

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4449400号
(P4449400)

(45) 発行日 平成22年4月14日(2010.4.14)

(24) 登録日 平成22年2月5日(2010.2.5)

(51) Int.Cl.

H04N 7/30 (2006.01)
H04N 1/41 (2006.01)

F 1

H04N 7/133
H04N 1/41Z
B

請求項の数 17 (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2003-351392 (P2003-351392)	(73) 特許権者	000002185 ソニー株式会社 東京都港区港南1丁目7番1号
(22) 出願日	平成15年10月9日 (2003.10.9)	(74) 代理人	100067736 弁理士 小池 晃
(65) 公開番号	特開2004-166254 (P2004-166254A)	(74) 代理人	100086335 弁理士 田村 榮一
(43) 公開日	平成16年6月10日 (2004.6.10)	(74) 代理人	100096677 弁理士 伊賀 誠司
審査請求日	平成18年9月19日 (2006.9.19)	(72) 発明者	福原 隆浩 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
(31) 優先権主張番号	特願2002-311943 (P2002-311943)	(72) 発明者	木村 青司 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
(32) 優先日	平成14年10月25日 (2002.10.25)		
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 画像符号化装置及び方法、並びにプログラム及び記録媒体

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング手段と、

上記フィルタリング手段によって生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成手段と、

上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成手段と、

符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測手段と、

上記符号化対象予測手段によって生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる符号化対象についてのみ、符号化を行う符号化手段と

を備え、

上記符号化対象予測手段は、上記入力画像のフレーム内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、フレーム毎に上記符号化対象となる上記符号化対象数を求める

画像符号化装置。

10

20

【請求項 2】

上記符号化対象数は、符号化対象となるビットプレーン数又は符号化バス数である請求項 1 記載の画像符号化装置。

【請求項 3】

上記所定のテーブルは、有効ビットプレーンの値域と符号化対象となる上記符号化対象数とが対応付けられたものである請求項 1 記載の画像符号化装置。

【請求項 4】

上記入力画像の全ての符号ブロックで最もビット位置の高い算術符号から上記最下位ビットの算術符号の順に、上記ビットプレーン毎に上記算術符号の符号量を加算し、所定の目標符号量を超えた場合に上記算術符号の符号量の加算を停止する符号量制御手段をさらに備える請求項 1 記載の画像符号化装置。 10

【請求項 5】

上記符号量制御手段は、同じビット位置の算術符号については、最低域のサブバンドから最高域のサブバンドの順に上記算術符号の符号量を加算する請求項 4 記載の画像符号化装置。

【請求項 6】

上記符号量制御手段は、同じビット位置の算術符号については、輝度情報のコンポーネントから色差情報のコンポーネントの順に上記算術符号の符号量を加算する請求項 4 記載の画像符号化装置。

【請求項 7】

上記フィルタリング手段によって生成されたサブバンド内の変換係数を、上記サブバンド毎に設定された重み係数を用いて重み付けを行った量子化ステップサイズで除算して量子化する量子化手段をさらに備える請求項 1 記載の画像符号化装置。 20

【請求項 8】

上記重み係数は、低域成分のサブバンドほど上記量子化ステップサイズが小さくなるように設定されている請求項 7 記載の画像符号化装置。

【請求項 9】

上記重み係数は、輝度情報のコンポーネントの方が色差情報のコンポーネントよりも上記量子化ステップサイズが小さくなるように設定されている請求項 7 記載の画像符号化装置。 30

【請求項 10】

入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング手段と、

上記フィルタリング手段によって生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成手段と、

上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成手段と、

符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測手段と、 40

上記符号化対象予測手段によって生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる符号化対象についてのみ、符号化を行う符号化手段と

を備え、

上記符号化対象予測手段は、上記入力画像のサブバンド内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、サブバンド毎に符号化対象となる上記符号化対象数を求める

画像符号化装置。

【請求項 11】

10

20

30

40

50

上記所定のテーブルは、有効ビットプレーンの値域と符号化対象となる上記符号化対象数とがサブバンド毎に対応付けられたものである請求項10記載の画像符号化装置。

【請求項12】

上記入力画像がインタレス画像の場合、水平方向が低域で垂直方向が高域である分割レベルが最高域のサブバンドに対する上記符号化対象数が0に設定される請求項11記載の画像符号化装置。

【請求項13】

上記入力画像がインタレス画像の場合、水平方向が低域で垂直方向が高域である全ての分割レベルのサブバンドに対する上記符号化対象数が0に設定される請求項11記載の画像符号化装置。

10

【請求項14】

入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング工程と、

上記フィルタリング工程にて生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成工程と、

上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成工程と、

符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測工程と、

20

上記符号化対象予測工程にて生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる上記符号化対象数についてのみ、符号化を行う符号化工程とを有し、

上記符号化対象予測工程では、上記入力画像のフレーム内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、フレーム毎に上記符号化対象となる上記符号化対象数を求める

画像符号化方法。

【請求項15】

入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング工程と、

30

上記フィルタリング工程にて生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成工程と、

上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成工程と、

符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測工程と、

上記符号化対象予測工程にて生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる上記符号化対象数についてのみ、符号化を行う符号化工程とを有し、

40

上記符号化対象予測工程では、上記入力画像のサブバンド内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、サブバンド毎に符号化対象となる上記符号化対象数を求める

画像符号化方法。

【請求項16】

所定の処理をコンピュータに実行させるプログラムにおいて、

入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフ

50

イルタリング工程と、

上記フィルタリング工程にて生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成工程と、

上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成工程と、

符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測工程と、

上記符号化対象予測工程にて生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる符号化対象数についてのみ、符号化を行う符号化工程とを有し、

上記符号化対象予測工程では、上記入力画像のフレーム内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、フレーム毎に上記符号化対象となる上記符号化対象数を求める

プログラム。

【請求項 17】

所定の処理をコンピュータに実行させるプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体において、

入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング工程と、

上記フィルタリング工程にて生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成工程と、

上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成工程と、

符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測工程と、

上記符号化対象予測工程にて生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる符号化対象数についてのみ、符号化を行う符号化工程とを有し、

上記符号化対象予測工程では、上記入力画像のフレーム内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、フレーム毎に上記符号化対象となる上記符号化対象数を求める

プログラムが記録された記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、例えばJ P E G - 2 0 0 0 方式のように、ウェーブレット変換とエントロピー符号化とにより画像を圧縮する画像符号化装置及びその方法、並びに画像符号化処理をコンピュータに実行させるプログラム及びそのプログラムが記録された記録媒体に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の代表的な画像圧縮方式として、I S O (International Standards Organization) によって標準化された J P E G (Joint Photographic Experts Group) 方式がある。これは、離散コサイン変換 (D C T : D e s c r e t e C o s i n e T r a n s f o r m) を用い、比較的高いビットが割り当てられる場合には、良好な符号化画像及び復号画像を供することが知られている。しかし、ある程度以上に符号化ビット数を少なくすると、D C T 特有のブロック歪みが顕著になり、主観的に劣化が目立つようになる。

10

20

30

40

50

【0003】

一方、近年では画像をフィルタバンクと呼ばれるハイパス・フィルタとローパス・フィルタとを組み合わせたフィルタによって複数の帯域に分割し、各帯域毎に符号化を行う方式の研究が盛んになっている。その中でも、ウェーブレット変換符号化は、DCTのように高压縮でブロック歪みが顕著になるという欠点がないことから、DCTに代わる新たな技術として有力視されている。

【0004】

2001年1月に国際標準化が完了したJPEG-2000方式は、このウェーブレット変換に高能率なエントロピー符号化（ビットプレーン単位のビット・モデリングと算術符号化）を組み合わせた方式を採用しており、JPEGに比べて符号化効率の大きな改善を実現している。10

【0005】

これらの国際規格ではデコーダ側の規格のみが定められており、エンコーダ側は自由に設計することができる。その反面、目標の圧縮率を実現する効果的なレート制御手法についての規格が存在しないため、ノウハウの確立が何よりも重要になる。

【0006】

特にJPEG方式では、このレート制御が困難であり、目標値を得るまでに複数回の符号化を施す必要も多々あった。しかしながら、これは処理時間の増大に繋がるため、JPEG-2000方式では、1度の符号化で目標の符号量を得ることが望まれている。20

【0007】

ここで、JPEG-2000方式では、RD (Rate-Distortion) 特性を利用したレート制御手法が一般的に用いられているが、このレート制御手法は、汎用性があるものの非常に計算負荷が高いという欠点があった。

【0008】

そこで本件出願人は、以下の特許文献1において、一旦生成した符号化コードストリームを後尾から切り捨てることでレート制御を行う技術を提案している。この技術によれば、目標符号量に正確に合わせた制御が可能になる。

【0009】

【特許文献1】特開2002-165098号公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0010】**

