며, 보다 효율적인 화면 간 예측을 위해 특정 움직임 정보들이 참조되어 움직임 정보 예측이 수행될 수 있다. 움직임 정보 예측의 일 예로, AMVP 모드, 머지 모드 등이 있다. 여기서, MSP 모드는 GPM(Geometric Partitioning Mode)과 동일한 의미로 사용될 수 있다.

[0247] MSP 모드는 사각형 모양의 현재 블록이 두 개의 블록으로 분할되고, 각각의 서브 블록에 대해 화면간 예측이 수행되는 기법이다. MSP 모드에서 화면간 예측이 수행될 때, 각각의 서브 블록에 대해 단방향 화면간 예측만이 수행될 수 있다. 이때, 현재 블록은 64개의 방향 중 하나의 방향을 이용하여 분할될 수 있다.

[0248] 한편, MSP 모드인 경우, 각각의 서브 블록에 대한 예측 샘플을 서브 블록의 경계를 기준으로 가중합하여 현재 블록의 예측 샘플이 생성될 수 있다.

[0249] MSP 모드는 특정 조건이 만족되는 경우에만 수행될 수 있다.

[0250] 예를 들어, MSP 모드는 현재 블록의 슬라이스 타입이 양방향 예측 타입이고, 현재 블록의 크기가 8x8 이상인 경우에만 수행될 수 있다.

[0251] 또한, MSP 모드는 머지 모드 지시자(general_merge_flag)가 '1'(또는 'True')이고, 일반 머지 모드 지시자(regular_merge_flag), 서브 블록 머지 모드 지시자(merge_subblock_flag) 및 CIIP 모드 지시자(ciip_flag)가 '0' (또는 'False')인 경우에만 수행될 수 있다.

[0252] 또한, MSP 모드는 현재 블록의 너비가 높이의 8배 미만이고, 현재 블록의 높이가 너비의 8배 미만인 경우에만 수행될 수 있다.

[0253] 움직임 정보 예측이 수행될 때, 복수의 블록이 동일한 움직임 정보들을 참조할 수 있다. 이때 참조되는 움직임 정보들은 움직임 정보 후보라고 불릴 수 있다. 복수의 블록이 동일한 움직임 정보들을 참조하는 예로써, CU 단위에서 움직임 정보 후보를 구성하고, 해당 CU에 속하는 PU단위 또는 서브 CU 단위에서 움직임 정보 후보를 공유하는 방법, 일정 크기 이하로 분할된 블록들이 분할되기 전 상위 블록 단위에서 공유된 움직임 정보 후보를 구성하고 공유하는 방법, 특정 형태의 블록 분할 형태에서 분할되기 전 상위 블록 단위에서 공유된 움직임 정보 후보를 구성하고 공유하는 방법, 삼각 분할 예측 및 MSP 등이 있다.

[0254] 예를 들어, 현재 블록이 MSP 모드를 통해 두 개의 블록으로 분할된 경우, 각 서브 블록은 현재 블록 단위에서 구성된 움직임 정보 후보 리스트를 공유할 수 있다.

[0255] 복수의 블록이 동일한 움직임 정보 후보를 공유하는 경우, 구성된 각 움직임 정보 후보가 각 블록의 움직임 정보의 예측에 적합하지 않을 수 있다. 본 발명에 의하면, 공유된 움직임 정보 후보로부터 각 블록마다 유효한 움직임 정보 후보가 선별되거나 우선적으로 활용됨으로써 부호화 효율이 향상될 수 있다. 또한, 각 블록별로 부호화 효율이 낮은 후보가 배제되어 부호화 계산의 복잡도가 감소할 수 있다.

[0257] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 부호화 효율의 향상을 위해 공유된 움직임 후보 중에서 유효한 후보가 선별되거나, 공유된 움직임 후보들의 우선순위가 변경될 수 있다. 이때, 유효한 후보가 선별되거나, 우선순위가 변경되는 과정을 후보 재구성 과정이라고 한다.

[0258] 즉, 복수의 서브 블록이 공유하는 움직임 정보 후보 리스트에 포함된 복수의 움직임 정보 후보 중에서 각 서브 블록별로 예측에 이용될 움직임 후보가 선택될 수 있다.

[0259] 일 예로, 현재 블록 내의 각각의 서브 블록은 현재 블록 단위로 구성된 움직임 정보 후보 리스트에서 L0 예측 방향 움직임 정보 후보 또는 L1 예측 방향 움직임 정보 후보 중 어느 하나를 선택적으로 이용할 수 있다.

[0260] 복수의 블록이 공유된 움직임 후보를 이용해 움직임 예측을 수행할 경우, 각 블록에 따라 유효한 후보가 다르거나, 적합한 후보 우선 순위가 다를 수 있다.

[0261] 공유된 움직임 후보 중에서 각 블록에 따라 유효한 후보만이 선별되어 사용될 경우, 움직임 예측에 선택된 후보를 알려주는 신호의 발생 범위가 줄어들게 되므로 엔트로피 코딩의 효율이 증가하여 부호화 효율이 증가될 수 있다. 또한, 실제 사용되는 후보의 수가 줄어들게 되므로, 부호화 시 부호화 효율을 비교하는 과정이 줄어들게 되어 부호화에 사용되는 계산 복잡도가 감소될 수 있다.

[0262] 공유된 움직임 후보에 대해 각 블록에 적합하도록 우선 순위가 할당될 경우, 움직임 예측에 선택된 후보를 알려주는 신호가 편중되므로 엔트로피 코딩의 효율이 증가하여 부호화 효율이 증가될 수 있다.

[0263] 본 발명의 일 실시예에 따른 후보 재구성 과정은, 후보의 중복 사용이 배제되는 방법, 공유된 후보의 공간적 위치가 고려되어 후보가 판단되는 방법 및 공유된 후보들 간 예측 정보 또는 움직임 정보의 유사성이 고려되어 후보가 판단되는 방법 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.

[0265] 도 8은 본 발명의 일 실시예에 따른 공유된 후보를 사용하는 부호화 및 복호화 과정에서 후보 재구성 과정이 포함되지 않은 경우 및 후보 재구성 과정이 포함된 경우의 흐름도를 나타낸 도면이다.

[0266] 도 8(a)에 도시된 바와 같이, 부호화/복호화 과정에서 분할된 블록이 공유된 후보를 사용하는 경우, 각 서브 블록이 후보 재구성 과정을 거치지 않고 예측될 수 있다. 공유된 후보를 사용한 부호화/복호화 과정에서, 공유된 후보를 사용하는 영역의 블록이 분할되는 단계인 '블록 분할'단계가 수행될 수 있다(S801).

[0267] 또한, 서브 블록들에서 사용될 공유 후보들을 탐색 및 구성하는 단계인 '공유 후보 탐색'단계가 수행될 수 있다(S802). 이때, 공유 후보 탐색 단계(S802)는, 블록의 예측에서 사용될 수 있는 후보를 선별하는 과정을 포함할 수 있다.

[0268] 또한, 분할 블록을 예측하는 과정에서 공유된 후보가 참조되는 단계인'공유 후보를 참조하는 분할 블록 예측'단계가 수행될 수 있다(S803). 이때, 분할 블록은 블록 분할 단계(S801)에서 분할된 블록을 의미할 수 있으며, 공유 후보는 공유 후보 탐색 단계(S802)에서 탐색 및 구성된 후보들을 의미할 수 있다. 이때, 서브 블록은 분할된 블록 또는 분할 블록과 동일한 의미로 사용될 수 있다.

[0269] 또한, 공유 후보를 참조하는 모든 서브 블록에 대하여 예측이 수행된 경우(S804 - true), 현재 공유 후보를 사용하는 블록들의 예측 과정이 종료되고 다음 부호화/복호화 과정이 수행될 수 있다. 또한, 공유 후보를 참조하는 일부 블록에 대하여만 예측이 수행된 경우(S804 - false), 공유 후보를 참조하는 분할 블록 예측 단계(S803)가 수행될 수 있다.

[0271] 한편, 도 8(a)와 달리, 본 발명의 다른 실시예에 따른 공유된 후보를 사용하는 부호화/복호화 과정은 후보 재구성 과정을 포함할 수 있다.

[0272] 도 8(b)에 도시된 바와 같이, 부호화/복호화 과정에서 분할된 블록이 공유된 후보를 사용하는 경우, 각 서브 블록이 후보 재구성 과정을 거쳐서 예측될 수 있다. 공유된 후보를 사용한 부호화/복호화 과정에서, 공유된 후보를 사용하는 영역의 블록이 분할되는 단계인 '블록 분할'단계가 수행될 수 있다(S811).

[0273] 예를 들어, 현재 블록이 MSP 모드인 경우, 현재 블록은 두 개의 서브 블록으로 분할될 수 있다. 이때, 현재 블록이 분할되는 방향은 시그널링되는 merge_gpm_partition_idx에 의해 결정될 수 있다. 여기서, merge_gpm_partition_idx는 0에서 63 사이의 값을 가질 수 있다. 즉, merge_gpm_partition_idx는 총 64개의 블록 분할 방향을 지시할 수 있다.

[0274] 또한, 서브 블록들에서 사용될 공유 후보들을 탐색 및 구성하는 단계인 '공유 후보 탐색'단계가 수행될 수 있다(S812). 이때, 공유 후보 탐색 단계(S812)는, 블록의 예측에서 사용될 수 있는 후보를 선별하는 과정을 포함할

수 있다.

[0275] 구체적으로, 공유 후보 탐색 단계는 분할되기 전의 블록 단위로 수행될 수 있다. 일 예로, 현재 블록이 서브 블록들로 분할된 경우, 공유 후보는 현재 블록 단위에서 유도될 수 있다. 여기서, 공유 후보는 움직임 정보 후보 리스트로 표현될 수 있다.

[0276] 이때, 움직임 정보 후보 리스트는 머지 후보 리스트와 동일한 의미로 사용될 수 있다. 움직임 정보 후보 리스트는 현재 블록의 공간적 주변 블록의 움직임 정보, 시간적 주변 블록의 움직임 정보, 결합 움직임 정보 및 버퍼 기반 움직임 정보 중 적어도 하나의 화면간 예측 정보를 포함할 수 있다.

[0277] 즉, 현재 블록 단위에서 생성된 움직임 정보 후보 리스트가 서브 블록들 간에 공유될 수 있다.

[0278] 또한, 공유 후보 탐색 단계(S812)에서 탐색 및 구성된 공유 후보들 중에서 현재 서브 블록에 보다 유효한 후보들이 판단되는 단계인 '분할 블록 유효 후보 판단'단계가 수행될 수 있다(S813). 이때, 분할 블록 유효 후보 판단 단계(S813)에서 사용될 수 있는 정보가 공유 후보 탐색 단계(S812)에서 명시적 또는 묵시적으로 추가될 수 있다. 또한, 분할 블록 유효 후보 판단 단계(S813)가 수행되기 적합하도록 공유 후보 탐색 단계(S812)에서 후보의 탐색 방법 또는 후보의 구성 방법이 변경될 수 있다.

[0279] 또한, 후보 재구성 단계가 수행될 수 있다(S814). 이때, 후보 재구성 단계(S814)는, 분할 블록 유효 후보 판단 단계(S813)에서 판단된 유효성에 따라 현재 서브 블록의 예측에 적합하도록 후보를 재구성하는 단계를 의미할 수 있다. 후보 재구성 단계(S814)는 유효성이 높은 후보만을 선별하거나, 후보의 우선순위를 변경하는 과정을 포함할 수 있다.

[0280] 구체적으로, 현재 블록이 MSP 모드인 경우, 공유 후보들 중에서 각각의 서브 블록의 예측에 이용되는 후보들이 선택되어 공유 후보가 재구성될 수 있다. 즉, 각각의 서브 블록의 예측에 이용되는 후보들이 선택되어 움직임 정보 후보 리스트는 재구성될 수 있다.

[0281] 일 예로, 공유된 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 움직임 정보 후보가 선택되고, 이와 별도로, 공유된 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 움직임 정보 후보가 선택될 수 있다.

[0282] 다른 예로, 공유된 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 움직임 정보 후보로 제1 예측 방향의 움직임 정보 후보가 선택되고, 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 움직임 정보 후보로 제2 예측 방향의 움직임 정보가 선택되어 공유된 움직임 정보 후보 리스트가 재구성될 수 있다. 여기서, 제1 예측 방향 및 제2 예측 방향은 부호화/복호화기에서 기 정의되거나, 시그널링되는 정보에 의해 결정될 수 있다.

[0284] 또한, 분할 블록을 예측하는 과정에서 재구성된 공유 후보가 참조되는 단계인 '재구성 후보를 참조하는 분할 블록 예측 단계'가 수행될 수 있다(S815). 즉, 재구성된 후보에 기초하여 서브 블록에 화면간 예측이 수행될 수 있다. 이때, 분할 블록은 블록 분할 단계(S811)에서 분할된 블록을 의미할 수 있다. 재구성 후보는 공유 후보 탐색 단계(S812)에서 탐색 및 구성된 후보들을 후보 재구성 단계(S814)에서 재구성한 후보들을 의미할 수 있다.

[0285] 한편, 재구성된 후보에서 서브 블록의 예측에 이용되는 움직임 정보를 지시하는 색인 정보가 시그널링 될 수 있다. 즉, 재구성된 움직임 정보 후보 리스트에서 서브 블록의 예측에 이용되는 움직임 정보를 지시하는 색인 정보가 시그널링 될 수 있다. 여기서, 색인 정보는 서브 블록별로 시그널링 될 수 있다.

[0286] 일 예로, 제1 서브 블록의 색인 정보는 merge_gpm_idx0으로, 제2 서브 블록의 색인 정보는 merge_gpm_idx1로 표현될 수 있다.

[0287] 한편, 상기 색인 정보는 후보 재구성 단계에서 이용될 수 있다.

[0288] 일 예로, 제1 서브 블록의 색인 정보가 짝수 값(0을 포함)을 지시하는 경우, 공유된 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향의 움직임 정보 후보가 선택되어 움직임 정보 후보 리스트가 재구성될 수 있다. 여기서, 제1 예측 방향은 L0 방향일 수 있다.

[0289] 반대로, 제1 서브 블록의 색인 정보가 홀수 값을 지시하는 경우, 공유된 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향의 움직임 정보 후보가 선택되어 움직임 정보 후보 리스트가 재구성될 수 있다. 여기서, 제2 예측 방향은 L1 방향일 수 있다.

[0291] 또한, 공유 후보를 참조하는 모든 분할 블록에 대하여 예측이 수행된 경우(S816 - true), 현재 공유 후보를 사용하는 블록들의 예측 과정이 종료되고, 다음 부호화/복호화 과정이 수행될 수 있다. 또한, 공유 후보를 참조하는 일부 블록에 대하여만 예측이 수행된 경우(S816 - false), 다음 분할 블록에 대하여 분할 블록 유효 후보 판단 단계(S813)가 다시 수행될 수 있다.

[0292] 이때, 상기 도 8(a) 및 도8(b)의 예측 과정은, 후보가 이용되는 모든 예측 과정을 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 8(a) 및 도 8(b)의 예측 과정은, 화면 내 예측 또는 화면 간 예측 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0294] 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 공유된 후보를 사용하는 부호화 및 복호화 과정에서 후보 재구성 과정이 포함되지 않은 경우 및 후보 재구성 과정이 포함된 경우의 장치도를 나타낸 도면이다.

[0295] 부호화/복호화 과정에서 분할된 블록이 공유된 후보를 사용하는 경우, 각 서브 블록이 후보 재구성 과정을 거치지 않고 예측될 수 있다.

[0296] 도 9(a)를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 부호화/복호화기는 블록 분할부(902), 공유 후보 탐색부(904) 및 예측부(905)를 포함할 수 있다.

[0297] 블록 분할부(902)에서는, 분할되지 않은 상태의 블록인 분할 전 현재 블록(901)이 분할되어 분할 블록(903)이 생성될 수 있다. 이때, 각 분할 블록(903)에 대하여 공유된 후보를 이용한 예측이 수행될 수 있다.

[0298] 공유 후보 탐색부(904)에서는, 각 분할 블록(903)들이 예측부(905)에서 공통적으로 참조할 수 있는 공유 후보들이 탐색 및 구성될 수 있다.

[0299] 예측부(905)에서는, 각 분할 블록(903)들을 부호화/복호화하기 위한 예측이 수행될 수 있다. 이때, 예측은 후보가 이용되는 모든 예측 과정을 포함할 수 있다. 예를 들어, 예측부(905)에서 수행되는 예측은 화면 내 예측 또는 화면 간 예측 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예측부(905)에서의 예측 결과로써 부호화/복호화 과정에서 이용될 수 있는 예측 정보(906)가 출력될 수 있다.

[0301] 한편, 도 9(a)와 달리, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 공유된 후보를 사용하는 부호화/복호화 과정은 후보 재구성 과정을 포함할 수 있다.

[0302] 예를 들어, 도 9(b)를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 부호화/복호화기는 블록 분할부(912), 공유 후보 탐색부(914) 및 예측부(917) 외에 분할 블록 유효 후보 판단부(915) 및 후보 재구성부(916)를 더 포함할 수 있다.

[0303] 블록 분할부(912)에서는, 분할되지 않은 상태의 블록인 분할 전 현재 블록(911)이 분할되어 분할 블록(913)이 생성될 수 있다. 이때, 각 분할 블록(913)에 대하여 공유된 후보를 이용한 예측이 수행될 수 있다.

[0304] 공유 후보 탐색부(914)에서는, 각 분할 블록(913)들이 예측부(917)에서 공통적으로 참조할 수 있는 공유 후보들이 탐색 및 구성될 수 있다. 이때, 분할 전 현재 블록(911)이 어떻게 분할되었는지에 관한 분할 정보가 사용될 수 있다. 분할 정보는 블록 분할부(912)로부터 전달받거나, 다른 신호로부터 전달받을 수 있다. 또한, 공유 후보 탐색부(914)는 분할 블록 유효 후보 판단부(915)에서 사용될 수 있는 정보를 후보 탐색 또는 구성 결과에 포함할 수 있다.

[0305] 블록 분할 유효 후보 판단부(915)에서는, 공유 후보 탐색부(914)에서 탐색 및 구성된 공유 후보들로부터 각 분할 블록(913)에 유효한 후보들이 판단될 수 있다. 이때, 현재 분할 블록에 대한 정보는 다른 분할 블록으로부터 전달받거나, 기 정해진 순번 등에 의해 참조될 수 있다.

[0306] 후보 재구성부(916)에서는, 분할 블록 유효 후보 판단부(915)에서 판단된 공유 후보들에 대한 유효성을 토대로 현재 분할 블록에 적합한 후보를 재구성할 수 있다. 예를 들어, 후보 재구성부(916)에서는 보다 유효한 후보를 선별하거나, 후보에 관한 우선순위를 재구성할 수 있다.

[0307] 예측부(917)에서는, 각 분할 블록(913)들을 부호화/복호화하기 위한 예측이 수행될 수 있다. 이때, 예측은 후보가 이용되는 모든 예측 과정을 포함할 수 있다. 예를 들어, 예측부(917)에서 수행되는 예측은 화면 내 예측 또

는 화면 간 예측 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 또한, 예측부(917)에서는 현재 분할 블록(913)을 부호화/복호화 하기 위해 후보 재구성부(916)에서 재구성된 후보를 참조할 수 있다. 예측부(917)의 예측 결과로써 부호화/복호화 과정에서 이용될 수 있는 예측 정보(918)가 출력될 수 있다.

[0309] 도 10은 공유 후보 리스트로부터 서브 후보 리스트가 구성되는 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

[0310] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 각 블록에 대하여 유효한 후보만이 선택적으로 사용되거나, 후보의 우선순위가 재구성됨에 있어서, 각 블록별로 참조되는 서브 후보 리스트가 구성될 수 있다.

[0311] 예를 들어, 도 10을 참조하면, 0, 1, 2, 3, 4의 총 다섯 개의 후보로 구성된 공유 후보 리스트로부터 블록 0, 블록 1의 서브 후보 리스트가 구성될 수 있다. 이때, 블록 0에 유효한 후보는 0, 1, 4이며, 블록 1에 유효한 후보는 1, 2, 3일 수 있다. 따라서, 블록 0에서는 블록 0에 유효한 후보인 0, 1, 4 후보만이 선별되어 서브 후보 리스트가 구성될 수 있다. 또한, 블록 1에서는 블록 1에 유효한 후보인 1, 2, 3 후보만이 선별되어 서브 후보 리스트가 구성될 수 있다.

[0313] 도 11은 후보 재구성 과정을 위해 각 블록별로 후보의 부호가 재구성되는 방법의 일 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

[0314] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 각 블록에 대하여 유효한 후보만이 선택적으로 사용되거나, 후보의 우선순위가 재구성됨에 있어서, 각 블록별로 후보의 부호가 재구성될 수 있다.

[0315] 예를 들어, 도 11을 참조하면, 0, 1, 2, 3, 4의 총 다섯 개의 후보로 구성된 공유 후보 리스트로부터 블록 0, 블록 1 각각은 유효한 후보 3개만을 선택적으로 사용할 수 있다. 이때, 블록 0은 공유된 후보에서 0, 1, 4 후보를 사용하고, 블록 1은 공유된 후보에서 1, 2, 3 후보를 사용할 수 있다. 여기서, 각 블록 별로 선별된 후보에 0, 1, 2의 부호(code)가 할당되어 시그널링 될 수 있다. 즉, 블록 0의 경우, 유효한 후보 0, 1, 4에 부호 0, 1, 2가 각각 할당되어 부호화/복호화가 수행될 수 있다(1101). 또한, 블록 1의 경우, 유효한 후보 1, 2, 3에 부호 0, 1, 2가 각각 할당되어 부호화/복호화가 수행될 수 있다(1102).

[0317] 상기에서 설명된 공유된 후보를 사용하는 각 블록별로 개별적인 서브 후보 리스트가 구성되는 방법과 각 블록별로 후보의 부호가 재구성되는 방법은 동시에 사용될 수 있다. 이때, 부호화/복호화기에서 동일한 서브 후보 리스트가 구성될 경우, 재구성된 후보의 부호의 부호화/복호화 과정이 생략될 수 있다.

[0319] 본 발명의 일 실시예에 따른 후보 재구성 과정에서, 후보의 중복 사용이 배제되는 방법이 수행될 수 있다.

[0320] 복수개의 블록들이 공유된 후보를 사용하는 경우, 각 블록들은 서로 다른 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 블록이 분할되는 경우, 분할 유무와 분할 형태를 지시하는 신호 및 각 분할된 블록 별로 예측 정보 또는 움직임 정보를 복원하기 위한 신호의 시그널링이 별도로 필요할 수 있다. 따라서, 블록이 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는 경우, 블록을 분할하지 않는 것이 일반적으로 부호화 효율이 높을 수 있다.

[0321] 블록 분할 형태 또는 방법에 따라 블록들이 서로 다른 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖기 쉬우며, 이는 각 블록들이 서로 다른 후보를 예측에 사용할 가능성이 높다는 것을 의미한다.

[0322] 따라서, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 공유된 후보를 사용하는 블록들 중 하나의 블록에서 사용된 후보는 다른 후보에서 사용되지 않게 설정될 수 있다. 다른 블록과 중복된 후보가 배제된 채 예측이 수행되는 블록에서는 후보의 발생 범주가 줄어들기 때문에 엔트로피 코딩에서 부호가 보다 효율적으로 시그널링될 수 있다. 이때, 중복되는 후보가 배제되는 경우가 블록의 분할 형태 또는 분할 개수에 따라 한정될 수 있다.

