



(12) BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ

(19) Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN) (11)
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ



1-0053358

(51)^{2021.01} **H04N 7/12**; H04N 19/132; H04N 19/82; (13) **B**
H04N 19/86; H04N 19/105; H04N 19/70

(21) 1-2022-04304

(22) 11/12/2020

(86) PCT/KR2020/018160 11/12/2020

(87) WO2021/118293 17/06/2021

(30) 62/947,505 12/12/2019 US

(45) 25/11/2025 452

(43) 26/09/2022 414A

(73) LG ELECTRONICS INC. (KR)

128, Yeoui-daero, Yeongdeungpo-gu Seoul 07336, Korea

(72) HENDRY, Hendry (ID); PALURI, Seethal (IN); KIM, Seunghwan (KR).

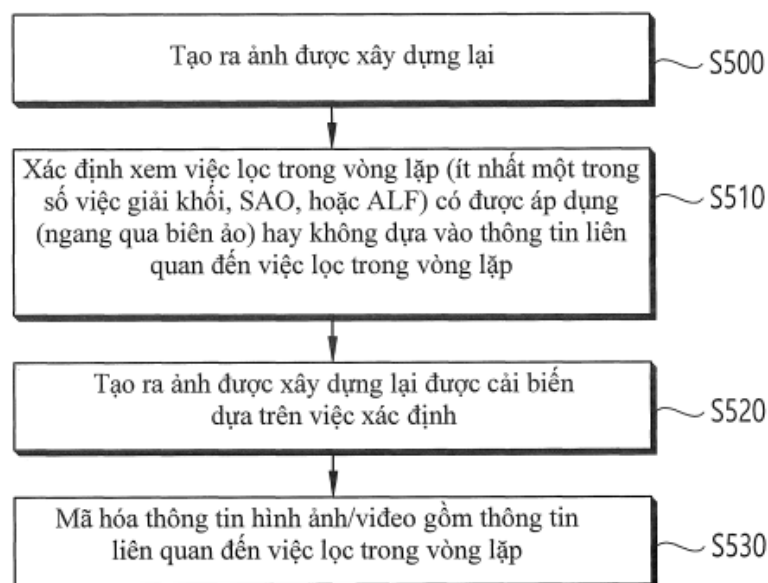
(74) Công ty Luật TNHH T&G (TGVN)

(54) PHƯƠNG PHÁP GIẢI MÃ HÌNH ẢNH, PHƯƠNG PHÁP MÃ HÓA HÌNH ẢNH,
PHƯƠNG TIỆN LƯU TRỮ ĐƯỢC ĐỌC ĐƯỢC BỞI MÁY TÍNH KHÔNG CHUYÊN
TIẾP VÀ PHƯƠNG PHÁP TRUYỀN DỮ LIỆU CHO HÌNH ẢNH

(21) 1-2022-04304

(57) Sáng chế đề cập đến phương pháp giải mã hình ảnh, phương pháp mã hóa hình ảnh, phương tiện lưu trữ đọc được bởi máy tính không chuyển tiếp và phương pháp truyền dữ liệu cho hình ảnh. Theo các phương án được mô tả ở đây, các ảnh con và/hoặc các biên ảo có thể được sử dụng cho việc lập mã hình ảnh. Ví dụ, các ảnh con trong ảnh hiện tại có thể được sử dụng để dự đoán, xây dựng lại, và/hoặc lọc ảnh hiện tại. Các biên ảo có thể được sử dụng để lọc các mẫu được xây dựng lại của ảnh hiện tại. Thông qua việc lập mã hình ảnh dựa trên các ảnh con và/hoặc các biên ảo theo các phương án được mô tả ở đây, chất lượng chủ quan/khách quan của hình ảnh có thể được cải thiện, và mức tiêu thụ các tài nguyên phần cứng cần thiết cho việc lập mã có thể được giảm.