しかしながら、この特許文献1の技術では、画質に与える影響が大きい符号ブロックが符号化コードストリームの後尾にあった場合には、それらが切り捨てられることで画質劣化が生じる虞があるため、さらに効果的なレート制御手法が望まれている。

【0011】

また、JPEG-2000方式では、一般に負荷が高いエントロピー符号化の処理の軽減手法についての規格も存在しないため、ノウハウの確立が何よりも重要になる。

【0012】

さらに、JPEG-2000方式は、静止画の規格であり、動画像では頻繁に存在するインタラース画像に対する十分な検討がなされていない。したがって、静止画用の技術そのまま動画像に応用すると、画質劣化が目立ってしまうという欠点が露呈する。40

【0013】

本発明は、このような従来の実情に鑑みて提案されたものであり、例えばJPEG-2000方式の画像符号化装置において、算術符号化の処理負荷を軽減すると共に、画質劣化を抑えて効果的にレート制御を行う画像符号化装置及びその方法、並びに画像符号化処理をコンピュータに実行させるプログラム及びそのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0014】**

10

20

30

40

50

上述した目的を達成するために、本発明に係る画像符号化装置は、入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング手段と、上記フィルタリング手段によって生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成手段と、上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成手段と、符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測手段と、上記符号化対象予測手段によって生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる符号化対象についてのみ、符号化を行う符号化手段とを備え、上記符号化対象予測手段は、上記入力画像のフレーム内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、フレーム毎に上記符号化対象となる上記符号化対象数を求める。

【0015】

また、上述した目的を達成するために、本発明に係る画像符号化方法は、入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング工程と、上記フィルタリング工程にて生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成工程と、上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成工程と、符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測工程と、上記符号化対象予測工程にて生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる上記符号化対象数についてのみ、符号化を行う符号化工程とを有し、上記符号化対象予測工程では、上記入力画像のフレーム内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、フレーム毎に上記符号化対象となる上記符号化対象数を求める。

【0016】

また、上述した目的を達成するために、本発明に係る画像符号化装置は、入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング手段と、上記フィルタリング手段によって生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成手段と、上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成手段と、符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測手段と、上記符号化対象予測手段によって生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から上記符号化対象数情報で与えられる符号化対象についてのみ、符号化を行う符号化手段とを備え、上記符号化対象予測手段は、上記入力画像のサブバンド内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、サブバンド毎に符号化対象となる上記符号化対象数を求める。

【0017】

また、上述した目的を達成するために、本発明に係る画像符号化方法は、入力画像に対して、低域フィルタ及び高域フィルタを垂直方向及び水平方向に施してサブバンドを生成し、低域成分のサブバンドに対して階層的にフィルタリング処理を施すフィルタリング工程と、上記フィルタリング工程にて生成されたサブバンドを分割し、所定の大きさの符号ブロックを生成する符号ブロック生成工程と、上記符号ブロック単位に最上位ビットから最下位ビットに至るビットプレーンを生成するビットプレーン生成工程と、符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成する符号化対象予測工程と、上記符号化対象予測工程にて生成された上記符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット

10

20

30

40

50

側から上記符号化対象数情報で与えられる上記符号化対象数についてのみ、符号化を行う符号化工程とを有し、上記符号化対象予測工程では、上記入力画像のサブバンド内の全ての符号ブロックについてゼロビットプレーンを除く有効ビットプレーン数を計数し、当該計数結果に基づいて所定のテーブルを参照することで、サブバンド毎に符号化対象となる上記符号化対象数を求める。

【0021】

また、本発明に係るプログラムは、上述した画像符号化処理をコンピュータに実行させるものであり、本発明に係る記録媒体は、そのようなプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能なものである。

【発明の効果】

10

【0022】

本発明に係る画像符号化装置及びその方法によれば、符号化対象となる符号化対象数を予測して符号化対象数情報を生成し、符号化対象のうち、各符号ブロックの最上位ビット側から符号化対象数情報で与えられる符号化対象についてのみ符号化を行うことにより、符号化の処理負荷を軽減することができる。

【0025】

また、本発明に係るプログラム及び記録媒体によれば、上述した画像符号化処理をソフトウェアにより実現することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

20

以下、本発明を適用した具体的な実施の形態について、図面を参照しながら詳細に説明する。この実施の形態は、本発明を、JPEG-2000方式により入力画像を圧縮符号化する画像符号化装置及びその方法に適用したものである。以下では、先ず、画像符号化装置の全体構成及びその動作について説明し、次いで、この画像符号化装置において本発明が適用された要部を説明する。

【0027】

(1) 画像符号化装置の構成及び動作

本実施の形態における画像符号化装置の概略構成を図1に示す。図1に示すように、画像符号化装置1は、DCレベルシフト部10と、ウェーブレット変換部11と、量子化部12と、符号ブロック化部13と、ビットプレーン分解部14と、符号化対象予測部15と、ビットモデリング部16と、算術符号化部17と、レート制御部19と、ヘッダ生成部20と、パケット生成部21とから構成されている。ここで、ビットモデリング部16と算術符号化部17とにより、EBCOT(Embedded Coding with Optimized Truncation)部18が構成される。

30

【0028】

DCレベルシフト部10は、後段のウェーブレット変換部11におけるウェーブレット変換を効率的に行い圧縮率を向上させるために、原信号のレベルシフトを行う。原理的には、RGB信号は、正の値(符号なしの整数値)を持つため、原信号のダイナミックレンジを半分にするレベルシフトを行うことで、圧縮効率を向上させることができる。これに対して、YCbCr信号におけるCbやCrといった色差信号は、正負両方の整数値を持つため、レベルシフトは行われない。

40

【0029】

ウェーブレット変換部11は、通常、低域フィルタと高域フィルタとから構成されるフィルタバンクによって実現される。なお、デジタルフィルタは、通常複数タップ長のインパルス応答(フィルタ係数)を持っているため、フィルタリングが行えるだけの入力画像を予めバッファリングしておく必要があるが、簡単のため、図1では図示を省略する。

【0030】

DCレベルシフト部10は、フィルタリングに必要な最低限の画像信号D10を入力し、上述のようにレベルシフトを行う。そして、ウェーブレット変換部11は、DCレベルシフト後の画像信号D11に対して、ウェーブレット変換を行うフィルタリング処理を行

50

い、ウェーブレット変換係数 D 1 2 を生成する。

【 0 0 3 1 】

このウェーブレット変換では、通常図 2 に示すように低域成分が繰り返し変換されるが、これは画像のエネルギーの多くが低域成分に集中しているためである。このことは、図 3 (A) に示す分割レベル = 1 から図 3 (B) に示す分割レベル = 3 のように、分割レベルを進めていくに従って、同図のようにサブバンドが形成されていくことからも分かる。ここで、図 2 におけるウェーブレット変換のレベル数は 3 であり、この結果計 10 個のサブバンドが形成されている。ここで、図 2 において L , H はそれぞれ低域、高域を表し、 L , H の前の数字は分割レベルを表す。すなわち、例えば 1 L H は、水平方向が低域で垂直方向が高域である分割レベル = 1 のサブバンドを表す。

10

【 0 0 3 2 】

量子化部 1 2 は、ウェーブレット変換部 1 1 から供給されたウェーブレット変換係数 D 1 2 に対して非可逆圧縮を施す。量子化手段としては、ウェーブレット変換係数 D 1 2 を量子化ステップサイズで除算するスカラ量子化を用いることができる。ここで、 J P E G - 2 0 0 0 方式の規格上、上述の非可逆圧縮を行う場合で、非可逆の 9×7 ウェーブレット変換フィルタを用いる場合には、自動的にスカラ量子化を併用することが決められている。一方、可逆の 5×3 ウェーブレット変換フィルタを用いる場合には、量子化が行われず、後述するレート制御部 1 9 において符号量制御が行われる。したがって、図 1 の量子化部 1 2 が動作するのは、実際には非可逆の 9×7 ウェーブレット変換フィルタを用いた場合である。以下、この非可逆の 9×7 ウェーブレット変換フィルタを用いる場合を想定して説明を進める。

20

【 0 0 3 3 】

符号プロック化部 1 3 は、量子化部 1 2 で生成された量子化係数 D 1 3 を、エントロピー符号化の処理単位である所定の大きさの符号プロックに分割する。ここで、サブバンド中の符号プロックの位置関係を図 4 に示す。通常、例えば 64×64 程度のサイズの符号プロックが、分割後の全てのサブバンド中に生成される。したがって、図 2 において最も分割レベルが小さい 3 H H のサブバンドの大きさが 640×320 であった場合には、 64×64 の符号プロックは、水平方向に 10 個、垂直方向に 5 個、合計 50 個存在することになる。符号プロック化部 1 3 は、符号プロック毎の量子化係数 D 1 4 をビットプレーン分解部 1 4 に供給し、後段の符号化処理は、これらの符号プロック毎に行われる。