[0324] 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른, 후보의 중복 사용이 배제되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0325] 도 12(a)는 두 개의 블록(블록 0, 블록 1)이 공유된 후보를 참조하는 경우이고, 도 12(b), 도 12(c) 및 도 12(d)는 네 개의 블록(블록 0, 블록 1, 블록 2, 블록 3)이 공유된 후보를 참조하는 경우를 나타낸다. 이하 도

12에 관한 설명에서는 블록 0에서 후보 0이 참조되어 복호화가 수행되는 것으로 가정한다.

[0326] 도 12(a)를 참조하면, 블록 1에서는 블록 0에서 참조된 후보 0을 제외한 나머지 후보 중에서 참조 후보가 선택될 수 있다. 이때, 후보의 발생 범주가 줄어들어 부호화 효율이 증대되거나 부호화 복잡도가 감소할 수 있다.

[0327] 도 12(b), 도 12(c) 및 도 12(d)에서는 네 개의 각 블록이 서로 인접하므로 모든 블록이 서로 다른 후보를 참조하지 않을 수 있다. 즉, 도 12(a)에 비해 각 블록에서 참조되는 후보가 서로 다를 가능성이 상대적으로 낮다. 이때, 블록의 분할 형태 및 분할 개수가 고려되어 중복되는 후보가 배제될 수 있다.

[0328] 예를 들어, 도 12(b)를 참조하면, 블록의 분할 형태 또는 분할 개수가 고려되어 블록 0과 유사할 가능성이 상대적으로 높은 블록 1, 블록 2에서는 블록 0과 같이 후보 0을 포함한 모든 후보가 참조되어 참조 후보가 선택될 수 있다. 그러나, 블록 3은 블록 0과 같은 후보가 참조될 가능성이 상대적으로 낮으므로 후보 0을 제외한 나머지 후보 중에서 참조 후보가 선택될 수 있다. 이때, 후보의 발생 범주가 줄어들어 부호화 효율이 증대되거나 부호화 복잡도가 감소할 수 있다.

[0329] 또한, 도 12(c)를 참조하면, 블록 0, 블록 1 및 블록 2에서 참조된 후보가 모두 동일한 경우에만 블록 3에서 블록 0, 블록 1 및 블록 2에서 참조된 후보를 제외한 후보가 참조될 수 있다.

[0330] 또한, 도 12(d)에 도시된 바와 같이, 일정한 경우에는 블록의 분할 형태와 분할의 수가 고려되어 후보의 중복 사용이 배제되지 않을 수도 있다. 즉, 블록 1, 블록2, 블록 3에서 후보 0을 포함한 모든 참조 후보가 선택될 수 있다.

[0332] 본 발명의 일 실시예에 따른 후보 재구성 과정에서, 공유된 후보의 공간적 위치가 고려되어 후보가 판단되는 방법이 수행될 수 있다.

[0333] 공유된 후보를 갖는 블록들은 서로 다른 공간적 위치를 갖는다. 따라서, 각 블록과 후보들 간의 상대적 위치가 상이할 수 있다. 즉, 각 블록과 각 후보의 위치 관계에 따라 블록 별로 각 후보의 유효성이 상대적으로 높거나 낮은 경우가 발생할 수 있다. 따라서, 각 블록과 각 후보의 위치 관계에 따라 유효성이 높은 후보가 선별적으로 사용되거나, 유효성이 높은 후보가 우선적으로 참조되면 부호화 효율이 높아지거나 부호화 복잡도가 낮아질 수 있다.

[0335] 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른, 블록의 위치에 따라 공유 후보의 유효성이 다른 경우 후보가 판단되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0336] 도 13(a) 및 도 13(b)는 삼각 분할 예측이 수행될 때, 각 블록이 삼각형 형태로 분할된 경우를 나타낸다. 또한, 도 13(c) 및 도 13(d)는 각 블록이 직사각형 형태로 분할된 경우를 나타낸다. 이하 도 13에 관한 설명에서는 후보 0, 1, 2, 3, 4는 공간적 후보이며, 후보 5, 6은 시간적 후보를 나타낸다.

[0337] 도 13(a), 도 13(b) 및 도 13(c)는 두 개의 블록(블록 A, 블록 B)에서 공유된 후보가 참조되는 경우를 나타낸다.

[0338] 도 13(a)를 참조하면, 블록 A는 모든 공간적 후보 0, 1, 2, 3, 4와 인접하지만, 블록 B는 공간적 후보 4와는 인접하지 않다. 이때, 후보 4는 블록 B에서 다른 공간적 후보보다 예측 정밀성이 낮을 수 있으며, 후보 유효성이 낮을 수 있다. 따라서, 블록 B에서 예측이 수행됨에 있어서, 후보 4가 참조되지 않거나, 후보 4의 우선순위가 낮게끔 설정될 수 있다.

[0339] 후보 4를 참조하지 않는 경우 블록 B에서 선택 가능한 후보의 범위가 하나 줄어들어 시그널링 효율이 높아지고, 부호화 시 후보 4의 예측 효율이 검토 및 비교되는 과정이 생략되어 부호화 복잡도가 낮아질 수 있다. 또한, 후보 4의 우선순위가 낮게 설정되어 후보 번호가 뒤로 설정되는 경우, 보다 가능성이 높은 후보들이 우선순위가 높은 후보 번호를 할당 받아 시그널링 효율이 높아질 수 있다.

[0340] 도 13(b)는 도 13(a)와 다른 대각선으로 분할된 블록에서의 예시를 나타낸다. 도 13(b)를 참조하면, 블록 A는 좌측에 위치한 후보 0, 3, 4와 인접하고, 블록 B는 상단에 위치한 공간적 후보 1, 2, 4와 인접한다. 즉, 블록 A에서는 후보 0, 3, 4가 참조될 가능성이 높으며, 블록 B에서는 후보 1, 2, 4가 참조될 가능성이 다른 공간적 후

보보다 높다. 따라서, 블록 A에서는 공간적 후보 중 후보 0, 3, 4만이 사용되거나, 후보 0, 3, 4의 우선 순위가 다른 공간적 후보보다 높게 설정될 수 있다. 또한, 블록 B에서는 공간적 후보 중 후보 1, 2, 4만이 사용되거나, 후보 1, 2, 4의 우선 순위가 다른 공간적 후보보다 높게 설정될 수 있다.

[0341] 도 13(c)를 참조하면, 블록 A는 좌측에 위치한 공간적 후보 0, 3, 4와 인접하고, 블록 B는 상단에 존재하는 공간적 후보 1, 2 및 시간적 후보 5, 6과 인접하다. 따라서, 블록 A에서는 후보 0, 3, 4만이 사용되거나, 후보 0, 3, 4의 우선 순위가 다른 공간적 후보보다 높게 설정될 수 있다. 또한, 블록 B에서는 후보 1, 2, 5, 6만이 사용되거나, 후보 1, 2, 5, 6의 우선 순위가 다른 후보보다 높게 설정될 수 있다.

[0342] 도 13(d)는 세 개의 블록(블록 A, 블록B, 블록C)에서 공유된 후보가 참조되는 경우를 나타낸다.

[0343] 도 13(d)를 참조하면, 블록 A는 상단에 위치한 공간적 후보 1, 2, 4와 인접하고, 블록 B는 좌측 하단에 위치한 공간적 후보 0, 3 및 시간적 후보 6과 인접하며, 블록 C는 우측 하단 및 중앙에 위치한 시간적 후보 5, 6과 인접한다. 따라서, 블록 A에서는 후보 1, 2, 4만이 사용되거나, 후보 1, 2, 4의 우선 순위가 높게 설정되고, 블록 B에서는 후보 0, 3, 6만이 사용되거나, 후보 0, 3, 6의 우선 순위가 높게 설정될 수 있다.

[0344] 이때, 블록 C는 인접한 후보로 시간적 후보 5, 6만 존재하는데, 시간적 후보는 공간적 후보에 비해 상대적으로 예측 효율이 떨어질 수 있다. 따라서, 블록 C에서는 모든 후보가 참조될 수 있다. 또는, 블록 C에서는 후보 0, 1과 같이 다른 공간적 후보보다 상대적으로 인접한 공간적 후보가 일부 선별적으로 참조되거나, 우선순위가 높게 설정될 수 있다.

[0346] 본 발명의 일 실시예에 따른 후보 재구성 과정에서, 공유된 후보들 간 예측 정보 또는 움직임 정보의 유사성이 고려되어 후보가 판단될 수 있다.

[0347] 공유된 후보들 중 후보들 간에 동일하거나 유사한 후보를 갖는 경우가 발생할 수 있다. 이때, 유사한 후보로 판단되는 방법의 일 예로, 움직임 벡터의 차이가 정해진 문턱값 이내이면 유사한 후보로 판단되는 방법이 있을 수 있다. 여기서, 문턱값은 부호화/복호화기에서 기 설정된 값이거나, 부호화기에서 결정되어 복호화기로 시그널링되는 정보일 수 있다. 공유된 후보들 중 동일하거나 유사한 후보가 존재할 때, 해당 후보들의 위치 및 분포가 현재 분할 블록의 위치와 함께 고려되어 유효한 후보가 선별되거나 후보의 우선 순위가 설정될 수 있다.

[0349] 도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른, 공유된 후보들 중 동일한 움직임 정보를 갖는 후보 존재 시 각 블록에서 유효한 후보가 선별되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0350] 도 14는 블록이 정방형의 네 블록(블록 A, 블록 B, 블록 C, 블록 D)으로 나누어지고, 나누어진 각 블록이 공유된 후보들을 갖는 경우이다.

[0351] 도 14(a)를 참조하면, 후보 0, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 0, 3, 4는 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 0, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 현재 블록에 좌측으로 인접한 영역에서 상대적으로 넓은 영역에 걸쳐 동일한 움직임이 발생함을 의미할 수 있다. 또한, 나누어진 각 블록 중 왼쪽에 위치한 블록들(예를 들어, 블록 A, 블록 C)은 후보 0, 3, 4와 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 가능성이 높다. 따라서, 블록 A, 블록 C에서는 후보 0, 3, 4가 유효한 후보로 판단되어 우선적으로 활용될 수 있다.

[0352] 이때, 블록 B, 블록 D는 블록 A, 블록 C와 다른 움직임을 가질 가능성이 높으므로, 블록 B, D에서는 후보 0, 3, 4가 유효하지 않은 후보로 판단되거나, 후보 0, 3, 4의 우선 순위가 낮게 설정될 수 있다.

[0353] 도 14(b)를 참조하면, 후보 1, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 1, 4는 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 1, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 현재 블록에 상단으로 인접한 영역에서 상대적으로 넓은 영역에 걸쳐 동일한 움직임이 발생함을 의미할 수 있다. 또한, 나누어진 각 블록 중 상단에 위치한 블록들(예를 들어, 블록 A, 블록 B)은 후보 1, 4와 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 가능성이 높다. 따라서, 블록 A, 블록 B에서는 후보 1, 4가 유효한 후보로 판단되어 우선적으로 활용될 수 있다.

[0354] 이때, 블록 C, 블록 D는 블록 A, 블록 B와 다른 움직임을 가질 가능성이 높으므로, 블록 C, D 에서는 후보 1, 4가 유효하지 않은 후보로 판단되거나, 후보 1, 4의 우선 순위가 낮게 설정될 수 있다.

[0355] 도 14(c)를 참조하면, 후보 0, 1, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 0, 1, 3, 4는 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 0, 1, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 블록 A, B, C가 동일한 움직임을 가질 가능성이 높으며, 또한, 후보 0, 1, 3, 4와 동일한 움직임을 가질 가능성이 높음을 의미할 수 있다. 따라서, 블록 A, B, C에서는 후보 0, 1, 3, 4가 유효한 후보로 판단되어 우선적으로 활용될 수 있다.

[0356] 이때, 블록 D는 블록 A, B, C와 다른 움직임을 가질 가능성이 높으므로, 블록 D에서는 후보 0, 1, 3, 4가 유효하지 않은 후보로 판단되거나, 후보 0, 1, 3, 4의 우선 순위가 낮게 설정될 수 있다.

[0357] 도 14(d)를 참조하면, 후보 0, 1, 2, 3이 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 0, 1, 2, 3은 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 0, 1, 2, 3이 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 블록 B, C가 동일한 움직임을 가질 가능성이 높으며, 또한, 후보 0, 1, 2, 3과 동일한 움직임을 가질 가능성이 높음을 의미할 수 있다. 따라서, 블록 B, C에서는 후보 0, 1, 2, 3이 유효한 후보로 판단되어 우선적으로 활용될 수 있다.

[0358] 이때, 블록 A, D는 블록 B, C와 다른 움직임을 가질 가능성이 높으므로, 블록 A, D에서는 후보 0, 1, 2, 3이 유효하지 않은 후보로 판단되거나, 후보 0, 1, 2, 3의 우선 순위가 낮게 설정될 수 있다.

[0360] 공유된 후보를 사용하는 부호화/복호화 과정에서는 공유된 후보의 예측 정보 또는 움직임 정보 중 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가지는 후보의 위치 관계를 통해 공유된 후보를 갖는 블록들의 분할 형태 또는 분할 개수가 예측될 수 있다. 공유된 후보들 중 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는 후보들의 위치 관계를 통해 블록들의 분할 형태 또는 개수가 예측되는 경우, 예측된 블록의 분할 이 다른 분할 형태보다 우선적으로 검토되어 최적의 부호화를 탐색하는 과정이 단축되거나, 블록 분할 형태의 부호가 예측되는 것으로 부호화 효율이 높아질 수 있다.

[0362] 도 15는 본 발명의 일 실시예에 따른, 공유된 후보들 중 동일한 움직임 정보를 갖는 후보가 이용되어 블록 분할이 예측되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0363] 도 15(a)를 참조하면, 후보 0, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 0, 3, 4는 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 0, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 현재 블록에 좌측으로 인접한 영역에서 상대적으로 넓은 영역에 걸쳐 동일한 움직임이 발생함을 의미할 수 있다. 또한, 나누어진 각 블록 중 왼쪽에 위치한 블록들은 후보 0, 3, 4와 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 가능성이 높다.

[0364] 따라서, 분할 전 블록의 왼쪽 영역과 오른쪽 영역에서 서로 다른 움직임 정보를 갖기 쉬우며, 왼쪽 영역은 동일한 움직임 정보를 갖는 영역일 가능성이 높으므로, 블록이 좌우로 나누어지는 분할이 일어날 가능성이 높다.

[0365] 도 15(b)를 참조하면, 후보 1, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 1, 4는 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 1, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 현재 블록의 상단으로 인접한 영역에서 상대적으로 넓은 영역에 걸쳐 동일한 움직임이 발생함을 의미할 수 있다. 또한, 나누어진 각 블록 중 상단에 위치한 블록들은 후보 1, 4와 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 가능성이 높다.

[0366] 따라서, 분할 전 블록의 상단 영역과 하단 영역에서 서로 다른 움직임 정보를 갖기 쉬우며, 상단 영역은 동일한 움직임 정보를 갖는 영역일 가능성이 높으므로, 블록이 상하로 나누어지는 분할이 일어날 가능성이 높다.

[0367] 도 15(c)를 참조하면, 후보 0, 1, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 0, 1, 3, 4는 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 0, 1, 3, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 현재 블록의 상단 및 좌측으로 인접한 영역에서 상대적으로 넓은 영역에 걸쳐 동일한 움직임이 발생함을 의미할 수 있다. 또한, 나누어진 각 블록 중 상단 및 좌측에 위치한 블록들은 후보 0, 1, 3, 4와 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 가능성이 높다.

[0368] 따라서, 분할 전 블록의 상단 및 좌측 영역과 우측 및 하단 영역에서 서로 다른 움직임 정보를 갖기 쉬우며, 상단 및 좌측 영역은 동일한 움직임 정보를 갖는 영역일 가능성이 높으므로, 블록이 우측 하단과 그 외의 부분으로 나누어지는 분할이 일어날 가능성이 높다.

[0369] 도 15(d)를 참조하면, 후보 0, 1, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 수 있다. 이때, 후보 0, 1, 4는 하나의 후보로 통합될 수 있다. 후보 0, 1, 4가 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 갖는다는 것은 현재 블록의 상단 및 좌측으로 인접한 영역에서 상대적으로 넓은 영역에 걸쳐 동일한 움직임이 발생함을 의미할 수 있다. 또한, 나누어진 각 블록 중 상단 및 좌측에 위치한 블록들은 후보 0, 1, 4와 동일한 예측 정보 또는 움직임 정보를 가질 가능성이 높다.

[0370] 따라서, 분할 전 블록의 상단 및 좌측 영역과 우측 및 하단 영역에서 서로 다른 움직임 정보를 갖기 쉽다. 또한, 상단 및 좌측 영역은 동일한 움직임 정보를 갖는 영역일 가능성이 높고, 후보 2 및 후보 3이 다른 예측 정보 또는 움직임 정보를 가지므로 도 15(d)와 같이 좌측 상단 및 우측 하단으로 나누어지는 대각선 분할이 일어날 가능성이 높다.

[0372] 본 발명의 일 실시예에 따르면, 공유 후보 재구성 방법의 사용 여부가 각 단위 또는 일부 단위에서 시그널링 될 수 있다. 이때, 공유 후보 재구성 방법의 사용 여부가 사전에 정의되거나 다른 정보로부터 유도되는 경우, 시그널링이 생략될 수도 있다.

[0373] 공유 후보 재구성 방법이 사용되는 경우, 재구성된 후보들을 참조하는 시그널이 송, 수신될 수 있다. 재구성된 후보들을 참조하는 시그널은 기존의 공유된 후보를 참조하는 시그널에 포함되거나, 기존의 공유된 후보를 참조하는 시그널을 대체할 수 있다.

[0374] 표 1, 표 2, 표 3은 공유 후보 재구성의 사용여부를 시그널링 하는 방법의 실시예를 나타낸다.

[0375] 표 1은 공유 후보 재구성의 사용 여부가 SPS(Sequence Parameter Set) 단위에서 결정되는 경우의 예시를 나타낸다.

표 1

[0376]

seq_parameter_set_rbsp( ) {	Descriptor
sps_seq_parameter_set_id	ue(v)
...	
if(SHARED_CANDIDATE_ENABLE) {	
shared_candidate_restructure_enable_flag	u(1)
}	
...	
}	

[0377] 표 2는 공유 후보 재구성의 사용 여부가 PPS(Picture Parameter Set) 단위에서 결정되는 경우의 예시를 나타낸다.

표 2

[0378]

pic_parameter_set_rbsp( ) {	Descriptor
pps_pic_parameter_set_id	ue(v)
pps_seq_parameter_set_id	ue(v)
...	
if(SHARED_CANDIDATE_ENABLE) {	
shared_candidate_restructure_enable_flag	u(1)
}	
...	
}	

[0379] 표 3은 공유 후보 재구성의 사용 여부가 Tile group header 단위에서 결정되는 경우의 예시를 나타낸다.

표 3

tile_group_header( ) {	Descriptor
tile_group_pic_parameter_set_id	ue(v)
...	
if(SHARED_CANDIDATE_ENABLE) {	
shared_candidate_restructure_enable_flag	u(1)
}	
...	
}	

[0380]

[0382] 표 1 내지 표 3에서 SHARED_CANDIDATE_ENABLE은 공유 후보가 사용 가능한지 여부를 나타내는 정보로, 특정한 값을 가질 수 있다. 예를 들어, SHARED_CANDIDATE_ENABLE이 '1'(또는 '참')일 때, 공유 후보가 사용 가능하고, '0'(또는 '거짓')일 때, 공유 후보가 사용 가능하지 않을 수 있다. 그러나, 반드시 이에 한정되지 않고, '0'이 '참'을, 1이 '거짓'을 의미할 수도 있다. SHARED_CANDIDATE_ENABLE은 명시적으로 시그널링 될 수도 있고, 사전에 정의된 사용 방법에 따라 별도의 시그널링 없이 사용될 수도 있다. 또한, SHARED_CANDIDATE_ENABLE가 항상 동일한 값을 갖는 경우, SHARED_CANDIDATE_ENABLE의 값을 확인하는 조건문은 생략될 수 있다.

[0383] 이때, SHARED_CANDIDATE_ENABLE는 삼각 분할 예측이나 MSP 등과 같이 예측 모드 내에서 공유 후보를 사용하는 모든 모드 중 적어도 하나 이상이 사용 가능한 경우, '참'일 수 있다.

[0384] SHARED_CANDIDATE_ENABLE가 '참'인 경우, shared_candidate_restructure_enable_flag가 시그널링 될 수 있다. 또는 이와 반대로, SHARED_CANDIDATE_ENABLE이 '거짓'인 경우 shared_candidate_restructure_enable_flag가 시그널링 되는 것으로 정의될 수도 있다.

[0385] shared_candidate_restructure_enable_flag는 송신되는 단위(예를 들어, SPS, PPS, Tile group header 등)에서 공유 후보를 재구성하는 방법이 사용될지 여부를 결정하는 정보일 수 있다.

[0386] shared_candidate_restructure_enable_flag는 특정 값을 가질 수 있다. 예를 들어, shared_candidate_restructure_enable_flag가 '1'(또는 '참') 또는 '0' (또는 '거짓')의 값을 가질 수 있다. 그러나 반드시 이에 한정되지 않고, '0'이 '참'을, '1'이 '거짓'을 의미할 수도 있다. 이때, shared_candidate_restructure_enable_flag가 '참'인 경우, 공유 후보의 재구성 방법이 해당 단위에서 사용될 수 있으며, shared_candidate_restructure_enable_flag가 '거짓'인 경우, 공유 후보의 재구성 방법이 해당 단위에서 사용될 수 없다.

[0387] 또한, 사전에 공유 후보의 재구성 방법의 사용 여부가 결정되는 경우, shared_candidate_restructure_enable_flag의 시그널링이 생략될 수도 있다.

[0389] 표 4는 Coding unit Syntax 단위에서 공유 후보의 재구성 여부 시그널링이 사용되는 경우의 예시를 나타낸다.

표 4

coding_unit(x0, y0, cbWidth, cbHeight , isInShareRegion) {	Descriptor
if (isInShareRegion) {	
...	
if(shared_candidate_restructure_enable_flag) {	
cu_shared_candidate_restructure_enable_flag	u(1)
}	
...	
}	
...	
if(!isInShareRegion && USE_SHARED_CANDIDATE_MODE) {	
if(shared_candidate_restructure_enable_flag) {	
cu_shared_candidate_restructure_enable_flag	u(1)
}	
}	
...	
}	

[0390]

[0392] 표 4를 참조하면, cu_shared_candidate_restructure_enable_flag는 각 CU에서 공유 후보의 재구성 사용 여부를 결정하는 정보일 수 있다. 이때, cu_shared_candidate_restructure_enable_flag는 보다 상위 단위에서의 공유 후보의 재구성 사용 여부를 지시하는 shared_candidate_restructure_enable_flag가 '참'일 때 시그널링 될 수 있다.

[0393] 또는 반대로, shared_candidate_restructure_enable_flag가 '거짓'일 때, cu_shared_candidate_restructure_enable_flag가 시그널링 될 수도 있다.

[0394] 공유된 후보의 재구성 사용 여부가 사전에 지정됨에 따라 shared_candidate_restructure_enable_flag 값이 별도로 존재하지 않는 경우, 사전에 지정된 상위 단위의 공유 후보의 재구성 사용 여부에 따라 cu_shared_candidate_restructure_enable_flag가 시그널링 될 수 있다.