FIG. 5



Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Sáng chế đề cập đến phương pháp và thiết bị lập mã hình ảnh dựa trên việc lọc.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Hiện tại, nhu cầu về hình ảnh/video độ phân giải cao, chất lượng cao như là hình ảnh/video 4K hoặc 8K hoặc độ phân giải cực cao (Ultra High Definition, UHD) khác đang gia tăng trong các lĩnh vực khác nhau. Vì dữ liệu hình ảnh/video có độ phân giải cao và chất lượng cao, nên lượng thông tin hoặc các bit cần được truyền gia tăng tương đối với dữ liệu hình ảnh/video sẵn có, và vì thế, việc truyền dữ liệu hình ảnh nhờ sử dụng phương tiện như là đường băng rộng có dây/không dây sẵn có hoặc phương tiện lưu trữ sẵn có hoặc lưu trữ dữ liệu hình ảnh/video nhờ sử dụng phương tiện lưu trữ sẵn có làm tăng chi phí truyền và chi phí lưu trữ.

Bên cạnh đó, sự quan tâm và nhu cầu cho phương tiện nhập vai như là nội dung thực tế ảo (Virtual Reality, VR) và thực tế nhân tạo (Artificial Reality, AR) hoặc ảnh ba chiều gần đây đã tăng lên và việc phát rộng cho hình ảnh/video đang có các đặc tính khác với các hình ảnh ảo như là các hình ảnh trò chơi đã gia tăng.

Theo đó, cần có công nghệ nén hình ảnh/video hiệu quả cao để nén, truyền, lưu trữ, và tái sản xuất một cách hiệu quả thông tin của hình ảnh/video độ phân giải cao, chất lượng cao có các đặc tính khác nhau như được mô tả ở trên.

Cụ thể là, quy trình lọc trong vòng lặp được thực hiện để làm tăng chất lượng trực quan chủ quan/khách quan, và có thảo luận về sơ đồ làm tăng hiệu quả báo hiệu của thông tin để thực hiện việc lọc trong vòng lặp dựa trên các biên ảo. Ngoài ra, đang có việc xem xét về việc áp dụng các ảnh con để cải thiện hiệu quả của việc dự đoán và việc xây dựng lại trong việc lập mã hình ảnh.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Theo một phương án của sáng chế, phương pháp và thiết bị làm tăng hiệu quả

lập mã hình ảnh được đề xuất.

Theo một phương án của sáng chế, phương pháp và thiết bị ứng dụng lọc hiệu quả được đề xuất.

Theo một phương án của sáng chế, phương pháp và thiết bị để áp dụng một cách hiệu quả việc giải khối, dịch chuyển thích ứng mẫu (sample adaptive offset, SAO), và lọc vòng lặp thích ứng (adaptive loop filter, ALF) được đề xuất.

Theo một phương án của sáng chế, việc lọc trong vòng lặp có thể được thực hiện dựa trên các biên ảo.

Theo một phương án của sáng chế, việc liệu tập thông số trình tự (sequence parameter set, SPS) có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung (ví dụ, thông tin về các vị trí và số lượng của các biên ảo) hay không được xác định dựa trên việc liệu việc lấy mẫu lại cho các ảnh tham chiếu có được cho phép hay không.

Theo một phương án của sáng chế, việc lập mã hình ảnh có thể được thực hiện dựa trên các ảnh con.

Theo một phương án của sáng chế, các ảnh con được sử dụng trong việc lập mã hình ảnh có thể được lập mã độc lập.

Theo một phương án của sáng chế, ảnh có thể gồm chỉ một ảnh con. Ngoài ra, ảnh con có thể được lập mã độc lập.

Theo một phương án của sáng chế, ảnh có thể được tạo ra dựa trên quy trình hợp nhất của các ảnh con. Ngoài ra, các ảnh con có thể là các ảnh con được lập mã độc lập.

Theo một phương án của sáng chế, mỗi trong số các ảnh con được sử dụng trong việc lập mã hình ảnh có thể được xử lý như ảnh.

Theo một phương án của sáng chế, thiết bị mã hóa để thực hiện việc mã hóa video/hình ảnh được đề xuất.

Theo một phương án của sáng chế, có đề xuất phương tiện lưu trữ kỹ thuật số được đọc bởi máy tính trong đó thông tin video/hình ảnh được mã hóa, được tạo ra theo phương pháp mã hóa video/hình ảnh được bộc lộ trong ít nhất một trong các phương án của sáng chế, được lưu trữ.