30

【 0 0 3 4 】

ビットプレーン分解部 1 4 は、符号プロック毎の量子化係数 D 1 4 をビットプレーンに分解する。このビットプレーンの概念について図 5 を用いて説明する。図 5 (A) は、縦 4 個、横 4 個の計 16 個の係数からなる量子化係数を仮定したものである。この 16 個の係数のうち絶対値が最大のものは 13 であり、2 進数表現では 1101 となる。したがって、係数の絶対値のビットプレーンは、図 5 (B) に示すような 4 つのビットプレーンから構成される。なお、各ビットプレーンの要素は、全て 0 又は 1 の数をとる。一方、量子化係数の符号は、-6 が唯一負の値であり、それ以外は 0 又は正の値である。したがって、符号のビットプレーンは、図 5 (C) に示すようになる。ビットプレーン分解部 1 4 は、このビットプレーンに分解された量子化係数 D 1 5 を符号化対象予測部 1 5 に供給する。

40

【 0 0 3 5 】

符号化対象予測部 1 5 は、ビットプレーン分解部 1 4 においてビットプレーンに分解された量子化係数 D 1 5 に基づいて、最終的に符号化されるビットプレーン数又は符号化バス数を E B C O T 部 1 8 で符号化する前に事前予測し、予測されたビットプレーンを抽出して、抽出したビットプレーン毎の係数ビット D 1 6 をビットモデリング部 1 6 に供給する。なお、この符号化対象予測部 1 5 における予測処理の詳細については後述する。

【 0 0 3 6 】

ビットモデリング部 1 6 は、符号化対象予測部 1 5 から供給されたビットプレーン毎の係数ビット D 1 6 に対して、以下のようにして係数ビットモデリングを行い、係数ビット

50

毎のコンテキスト D 17 を算術符号化部 17 に供給する。そして、算術符号化部 17 は、この係数ビット毎のコンテキスト D 17 に対して算術符号化を施し、得られた算術符号 D 18 をレート制御部 19 に供給する。ここで、本実施の形態では、特に JPEG - 2000 規格で定められた EBCOT と呼ばれるエントロピー符号化を例に取りながら説明する。この EBCOT については、例えば、文献「ISO/IEC 15444-1, Information technology-JPEG 2000, Part 1:Core coding system」等に詳細に記載されている。なお、上述したように、ビットモデリング部 16 と算術符号化部 17 とにより、EBCOT 部 18 が構成される。

【0037】

EBCOT は、所定の大きさのブロック毎にそのブロック内の係数ビットの統計量を測定しながら符号化する手段であり、符号ブロック単位に量子化係数をエントロピー符号化する。符号ブロックは、最上位ビット (MSB) から最下位ビット (LSB) 方向にビットプレーン毎に独立して符号化される。また、符号ブロックの縦横のサイズは、4 から 256 までの 2 の幂乗で、通常は 32×32 、 64×64 、 128×32 等の大きさが使用される。量子化係数は、n ビットの符号付き 2 進数で表されており、bit 0 から bit (n - 2) が LSB から MSB までのそれぞれのビットを表す。なお、残りの 1 ビットは符号である。符号ブロックの符号化は、MSB 側のビットプレーンから順番に、以下の(a) ~ (c) に示す 3 種類の符号化パスによって行われる。

- (a) Significance Propagation Pass
- (b) Magnitude Refinement Pass
- (c) Clean Up Pass

【0038】

3 つの符号化パスの用いられる順序を図 6 に示す。図 6 に示すように、先ずビットプレーン (n - 2) (MSB) が Clean Up Pass (以下、適宜 CU パスという。) によって符号化される。続いて、順次 LSB 側に向かい、各ビットプレーンが、Significance Propagation Pass (以下、適宜 SP パスという。)、Magnitude Refinement Pass (以下、適宜 MR パスという。)、Clean Up Pass の順序で用いられて符号化される。

【0039】

但し、実際には MSB 側から何番目のビットプレーンで初めて 1 が出てくるかをヘッダに書き、ゼロ係数から構成されるビットプレーン (ゼロビットプレーン) は符号化しない。この順序で 3 種類の符号化パスを繰返し用いて符号化し、任意のビットプレーンの任意の符号化パスまで符号化を打ち切ることにより、符号量と画質のトレードオフを取る、すなわちレート制御を行うことができる。

【0040】

ここで、係数ビットの走査 (スキャニング) について図 7 を用いて説明する。符号ブロックは、高さ 4 個の係数ビット毎にストライプ (stripe) に分けられる。ストライプの幅は、符号ブロックの幅に等しい。スキャン順とは 1 個の符号ブロック内の全ての係数ビットを辿る順番であり、符号ブロック中では上のストライプから下のストライプへの順序、各ストライプ中では左の列から右の列への順序、各列中では上から下への順序でスキャニングされる。なお、各符号化パスにおいて符号ブロック中の全ての係数ビットがこのスキャン順で処理される。

【0041】

以下、上述した 3 つの符号化パスについて説明する。なお、この 3 つの符号化パスについては、何れも上述した文献「ISO/IEC 15444-1, Information technology-JPEG 2000, Part 1:Core coding system」に記載されている。

【0042】

- (a) Significance Propagation Pass

あるビットプレーンを符号化する SP パスでは、8 近傍の少なくとも 1 つの係数が有意 (significant) であるような non-significant な係数ビットが算術符号化される。その符号化した係数ビットの値が 1 である場合には、符号の正負が続けて算術符号化される。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 3 】

ここでsignificanceとは、各係数ビットに対して符号化器が持つ状態である。significanceの初期値は、non-significantを表す「0」であり、その係数で1が符号化されたときにsignificantを表す「1」に変化し、以降常に「1」であり続ける。したがって、significanceとは、有効桁の情報を既に符号化したか否かを示すフラグともいえる。あるビットプレーンでSPパスが発生すれば、以降のビットプレーンではSPパスは発生しない。

【 0 0 4 4 】**(b) Magnitude Refinement Pass**

ビットプレーンを符号化するMRパスでは、ビットプレーンを符号化するSPパスで符号化していないsignificantな係数ビットが算術符号化される。

10

【 0 0 4 5 】**(c) Clean Up Pass**

ビットプレーンを符号化するCUパスでは、ビットプレーンを符号化するSPパスで符号化していないnon-significantな係数ビットが算術符号化される。その符号化した係数ビットの値が1である場合には、符号の正負が続けて算術符号化される。

【 0 0 4 6 】

なお、以上の3つの符号化パスでの算術符号化では、ケースに応じてZC(Zero Coding)、RLC(Run-Length Coding)、SC(Sign Coding)、MR(Magnitude Refinement)が使い分けられて係数のコンテキストが選択される。そして、MQ符号化と呼ばれる算術符号によって選択されたコンテキストが符号化される。このMQ符号化は、JBIG2で規定された学習型の2値算術符号である。MQ符号化については、例えば、文献「ISO/IEC FDIS 14492, “Lossy/Lossless Coding of Bi-level Images”, March 2000」等に記載されている。JPEG-2000では、全ての符号化パスで合計19種類のコンテキストがある。

20

【 0 0 4 7 】

以上のようにして、ビットモデリング部16は、ビットプレーン毎の係数ビットD16を3つの符号化パスで処理し、係数ビット毎のコンテキストD17を生成する。そして、算術符号化部17は、この係数ビット毎のコンテキストD17に対して算術符号化を施す。

30

【 0 0 4 8 】

レート制御部19は、少なくとも一部の符号化パスの処理を行った後で、算術符号化部17から供給された算術符号D18の符号量をカウントし、目標の符号量に達した時点で、それより後の算術符号D18を切り捨てる。このように、符号量をオーバーする直前で切り捨てるにより、確実に目標の符号量に抑えることができる。レート制御部19は、この符号量制御完了後の算術符号D19を、ヘッダ生成部20及びパケット生成部21に供給する。なお、レート制御部19におけるレート制御処理の詳細については後述する。

【 0 0 4 9 】

ヘッダ生成部20は、レート制御部19から供給された符号量制御完了後の算術符号D19に基づいて、符号ブロック内での付加情報、例えば符号ブロック内の符号化パスの個数や圧縮コードストリームのデータ長等をヘッダD20として生成し、このヘッダD20をパケット生成部21に供給する。

40

【 0 0 5 0 】

パケット生成部21は、符号量制御完了後の算術符号D19とヘッダD20とを合わせてパケットD21を生成し、符号化コードストリームとして出力する。この際、パケット生成部21は、図8に示すように同一解像度レベルから個々のパケットを生成する。なお、図8から分かるように、最低域であるパケット-1は、LL成分のみを含み、それ以外のパケット-2乃至パケット-4は、LH成分、HL成分及びHH成分を含む。

【 0 0 5 1 】

50

以上のように、本実施の形態における画像符号化装置1は、ウェーブレット変換及びエントロピー符号化を用いて入力画像を高効率に圧縮符号化し、パケット化して符号化コードストリームとして出力することができる。