[0395] Coding unit Syntax에서 cu_shared_candidate_restructure_enable_flag는 현재 CU에서 공유된 후보가 사용되는 경우에 시그널링 될 수 있다. 이때, isInshareRegion은 현재 CU가 공유된 후보를 사용하는 CU인지 여부를 나타내는 정보일 수 있다. 즉, isInShareRegion이 '참'일 때, cu_shared_candidate_restructure_enable_flag가 시그널링 될 수 있다.

[0396] 그러나, isInShareRegion이 '거짓'인 경우에도, 삼각 분할 예측 및 MSP 등에 의해 공유된 후보를 사용하는 경우가 존재할 수 있다.

[0397] 예를 들어, 특정 모드(예를 들어, 삼각 분할 예측, MSP 등)가 공유된 후보를 사용하며, 현재 CU에서 해당 모드 중 하나 이상으로 부호화/복호화되는 경우, USE_SHARED_CANDIDATE_MODE 값이 '참'이 될 수 있다. 이때, USE_SHARED_CANDIDATE_MODE가 '참'이면, isInShareRegion이 '거짓'이어도 cu_shared_candidate_restructure_enable_flag가 시그널링 될 수 있다.

[0398] 반대로, 현재 CU가 공유된 후보를 사용하는 모드를 사용하지 않는 경우, USE_SHARED_CANDIDATE_MODE 값이 '거짓'일 수 있다. 이때, USE_SHARED_CANDIDATE_MODE 및 isInShareRegion이 모두 '거짓'인 경우, cu_shared_candidate_restructure_enable_flag는 시그널링 되지 않을 수 있다.

[0399] cu_shared_candidate_restructure_enable_flag가 '참'인 경우, 참조된 예측 후보를 나타내는 신호가 시그널링 될 수 있다. 이때, 참조된 예측 후보를 나타내는 신호는 재구성된 후보 구성에 의해 변경된 신호일 수 있다.

[0400] 공유된 후보의 재구성 사용 여부가 사전에 부호화/복호화기에서 동일하게 지정되거나, 특정 모드에서는 공유된

후보의 재구성을 사용하지 않도록 지정되는 경우, cu_shared_candidate_restructure_enable_flag의 시그널링이 생략될 수 있다.

[0402] 도 16은 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 복호화 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0403] 도 16을 참고하면, 영상 복호화기는 현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성할 수 있다(S1601).

[0404] 한편, 움직임 정보 후보 리스트는 공간적 주변 블록의 움직임 정보, 시간적 주변 블록의 움직임 정보, 결합 움직임 정보 및 제로 움직임 정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 포함할 수 있다.

[0405] 그리고, 움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보가 선택될 수 있다(S1602).

[0406] 한편, 제1 움직임 정보 후보는 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향의 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

[0407] 그리고, 움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보가 선택될 수 있다(S1603).

[0408] 한편, 제2 움직임 정보 후보는 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향의 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

[0409] 그리고, 제1 움직임 정보 후보에 기초하여 제1 서브 블록에 화면간 예측이 수행되어 제1 서브 블록의 예측 샘플이 생성될 수 있다(S1604).

[0410] 또한, 제2 움직임 정보 후보에 기초하여 제2 서브 블록에 화면간 예측이 수행되어 제2 서브 블록의 예측 샘플이 생성될 수 있다(S1605).

[0411] 한편, 영상 복호화기는 제1 서브 블록에 대한 제1 인덱스 및 제2 서브 블록에 대한 제2 인덱스를 비트스트림으로부터 획득할 수 있다.

[0412] 한편, 제1 인덱스는 제1 예측 방향의 후보들 중 제1 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용될 수 있다.

[0413] 또한, 제2 인덱스는 제2 예측 방향의 후보들 중 제2 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용될 수 있다.

[0414] 한편, 제1 인덱스와 제2 인덱스는 상이할 수 있다.

[0415] 한편, 제1 예측 방향은 제1 인덱스에 기초하여 결정될 수 있다.

[0416] 또한, 제2 예측 방향은 제2 인덱스에 기초하여 결정될 수 있다.

[0417] 한편, 제1 인덱스가 짝수인 경우, 제1 예측 방향은 L0 방향으로 결정될 수 있다.

[0418] 또한, 제2 인덱스가 짝수인 경우, 제2 예측 방향은 L0 방향으로 결정될 수 있다.

[0419] 한편, 제1 인덱스가 홀수인 경우, 제1 예측 방향은 L1 방향으로 결정될 수 있다.

[0420] 또한, 제2 인덱스가 홀수인 경우, 제2 예측 방향은 L1 방향으로 결정될 수 있다.

[0421] 한편, 영상 복호화기는 비트스트림으로부터 현재 블록의 분할 방향에 대한 인덱스를 획득할 수 있다.

[0422] 한편, 현재 블록의 분할 방향의 개수는 64일 수 있다.

[0423] 한편, 제1 서브 블록의 예측 샘플 및 제2 서브 블록의 예측 샘플이 제1 서브 블록 및 제2 서브 블록의 경계를 기준으로 가중합되어 현재 블록이 예측될 수 있다.

[0425] 도 17은 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0426] 도 17을 참고하면, 영상 부호화기는 현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성할 수 있다(S1701).

[0427] 한편, 움직임 정보 후보 리스트는 공간적 주변 블록의 움직임 정보, 시간적 주변 블록의 움직임 정보, 결합 움직임 정보 및 제로 움직임 정보 중 적어도 하나 이상의 정보를 포함할 수 있다.

[0428] 그리고, 움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보가 선택될 수 있다(S1702).

[0429] 한편, 제1 움직임 정보 후보는 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향의 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

[0430] 그리고, 움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보가 선택될 수 있다(S1703).

[0431] 한편, 제2 움직임 정보 후보는 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향의 후보들 중 어느 하나일 수 있다.

[0432] 한편, 영상 부호화기는 제1 서브 블록에 대한 제1 인덱스 및 제2 서브 블록에 대한 제2 인덱스를 부호화 할 수 있다.

[0433] 한편, 제1 인덱스는 제1 예측 방향의 후보들 중 제1 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용될 수 있다.

[0434] 또한, 제2 인덱스는 제2 예측 방향의 후보들 중 제2 움직임 정보 후보를 선택하는데 이용될 수 있다.

[0435] 한편, 제1 인덱스와 제2 인덱스는 상이할 수 있다.

[0436] 한편, 제1 예측 방향은 제1 인덱스에 기초하여 결정될 수 있다.

[0437] 또한, 제2 예측 방향은 제2 인덱스에 기초하여 결정될 수 있다.

[0438] 한편, 제1 인덱스가 짝수인 경우, 제1 예측 방향은 L0 방향으로 결정될 수 있다.

[0439] 또한, 제2 인덱스가 짝수인 경우, 제2 예측 방향은 L0 방향으로 결정될 수 있다.

[0440] 한편, 제1 인덱스가 홀수인 경우, 제1 예측 방향은 L1 방향으로 결정될 수 있다.

[0441] 또한, 제2 인덱스가 홀수인 경우, 제2 예측 방향은 L1 방향으로 결정될 수 있다.

[0442] 한편, 영상 부호화기는 현재 블록의 분할 방향에 대한 인덱스를 부호화 할 수 있다.

[0443] 한편, 현재 블록의 분할 방향의 개수는 64일 수 있다.

[0445] 본 발명의 영상 부호화 방법으로 생성된 비트스트림은 컴퓨터 판독 가능한 비일시적 기록 매체에 일시적으로 저장될 수 있으며, 상술한 영상 부호화 방법에 의해 부호화된 비트스트림일 수 있다.

[0446] 구체적으로, 영상 부호화 방법에 의해 생성된 비트스트림을 저장하는 비일시적 컴퓨터 판독 가능한 기록매체로서, 영상 부호화 방법은, 현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성하는 단계, 움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택하는 단계 및 움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하고, 제1 움직임 정보 후보는 움직임 정보 후보 리스트에서 제1 예측 방향 후보들 중 어느 하나이고, 제2 움직임 정보 후보는 움직임 정보 후보 리스트에서 제2 예측 방향 후보들 중 어느 하나인 것을 특징으로 할 수 있다.

[0448] 영상 압축 기술은 입력 영상의 통계적인 특성을 고려하여 부호화 하는 것이다. 영상 압축 기술은 시간적 및 공간적 중복성을 제거하는 예측 부호화(Predictive coding) 기술, 인지 시각 기반의 변환 부호화(Transform coding) 기술, 양자화(Quantization) 기술, 엔트로피 부호화(Entropy coding) 기술 및 예측 효율의 증진을 위한 필터(Filter) 기술 등을 포함할 수 있다. 이때, 예측 부호화 기술은 화면 내 예측 및 화면 간 예측을 포함할 수 있다. 영상 압축 기술은 영상 신호에서 중복되는 신호를 제거하여 영상 데이터의 크기를 줄이는 원리를 이용한다.

[0449] 부호화기는 부호화를 위해 원본 비디오 영상으로부터 픽쳐 단위의 정보를 입력 받을 수 있다. 이때, 입력 받은 원본 비디오 영상을 부호화 픽쳐라고 한다.

[0450] 화면 내 예측은 부호화 픽처의 내부 화소들 사이의 공간적 유사성을 이용하여 정보를 예측하는 기술이다. 화면 내 예측에서는 공간 상 중복되는 영상 신호의 제거를 위해 영상 프레임 내에 중복되는 정보가 영상 신호의 예측에 이용될 수 있다.

[0451] 화면 간 예측은 부호화 픽처와 현재 시간의 이전 시간에 기 복호화된 참조 픽쳐 간의 시간적 유사성을 이용하여 정보를 예측하는 기술이다. 화면 간 예측에서는 시간 상 중복되는 영상 신호의 제거를 위해 영상 프레임 간 중

복되는 정보가 영상 신호의 예측에 이용될 수 있다.

[0452] 영상 압축에서는 에러 강인성 및 효율적인 메모리 사용을 위해 영상 화면이 일정 크기의 블록 단위로 나뉘어 예측이 수행된다. 이때, 비디오 압축 및 복원 과정에서 현재 예측이 수행되고 있는 블록을 현재 블록이라고 한다. 영상 압축 기술에서의 영상 신호의 예측은 현재 블록의 영상 신호와 인접한 블록의 화소가 사용되거나 현재 블록의 부호화/복호화 이전에 먼저 복호화된 영상 신호가 사용되어 다양한 방법을 통해 현재 블록의 화소가 예측된다. 영상 압축 과정에서 현재 블록과 시간적, 공간적으로 정확히 동일한 영상 신호를 갖는 영역이 존재하지 않을 수 있으므로, 영상 신호 예측에서는 예측 오차에 해당하는 잔차 신호가 발생할 수 있다. 부호화기에서 가장 효율적인 예측 방법에 대한 예측 정보 및 예측이 수행된 후 발생되는 잔차 신호를 복호화기로 전달하고, 복호화기는 부호화기로부터 송신된 예측 방법 및 잔차 신호를 수신하여 영상 신호의 복호화를 수행한다. 따라서, 영상 신호의 압축 과정에서 복호화기로 송신되는 잔차 신호에 대한 정보 및 복호화기로 송신되는 예측에 대한 정보를 최소화하는 것이 영상 압축 효율의 측면에서 유리하다.

[0454] 도 18은 영상 압축 기술에서 사용되는 화면 내 예측 모드의 실시예를 나타내는 도면이다.

[0455] 도 19는 방향성 있는 화면 내 예측 모드에 따른 예측 방법의 일 실시예를 나타낸 도면이다.

[0456] 영상 압축 기술 중 화면 내 예측에서는 현재 블록과 인접한 주변 블록의 화소가 이용되어 현재 블록의 화소에 대한 영상 신호의 예측이 수행될 수 있다. 부호화기는 화면 내 예측에서 잔차 신호를 최소화하기 위해 주변 블록의 화소로부터 많은 예측 방법을 시도하여 부호화 효율을 계산하고, 최적의 부호화 효율을 갖는 부호화 방법을 선택할 수 있다.

[0457] 영상 압축 기술의 화면 내 예측에서는 도 18과 같이 DC 예측, PLANAR 예측 및 방향성 있는 화면 내 예측이 사용될 수 있다. 또한, 도 19와 같이 주변 블록의 화소로부터 현재 블록의 화소의 영상 신호가 예측될 수 있다.

[0458] DC 예측의 경우, 현재 블록의 인접 화소들의 평균값이 이용될 수 있다. 또한, PLANAR 예측의 경우, 현재 블록의 인접 화소값에 일련의 연산이 수행되어 현재 블록 화소의 영상 신호가 예측될 수 있다.

[0459] 부호화기에서 결정된 예측 방법대로 복호화기에서 복호화가 수행될 수 있도록, 도 18의 화면 내 예측 모드에 대한 정보는 부호화기로부터 복호화기로 송신될 수 있다. 부호화기에서 복호화기로 송신되는 화면 내 예측 모드에 대한 정보는 영상 압축 데이터에 포함되므로, 영상 압축에서 부호화기에서 복호화기로 송신되는 화면 내 예측 모드에 대한 정보의 크기를 감소시키는 것이 중요하다.

[0460] 따라서, 이하에서 서술되는 본 발명의 일 실시예는, 화면 내 예측 모드 정보의 크기가 감소되어 영상 압축 효율이 높아질 수 있는 방법에 관한 것이다.

[0462] 영상 압축에서 화면 내 예측이 수행될 경우, 화면 내 예측 모드와 화면 내 예측의 예측 오차인 잔차 신호가 압축된 영상 신호가 인코더로부터 디코더로 송신될 수 있다. 화면 내 예측 모드가 세밀한 방향성을 가질수록 화면 내 예측이 보다 정확하게 수행될 수 있으므로 잔차 신호가 줄어들게 된다. 그러나, 화면 내 예측 모드가 세밀한 방향성을 가질수록 화면 내 예측 모드의 종류가 늘어나므로 화면 내 예측 모드 표현을 위한 데이터량이 증가하게 된다. 따라서, 영상 압축에서는 잔차 신호의 데이터량과 화면 내 예측 모드 표현을 위한 데이터량 간의 Trade-off 관계에서 실험적으로 최적의 효율을 갖는 화면 내 예측 모드의 개수를 사용하고 있다.

[0463] 영상 압축에서 N개의 값이 표현되기 위해서는 $\lceil \log N \rceil$ 비트 이상의 디지털 신호가 필요하다. 여기서 $\lceil \log N \rceil$ 은 $\log N$ 보다 크거나 같은 정수 중에서 가장 작은 정수를 의미할 수 있다. 예를 들어, N이 64라면, 64개의 값이 표현되기 위해서 최소 6비트의 디지털 신호가 필요하다. 또한, N이 30이라면, 30개의 값이 표현되기 위해서 최소 5비트의 디지털 신호가 필요하다.

[0464] 영상 압축의 화면 내 예측에서 화면 내 예측 모드의 표현을 위한 데이터량을 감소시키기 위한 방법으로, 현재 블록의 주변에 위치한 블록의 화면 내 예측 모드 로 구성된 MPM(Most Probable Mode) 후보가 구성될 수 있다. 이때, 구성된 MPM 후보 내에 현재 블록과 동일한 화면 내 예측 모드가 있을 경우, 해당 모드가 index를 통해 송신될 수 있다.

[0465] MPM 후보는 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드로부터 일련의 연산을 거쳐 구성될 수 있다. 또한, 가용

한 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 없을 경우, MPM 후보는 정해진 화면 내 예측 모드로 구성될 수 있다. 일반적으로 MPM 후보 리스트의 후보 개수는 화면 내 예측 모드의 종류보다 적게 구성되므로, 종류의 수를 표현하기 위한 데이터보다 적은 표현 비트가 요구된다는 점에서 높은 압축 효율을 보일 수 있다.

[0466] MPM 후보 내에 현재 블록의 화면 내 예측 모드와 동일한 모드가 존재할 경우, 화면 내 예측 모드 대신 MPM index가 복호화기로 송신될 수 있다.

[0467] 그러나, MPM 후보 내에 현재 블록의 화면 내 예측 모드와 동일한 모드가 존재하지 않을 경우, 현재 블록의 화면 내 예측 모드는 non-MPM(비MPM) 화면 내 예측 모드로 분류될 수 있다. 이때, 화면 내 예측 모드는 FLC(Fixed Length Coding) 또는 Truncation Coding 등을 이용하여 압축될 수 있다. 일반적으로 non-MPM에 대한 화면 내 예측 모드에 대한 압축 기술은 MPM index를 송신하는 방법보다 압축 효율이 떨어진다. 따라서, MPM 선택률이 올라갈수록 높은 영상 압축 효율을 보일 수 있다.

[0468] 화면 내 예측 모드가 세분화될수록 화면 내 예측 모드의 종류가 다양해질 수 있다. 따라서, 화면 내 예측 모드가 세분화될수록 현재 블록의 화면 내 예측 모드와 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 동일할 확률이 줄어들 수 있다. 영상 압축 기술에서 MPM 리스트의 길이는 화면 내 예측 모드의 종류의 수보다 작고, MPM은 인코더와 디코더 간에 약속된 길이만큼 구성되므로, 화면 내 예측 모드가 다양해질수록 현재 블록의 예측 모드와 동일한 예측 모드가 MPM 후보 중에 존재할 가능성이 낮아진다. 즉, 화면 내 예측 모드가 세분화될수록 MPM 선택률이 낮아질 수 있다.

[0469] 현재 블록의 크기가 작아질수록 화면 내 예측의 오차로 인한 잔차 신호가 줄어들 수 있다. 이는 세분화된 화면 내 예측 모드로 인한 화면 내 예측 모드의 정확성 증가로 잔차 신호가 감소하여 발생하는 압축 효율보다는, 덜 세분화된 화면 내 예측 모드로 인해 화면 내 예측 모드의 표현을 위한 데이터가 감소되어 얻을 수 있는 압축 효율이 더 클 수 있음을 의미한다. 화면 내 예측 모드의 종류가 줄어들수록 화면 내 예측의 정확성은 떨어지게 되므로, 잔차 신호는 상대적으로 증가할 수 있다. 반면, 화면 내 예측의 종류가 줄어들수록 화면 내 예측의 표현을 위해 요구되는 데이터의 크기는 감소할 수 있다. 또한, 화면 내 예측 모드의 종류가 줄어들수록, MPM 선택률이 증가할 수 있으며, non-MPM 압축 시 요구되는 데이터 량이 감소하여 화면 내 예측 모드의 표현을 위한 데이터량이 더 큰 폭으로 감소할 수 있다. 즉, 작은 블록에서 화면 내 예측 모드의 종류가 줄어들수록 압축 효율이 증가할 수 있다.

[0470]

[0471] 본 명세서에 기술되는 작은 블록은, 부호화/복호화기에서 미리 정의된 블록의 너비 및/또는 높이의 임계값(threshold)을 넘지 않는 블록을 의미할 수 있다. 또한, 임계값은 부호화/복호화기에서의 영상의 크기나 최대 블록의 크기, 분할 깊이에 따라서 동적으로 변경될 수 있다.

[0472] 예를 들어, 본 명세서에서 기술되는 작은 블록은, 너비와 높이의 각 순서쌍이 (2,2), (4,4), (8,8), (16,16)과 같이 너비와 높이가 동일한 정방형의 블록일 수 있다. 또한, 너비와 높이의 각 순서쌍이 (2,4), (2,8), (2,16), (4,8), (4,16), (8,16), (4,2), (8,2), (16,2), (8,4), (16,4), (16,8)과 같이 너비와 높이가 다른 비정방형 블록일 수 있다. 또한, 너비와 높이가 서로 배수 또는 약수의 관계에 있는 비정방형 블록일 수 있다.

[0474] 도 20은 본 발명의 일 실시예에 따른, 작은 블록의 화면 내 예측에서 화면 내 예측 모드의 수를 감소시키는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0475] 도 20(a)에 도시된 바와 같이, 부호화/복호화기에서의 블록이 작은 블록이 아닌 경우, N1개의 화면 내 예측 모드가 사용될 수 있다. 또한, 도 20(b)에 도시된 바와 같이, 부호화/복호화기에서의 블록이 작은 블록인 경우, N2개의 화면 내 예측 모드가 사용될 수 있다. 이때, N1과 N2는 각각 0 이상의 정수이고, N2는 N1보다 크기가 작은 정수일 수 있다. 즉, 작은 블록에서는 작은 블록이 아닌 경우보다 더 적은 수의 화면 내 예측 모드가 사용될 수 있다.

[0477] 본 발명에 따르면, 화면 내 예측 모드의 종류의 수를 줄이는 방법으로 짝수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 홀수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법 및 예측 모드의 번호 일부만이 사용되거나 예측 모드 번호가 재할당 되는 방법이 있다. 또한, 짝수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 홀수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법 및 예측 모드의 번호 일부만이 사용되거나 예측 모드 번호가 재할당 되는 방법 중 적어도 2개 이상의 방법이 조합되

어 화면 내 예측 모드의 종류의 수가 줄어들 수 있다.

[0479] 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화/복호화 방법에 있어서, 현재 블록이 작은 블록인 경우 짝수 번호의 화면 내 예측 모드만 사용될 수 있다. 즉, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 홀수 번호에 해당하는 화면 내 예측 모드가 사용되지 않을 수 있다. 이때, 홀수 번호에 해당하는 화면 내 예측 모드에서 DC_IDX(1번) 모드와 같이 일부의 홀수 번호의 모드는 사용될 수도 있다.

[0480] 예를 들어, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 홀수 번호의 화면 내 예측 모드에 대해 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 방법, MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법, MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되는 방법, MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 방법 및 non-MPM 화면 내 예측이 이용될 경우, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되는 방법 등이 사용될 수 있다.

[0482] 도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 홀수 번호의 화면 내 예측 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 과정을 설명하기 위한 도면이다.

[0483] 도 21을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2101 - 'true'), 화면 내 예측 후보 모드가 홀수 번호를 갖는지 판단될 수 있다(S2102). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2101 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 화면 내 예측 후보 모드가 홀수 번호를 갖지 않는 경우(S2102 - 'false'), 화면 내 예측 후보 모드에 대한 화면 내 예측 수행, Cost 도출 및 비교 과정이 수행될 수 있다(S2103). 즉, 현재 블록이 작은 블록이고, 화면 내 예측 후보 모드가 홀수 번호를 가지는 경우, 화면 내 예측 후보 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략될 수 있다. 도 21과 같이 화면 내 예측 후보 모드에 대해 일부 과정이 생략될 경우, 부호화기의 연산 복잡도가 감소할 수 있다.

[0484] 이때, 도 21에 도시된 시작 및 종료는 부호화기에서 하나의 화면 내 예측 후보 모드에 대한 화면 내 예측 수행 및 Cost 도출 및 비교 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 전체 모드에 대한 Cost 도출/비교 과정의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다.

[0486] 도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0487] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 홀수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM 후보에서 제외될 수 있다.

[0488] 도 22를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2201 - 'true'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호를 갖는지 판단될 수 있다(S2202). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2201 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호를 갖지 않는 경우(S2202 - 'false'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2203). 즉, 현재 블록이 작은 블록이 아니거나, 현재 블록이 작은 블록이고 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호를 갖는 경우, 해당 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다.