Theo một phương án của sáng chế, có đề xuất phương tiện lưu trữ kỹ thuật số được đọc bởi máy tính trong đó thông tin được mã hóa hoặc thông tin video/hình ảnh được mã hóa, khiến thực hiện phương pháp giải mã video/hình ảnh được bộc lộ trong ít nhất một trong các phương án của sáng chế bởi thiết bị giải mã, được lưu trữ.

Theo một phương án của sáng chế, hiệu quả nén hình ảnh/video tổng cộng có thể được cải thiện.

Theo một phương án của sáng chế, chất lượng trực quan chủ động/bị động có thể được cải thiện thông qua việc lọc hiệu quả.

Theo một phương án của sáng chế, quy trình lọc trong vòng lặp dựa trên các biên ảo có thể được thực hiện một cách hiệu quả, và hiệu quả lọc có thể được cải thiện.

Theo một phương án của sáng chế, thông tin về việc lọc trong vòng lặp dựa trên các biên ảo có thể được báo hiệu một cách hiệu quả.

Theo một phương án của sáng chế, thông tin liên quan đến ảnh con có thể được báo hiệu hiệu quả. Do đó, chất lượng hình ảnh chủ quan/khách quan có thể được cải thiện, và có thể có sự giảm về lượng tiêu thụ tài nguyên phần cứng được yêu cầu cho việc lập mã.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Fig.1 thể hiện sơ lược ví dụ của hệ thống lập mã video/hình ảnh mà cho nó các phương án của sáng chế có thể được áp dụng.

Fig.2 là hình vẽ minh họa sơ lược cấu hình của thiết bị mã hóa video/hình ảnh mà cho nó các phương án của sáng chế có thể được áp dụng.

Fig.3 là hình vẽ minh họa sơ lược cấu hình của thiết bị giải mã video/hình ảnh mà cho nó các phương án của sáng chế có thể được áp dụng.

Fig.4 thể hiện ví dụ kiến trúc phân cấp cho video/hình ảnh được lập mã.

Fig.5 là lưu đồ minh họa phương pháp mã hóa dựa trên việc lọc trong thiết bị mã hóa.

Fig.6 là lưu đồ minh họa phương pháp giải mã dựa trên việc lọc trong thiết bị giải mã.

Fig.7 và Fig.8 thể hiện một cách sơ lược ví dụ của phương pháp mã hóa video/hình ảnh và các thành phần liên quan theo (các) phương án của sáng chế.

Fig.9 và Fig.10 thể hiện một cách sơ lược ví dụ của phương pháp giải mã hình ảnh/video và các thành phần liên quan theo (các) phương án của sáng chế.

Fig.11 thể hiện ví dụ của hệ thống phát luồng nội dung cho nó (các) phương án được bộc lộ trong sáng chế có thể được áp dụng.

Mô tả chi tiết sáng chế

Sáng chế có thể được sửa đổi theo các dạng khác nhau, và các phương án cụ thể của sáng chế sẽ được mô tả và được minh họa trên các hình vẽ. Tuy nhiên, các phương án này không nhằm để giới hạn sáng chế. Các thuật ngữ được sử dụng trong phần mô tả sau đây được sử dụng chỉ đơn thuần để mô tả các phương án cụ thể, chứ không nhằm giới hạn sáng chế. Sự trình bày dạng số ít sẽ gồm sự trình bày dạng số nhiều, miễn là nó được đọc khác nhau một cách rõ ràng. Các từ ngữ như “gồm” và “có” được nhằm để chỉ ra rằng các dấu hiệu, các số lượng, các bước, các hoạt động, các phần tử, các thành phần, hoặc các tổ hợp của chúng, mà được sử dụng trong phần mô tả sau đây, là tồn tại, và vì thế, nên được hiểu rằng khả năng tồn tại hoặc bổ sung của một hoặc nhiều dấu hiệu, số lượng, bước, hoạt động, phần tử, thành phần khác, hoặc những tổ hợp của chúng, là không bị loại trừ.