【0052】

(2) 画像符号化装置における適用部分

(2-1) 符号化対象予測部の構成及び動作

ところで、一般にJPEG-2000方式により入力画像を圧縮符号化する画像符号化装置では、EBCTにおけるエントロピー符号化の処理負荷が非常に高い。その一方で、目標の圧縮率又はビットレートで符号化する際には、EBCTで符号化した後に実際には使用されないものが存在し、これらは結果的に無駄になる。

10

【0053】

そこで、本実施の形態における符号化対象予測部15は、最終的に使用される蓋然性の高いビットプレーンを事前予測し、このビットプレーンのみを抽出して上述したEBCT部18に供給する。具体的には、1フレーム分又は1サブバンド分の有効ビットプレーン数を計数し、この有効ビットプレーン数を発生する符号量についての指標として用いて、最終的に符号化されるビットプレーン数を予測する。

【0054】

この符号化対象予測部15の内部構成の一例を図9に示す。図9に示すように、符号化対象予測部15は、上述した有効ビットプレーン数を計数する有効ビットプレーン計数部30と、ビットプレーン数テーブルを参照して、この有効ビットプレーン数から符号化対象となるビットプレーン数を予測するテーブル参照部31と、ビットプレーン数テーブルを記憶する記憶部32と、符号化対象となるビットプレーン数に基づいて、後述するように符号化対象ビットプレーンを抽出する符号化対象ビットプレーン抽出部33とから構成されている。なお、この記憶部32としては、読み取り専用の不揮発性記憶媒体であるROM(Read Only Memory)を用いることができる。

20

【0055】

有効ビットプレーン計数部30は、符号ブロック毎のビットプレーンD30を入力し、ゼロ係数から構成されるビットプレーン(ゼロビットプレーン)を除く有効ビットプレーン数を計数する。さらに、有効ビットプレーン計数部30は、フレーム内又はサブバンド内の全ての符号ブロックの有効ビットプレーン数を加算し、算出された有効ビットプレーン数の総和D31をテーブル参照部31に供給する。

30

【0056】

テーブル参照部31は、記憶部32に記憶されているビットプレーン数テーブルを参照して、有効ビットプレーン計数部30から供給された有効ビットプレーン数の総和D31から符号化対象ビットプレーン数D32を読み出し、読み出した符号化対象ビットプレーン数D33を符号化対象ビットプレーン抽出部33に供給する。

【0057】

ここで、ビットプレーン数テーブルは、有効ビットプレーン数の値域とその値域における符号化対象ビットプレーン数とが対応付けられたものである。

【0058】

例えば、フレーム毎の有効ビットプレーン数の総和を用いる場合には、図10に示すように、有効ビットプレーン数の値域に対して符号化対象ビットプレーン数が対応したものとなる。この場合、1フレーム内の符号化ブロックにおける有効ビットプレーン数の総和が「600」であれば、このビットプレーン数テーブルを参照することで、即座に符号化対象ビットプレーン数として「5」という数字が得られる。

40

【0059】

一方、サブバンド毎の有効ビットプレーン数の総和を用いる場合には、図11に示すように、各サブバンド内の有効ビットプレーン数の値域に対して符号化対象ビットプレーン数が対応したものとなる。ここで、図11は、図12に示すように5回ウェーブレット変換・分割を行う場合のテーブル例を示したものである。この場合、分割レベル=3でLH

50

のサブバンド内の有効ビットプレーン数の総和が「100」であれば、このビットプレーン数テーブルを参照することで、即座に符号化対象ビットプレーン数として「3」という数字が得られる。他のサブバンドについても同様である。なお、図10のビットプレーン数テーブルよりも図11のビットプレーン数テーブルの方が、きめ細かい制御が可能であり、より高精度に有効ビットプレーン数を予測することができる。

【0060】

図9に戻って、符号化対象ビットプレーン抽出部33は、テーブル参照部31から供給された符号化対象ビットプレーン数D33に基づいて、符号ブロック毎のビットプレーンD30から符号化対象ビットプレーンD34のみを抽出する。具体的には、各符号ブロック毎に、最上位ビット(MSB)側から符号化対象ビットプレーン数分のビットプレーンを抽出する。そして符号化対象ビットプレーン抽出部33は、抽出した符号化対象ビットプレーンD34を、図1に示したビットモデリング部16に供給する。10

【0061】

この抽出された符号化対象ビットプレーンD34のみが後段のEBCOT部18で実際に符号化されるため、抽出された符号化対象ビットプレーンD34の数が元の符号ブロック毎のビットプレーンD30の数よりも少なければ、その分だけ処理負荷を軽減し、符号化に費やす時間を短縮することができる。

【0062】

また、本実施の形態における符号化対象予測部15は、予め有効ビットプレーン数と符号化対象ビットプレーン数とを対応付けたビットプレーン数テーブルを参照するのみであるため、このテーブルを記憶するだけのメモリ容量で済み、極めて処理負荷が小さい。20

【0063】

以上の処理を、図13を用いて、ビットプレーンの観点から具体的に説明する。この図13は、Y(輝度)、U、V(色差)の3つのコンポーネントに対して各サブバンド内の符号ブロック(CB)毎のビットプレーンを図示したものである。例えば、右端のV-5Hは、色差成分Vの5HH、すなわち水平方向及び垂直方向が高域である分割レベル=5のサブバンド中に存在する符号ブロック(CB)毎のビットプレーンを示す。また、図13において、空白領域はゼロビットプレーンを示し、斜線領域は符号化コードストリームに最終的に含まれるビットプレーンを示し、点領域は後段におけるレート制御の結果、使用されないビットプレーンを示す。なお、斜線領域と点領域とを合わせたビットプレーン数が、有効ビットプレーン数に相当する。30

【0064】

符号化対象予測部15においては、上述したように、フレーム毎又はサブバンド毎の全符号ブロックにおける有効ビットプレーン数の総和から、符号化対象ビットプレーン数が求められる。そして、各符号ブロック(CB)毎に、最上位ビット(MSB)側から符号化対象ビットプレーン数分のビットプレーンが抽出される。

【0065】

点領域中にある境界線は、符号化対象予測部15において抽出されるビットプレーンと抽出されないビットプレーンとの境界を示している。すなわち、この境界線よりも最下位ビット(LSB)側に存在しているビットプレーンは、符号化対象予測部15において抽出されない。40

【0066】

図14は、図13のY-0LL、すなわち輝度成分Yの最低域のサブバンドに着目した図である。図14の中で黒く塗った領域は、結果的にEBCOT部18での符号化を省略することのできるビットプレーンである。

【0067】

なお、この例では、各コンポーネント毎に同一のサブバンド内の全ての符号ブロックについて符号化対象ビットプレーン数を一定としたが、これに限定されるものではなく、コンポーネント毎、或いは符号ブロック毎に符号化対象ビットプレーン数を可変に設定することもできる。但し、この場合には、コンポーネント毎、或いは符号ブロック毎に符号化50

対象ビットプレーン数が設定されたビットプレーン数テーブルが必要となる。

【0068】

また、上述の説明では、ビットプレーン数テーブルを参照して、有効ビットプレーン数から符号化対象ビットプレーン数を予測するものとしたが、有効ビットプレーン数から符号化対象符号化パス数を予測するようにしても構わない。

【0069】

この場合における符号化対象予測部15の内部構成を図15に示す。図15に示すように、符号化対象予測部15は、上述した有効ビットプレーン数を計数する有効ビットプレーン計数部40と、ビットプレーン数テーブルを参照して、この有効ビットプレーン数から符号化対象となる符号化パス数を求めるテーブル参照部41と、符号化パス数テーブルを記憶する記憶部42とから構成されている。
10

【0070】

有効ビットプレーン計数部40は、符号ブロック毎のビットプレーンD40を入力して有効ビットプレーン数を計数し、フレーム内又はサブバンド内の全ての符号ブロックの有効ビットプレーン数を加算した有効ビットプレーン数の総和D41をテーブル参照部41に供給する。

【0071】

テーブル参照部41は、記憶部42に記憶されている符号化パス数テーブルを参照して、有効ビットプレーン計数部40から供給された有効ビットプレーン数の総和D41から符号化対象符号化パス数D42を読み出し、読み出した符号化対象符号化パス数D43を図1に示したビットモデリング部16に供給する。
20

【0072】

ここで、符号化パス数テーブルは、有効ビットプレーン数の値域とその値域における符号化対象符号化パス数とが対応付けられたものである。

【0073】

例えば、フレーム毎の有効ビットプレーン数の総和を用いる場合には、図16に示すように、有効ビットプレーン数の値域に対して符号化対象符号化パス数が対応したものとなる。なお、図10と比較して分かる通り、1ビットプレーンでは最大で3個の符号化パスが発生する場合があるため、それを考慮して図10の符号化対象ビットプレーン数よりも大きな数字に設定されている。
30