[0489] 이때, 도 22에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 22에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0491] 도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0492] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 홀수 번호의 화면 내 예측 모드는 일련

의 연산을 통해 짝수 모드의 화면 내 예측 모드로 보정될 수 있다. 예를 들어, MPM에 추가되는 화면 내 예측 모드 M1이 홀수인 경우, M1+1, M1-1 또는 (M1>>1)<<1와 같은 일련의 연산을 통해 홀수가 짝수로 보정되어 MPM에 추가될 수 있다. 또는, M1이 홀수인 경우, M1+j 또는 M1-j (이때, j는 홀수)와 같은 일련의 연산을 통해 홀수가 짝수로 보정되어 MPM에 추가될 수 있다.

[0493] 도 23을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2301 - 'true'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호를 갖는지 판단될 수 있다(S2302). 또한, MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호를 갖는 경우(S2302 - 'true'), 홀수 번호가 일련의 연산을 통해 짝수로 보정되어 짝수 번호를 갖는 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2303). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2301 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호를 갖지 않는 경우(S2302 - 'false'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2304). 즉, 현재 블록이 작은 블록이 아니거나, 현재 블록이 작은 블록이면서 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호를 갖는 경우, 해당 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다.

[0494] 이때, 도 23에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 23에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0496] 도 24는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0497] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드만 MPM에 추가될 수 있다. 도 23에 기술된 실시예와 본 실시예의 차이점은, 도 23의 경우 기존의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되어 MPM에 추가되는 방법이다. 그러나, 본 실시예는 기존의 MPM 구성 방법에서 홀수 번호의 후보가 도출될 수 있는 연산이 있을 경우, 해당 연산 대신 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 도출되는 다른 방법을 이용하는 방법이다.

[0498] 예를 들어, 주변 블록의 짝수 번호를 가지는 화면 내 예측 모드 중 하나인 M1에 대해, 기존의 MPM 구성 방법이 M1+1, M1-1을 MPM에 추가하는 방법인 경우, M1+1, M1-1은 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 된다. 이때, 본 실시예에 의하면, M1+2, M1-2와 같은 다른 연산이 이용되어 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다. 또는, M1+i, M1-i (이때, i는 짝수)와 같은 연산이 이용되어 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다.

[0499] 또한, 일련의 연산이 수행되지 않고 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 바로 추가될 수 있다.

[0500] 도 24를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2401 - 'true'), 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2402). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2401 - 'false'), 기존의 MPM 구성 방법에 따라 MPM 후보가 MPM에 추가될 수 있다(S2403).

[0501] 이때, 도 24에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 24에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0503] 도 25는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 짝수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0504] 도 25를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2501 - 'true'), 짝수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화 방법이 수행될 수 있다(S2502). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2501 - 'false'), 기존의 non-MPM 부호화/복호화 방법이 수행될 수 있다(S2503). 기존의 non-MPM 부호화/복호화 방법은, 부호화/복호화가 수행됨에 있어서, 화면 내 예측 모드가 홀수/짝수 번호인지 상관없이 non-MPM 부호화/복호화가 수행되

는 방법을 의미할 수 있다. 이때, non-MPM 화면 내 예측은 MPM을 이용하지 않은 화면 내 예측을 의미할 수 있다. 여기서, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되므로 화면 내 예측 모드가 절반으로 줄어들기 때문에, 부호화/복호화 시 더 적은 비트가 할당되는 방법이 이용될 수 있다.

[0505] 이때, 도 25에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 non-MPM 부호화/복호화 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다.

[0507] 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화/복호화 방법에 있어서, 현재 블록이 작은 블록인 경우 홀수 번호의 화면 내 예측 모드만 사용될 수 있다. 즉, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 짝수 번호에 해당하는 화면 내 예측 모드가 사용되지 않을 수 있다. 이때, 짝수 번호에 해당하는 화면 내 예측 모드에서 PLANAR(0번) 모드와 같이 일부의 짝수 번호의 모드는 사용될 수도 있다.

[0508] 예를 들어, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드에 대해 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 방법, MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법, MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되는 방법, MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 방법 및 non-MPM 화면 내 예측이 이용될 경우, 홀수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되는 방법 등이 사용될 수 있다.

[0510] 도 26은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 과정을 설명하기 위한 도면이다.

[0511] 도 26을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2601 - 'true'), 화면 내 예측 후보 모드가 짝수 번호를 갖는지 판단될 수 있다(S2602). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2601 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 화면 내 예측 후보 모드가 짝수 번호를 갖지 않는 경우(S2602 - 'false'), 화면 내 예측 후보 모드에 대한 화면 내 예측 수행, Cost 도출 및 비교 과정이 수행될 수 있다(S2603). 즉, 현재 블록이 작은 블록이고, 화면 내 예측 후보 모드가 짝수 번호를 가지는 경우, 화면 내 예측 후보 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략될 수 있다. 도 26과 같이 화면 내 예측 후보 모드에 대해 일부 과정이 생략될 경우, 부호화기의 연산 복잡도가 감소할 수 있다.

[0512] 이때, 도 26에 도시된 시작 및 종료는 부호화기에서 하나의 화면 내 예측 후보 모드에 대한 화면 내 예측 수행 및 Cost 도출 및 비교 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 전체 모드에 대한 Cost 도출/비교 과정의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다.

[0514] 도 27은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0515] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드는 MPM 후보에서 제외될 수 있다.

[0516] 도 27을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2701 - 'true'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호를 갖는지 판단될 수 있다(S2702). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2701 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호를 갖지 않는 경우(S2702 - 'false'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2703). 즉, 현재 블록이 작은 블록이 아니거나, 현재 블록이 작은 블록이고 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호를 갖는 경우, 해당 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다.

[0517] 이때, 도 27에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 27에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0519] 도 28은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0520] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 짝수 번호의 화면 내 예측 모드는 일련의 연산을 통해 홀수 모드의 화면 내 예측 모드로 보정될 수 있다. 예를 들어, MPM에 추가되는 화면 내 예측 모드 M1이 짝수인 경우, M1+1, M1-1와 같은 일련의 연산을 통해 짝수가 홀수로 보정되어 MPM에 추가될 수 있다. 또는, M1이 짝수인 경우, M1+j 또는 M1-j (이때, j는 홀수)와 같은 일련의 연산을 통해 짝수가 홀수로 보정되어 MPM에 추가될 수 있다.

[0521] 도 28을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2801 - 'true'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호를 갖는지 판단될 수 있다(S2802). 또한, MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호를 갖는 경우(S2802 - 'true'), 짝수 번호가 일련의 연산을 통해 홀수로 보정되어 홀수 번호를 갖는 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2803). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2801 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 짝수 번호를 갖지 않는 경우(S2802 - 'false'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2804). 즉, 현재 블록이 작은 블록이 아니거나, 현재 블록이 작은 블록이면서 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호를 갖는 경우, 해당 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다.

[0522] 이때, 도 28에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 28에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0524] 도 29는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0525] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 홀수 번호의 화면 내 예측 모드만 MPM에 추가될 수 있다. 도 28에 기술된 실시예와 본 실시예의 차이점은, 도 28의 경우 기존의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 홀수 번호의 화면 내 예측 모드로 보정되어 MPM에 추가되는 방법이다. 그러나, 본 실시예는 기존의 MPM 구성 방법에서 짝수 번호의 후보가 도출될 수 있는 연산이 있을 경우, 해당 연산 대신 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 도출되는 다른 방법을 이용하는 방법이다.

[0526] 예를 들어, 주변 블록의 홀수 번호를 가지는 화면 내 예측 모드 중 하나인 M1에 대해, 기존의 MPM 구성 방법이 M1+1, M1-1을 MPM에 추가하는 방법인 경우, M1+1, M1-1은 짝수 번호의 화면 내 예측 모드가 된다. 이때, 본 실시예에 의하면, M1+2, M1-2와 같은 다른 연산이 이용되어 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다. 또는, M1+i, M1-i (이때, i는 짝수)와 같은 연산이 이용되어 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다.

[0527] 또한, 일련의 연산이 수행되지 않고 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 바로 추가될 수 있다.

[0528] 도 29를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S2901 - 'true'), 홀수 번호의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S2902). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S2901 - 'false'), 기존의 MPM 구성 방법에 따라 MPM 후보가 MPM에 추가될 수 있다(S2903).

[0529] 이때, 도 29에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 29에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0531] 도 30은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 홀수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0532] 도 30을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3001 - 'true'), 홀수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화 방법이 수행될 수 있다(S3002). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3001 - 'false'), 기존의 non-MPM 부호화/복호화 방법이 수행될 수 있다(S3003). 기존의 non-MPM 부호화/복호화 방법은, 부호화/복호화가 수행됨에 있어서, 화면 내 예측 모드가 홀수/짝수 번호인지 상관없이 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 의미할 수 있다. 이때, non-MPM 화면 내 예측은 MPM을 이용하지 않은 화면 내 예측을 의미할 수 있다. 여기서, 홀수 번호의 화면 내 예측 모드만 이용되므로 화면 내 예측 모드가 절반으로 줄어들기 때문에, 부호화/복호화 시 더 적은 비트가 할당되는 방법이 이용될 수 있다.

[0533] 이때, 도 30에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 non-MPM 부호화/복호화 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료를 의미하지는 않는다.

[0535] 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화/복호화 방법에 있어서, 현재 블록이 작은 블록인 경우 일부의 화면 내 예측 모드가 사용되지 않을 수 있다. 즉, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드가 사용되지 않을 수 있다. 이때, 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드는, 짝수 번호 또는 홀수 번호를 가지는 화면 내 예측 모드에 한정되지 않고, 홀수, 짝수로 구분되지 않는 부분적인 화면 내 예측 모드일 수도 있다. 또한, 통계적으로 작은 블록에서는 잘 사용되지 않는 화면 내 예측 모드일 수 있다.

[0536] 예를 들어, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드에 대해 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 방법, MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법, MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드가 다른 모드로 보정되는 방법, MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 예측 모드를 제외한 화면 내 예측 모드 후보가 MPM에 추가되는 방법 및 non-MPM 화면 내 예측이 이용될 경우, 일부 화면 내 예측 모드만 이용되는 방법 등이 있다.

[0538] 도 31은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략되는 과정을 설명하기 위한 도면이다.

[0539] 도 31을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3101 - 'true'), 화면 내 예측 후보 모드가 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 모드인지 판단될 수 있다(S3102). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3101 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 화면 내 예측 후보 모드가 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 모드가 아닌 경우(S3102 - 'false'), 화면 내 예측 후보 모드에 대한 화면 내 예측 수행, Cost 도출 및 비교 과정이 수행될 수 있다(S3103). 즉, 현재 블록이 작은 블록이고, 화면 내 예측 후보 모드가 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 모드인 경우, 화면 내 예측 후보 모드에 대한 Cost 도출 및 비교 과정이 생략될 수 있다. 도 31과 같이 화면 내 예측 후보 모드에 대해 일부 과정이 생략될 경우, 부호화기의 연산 복잡도가 감소할 수 있다.

[0540] 이때, 도 31에 도시된 시작 및 종료는 부호화기에서 하나의 화면 내 예측 후보 모드에 대한 화면 내 예측 수행 및 Cost 도출 및 비교 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 전체 모드에 대한 Cost 도출/비교 과정의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다.

[0542] 도 32는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드는 MPM에 추가되지 않는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0543] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드는 MPM 후보에서 제외될 수 있다.

[0544] 도 32를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3201 - 'true'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드인지 판단될 수 있다(S3202). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3201 - 'false') 또는 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드가 아닌 경우(S3202 - 'false'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S3203). 즉, 현재 블록이 작은 블록이 아니거나, 현재 블록이 작은 블록이고 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 사용되지 않는

것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드가 아닌 경우, 해당 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다.

[0545] 이때, 도 32에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 32에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0547] 도 33은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드가 다른 모드로 보정되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0548] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 일부 화면 내 예측 모드는 일련의 연산을 통해 다른 모드로 보정되어 MPM에 추가될 수 있다.

[0549] 도 33을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3301 - 'true'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드인지 판단될 수 있다(S3302). 또한, MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드인 경우(S3302 - 'true'), 해당 MPM 모드가 일련의 연산을 통해 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 모드를 제외한 다른 모드로 보정되어 MPM에 추가될 수 있다(S3303). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3301 - 'false') 또는 현재 블록이 작은 블록이면서 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드가 아닌 경우(S3302 - 'false'), MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가될 수 있다(S3304).

[0550] 이때, 도 33에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 31에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0552] 도 34는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드를 제외한 화면 내 예측 후보 모드가 MPM에 추가되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0553] 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화/복호화기에서 MPM이 구성될 때, 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드를 제외한 화면 내 예측 후보 모드가 MPM에 추가될 수 있다. 또한, 일련의 연산이 수행되지 않고 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드를 제외한 화면 내 예측 후보 모드가 MPM에 바로 추가될 수 있다.

[0554] 도 34를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3401 - 'true'), 작은 블록에서 사용되지 않는 것으로 미리 약속된 화면 내 예측 모드를 제외한 화면 내 예측 모드만으로 MPM 후보가 구성될 수 있다(S3402). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3401 - 'false'), 기존의 MPM 구성 방법에 따라 MPM 후보가 MPM에 추가될 수 있다(S3403).

[0555] 이때, 도 34에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 34에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0557] 도 35는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 일부 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0558] 도 35를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3501 - 'true'), 일부의 화면 내 예측 모드만 이용되어 non-MPM 부호화/복호화 방법이 수행될 수 있다(S3502). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3501 - 'false'), 기존

의 non-MPM 부호화/복호화 방법이 수행될 수 있다(S3503). 기존의 non-MPM 부호화/복호화 방법은, 부호화/복호화가 수행됨에 있어서, 모든 화면 내 예측 모드의 사용이 가능한 방법을 의미할 수 있다. 이때, non-MPM 화면 내 예측은 MPM을 이용하지 않은 화면 내 예측을 의미할 수 있다. 여기서, 일부의 화면 내 예측 모드만 이용되므로 화면 내 예측 모드의 종류가 줄어들기 때문에, 부호화/복호화 시 더 적은 비트가 할당되는 방법이 이용될 수 있다.

[0559] 이때, 도 35에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 non-MPM 부호화/복호화 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다.

[0561] 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화/복호화 방법에 있어서, 현재 블록이 작은 블록인 경우 방향성에 따라서 화면 내 예측 모드의 번호가 재할당 될 수 있다.

[0562] 도 36은 화면 내 예측 모드 번호가 할당되는 일 실시예를 나타낸 도면이다.

[0563] 부호화/복호화기에서는 도 36(a)와 같이 화면 내 예측 모드 번호가 할당될 수 있다. 이때, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 도 36(b)와 같이 화면 내 예측 모드 번호가 재할당될 수 있다.

[0565] 도 37은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 방향성에 따라서 재할당된 화면 내 예측 모드 번호가 사용되어 화면 내 예측이 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0566] 도 37을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3701 - 'true'), 작은 블록에서 사용되는 화면 내 예측 모드가 사용되어 화면 내 예측이 수행될 수 있다(S3702). 예를 들어, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 방향성에 따라서 재할당된 화면 내 예측 모드가 사용되어 화면 내 예측이 수행될 수 있다. 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3701 - 'false'), 예측 모드가 재할당되지 않은 기존의 화면 내 예측 모드가 사용되어 화면 내 예측이 수행될 수 있다(S3703).

[0568] 도 38은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 MPM 구성 시 작은 블록에 적합한 후보로 MPM이 구성되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0569] 도 38을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3801 - 'true'), 작은 블록에 적합한 후보로 MPM이 구성되는 과정이 수행될 수 있다(S3802). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3801 - 'false'), 기존의 MPM 구성 방법에 따라 MPM 후보가 구성될 수 있다(S3803).

[0570] 이때, 도 38에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 하나의 MPM 후보의 화면 내 예측 모드가 MPM에 추가되는 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료, 또는 MPM 구성 전체의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다. 또한, 도 38에 기술된 MPM 후보의 화면 내 예측 모드는, 현재 블록의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 또는 일련의 연산을 통해 MPM에 구성될 수 있는 모든 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있다.

[0572] 도 39는 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 기존의 화면 내 예측 모드 개수보다 적은 화면 내 예측 모드가 사용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행되는 방법을 설명하기 위한 도면이다.

[0573] 도 39를 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우(S3901 - 'true'), 기존의 화면 내 예측 모드의 개수보다 적은 수의 화면 내 예측 모드가 사용되어 non-MPM 부호화/복호화가 수행될 수 있다(S3902). 현재 블록이 작은 블록이 아닌 경우(S3901 - 'false'), 기존의 non-MPM 부호화/복호화 방법이 수행될 수 있다(S3903). 이때, non-MPM 화면 내 예측은 MPM을 이용하지 않은 화면 내 예측을 의미할 수 있다. 여기서, 작은 블록에서는 기존의 화면 내 예측 모드의 개수보다 더 적은 수의 화면 내 예측 모드만 이용되므로 부호화/복호화시 더 적은 비트가 할당되는 방법이 이용될 수 있다.

[0574] 이때, 도 39에 도시된 시작 및 종료는 부호화/복호화기에서 non-MPM 부호화/복호화 과정의 시작 및 종료를 의미할 수 있다. 그러나, 영상 부호화 전체 과정의 시작 및 종료를 의미하지는 않을 수 있다.

[0576] 도 40은 본 발명의 일 실시예에 따른, 현재 블록이 작은 블록인 경우 재구성된 화면 내 예측 모드가 이용되는 부호화/복호화기의 구성을 나타낸 도면이다.

[0577] 도 40을 참조하면, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 부호화기의 화면 내 예측부(4010)에서는 화면 내 예측 모드 재구성부(4020)에서 재구성된 화면 내 예측 모드가 사용되어 화면 내 예측이 수행될 수 있다. 또한, 현재 블록이 작은 블록인 경우, 복호화기의 화면 내 예측부(4030)에서는 화면 내 예측 모드 재구성부(4040)에서 재구성된 화면 내 예측 모드가 사용되어 화면 내 예측이 수행될 수 있다.

[0578] 이때, 화면 내 예측 모드 재구성부(4020, 4040)에서는 작은 블록에서 짝수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 홀수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 예측 모드의 번호 일부만이 사용되는 방법 및 예측 모드 번호가 재할당 되는 방법 등의 제한된 화면 내 예측 모드가 사용되는 방법 또는 재구성된 화면 내 예측 모드가 사용되는 방법 중 적어도 하나가 이용될 수 있다.

[0580] 도 41은 본 발명의 일 실시예에 따른, 화면 내 예측 모드 재구성부가 화면 내 예측부에 적용된 구성을 나타낸 도면이다.

[0581] 도 41을 참조하면, 화면 내 예측부(4110)는 도 40의 화면 내 예측부(4010, 4030)에 대응될 수 있으며, 화면 내 예측 모드 재구성부(4120)는 도 40의 화면 내 예측 모드 재구성부(4020, 4040)에 대응될 수 있다.

[0582] 본 발명의 일 실시예에 따른 화면 내 예측부(4110)는, 화면 내 예측 모드 재구성부(4120), 화면 내 예측 모드 부호화/복호화부(4130) 및 화면 내 예측 수행부(4140)을 포함할 수 있다.

[0583] 또한, 화면 내 예측 모드 재구성부(4120)는, 현재 블록 크기 점검부(4121), MPM 후보 구성부(4122), MPM 후보 재구성부(4123), MPM 리스트 구성부(4124) 및 non-MPM 예측 후보 구성부(4125)를 포함할 수 있다.

[0584] 화면 내 예측 모드 재구성부(4120)는 현재 블록에 대한 정보를 통해 화면 내 예측 모드를 재구성할 수 있다. 이때, 현재 블록에 대한 정보는, 현재 블록이 작은 블록인지 여부에 대한 정보를 포함할 수 있다.

[0585] 현재 블록 크기 점검부(4121)는 현재 블록의 크기에 따라 화면 내 예측 모드의 재구성 여부를 결정할 수 있다. 또한, 현재 블록 크기 점검부(4121)는 화면 내 예측 모드의 재구성 방법을 달리하기 위해 현재 블록의 크기를 확인하고, 이에 따라 후보 재구성 여부 또는 방식을 결정할 수 있다.

[0586] MPM 후보 구성부(4122)는 주변 블록의 화면 내 예측 모드와 사전에 정의된 MPM 구성 방식에 따라 우선적으로 사용될 MPM 후보를 결정할 수 있다. 이때, 현재 블록 크기 점검부(4121)에서 결정된 후보 재구성 여부 및 방식에 따라 MPM 후보 구성부(4122)에서 결정된 후보는 MPM후보 재구성부(4123)에서 재구성될 수 있다.

[0587] 예를 들어, 현재 블록 크기 점검부(4121)에서 현재 블록이 작은 블록임을 확인하여 MPM 후보를 재구성하기로 결정한 경우, MPM 후보 재구성부(4123)에서는 MPM 후보 구성부(4122)에서 결정된 MPM 후보를 재구성할 수 있다. 이때, MPM 후보를 재구성하는 방식은, 작은 블록에서 짝수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 홀수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 예측 모드의 번호 일부만이 사용되는 방법 및 예측 모드 번호가 재할당 되는 방법 등의 제한된 화면 내 예측 모드가 사용되는 방법 또는 재구성된 화면 내 예측 모드가 사용되는 방법 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0588] MPM 리스트 구성부(4124)는 최종적으로 결정된 MPM 후보로부터 화면 내 예측 모드의 부호화/복호화를 위해 사용될 MPM 리스트를 구성할 수 있다. 이때, 현재 블록 크기 점검부(4121)에 의해 MPM 후보가 재구성되기로 결정된 경우, MPM 후보 재구성부(4123)로부터 재구성된 MPM 후보들이 이용되어 MPM 리스트가 구성될 수 있다. 반대로, 현재 블록 크기 점검부(4121)에 의해 MPM 후보가 재구성되지 않기로 결정된 경우, MPM 후보 구성부(4122)에서 구성된 MPM 후보들이 이용되어 MPM 리스트가 구성될 수 있다.

[0589] 이때, MPM 후보 구성부(4122), MPM 후보 재구성부(4123) 및/또는 MPM 리스트 구성부(4124)는 전체 또는 부분적으로 통합되거나 생략될 수 있다.

[0590] Non-MPM 예측 후보 구성부(4125)는 MPM 리스트에 속하지 않은 후보들을 이용해 non-MPM 예측 후보를 구성하여 화면 내 예측 모드의 부호화/복호화 시 사용할 수 있다. 이때, 현재 블록 크기 점검부(4121)에서 화면 내 예측 모드의 재구성 여부 및 방식이 결정되면, non-MPM 예측 후보를 결정하는 방법 또는 non-MPM 예측 후보의 우선

순위가 변경될 수 있다.

[0591] 예를 들어, 현재 블록이 작은 블록인 경우, non-MPM 예측 후보를 결정하는 방법으로 작은 블록에서 짝수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 홀수 번호의 예측 모드만 사용되는 방법, 예측 모드의 번호 일부만이 사용되는 방법 및 예측 모드 번호가 재할당 되는 방법 등의 제한된 화면 내 예측 모드가 사용되는 방법 또는 재구성된 화면 내 예측 모드가 사용되는 방법 중 적어도 하나가 이용될 수 있다.

[0592] 화면 내 예측 모드 부호화/복호화부(4130)는 MPM 리스트와 non-MPM 예측 후보 등을 고려하여 현재 블록에서 수행될 예측 모드를 결정하여 부호화 하거나, 부호화된 현재 블록에서 수행될 예측 모드를 MPM 리스트와 non-MPM 예측 후보 등을 고려하여 복호화 할 수 있다. 이때, 화면 내 예측 모드 부호화/복호화부(4130)에서는, 화면 내 예측 모드 재구성부(4120)에 의해 화면 내 예측 모드 재구성 여부가 결정되어 부호화/복호화 과정이 변경될 수 있다.