Ngoài ra, mỗi cấu hình của các hình vẽ được mô tả trong sáng chế là minh họa độc lập để giải thích các chức năng như các dấu hiệu mà khác nhau, và không có nghĩa là mỗi cấu hình được thực hiện bởi phần cứng khác nhau hoặc phần mềm khác nhau tương hỗ. Ví dụ, hai hoặc nhiều cấu hình có thể được kết hợp để tạo thành một cấu hình, và một cấu hình cũng có thể được chia thành nhiều cấu hình. Không trệtch khỏi bản chất của sáng chế, các phương án trong đó các cấu hình được kết hợp và/hoặc được phân tách được gồm trong phạm vi của các điểm yêu cầu bảo hộ.

Ở dưới đây, các ví dụ về các phương án này sẽ được mô tả chi tiết với sự tham khảo đến các hình vẽ kèm theo. Bên cạnh đó, các số chỉ dẫn giống nhau được dùng để chỉ các thành phần giống nhau trong suốt các hình vẽ, và các phần mô tả giống nhau của các thành phần giống nhau này sẽ được lược bỏ.

Sáng chế liên quan đến việc lập mã video/hình ảnh. Ví dụ, các phương pháp/các

phương án được bộc lộ trong tài liệu này có thể liên quan tới tiêu chuẩn lập mã video vạn năng (versatile video coding, VVC) (ITU-T Rec. H.266), tiêu chuẩn lập mã video/hình ảnh thế hệ tiếp theo sau VVC, hoặc các tiêu chuẩn liên quan đến việc lập mã video khác (ví dụ, tiêu chuẩn lập mã video hiệu quả cao (high efficiency video coding, HEVC) (ITU-T Rec. H.265), tiêu chuẩn lập mã video thiết yếu (essential video coding, EVC), tiêu chuẩn AVS2, và tương tự).

Sáng chế đề xuất các phương án khác nhau của việc lập mã video/hình ảnh, và các phương án ở trên có thể được thực hiện trong sự tổ hợp với nhau trừ khi được chỉ rõ theo cách khác.

Trong sáng chế, video có thể đề cập đến một loạt các hình ảnh theo thời gian. Ảnh đề cập chung đến đơn vị biểu diễn một hình ảnh tại một khung thời gian cụ thể, và lát/phiến đề cập đến đơn vị cấu thành một phần của ảnh về việc lập mã. Lát/phiến có thể gồm một hoặc nhiều đơn vị cây lập mã (CTU). Một ảnh có thể gồm có một hoặc nhiều lát/phiến. Một ảnh có thể gồm một hoặc nhiều nhóm phiến. Một nhóm phiến có thể gồm một hoặc nhiều phiến.

Điểm ảnh (pixel) hoặc pel có thể có nghĩa là đơn vị nhỏ nhất cấu thành một ảnh (hoặc hình ảnh). Ngoài ra, 'mẫu' có thể được sử dụng như là thuật ngữ tương ứng với điểm ảnh. Mẫu có thể biểu diễn chung cho điểm ảnh hoặc giá trị của điểm ảnh, và có thể chỉ biểu diễn điểm ảnh/giá trị điểm ảnh của thành phần độ chói hoặc chỉ điểm ảnh/giá trị điểm ảnh của thành phần sắc độ.

Đơn vị có thể biểu diễn đơn vị cơ bản của việc xử lý hình ảnh. Đơn vị có thể gồm ít nhất một thành phần trong số vùng cụ thể của ảnh và thông tin liên quan đến vùng. Một đơn vị có thể gồm một khối độ chói và hai khối sắc độ (ví dụ cb, cr). Đơn vị có thể được sử dụng theo kiểu thay thế cho nhau theo nghĩa như là khối hoặc khu vực trong một số trường hợp. Trong trường hợp chung, các khối $M \times N$ có thể gồm các mẫu (hoặc các mảng mẫu) hoặc tập hợp (hoặc các mảng) của các hệ số biến đổi của M cột và N hàng. Theo cách thay thế, mẫu có thể có nghĩa là giá trị điểm ảnh trong miền không gian, hoặc khi giá trị điểm ảnh này được chuyển đổi thành miền tần số, thì nó có thể có nghĩa là hệ số biến đổi trong miền tần số.