【0074】

後段のEBCOT部18では、各符号ブロック毎に、最上位ビット(MSB)側のビットプレーンから符号化対象符号化パス数分の符号化パスのみが実際に符号化されるため、符号化対象符号化パス数D43が元の符号ブロック毎のビットプレーンD40に発生する符号化パスの数よりも少なければ、その分だけ処理負荷を軽減し、符号化に費やす時間を短縮することができる。

【0075】

(2-2) レート制御部の構成及び動作

図1において算術符号化部17から供給された算術符号D18は、レート制御部19を経由しないでそのまま後段部に行くと、目標の圧縮率又はビットレートでない符号化コードストリームが排出される蓋然性が高い。したがって、レート制御部19で最終的なレート制御が行われる必要がある。
40

【0076】

ここで、本実施の形態におけるレート制御部19は、優先順位の高い算術符号から順に選択してその符号量を加算し、目標の符号量に達した時点で停止する。

【0077】

このレート制御部19の内部構成の一例を図17に示す。図17に示すように、レート制御部19は、符号量計算制御部50と、符号量加算制御部51とにより構成されている。

【0078】

符号量計算制御部 50 は、算術符号化部 17 (図 1) から供給された算術符号 D50 のビットプレーン毎の符号量 D51 を計算し、符号量加算制御部 51 に供給する。符号量加算制御部 51 は、後述する優先順位に従って、1 ビットプレーンずつ符号量 D51 を加算する。加算されたビットプレーン情報 D52 は、再び符号量計算制御部 50 に供給され、それまでに加算された全てのビットプレーンの符号量と目標符号量 D54 とが比較される。そして、目標符号量 D54 に達した時点でこのループ制御を終了し、最終的な符号量制御後の算術符号 D53 を、図 1 に示したヘッダ生成部 20 及びパケット生成部 21 に供給する。

【0079】

ここで、ビットプレーン毎の符号量 D51 を加算する優先順位は、以下の通りである。
すなわち、全サブバンドの最上位ビット (MSB) のビットプレーンのうち、サブバンド間で最もビット位置が高いものから最下位ビット (LSB) のビットプレーンの順に選択する。

【0080】

また、各サブバンドの同じビット位置のビットプレーンについては、最低域のサブバンドから最高域のサブバンドの順に選択する。例えば図 2 に示したように 3 回ウェーブレット変換・分割を行った場合、図 18 に示すように、0LL、1HL、1LH、1HH、2LL、2LH、2HH、3HL、3LH、3HH の順に選択する。これは、画像の重要な部分が高域よりも低域に集まっているためである。

【0081】

また、Y (輝度)、U, V (色差) の 3 つのコンポーネントの同じビット位置のビットプレーンについては、例えば、Y、U、V の順に選択する。これは、一般に色差情報よりも輝度情報に対して人間の視覚特性が敏感なためである。なお、同じ色差情報である U 及び V の重要度は入力画像に依存するため、優先順位を適宜可変にすることが好ましい。

【0082】

このビットプレーンの加算処理手順を図 19 のフローチャートに示す。先ずステップ S1において、EBCOT 部 18 で符号化された全符号化パスの情報と各ビットプレーンの符号量とを保持する。

【0083】

次にステップ S2 において、加算符号量 Y を 0 に初期化し、続くステップ S3 において、ゼロビットプレーンを含む、サブバンド間で最もビット位置の高い最初のビットプレーンを選択する。ここで、同じビット位置に複数のビットプレーンが存在する場合には、上述の通り、サブバンドについては最低域のサブバンドから最高域のサブバンドの順に、コンポーネントについては例えば Y, U, V の順に選択する。

【0084】

続いてステップ S4 において、選択したビットプレーンの符号量 T [Ns, Nc, C, B] を Y に加算する。ここで、Ns, Nc, C, B は、それぞれサブバンド番号、コンポーネント番号、符号ロック番号、ビットプレーン番号を示す。

【0085】

ステップ S5 では、加算符号量 Y が目標符号量以上であるか否かが判別される。加算符号量 Y が目標符号量以上である場合 (Yes) には加算処理を終了し、符号量 Y が目標符号量未満である場合 (No) にはステップ S6 に進む。

【0086】

ステップ S6 では、同じビット位置のビットプレーンが存在するか否かが判別される。同じビット位置のビットプレーンが存在する場合 (Yes) にはステップ S7 に進み、次のビットプレーンを選択してステップ S4 に戻る。一方、同じビット位置のビットプレーンが存在しない場合 (No) にはステップ S8 に進む。

【0087】

ステップ S8 では、ビット位置が最も低いか否か、すなわち最下位ビット (LSB) か否かが判別される。ビット位置が最も低い場合 (Yes) には加算処理を終了し、そうでない

10

20

30

40

50

場合(No)にはステップS9において最下位ビット LSB 側の次のビット位置の最初のビットプレーンを選択してステップS4に戻る。

【0088】

以上の処理を、図20を用いて、ビットプレーンの観点から具体的に説明する。この図20は、Y(輝度)、U、V(色差)の3つのコンポーネントに対して各サブバンド内の符号化ブロック(CB)毎のビットプレーンを図示している。図13と同様に、空白領域はゼロビットプレーンを示し、斜線領域は符号化コードストリームに最終的に含まれるビットプレーンを示し、点領域はレート制御の結果、使用されないビットプレーンを示す。

【0089】

図20に示すように、レート制御部19においては、ゼロビットプレーンを含む最もビット位置の高いビットプレーンから最もビット位置の低いビットプレーン、すなわち最下位ビット LSB のビットプレーンの順に、サブバンド、コンポーネントを渡りながら選択され、同じビット位置ではサブバンドについては最低域のサブバンドから最高域のサブバンドの順に、コンポーネントについては例えばY、U、Vの順にビットプレーンが選択される。具体的には、図20において、Y-0LL、U-0LL及びV-0LLのビット位置がサブバンド間で最も高いため、Y-0LL、U-0LL、V-0LLの順に最上位ビット(MSB)側からビットプレーンが選択される。

【0090】

なお、この例では、Y-0LL~Y-5HH、U-0LL~U-5HH、V-0LL~V-5HHと、サブバンド毎の選択をコンポーネント毎の選択に優先させているが、これに限定されるものではなく、コンポーネント毎の選択をサブバンド毎の選択に優先せんようにしても構わない。

【0091】

このように、本実施の形態におけるレート制御部19によれば、最終的に選択されずに切り捨てられるビットプレーン数が、1フレーム内の全ての符号ブロックに対して最下位ビット LSB 側から数えて最大でも1ビットプレーンしか相違しないため、サブバンド間の画質差がなくなり、全体的に高画質な画像が得られる。

【0092】

(2-3)量子化部の動作

上述したように、量子化部12は、ウェーブレット変換部11から供給されたウェーブレット変換係数D12に対して、量子化ステップサイズで除算するスカラ量子化により不可逆圧縮を施す。

【0093】

ところで、JPEG-2000規格で規定されている量子化は、以下の式(1)に示すように、ある変換係数 $a_b(x, y)$ (但し、xは水平方向の位置を示し、yは垂直方向の位置を示す)を、サブバンドbの量子化ステップサイズ W_b で除算することによって、量子化係数 $Q_b(x, y)$ を算出するものである。

【0094】

【数1】

$$Q_b(x, y) = \text{sign}(a_b(x, y)) \times |a_b(x, y)| / \Delta W_b \quad \dots (1)$$

【0095】

式(1)における W_b は、以下の式(2)に従って算出することができる。ここで、B-Stepは、全サブバンドで共通の基本ステップサイズを示し、 L_{2b} は、サブバ

10

20

30

40

50

ンド b の合成フィルタ基底波形の L₂ ノルムを示し、 N_b は、サブバンド b の正規化量子化ステップサイズを示す。

【 0 0 9 6 】

【数 2】

$$\Delta W_b = \Delta B \cdot Step / L2_b = \Delta N_b \quad \cdots (2)$$

10

【 0 0 9 7 】

次に、 W_b が算出されてから、以下の式(3)に従って指数 n_b 及び仮数 μ_b を求める。ここで、 R_b はサブバンド b におけるダイナミックレンジである。これらの値 n_b 、 μ_b が実際に最終的な符号化コードストリームに含まれることになる。

【 0 0 9 8 】

【数 3】

$$\Delta W_b = 2^{Rb - \varepsilon b} \left(1 + \left(\mu_b / 2^{11} \right) \right) \quad \cdots (3)$$

20

【 0 0 9 9 】

ここで、本実施の形態における量子化部 1.2 は、量子化ステップサイズ W_b を求める際に、上述した式(2)を用いるのではなく、サブバンド b 每の重み係数 V_{W_b} を用いて、以下の式(4)に従って算出する。