[0593] 화면 내 예측 수행부(4140)는 화면 내 예측 모드 부호화/복호화부(4130)에서 결정된 현재 블록의 예측 모드에 따라 화면 내 예측을 수행할 수 있다.

[0595] 상기의 실시예들은 부호화기 및 복호화기에서 같은 방법으로 수행될 수 있다.

[0596] 상기 실시예들 중 적어도 하나 혹은 적어도 하나의 조합을 이용해서 영상이 부호화/복호화 될 수 있다.

[0597] 상기 실시예를 적용하는 순서는 부호화기와 복호화기에서 상이할 수 있고, 상기 실시예를 적용하는 순서는 부호화기와 복호화기에서 동일할 수 있다.

[0598] 휘도 및 색차 신호 각각에 대하여 상기 실시예를 수행할 수 있고, 휘도 및 색차 신호에 대한 상기 실시예를 동일하게 수행할 수 있다.

[0599] 본 발명의 상기 실시예들이 적용되는 블록의 형태는 정방형(square) 형태 혹은 비정방형(non-square) 형태를 가질 수 있다.

[0600] 본 발명의 상기 실시예들은 부호화 블록, 예측 블록, 변환 블록, 블록, 현재 블록, 부호화 유닛, 예측 유닛, 변환 유닛, 유닛, 현재 유닛 중 적어도 하나의 크기에 따라 적용될 수 있다. 여기서의 크기는 상기 실시예들이 적용되기 위해 최소 크기 및/또는 최대 크기로 정의될 수도 있고, 상기 실시예가 적용되는 고정 크기로 정의될 수도 있다. 또한, 상기 실시예들은 제1 크기에서는 제1의 실시예가 적용될 수도 있고, 제2 크기에서는 제2의 실시예가 적용될 수도 있다. 즉, 상시 실시예들은 크기에 따라 복합적으로 적용될 수 있다. 또한, 본 발명의 상기 실시예들은 최소 크기 이상 및 최대 크기 이하일 경우에만 적용될 수도 있다. 즉, 상기 실시예들을 블록 크기가 일정한 범위 내에 포함될 경우에만 적용될 수도 있다.

[0601] 예를 들어, 현재 블록의 크기가 8x8 이상일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 크기가 4x4일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 크기가 16x16 이하일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 크기가 16x16 이상이고 64x64 이하일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다.

[0602] 본 발명의 상기 실시예들은 시간적 계층(temporal layer)에 따라 적용될 수 있다. 상기 실시예들이 적용 가능한 시간적 계층을 식별하기 위해 별도의 식별자(identifier)가 시그널링되고, 해당 식별자에 의해 특정된 시간적 계층에 대해서 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 여기서의 식별자는 상기 실시예가 적용 가능한 최하위 계층 및/또는 최상위 계층으로 정의될 수도 있고, 상기 실시예가 적용되는 특정 계층을 지시하는 것으로 정의될 수도 있다. 또한, 상기 실시예가 적용되는 고정된 시간적 계층이 정의될 수도 있다.

[0603] 예를 들어, 현재 영상의 시간적 계층이 최하위 계층일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 영상의 시간적 계층 식별자가 1 이상인 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 영상의 시간적 계층이 최상위 계층일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다.

[0604] 본 발명의 상기 실시예들이 적용되는 슬라이스 종류(slice type) 혹은 타일 그룹 종류가 정의되고, 해당 슬라이스 종류 혹은 타일 그룹 종류에 따라 본 발명의 상기 실시예들이 적용될 수 있다.

[0605] 상술한 실시예들에서, 방법들은 일련의 단계 또는 유닛으로서 순서도를 기초로 설명되고 있으나, 본 발명은 단계들의 순서에 한정되는 것은 아니며, 어떤 단계는 상술한 바와 다른 단계와 다른 순서로 또는 동시에 발생할

수 있다. 또한, 당해 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 순서도에 나타난 단계들이 배타적이지 않고, 다른 단계가 포함되거나, 순서도의 하나 또는 그 이상의 단계가 본 발명의 범위에 영향을 미치지 않고 삭제될 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

[0606] 상술한 실시예는 다양한 양태의 예시들을 포함한다. 다양한 양태들을 나타내기 위한 모든 가능한 조합을 기술할 수는 없지만, 해당 기술 분야의 통상의 지식을 가진 자는 다른 조합이 가능함을 인식할 수 있을 것이다. 따라서, 본 발명은 이하의 특허청구범위 내에 속하는 모든 다른 교체, 수정 및 변경을 포함한다고 할 것이다.

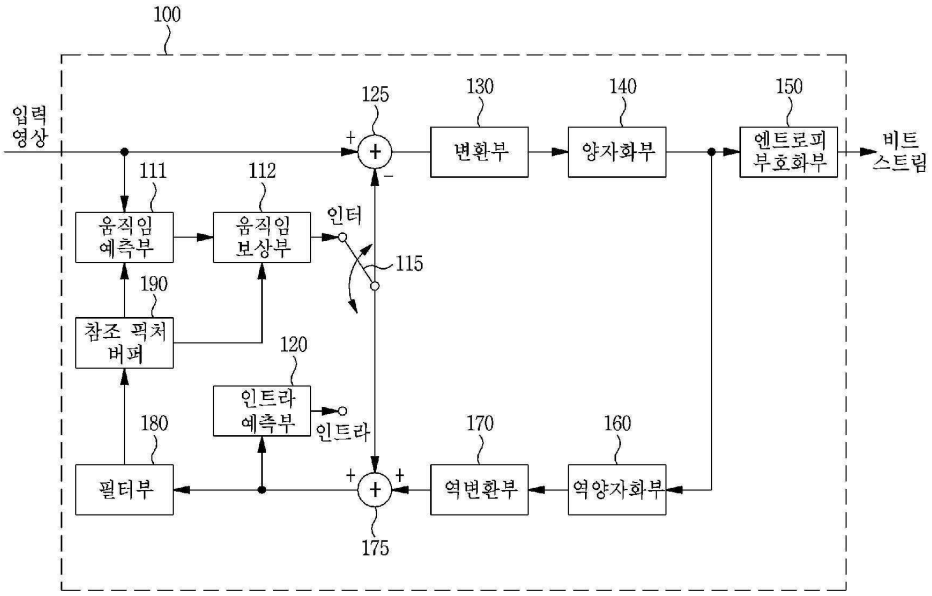
[0607] 이상 설명된 본 발명에 따른 실시예들은 다양한 컴퓨터 구성요소를 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령어의 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체는 프로그램 명령어, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기록되는 프로그램 명령어는 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 분야의 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체의 예에는, 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체, 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 ROM, RAM, 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령어를 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령어의 예에는, 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드도 포함된다. 상기 하드웨어 장치는 본 발명에 따른 처리를 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.

[0608] 이상에서 본 발명이 구체적인 구성요소 등과 같은 특정 사항들과 한정된 실시예 및 도면에 의해 설명되었으나, 이는 본 발명의 보다 전반적인 이해를 돕기 위해서 제공된 것일 뿐, 본 발명이 상기 실시예들에 한정되는 것은 아니며, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상적인 지식을 가진 자라면 이러한 기재로부터 다양한 수정 및 변형을 꾀할 수 있다.

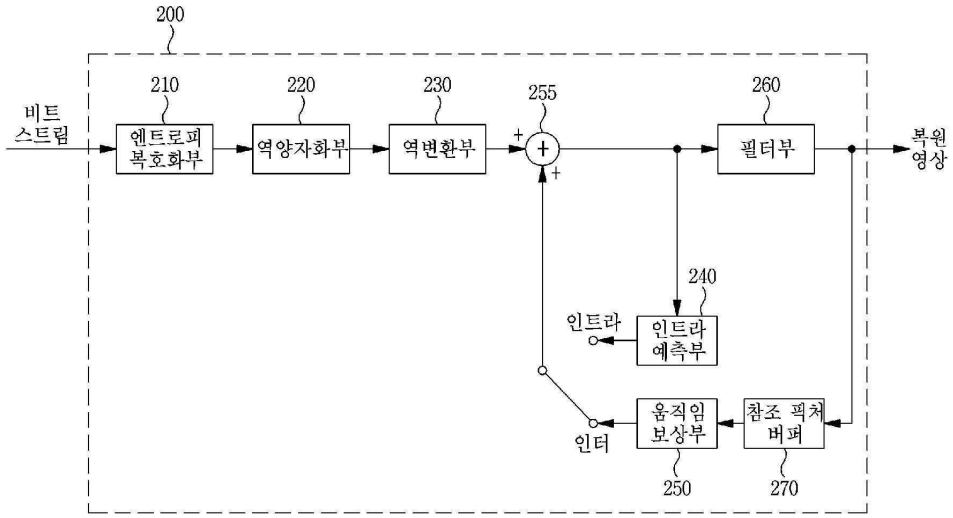
[0609] 따라서, 본 발명의 사상은 상기 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 아니 되며, 후술하는 특허 청구범위 뿐만 아니라 이 특허청구범위와 균등하게 또는 등가적으로 변형된 모든 것들은 본 발명의 사상의 범주에 속한다고 할 것이다.

도면

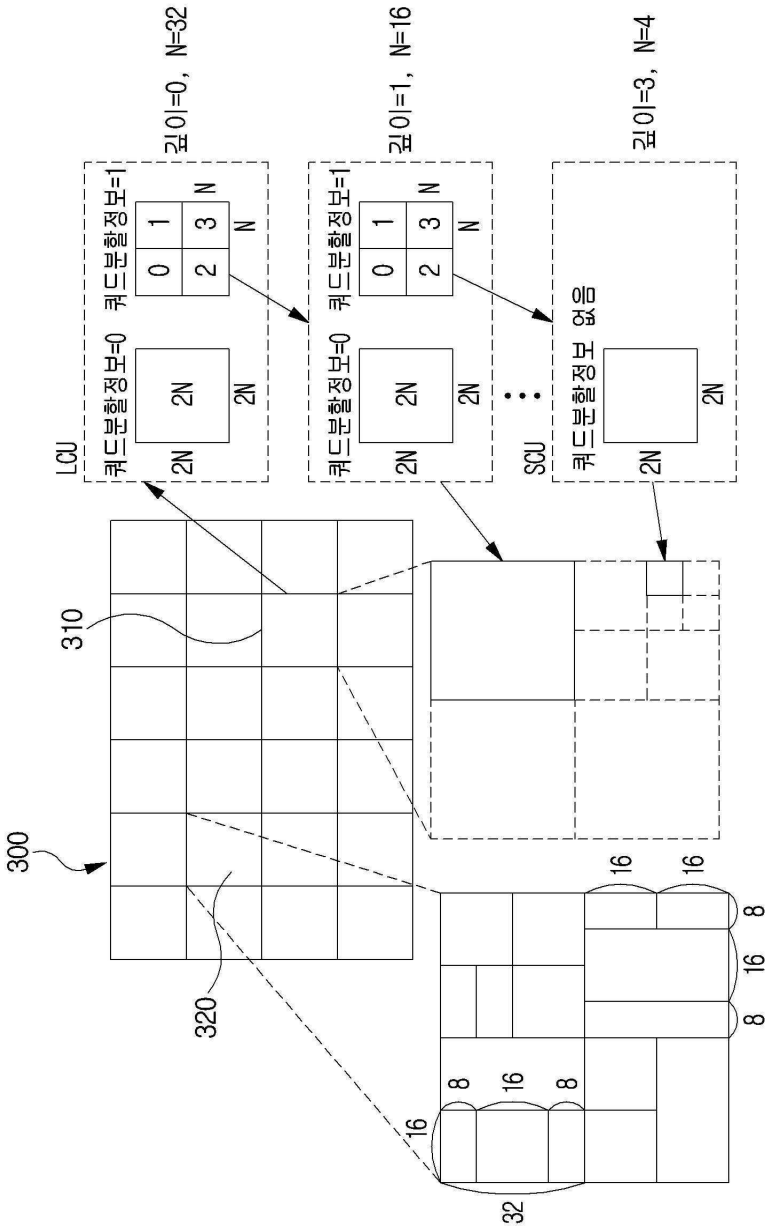
도면1



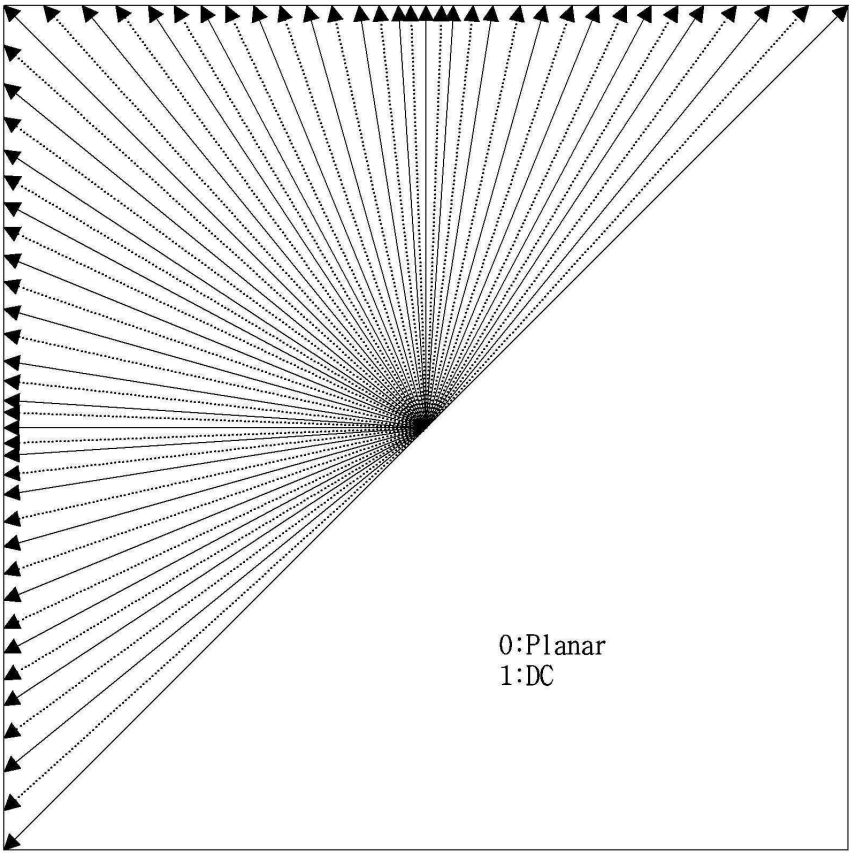
도면2


200
210
220
230
255
260
비트
스트림
엔트로피
복호화부
역양자화부
역변환부
+
+
필터부
복원
영상
240
인트라
인트라
예측부
움직임
보상부
참조 픽처
버퍼
인터
250
270

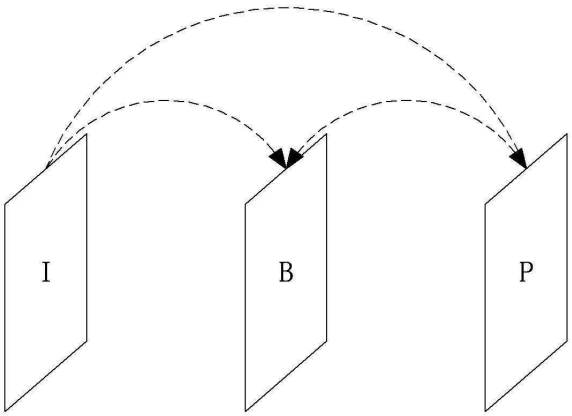
도면3


깊이=0, N=32
깊이=1, N=16
깊이=3, N=4
쿼드분할정보=1
쿼드분할정보=0
쿼드분할정보 없음
LCU
SCU
2N
N
0
1
2
3
310
300
320
16
8
32

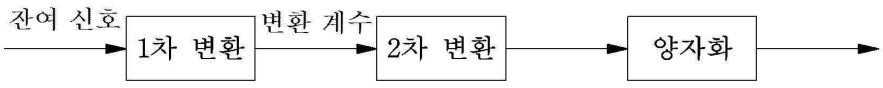
도면4



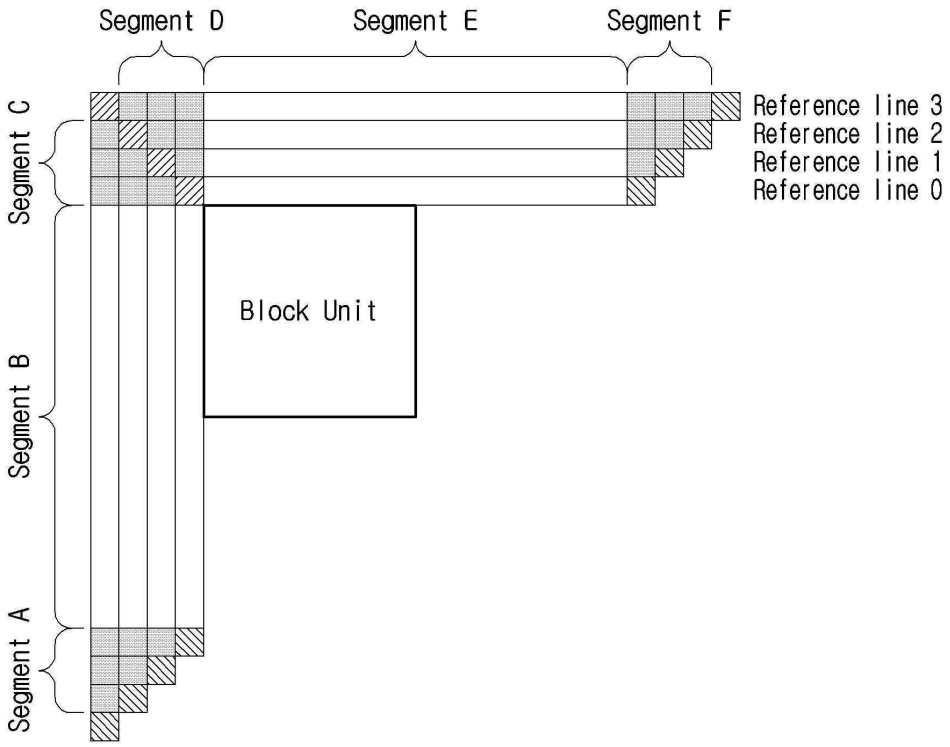
도면5



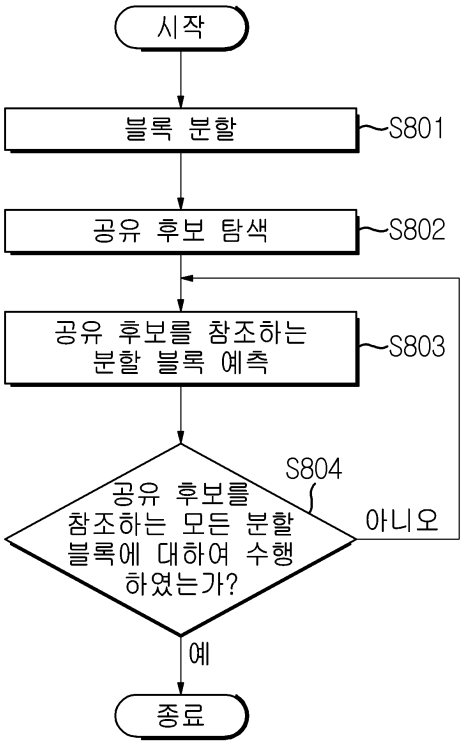
도면6



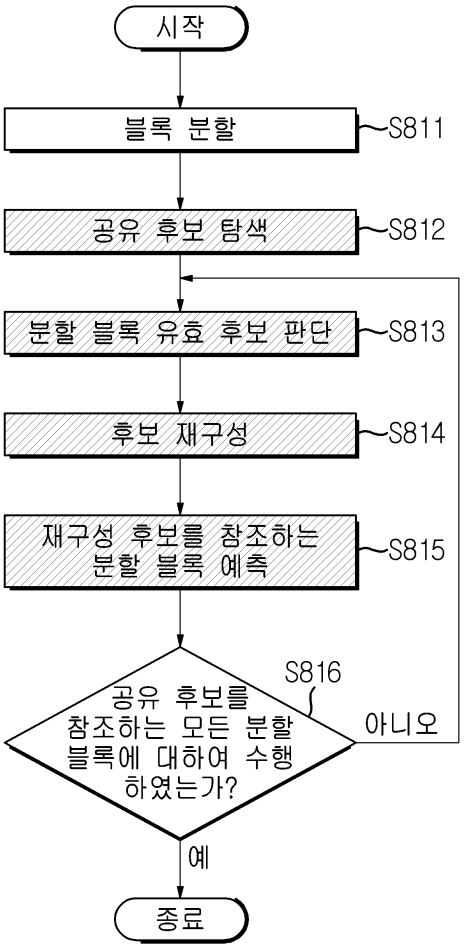
도면7


Segment D
Segment E
Segment F
Segment C
Segment B
Segment A
Reference line 3
Reference line 2
Reference line 1
Reference line 0
Block Unit