【 0 1 0 0 】

【数 4】

30

$$\Delta W_b = (\Delta B \cdot Step / L2_b) / V_{W_b} = \Delta N_b / V_{W_b} \quad \cdots (4)$$

【 0 1 0 1 】

この重み係数 V_{W_b} は、サブバンド毎、或いは Y (輝度) 、 C_b , C_r (色差) といったコンポーネント毎に設定することができ、重み係数テーブルとして記憶される。この重み係数の値が大きい場合には、上述した式(3)から W_b が小さくなり、式(1)から量子化係数 Q_b (x , y) が大きくなるため、画像の重要な部分が集中している低域ほど値を大きくすることが好ましい。また、色差情報 (C_b , C_r) よりも輝度情報 (Y) に対して人間の視覚特性が敏感であるため、輝度情報 (Y) の方の値を大きくすることが好ましい。

40

【 0 1 0 2 】

図 1.2 のように 5 回ウェーブレット変換・分割を行う場合の重み係数テーブルの一例を図 2.1 に示す。図 2.1 に示すように、分割レベルが小さい低域ほど値が大きく、また、色差情報 (C_b , C_r) よりも輝度情報 (Y) の方が値が大きくなっている。

50

【0103】

後段の符号ブロック化部13では、量子化部12で生成された量子化係数D13が所定の大きさの符号ブロックに分割され、ビットプレーン分解部14では、符号ブロック毎の量子化係数D14がビットプレーンに分解されるため、量子化係数の値が大きいほど、ビットプレーン数が多くなる。したがって、上述したように、レート制御部19において、全ての符号ブロックで最もビット位置の高い算術符号から最下位ビットの算術符号の順に、ビットプレーン毎又は符号化パス毎の算術符号を選択する場合には、より重要な情報を優先的に符号化コードストリームに含めることができ、結果として高画質な符号化画像を提供することができる。

【0104】

10

(3) その他

上述したJPEG-2000規格は、静止画の規格であり、動画像では頻繁に存在するインターレース画像に対する十分な検討がなされていない。したがって、静止画用の技術そのまま動画像に応用すると、劣化が目立ってしまうという欠点が露呈する。以下、具体的に説明する。

【0105】

あるインターレースの動画シーンの1フレームを図22に示す。これをPCモニタ等のプログレッシブ方式のモニタで見ると、動きのある部分にインターレースの影響が強く出て、横方向に縞模様が見える。

【0106】

20

すなわち、図23(A)に示すように、丸い物体が画面中を右方向に移動する場合、インターレース画面では問題ないが、プログレッシブ画面では図23(B)のように横方向に縞模様が見えててしまう。これはインターレース画面が奇数フィールドと偶数フィールドとで飛び越し走査を用いていることに起因している。

【0107】

図22に示した画像を5回ウェーブレット変換・分割した後の各サブバンドの様子を図24に示す。図24から分かるように、明らかに5LH成分、すなわち水平方向が低域で垂直方向が高域である分割レベル=5のサブバンドの係数のエネルギーが他のサブバンドに比べて大きくなっている。

【0108】

30

したがって、5LHのサブバンド内の符号化ブロックをそのまま符号化すれば、インターレース成分を重視した符号化が実現できることになる。

【0109】

一方、プログレッシブ画像表示装置に出力する場合には、5LHのサブバンド内の符号ブロックを符号化しなければよい。具体的には、5LHのサブバンド内の全ての符号ブロックのビットプレーン又は符号化パス数を0にすればよい。なお、分割レベルが最高域のLH成分に限らず、全ての分割レベルでLH成分の符号ブロックのビットプレーン又は符号化パス数を0にするようにしても構わない。

【0110】

例えば、図11に示したように、符号化対象予測部15においてサブバンド毎の全ての符号ブロックの有効ビットプレーン数の総和から符号化対象ビットプレーン数を予測する場合には、図25に示すように、5LH成分に対応する符号化対象ビットプレーン数を0に設定しておけばよい。

40

【0111】

なお、本発明は上述した実施の形態のみに限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において種々の変更が可能であることは勿論である。

【0112】

例えば、上述の実施の形態では、ハードウェアの構成として説明したが、これに限定されるものではなく、任意の処理を、CPU(Central Processing Unit)にコンピュータプログラムを実行させることにより実現することも可能である。この場合、コンピュータ

50

プログラムは、記録媒体に記録して提供することも可能であり、また、インターネットその他の伝送媒体を介して伝送することにより提供することも可能である。

【産業上の利用可能性】

【0113】

上述した本発明によれば、例えばJPEG-2000方式の画像符号化装置において、算術符号化の処理負荷を軽減すると共に、画質劣化を抑えて効果的にレート制御を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0114】

【図1】本実施の形態における画像符号化装置の概略構成を説明する図である。 10

【図2】分割レベル = 3までウェーブレット変換・分割した場合のサブバンドを説明する図である。

【図3】実際の画像をウェーブレット変換・分割した場合のサブバンドを説明する図である。

【図4】符号ブロックとサブバンドとの関係を説明する図である。

【図5】ビットプレーンを説明する図であり、同図(A)は、計16個の係数から成る量子化係数を示し、同図(B)は、係数の絶対値のビットプレーンを示し、同図(C)は、符号のビットプレーンを示す。

【図6】符号ブロック内の符号化パスの処理手順を説明する図である。

【図7】符号ブロック内の係数のスキヤン順序を説明する図である。 20

【図8】同画像符号化装置で生成されるパケットを説明する図である。

【図9】同画像符号化装置における符号化対象予測部の内部構成の一例を説明する図である。

【図10】フレーム毎の有効ビットプレーン数の総和を利用する場合のビットプレーン数テーブルの一例を示す図である。

【図11】サブバンド毎の有効ビットプレーン数の総和を利用する場合のビットプレーン数テーブルの一例を示す図である。

【図12】分割レベル = 5までウェーブレット変換・分割した場合のサブバンドを説明する図である。

【図13】同符号化対象予測部における処理をビットプレーンの観点から具体的に説明する図である。 30

【図14】輝度成分Yの最低域のサブバンドに着目した図である。

【図15】符号化対象符号化パス数を予測する場合の符号化対象予測部の内部構成の一例を説明する図である。

【図16】サブバンド毎の有効ビットプレーン数の総和を利用する場合の符号化パス数テーブルの一例を示す図である。

【図17】同画像符号化装置におけるレート制御部の内部構成の一例を説明する図である。

【図18】サブバンド毎の選択順序を説明する図である。

【図19】同レート制御部におけるビットプレーン毎の符号量の加算処理手順を説明するフロー チャートである。 40

【図20】同レート制御部における処理をビットプレーンの観点から具体的に説明する図である。

【図21】サブバンド毎に重み付けして量子化する場合の重み係数テーブルの一例を示す図である。

【図22】インタレース動画像の一例を説明する図である。

【図23】インタレース画像における被写体画像の見え方を説明する図であり、同図(A)は、物体が画面中を右方向に移動する場合を示し、同図(B)は、プログレッシブ画面における当該物体の見え方を示す。

【図24】インタレース画像をウェーブレット変換・分割した場合のサブバンドを説明す 50

る図である。

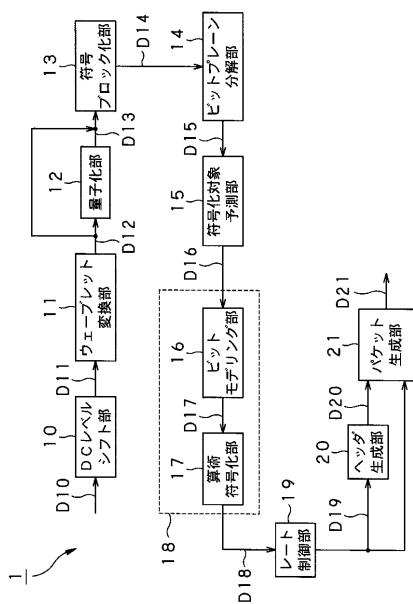
【図25】入力画像がインターレース画像であり、サブバンド毎の有効ビットプレーン数の総和を利用する場合のビットプレーン数テーブルの一例を示す図である。

【符号の説明】

【0115】

1 画像符号化装置、10 DCレベルシフト部、11 ウェーブレット変換部、12 量子化部、13 符号ブロック化部、14 ビットプレーン分解部、15 符号化対象予測部、16 ビットモデリング部、17 算術符号化部、18 EBCOT部、19 レート制御部、20 ヘッダ生成部、21 パケット生成部、30 有効ビットプレーン計数部、31 テーブル参照部、32 記憶部、33 符号化対象ビットプレーン抽出部、40 有効ビットプレーン計数部、41 テーブル参照部、42 記憶部、50 符号量計算制御部、51 符号量加算制御部

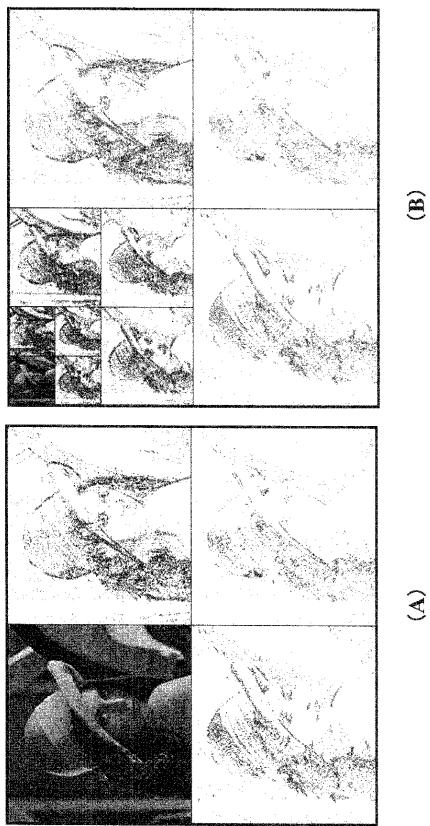
【図1】



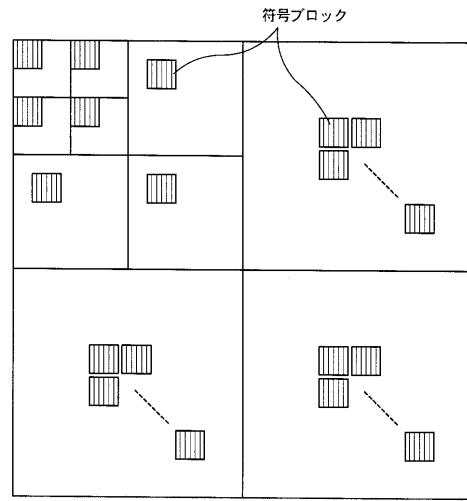
【図2】

0 LL	1 HL	2 HL	
1 LH	1 HH		3 HL
2 LH		2 HH	
			3 HH
3 LH			

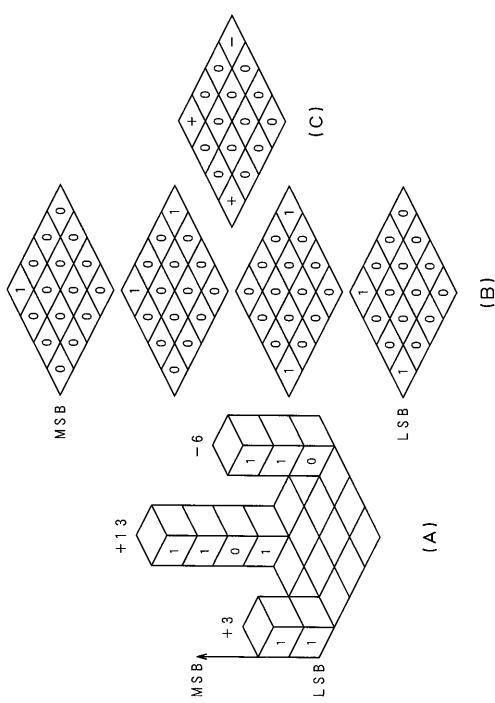
【図3】



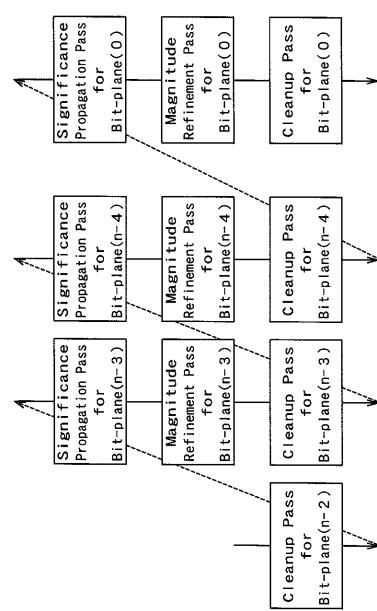
【図4】



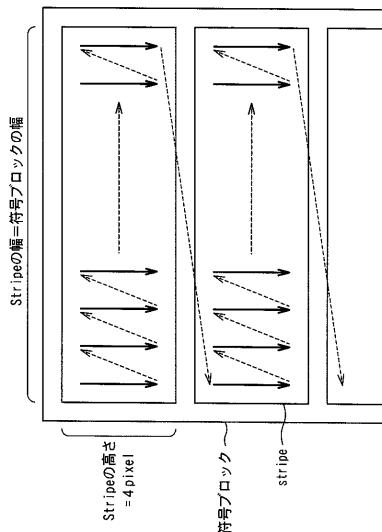
【図5】



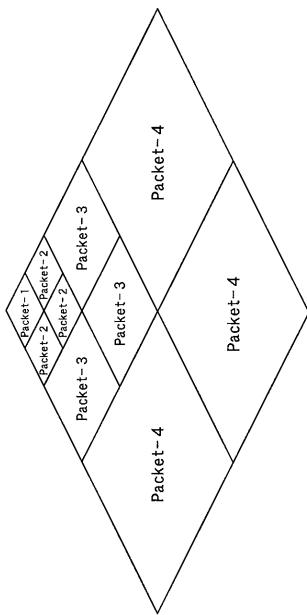
【図6】



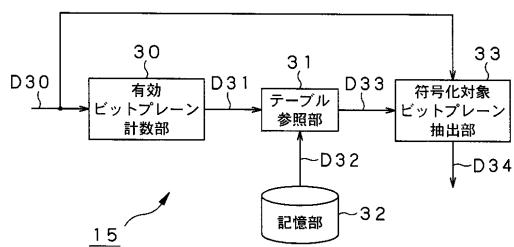
【図7】



【図8】



【図9】



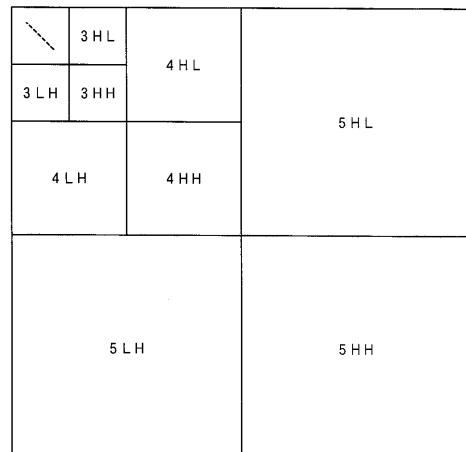
【図10】

有効ビットプレーン数	符号化対象ビットプレーン数
0-500	4
501-1000	5
1001-	6

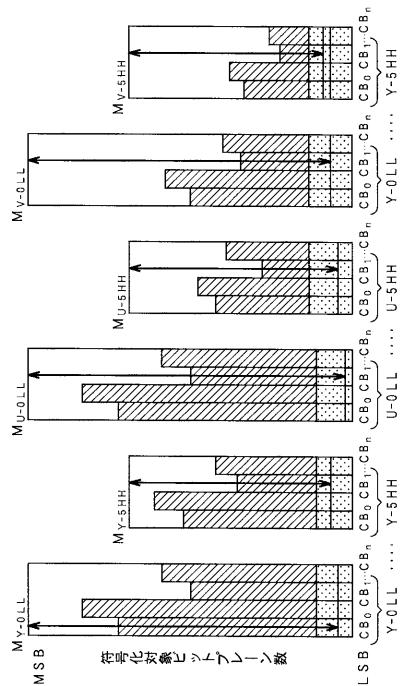
【図11】

Level	HL	LH	HH
1	0-500 4	0-500 4	0-500 3
	501-1000 5	501-1000 5	501-1000 4
	1001- 6	1001- 6	1001- 5
2	0-500 4	0-500 3	0-500 3
	501-1000 5	501-1000 4	501-1000 4
	1001- 6	1001- 5	1001- 5
3	0-500 3	0-500 3	0-500 3
	501-1000 4	501-1000 4	501-1000 4
	1001- 5	1001- 5	1001- 5
4	0-500 1	0-500 1	0-500 1
	501-1000 2	501-1000 2	501-1000 2
	1001- 3	1001- 3	1001- 3
5	0-500 1	0-500 1	0-500 1
	501-1000 2	501-1000 2	501-1000 2
	1001- 3	1001- 3	1001- 3