도면8

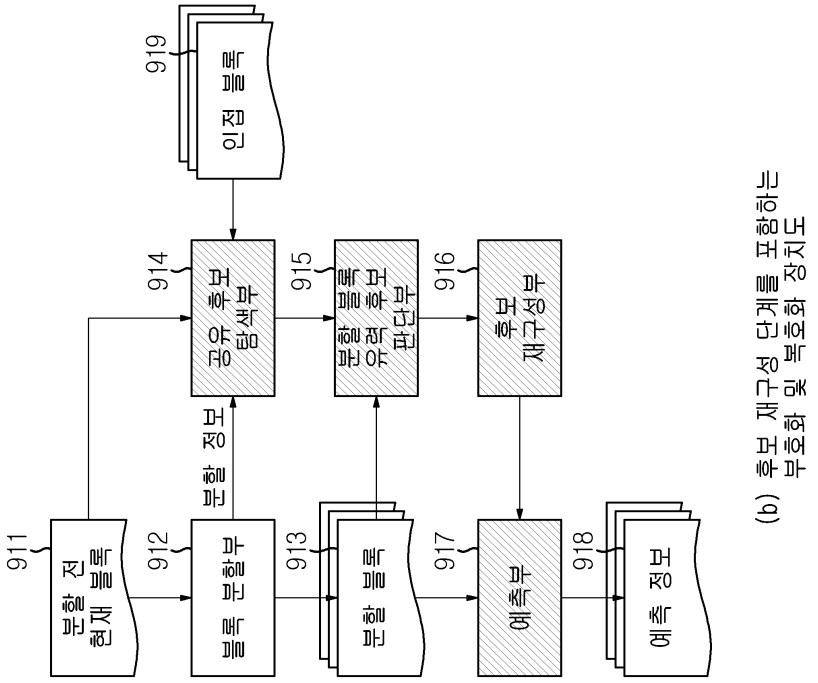


(a) 후보 재구성 단계를 포함하지 않는 부호화 및 복호화 방법

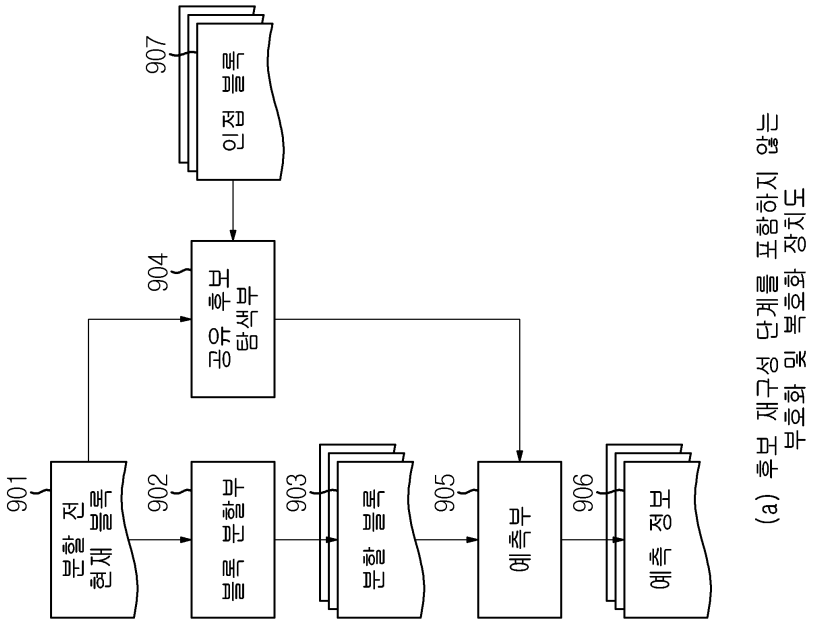


(b) 후보 재구성 단계를 포함하는 부호화 및 복호화 방법

도면9

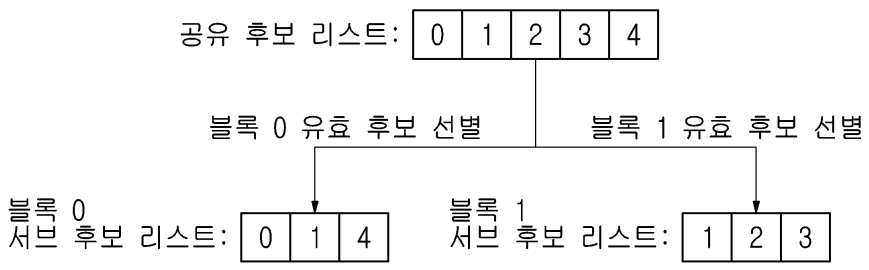


(b) 후보 재구성 단계를 포함하는 부호화 및 복호화 장치도

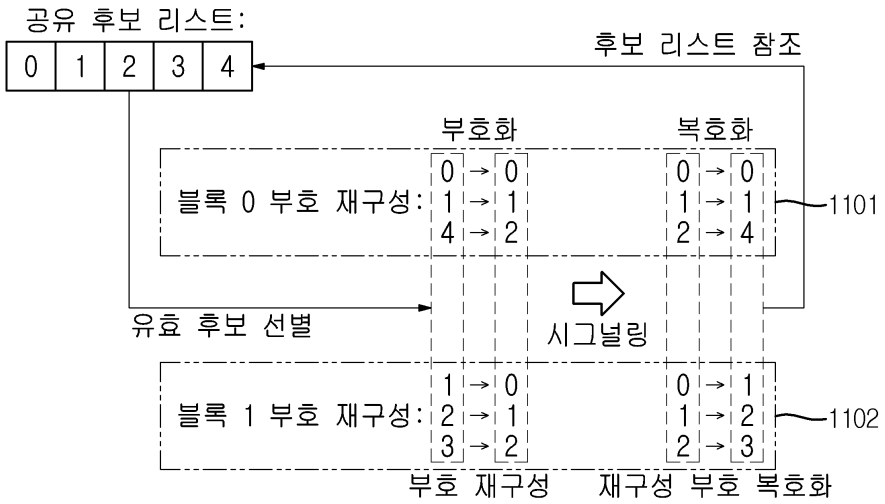


(a) 후보 재구성 단계를 포함하지 않는 부호화 및 복호화 장치도

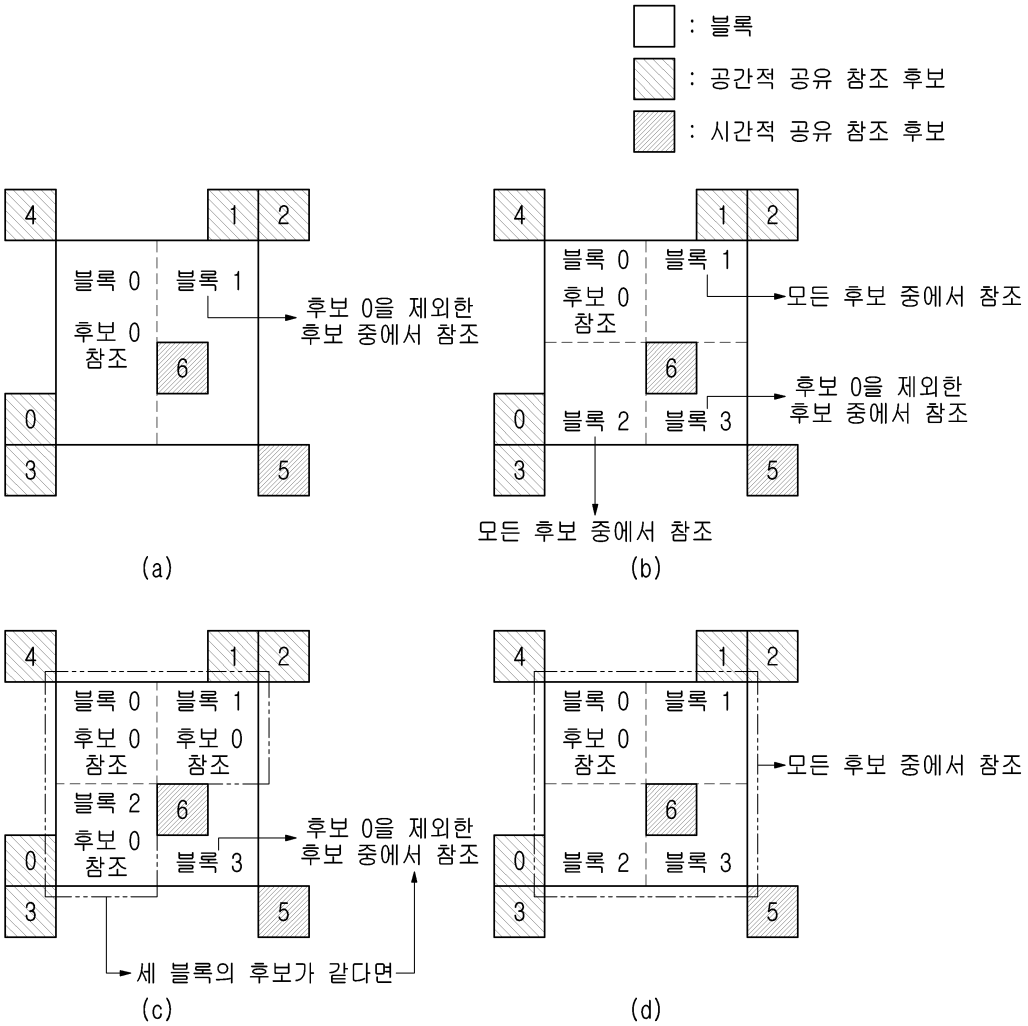
도면10



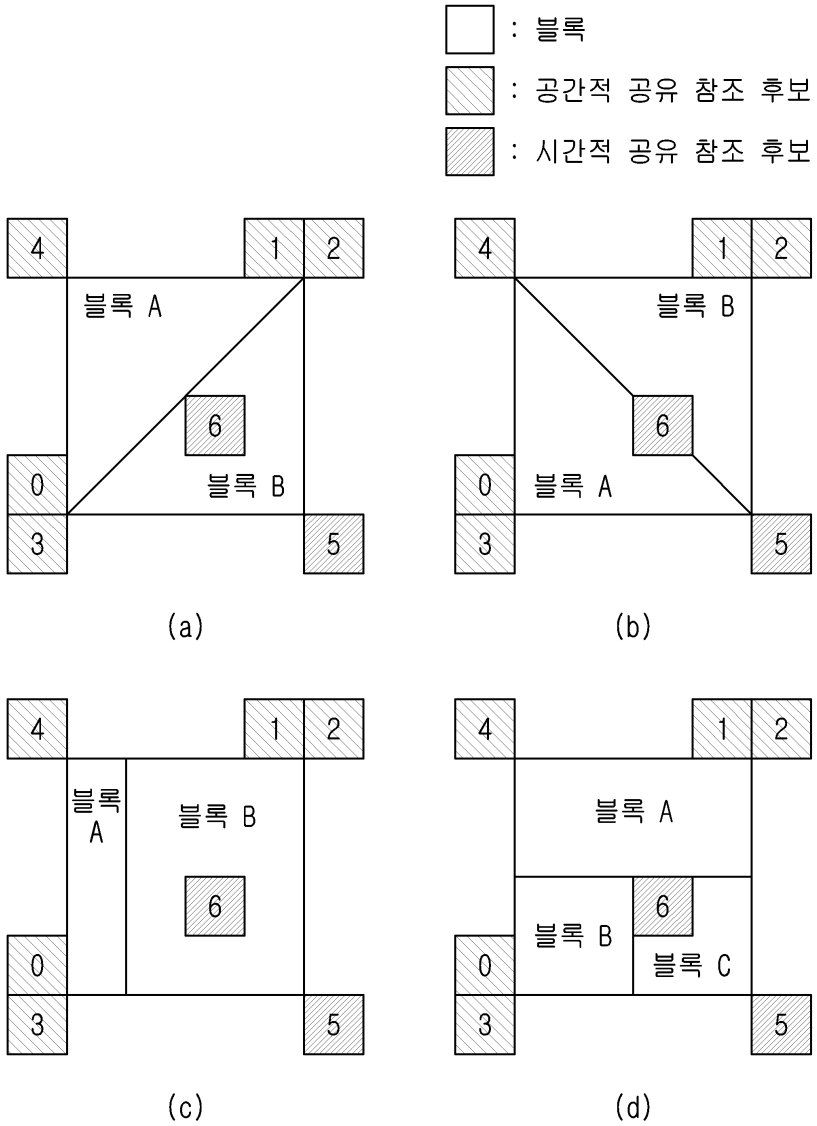
도면11


공유 후보 리스트:
0 1 2 3 4
후보 리스트 참조
부호화
복호화
블록 0 부호 재구성:
0 → 0
1 → 1
4 → 2
0 → 0
1 → 1
2 → 4
1101
유효 후보 선별
시그널링
블록 1 부호 재구성:
1 → 0
2 → 1
3 → 2
0 → 1
1 → 2
2 → 3
1102
부호 재구성
재구성 부호 복호화

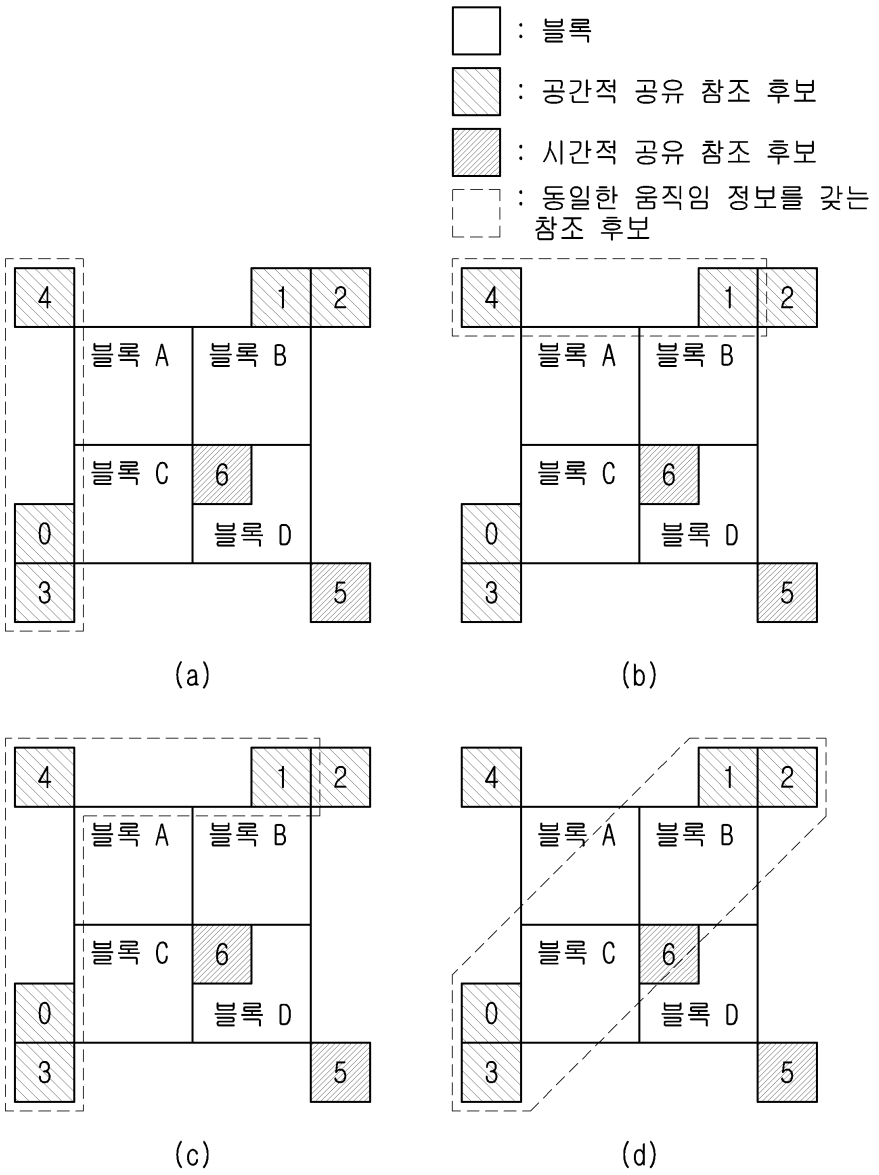
도면12


: 블록
: 공간적 공유 참조 후보
: 시간적 공유 참조 후보
블록 0
블록 1
후보 0
참조
후보 0을 제외한
후보 중에서 참조
모든 후보 중에서 참조
블록 2
블록 3
(a)
(b)
(c)
(d)
세 블록의 후보가 같다면

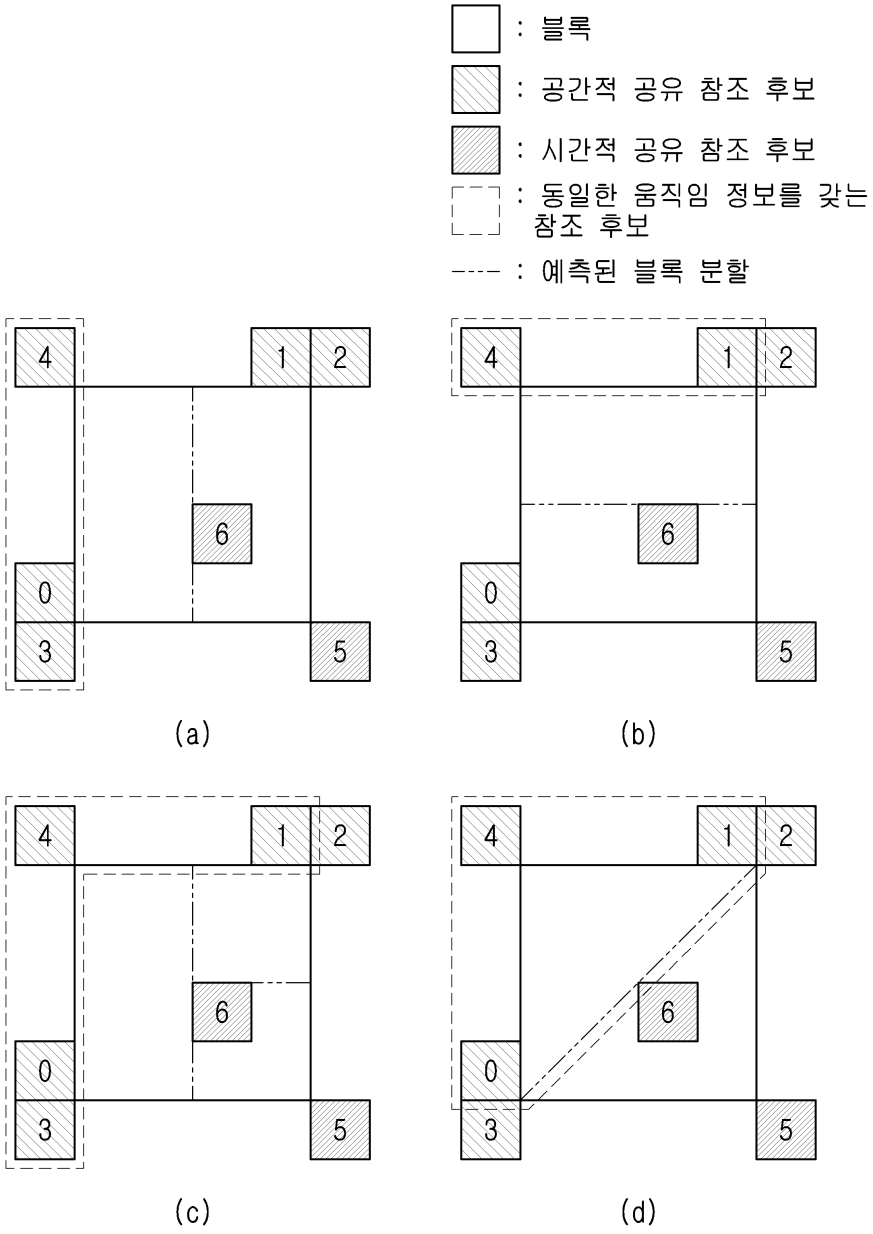
도면13


: 블록
: 공간적 공유 참조 후보
: 시간적 공유 참조 후보
4
1
2
블록 A
6
0
블록 B
3
5
(a)
4
1
2
블록 B
6
0
블록 A
3
5
(b)
4
1
2
블록 A
블록 B
6
0
3
5
(c)
4
1
2
블록 A
6
블록 B
0
블록 C
3
5
(d)

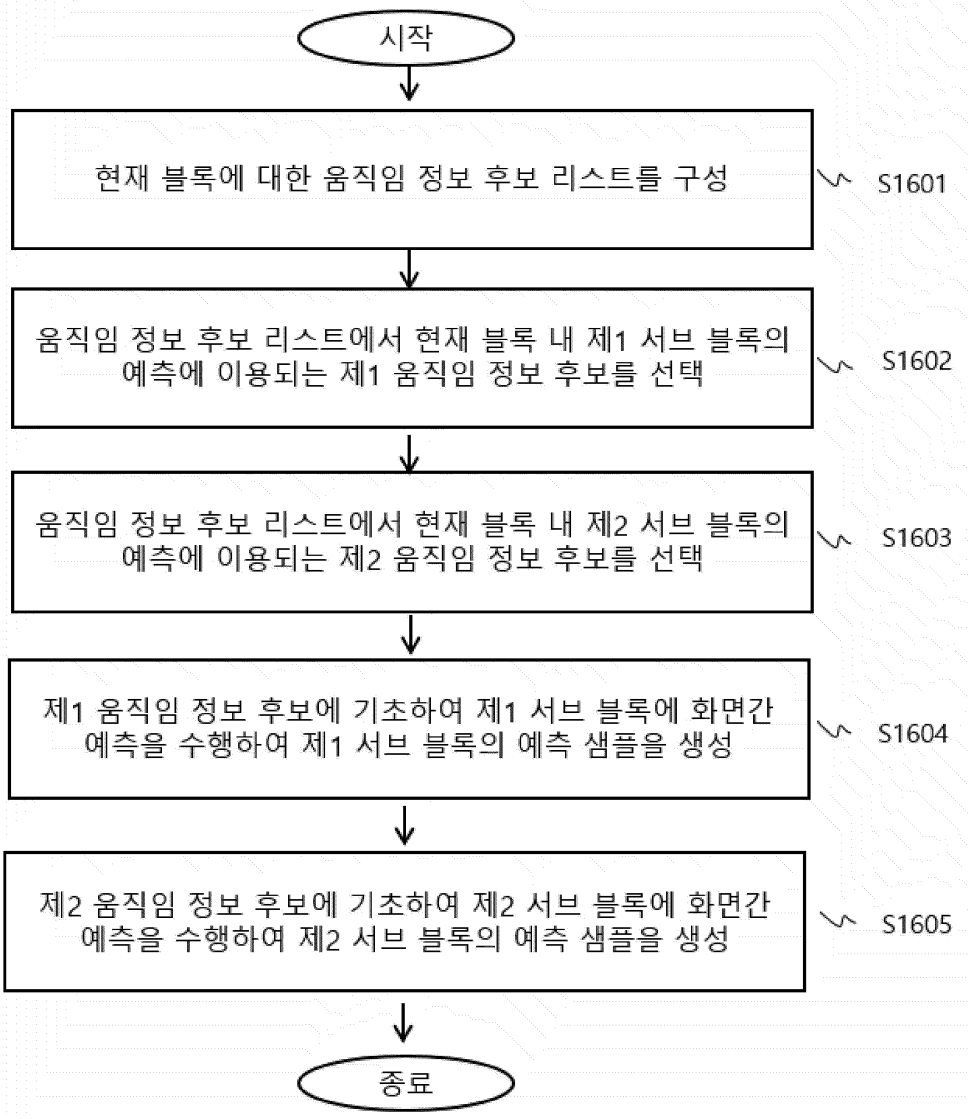
도면14


: 블록
: 공간적 공유 참조 후보
: 시간적 공유 참조 후보
: 동일한 움직임 정보를 갖는 참조 후보
4
1
2
블록 A
블록 B
블록 C
6
0
블록 D
3
5
(a)
(b)
(c)
(d)

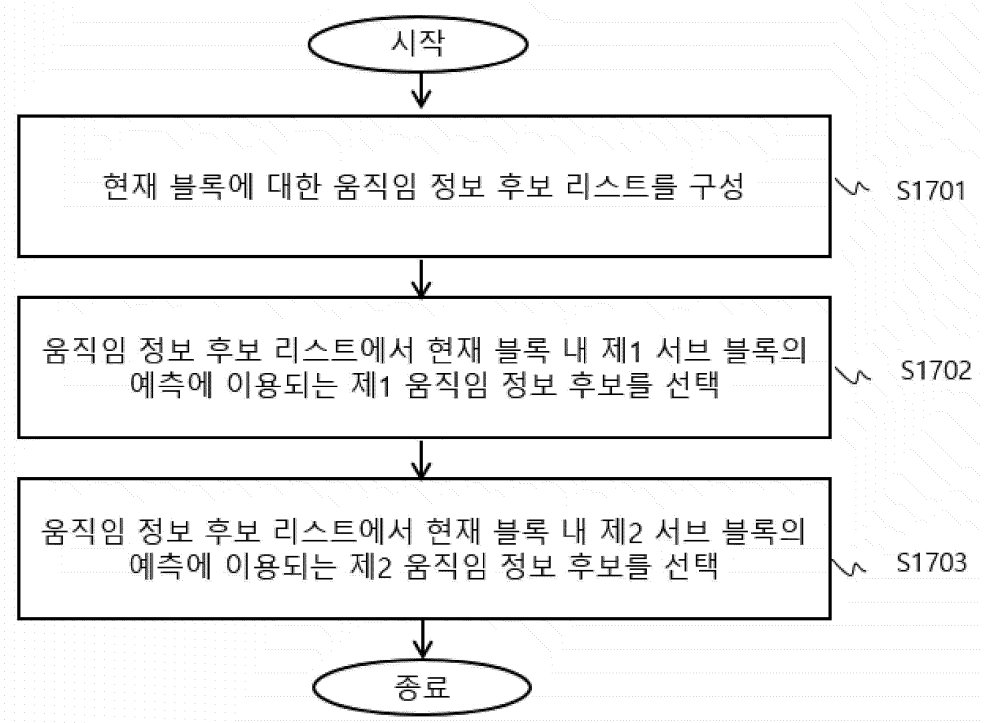
도면15


: 블록
: 공간적 공유 참조 후보
: 시간적 공유 참조 후보
: 동일한 움직임 정보를 갖는 참조 후보
: 예측된 블록 분할
4
1
2
6
0
3
5
(a)
(b)
(c)
(d)