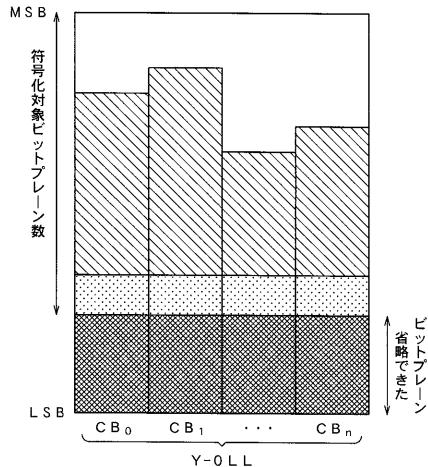
【図12】



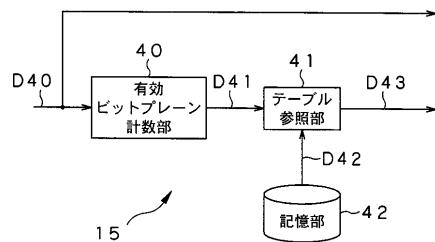
【図13】



【図14】



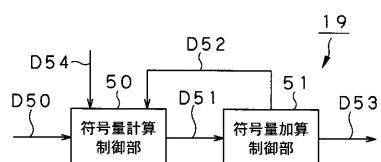
【図15】



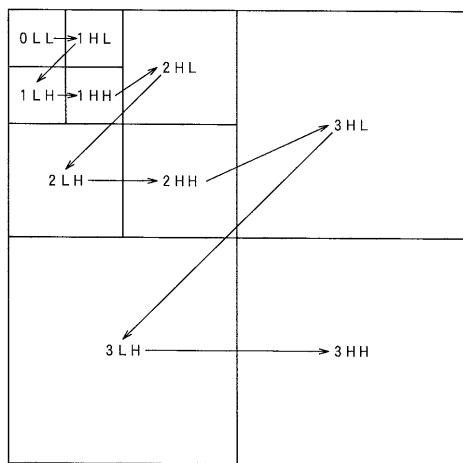
【図16】

有効ビットプレーン数	符号化対象符号化バス数
0-500	8
501-1000	10
1001-	12

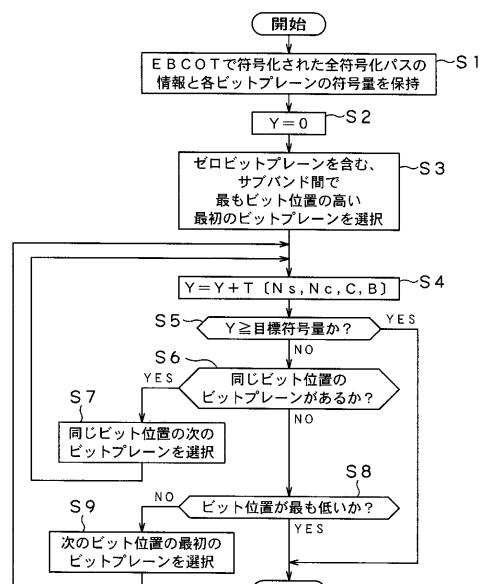
【図17】



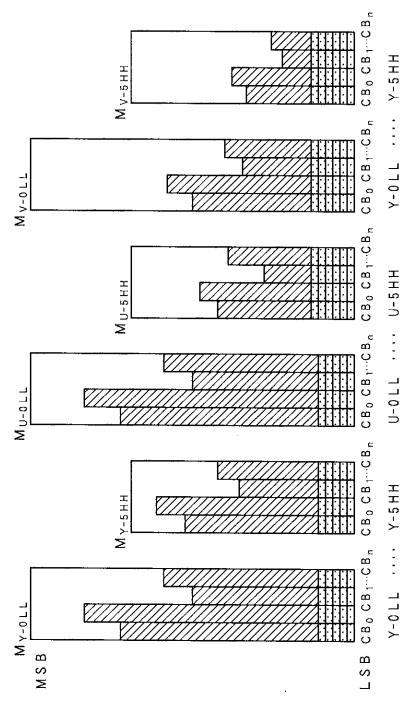
【図18】



【図19】



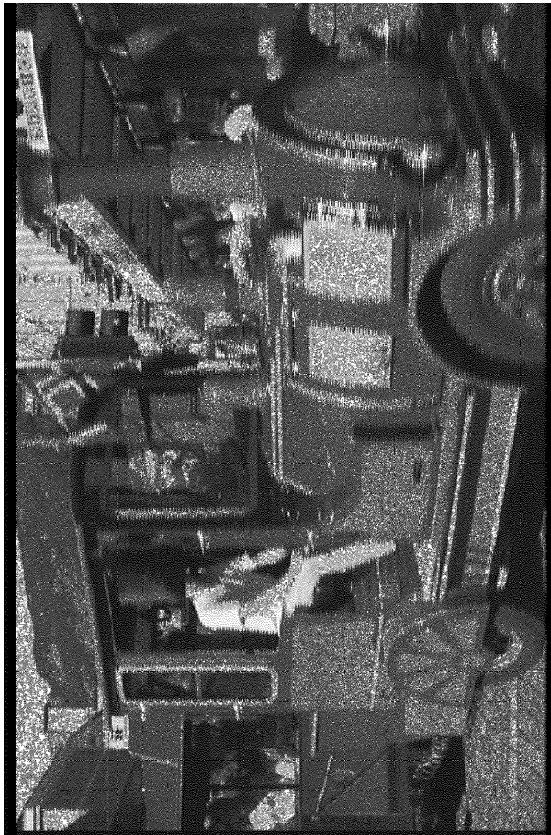
【図20】



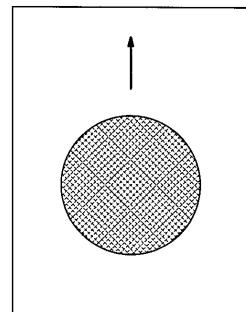
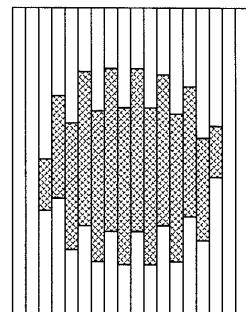
【図21】

Level	Y	C _b				C _r			
		L L	H L	H H	L L	H L	H H	L L	H L
0	1.000				1.000				1.000
1	1.000	1.000	1.000	1.000	0.813	0.813	0.738		
2	1.000	1.000	1.000	1.000	0.680	0.680	0.567	0.750	0.750
3	0.999	0.999	0.999	0.999	0.489	0.489	0.349	0.587	0.587
4	0.838	0.838	0.702		0.267	0.267	0.142	0.375	0.375
5	0.276	0.276	0.091		0.090	0.090	0.090	0.167	0.167

【図22】



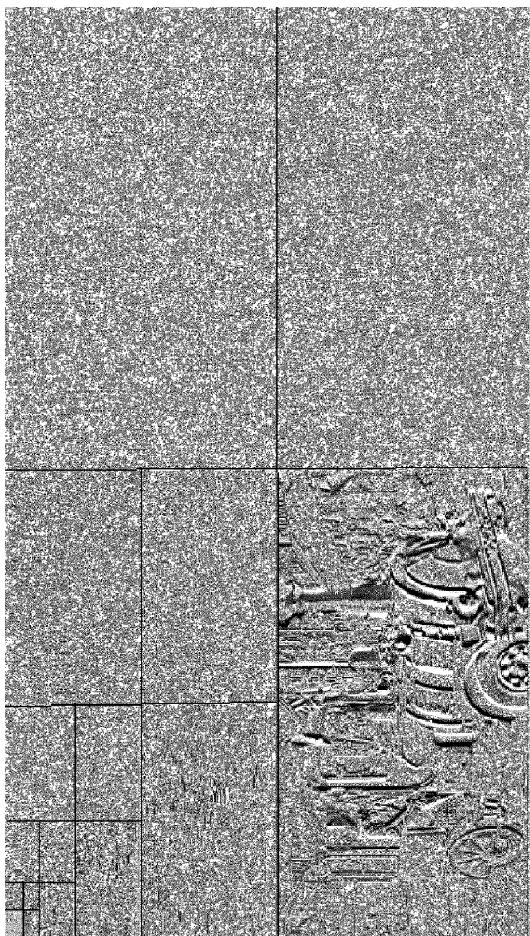
【図23】



(A)

(B)

【図24】



【図25】

Level	HL	LH	HH
1	0-500 4 501-1000 5 1001- 6	0-500 4 501-1000 5 1001- 6	0-500 3 501-1000 4 1001- 5
2	0-500 4 501-1000 5 1001- 6	0-500 3 501-1000 4 1001- 5	0-500 3 501-1000 4 1001- 5
3	0-500 3 501-1000 4 1001- 5	0-500 3 501-1000 4 1001- 5	0-500 3 501-1000 4 1001- 5
4	0-500 1 501-1000 2 1001- 3	0-500 1 501-1000 2 1001- 3	0-500 1 501-1000 2 1001- 3
5	0-500 1 501-1000 2 1001- 3	0	0-500 1 501-1000 2 1001- 3

フロントページの続き

(72)発明者 荒木 淳哉
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

審査官 坂東 大五郎

(56)参考文献 特開2001-358593(JP,A)
特開2002-165098(JP,A)
特開2002-204357(JP,A)
特開平08-186816(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

H04N 7/24 - 7/68
H04N 1/41 - 1/419