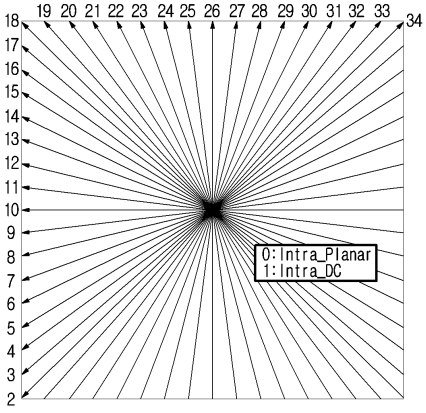
도면16

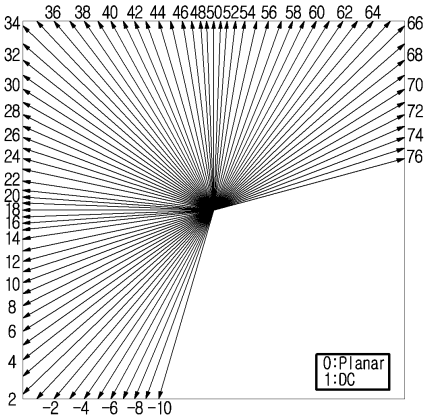

시작
현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성
S1601
움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택
S1602
움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택
S1603
제1 움직임 정보 후보에 기초하여 제1 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제1 서브 블록의 예측 샘플을 생성
S1604
제2 움직임 정보 후보에 기초하여 제2 서브 블록에 화면간 예측을 수행하여 제2 서브 블록의 예측 샘플을 생성
S1605
종료

도면17

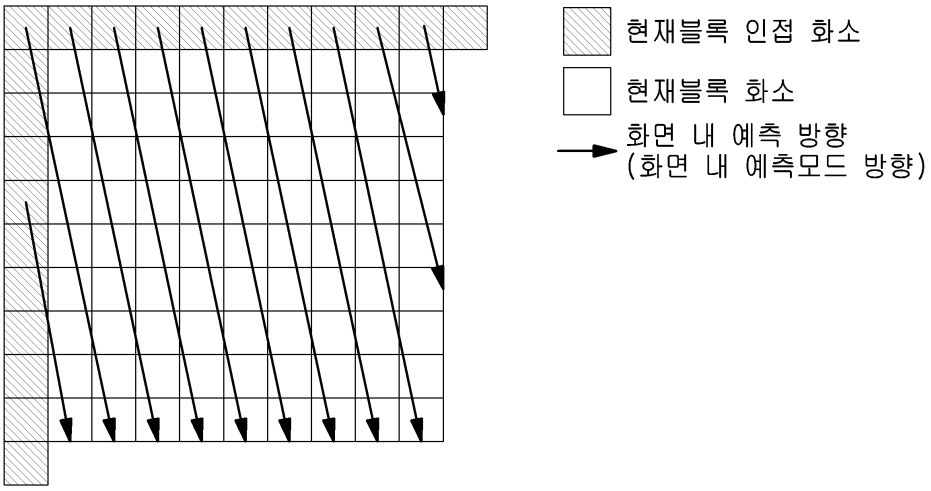

시작
현재 블록에 대한 움직임 정보 후보 리스트를 구성
S1701
움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제1 서브 블록의 예측에 이용되는 제1 움직임 정보 후보를 선택
S1702
움직임 정보 후보 리스트에서 현재 블록 내 제2 서브 블록의 예측에 이용되는 제2 움직임 정보 후보를 선택
S1703
종료

도면18

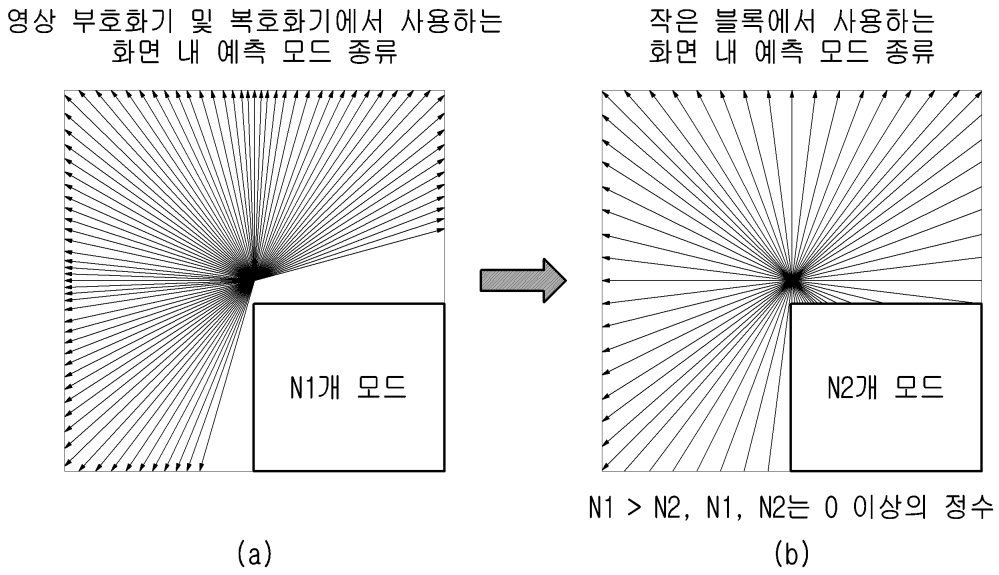

0:Intra_Planar
1:Intra_DC


0:Planar
1:DC

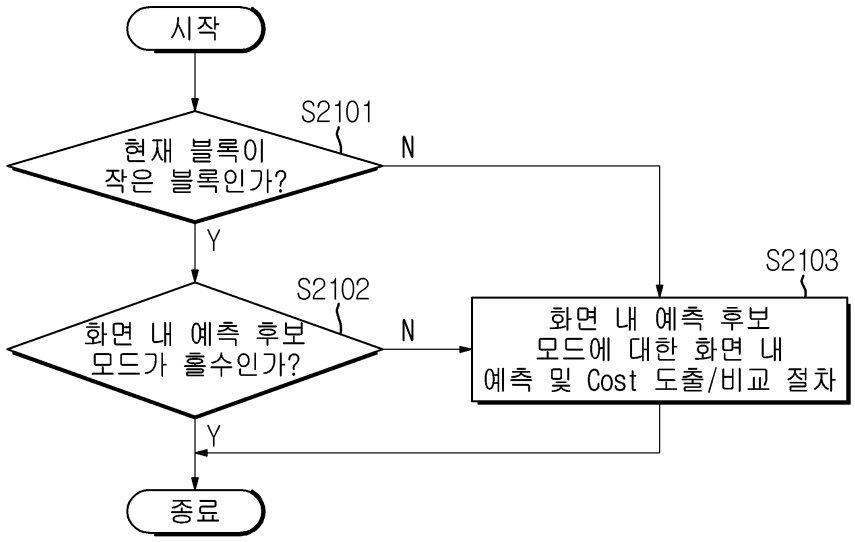
도면19


현재블록 인접 화소
현재블록 화소
화면 내 예측 방향
(화면 내 예측모드 방향)

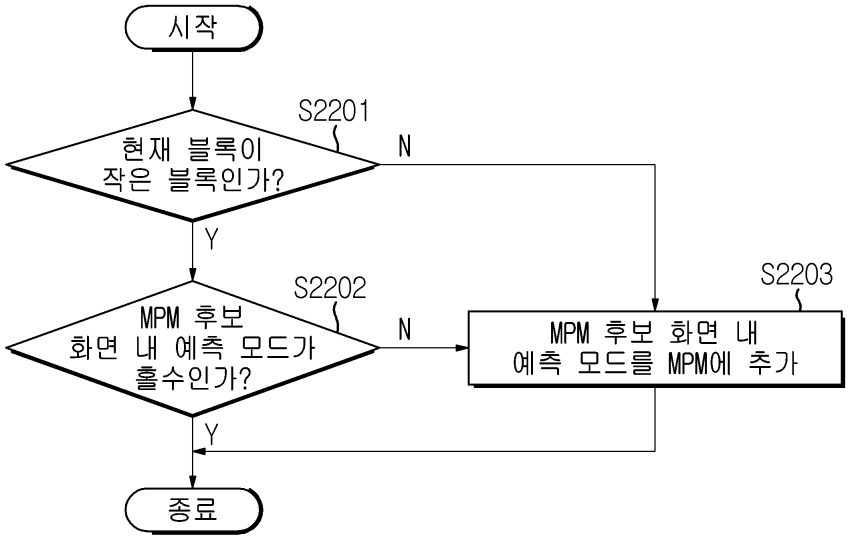
도면20


영상 부호화기 및 복호화기에서 사용하는
화면 내 예측 모드 종류
N1개 모드
(a)
작은 블록에서 사용하는
화면 내 예측 모드 종류
N2개 모드
N1 > N2, N1, N2는 0 이상의 정수
(b)

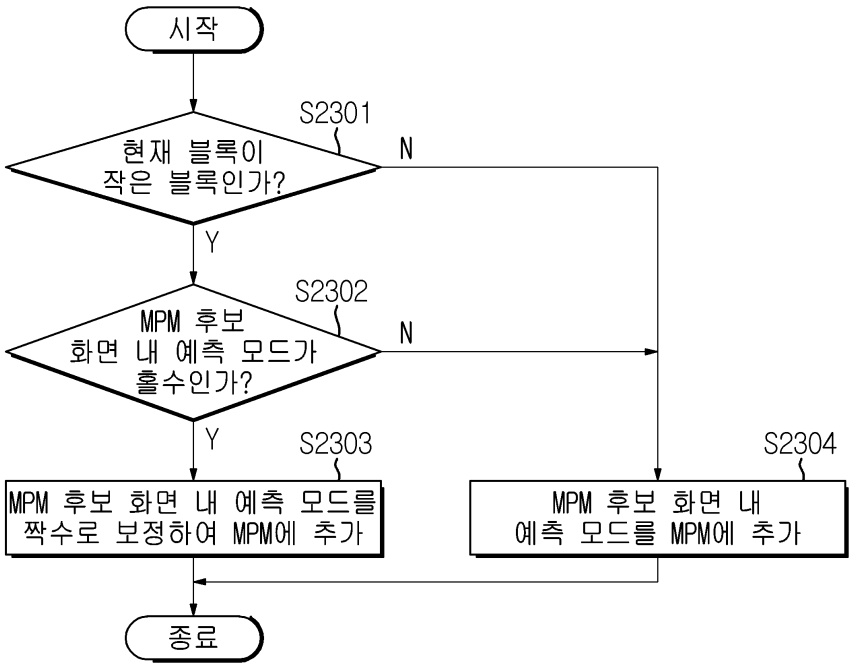
도면21


시작
S2101
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2102
화면 내 예측 후보
모드가 홀수인가?
N
S2103
화면 내 예측 후보
모드에 대한 화면 내
예측 및 Cost 도출/비교 절차
Y
종료

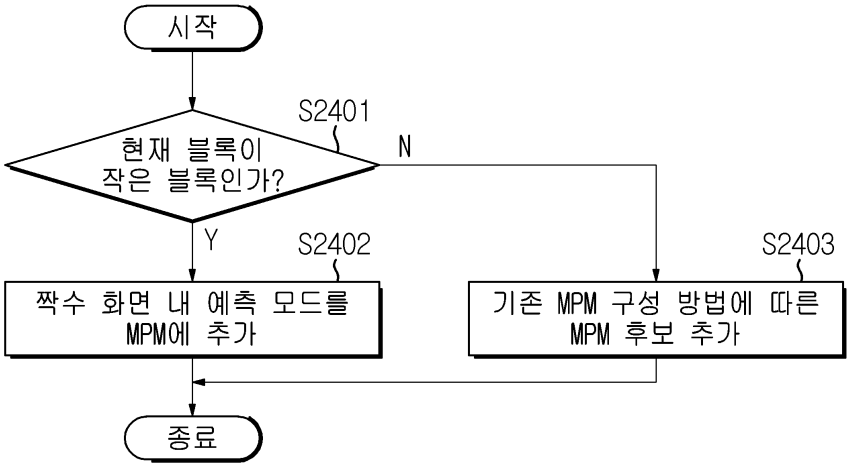
도면22


시작
S2201
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2202
MPM 후보
화면 내 예측 모드가
홀수인가?
N
S2203
MPM 후보 화면 내
예측 모드를 MPM에 추가
Y
종료

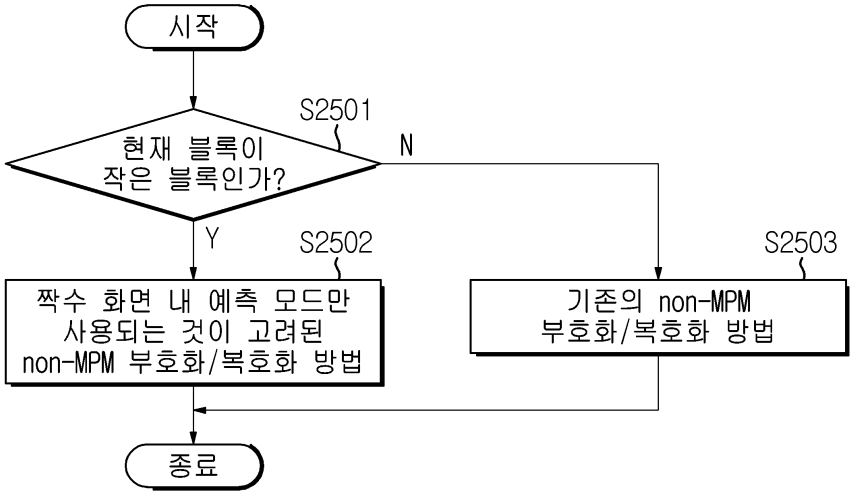
도면23


시작
S2301
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2302
MPM 후보
화면 내 예측 모드가
홀수인가?
N
Y
S2303
MPM 후보 화면 내 예측 모드를
짝수로 보정하여 MPM에 추가
S2304
MPM 후보 화면 내
예측 모드를 MPM에 추가
종료

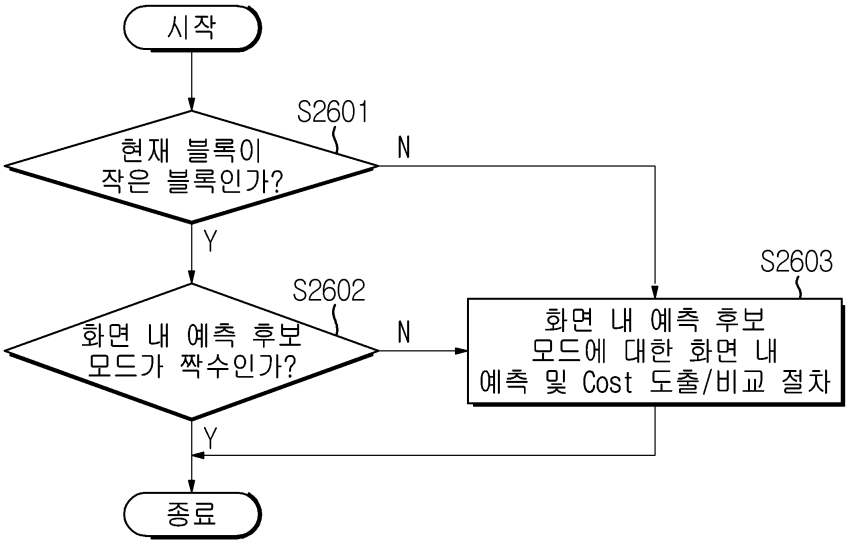
도면24


시작
S2401
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2402
짝수 화면 내 예측 모드를
MPM에 추가
S2403
기존 MPM 구성 방법에 따른
MPM 후보 추가
종료

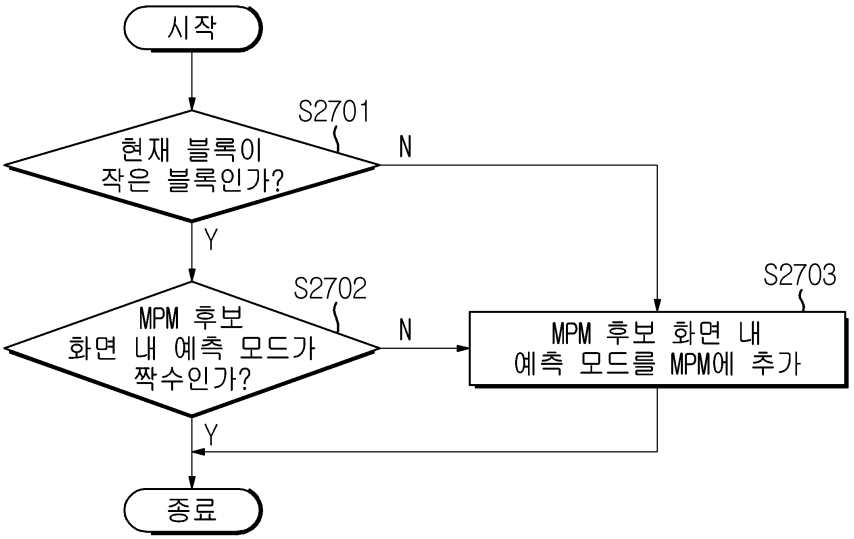
도면25


시작
S2501
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2502
짝수 화면 내 예측 모드만
사용되는 것이 고려된
non-MPM 부호화/복호화 방법
S2503
기존의 non-MPM
부호화/복호화 방법
종료

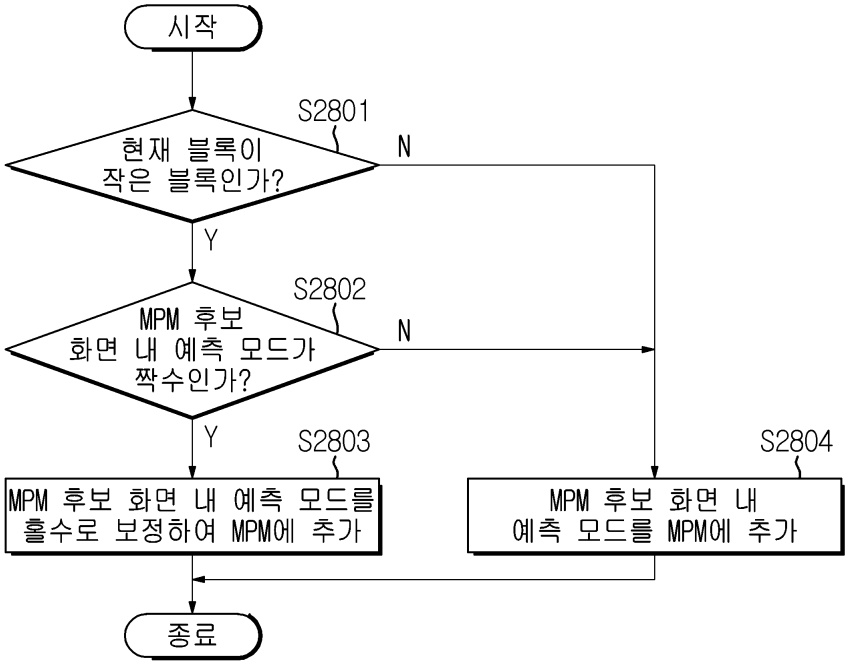
도면26


시작
S2601
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2602
화면 내 예측 후보
모드가 짝수인가?
N
S2603
화면 내 예측 후보
모드에 대한 화면 내
예측 및 Cost 도출/비교 절차
Y
종료

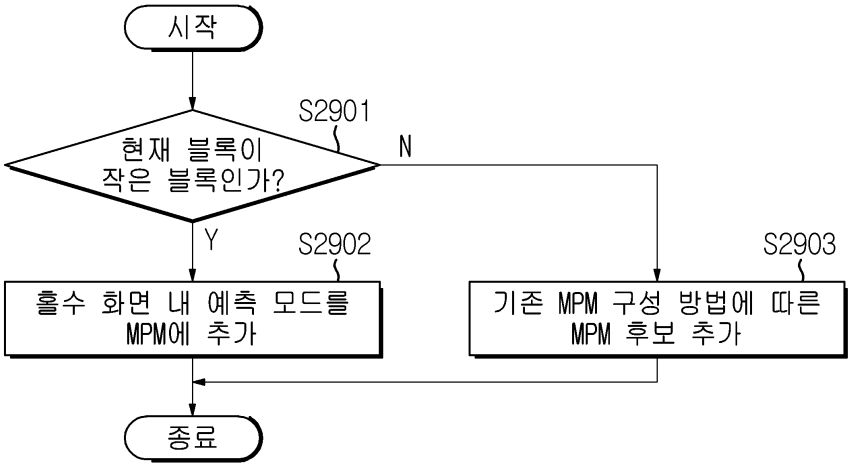
도면27


시작
S2701
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2702
MPM 후보
화면 내 예측 모드가
짝수인가?
N
S2703
MPM 후보 화면 내
예측 모드를 MPM에 추가
Y
종료

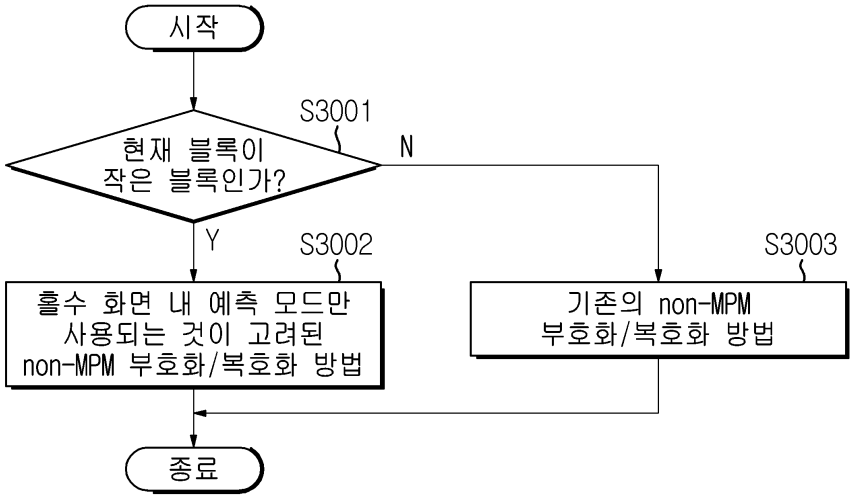
도면28


시작
S2801
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2802
MPM 후보
화면 내 예측 모드가
짝수인가?
N
Y
S2803
MPM 후보 화면 내 예측 모드를
홀수로 보정하여 MPM에 추가
S2804
MPM 후보 화면 내
예측 모드를 MPM에 추가
종료

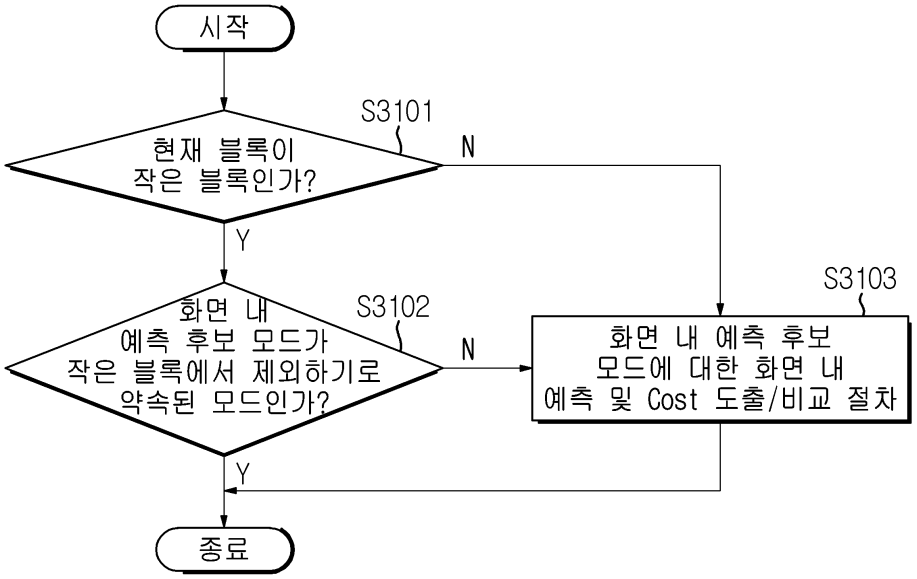
도면29


시작
S2901
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S2902
홀수 화면 내 예측 모드를
MPM에 추가
S2903
기존 MPM 구성 방법에 따른
MPM 후보 추가
종료

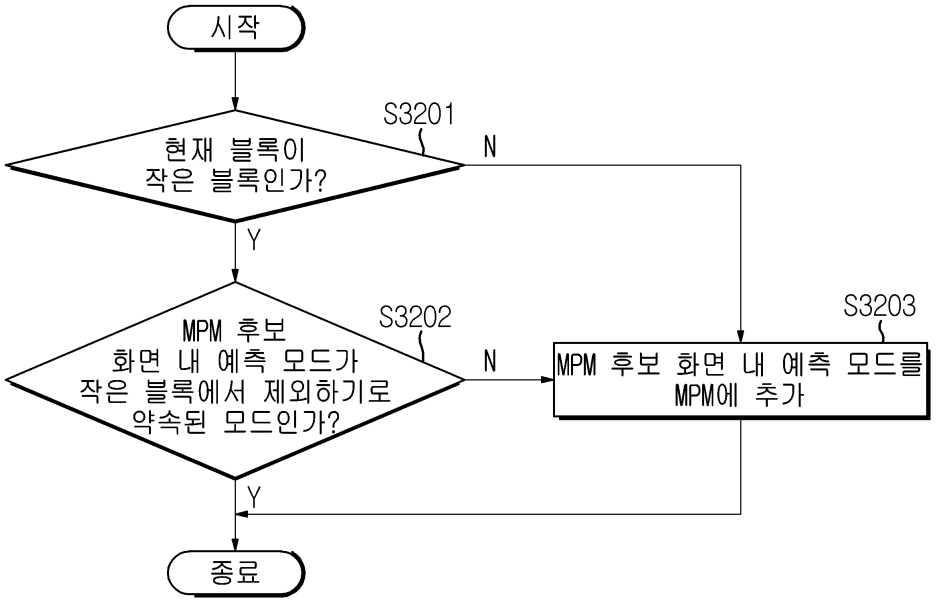
도면30


시작
S3001
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3002
홀수 화면 내 예측 모드만
사용되는 것이 고려된
non-MPM 부호화/복호화 방법
S3003
기존의 non-MPM
부호화/복호화 방법
종료

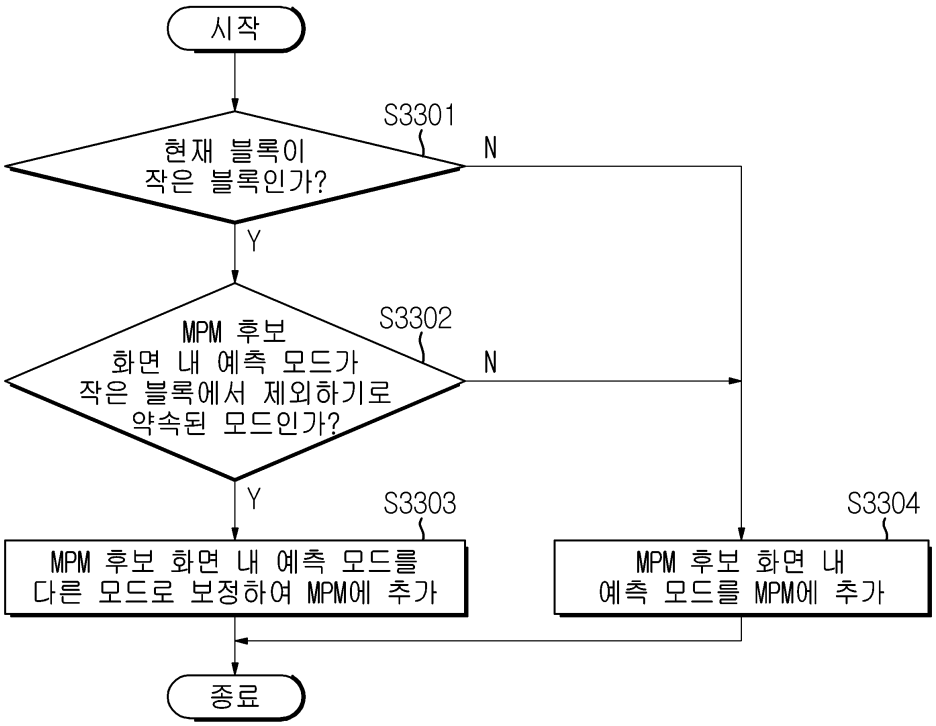
도면31


시작
S3101
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3102
화면 내
예측 후보 모드가
작은 블록에서 제외하기로
약속된 모드인가?
N
S3103
화면 내 예측 후보
모드에 대한 화면 내
예측 및 Cost 도출/비교 절차
Y
종료

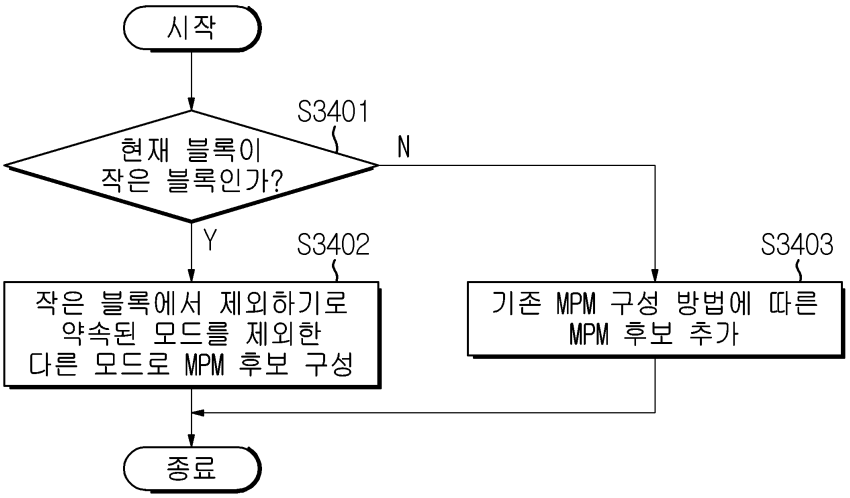
도면32


시작
S3201
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3202
MPM 후보
화면 내 예측 모드가
작은 블록에서 제외하기로
약속된 모드인가?
N
S3203
MPM 후보 화면 내 예측 모드를
MPM에 추가
Y
종료

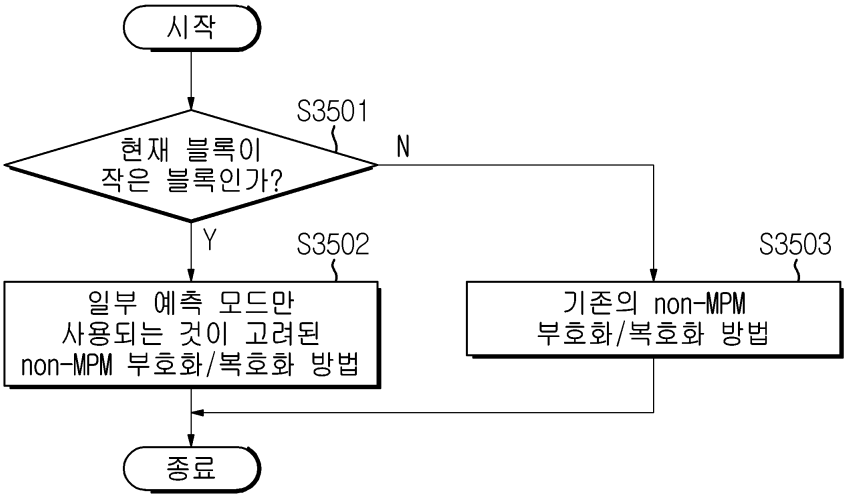
도면33


시작
S3301
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3302
MPM 후보
화면 내 예측 모드가
작은 블록에서 제외하기로
약속된 모드인가?
N
Y
S3303
MPM 후보 화면 내 예측 모드를
다른 모드로 보정하여 MPM에 추가
S3304
MPM 후보 화면 내
예측 모드를 MPM에 추가
종료

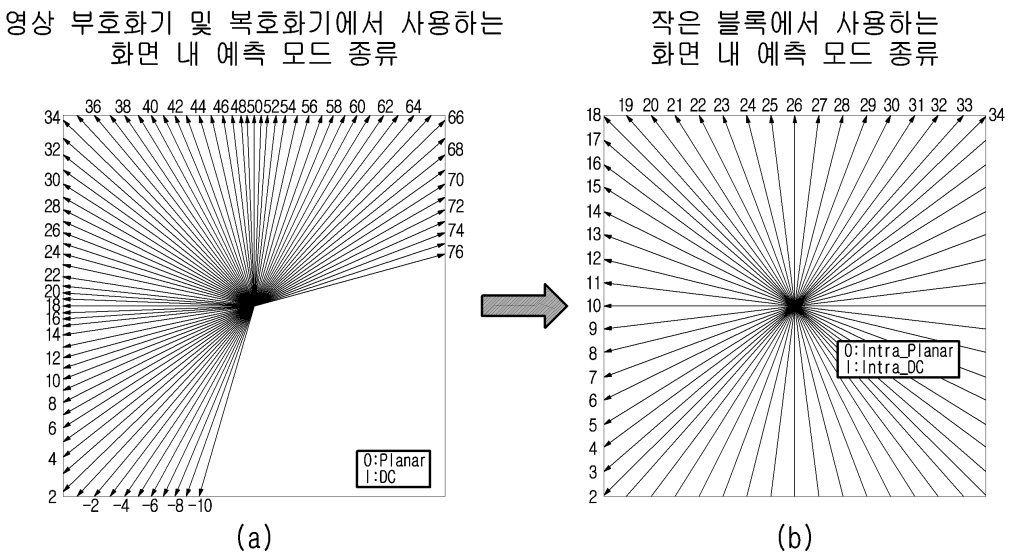
도면34


시작
S3401
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3402
작은 블록에서 제외하기로
약속된 모드를 제외한
다른 모드로 MPM 후보 구성
S3403
기존 MPM 구성 방법에 따른
MPM 후보 추가
종료

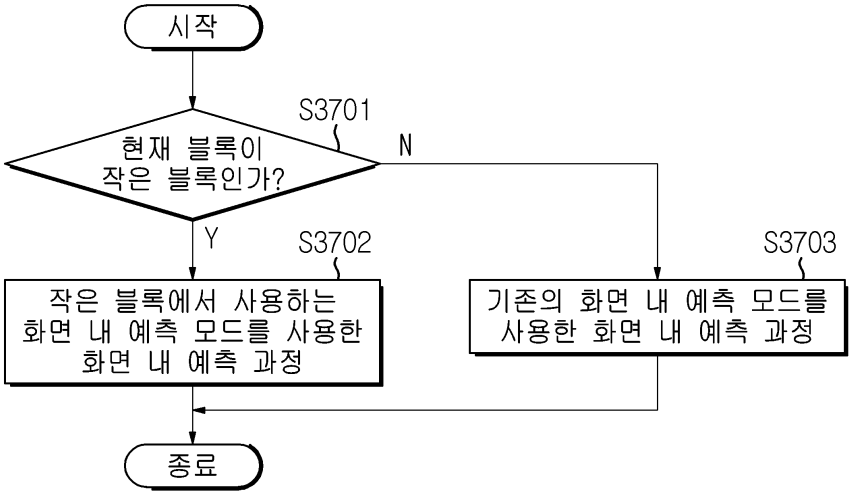
도면35


시작
S3501
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3502
일부 예측 모드만
사용되는 것이 고려된
non-MPM 부호화/복호화 방법
S3503
기존의 non-MPM
부호화/복호화 방법
종료

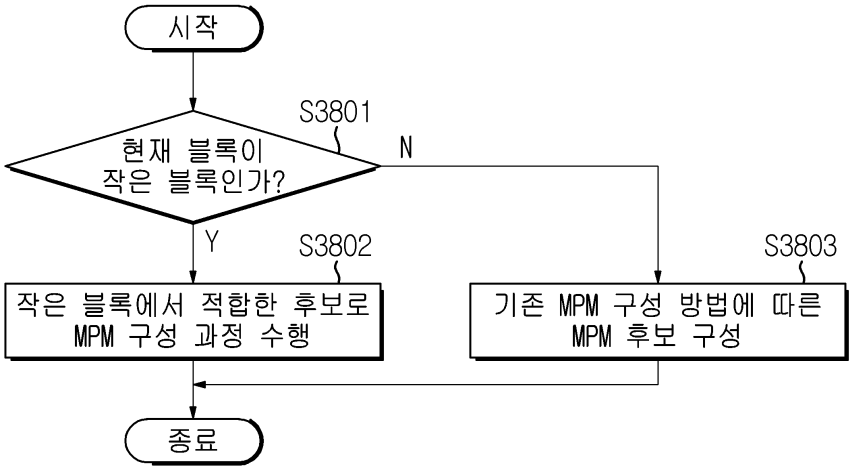
도면36


영상 부호화기 및 복호화기에서 사용하는
화면 내 예측 모드 종류
0:Planar
1:DC
(a)
작은 블록에서 사용하는
화면 내 예측 모드 종류
0:Intra_Planar
1:Intra_DC
(b)

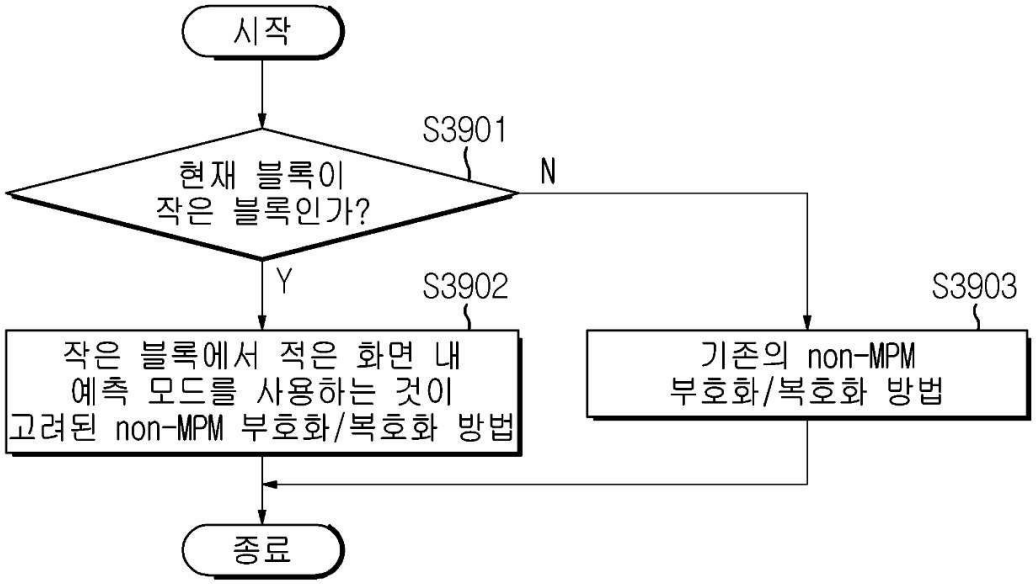
도면37


시작
S3701
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3702
작은 블록에서 사용하는
화면 내 예측 모드를 사용한
화면 내 예측 과정
S3703
기존의 화면 내 예측 모드를
사용한 화면 내 예측 과정
종료

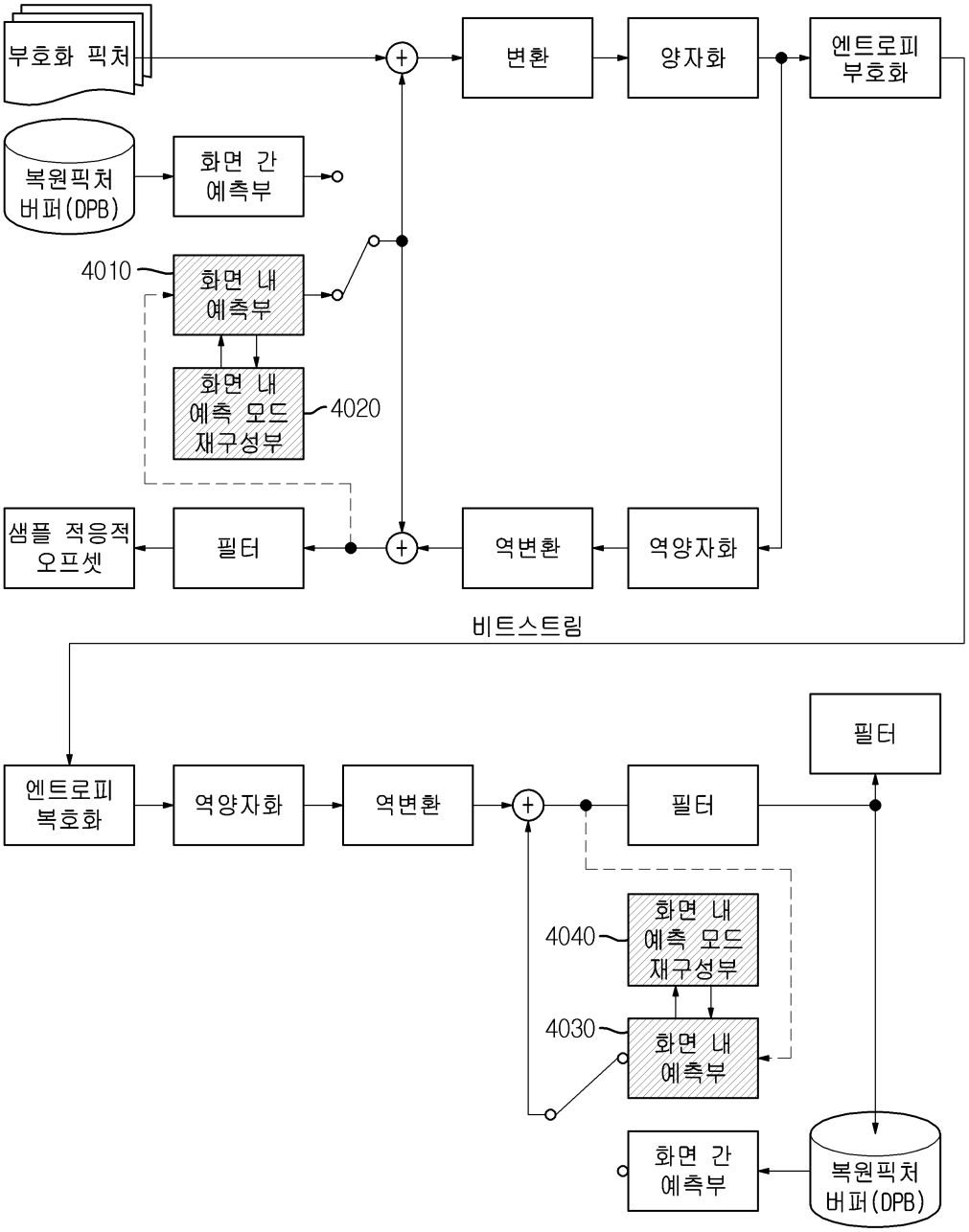
도면38


시작
S3801
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3802
작은 블록에서 적합한 후보로
MPM 구성 과정 수행
S3803
기존 MPM 구성 방법에 따른
MPM 후보 구성
종료

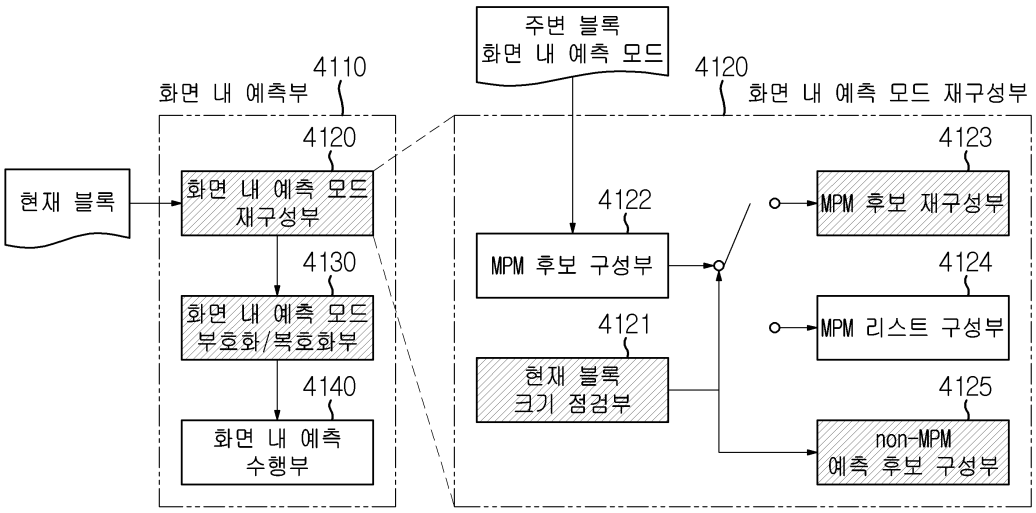
도면39


시작
S3901
현재 블록이
작은 블록인가?
N
Y
S3902
작은 블록에서 적은 화면 내
예측 모드를 사용하는 것이
고려된 non-MPM 부호화/복호화 방법
S3903
기존의 non-MPM
부호화/복호화 방법
종료

도면40


부호화 픽처
변환
양자화
엔트로피 부호화
복원픽처 버퍼(DPB)
화면 간 예측부
4010
화면 내 예측부
화면 내 예측 모드 재구성부
4020
샘플 적응적 오프셋
필터
역변환
역양자화
비트스트림
엔트로피 복호화
역양자화
역변환
필터
필터
4040
화면 내 예측 모드 재구성부
4030
화면 내 예측부
화면 간 예측부
복원픽처 버퍼(DPB)

도면41


주변 블록
화면 내 예측 모드
4110
화면 내 예측부
4120
화면 내 예측 모드 재구성부
현재 블록
4120
화면 내 예측 모드
재구성부
4130
화면 내 예측 모드
부호화/복호화부
4140
화면 내 예측
수행부
4122
MPM 후보 구성부
4121
현재 블록
크기 점검부
4123
MPM 후보 재구성부
4124
MPM 리스트 구성부
4125
non-MPM
예측 후보 구성부