Trong bản mô tả này, thuật ngữ "/" và "," nên được hiểu là để chỉ ra "và/hoặc."

Ví dụ, cách thể hiện “A/B” có thể nghĩa là “A và/hoặc B.” Ngoài ra, “A, B” có thể nghĩa là “A và/hoặc B.” Ngoài ra, “A/B/C” có thể nghĩa là “ít nhất một trong số A, B, và/hoặc C.” Ngoài ra, “A/B/C” có thể nghĩa là “ít nhất một trong số A, B, và/hoặc C.”

Ngoài ra, trong sáng chế, thuật ngữ “hoặc” nên được hiểu là để chỉ ra “và/hoặc.” Ví dụ, việc diễn đạt “A hoặc B” có thể bao gồm 1) chỉ A, 2) chỉ B, và/hoặc 3) cả A và B. Nói cách khác, thuật ngữ “hoặc” trong bản mô tả này nên được hiểu là để chỉ ra “ngoài ra hoặc mặt khác.”

Theo bản mô tả này, “ít nhất một trong số A và B” có thể nghĩa là “chỉ A”, “chỉ B”, hoặc “cả A và B”. Ngoài ra, trong bản mô tả này, việc diễn đạt “ít nhất một trong số A hoặc B” hoặc “ít nhất một trong số A và/hoặc B” có thể được diễn giải giống như “ít nhất một trong số A và B”.

Ngoài ra, trong bản mô tả này, “ít nhất một trong số A, B và C” có thể nghĩa là “chỉ A”, “chỉ B”, “chỉ C”, hoặc “kết hợp bất kỳ của A, B và C”. Ngoài ra, “ít nhất một trong số A, B hoặc C” hoặc “ít nhất một trong số A, B và/hoặc C” có thể nghĩa là “ít nhất một trong số A, B và C”.

Ngoài ra, dấu ngoặc đơn được sử dụng trong bản mô tả này có thể nghĩa là “ví dụ”. Cụ thể là, trong trường hợp mà “việc dự đoán (việc dự đoán nội)” được diễn đạt, nó có thể được chỉ ra rằng “việc dự đoán nội” được đề xuất như ví dụ của “việc dự đoán”. Nói cách khác, thuật ngữ “việc dự đoán” trong bản mô tả này không bị giới hạn ở “việc dự đoán nội”, và nó có thể được chỉ ra rằng “việc dự đoán nội” được đề xuất như ví dụ của “việc dự đoán”. Ngoài ra, ngay cả trong trường hợp mà “việc dự đoán (nghĩa là, việc dự đoán nội)” được diễn đạt, nó có thể được chỉ ra rằng “việc dự đoán nội” được đề xuất như ví dụ của “việc dự đoán”.

Trong bản mô tả này, các dấu hiệu kỹ thuật được mô tả riêng lẻ trong một hình vẽ có thể được thực hiện một cách riêng lẻ, hoặc có thể được thực hiện đồng thời.

Fig.1 minh họa ví dụ của hệ thống lập mã video/hình ảnh mà cho nó phần bổ sung của sáng chế có thể được áp dụng.

Tham khảo đến Fig.1, hệ thống lập mã video/hình ảnh có thể gồm thiết bị nguồn và thiết bị nhận. Thiết bị nguồn có thể truyền thông tin video/hình ảnh đã được lập mã hoặc dữ liệu đến thiết bị nhận thông qua phương tiện lưu trữ kỹ thuật số hoặc mạng

trong dạng tệp hoặc phát luồng.

Thiết bị nguồn có thể gồm nguồn video, thiết bị mã hóa, và bộ truyền. Thiết bị nhận có thể gồm bộ nhận, thiết bị giải mã, và bộ kết xuất. Thiết bị mã hóa có thể được gọi là thiết bị mã hóa video/hình ảnh, và thiết bị giải mã có thể được gọi là thiết bị giải mã video/hình ảnh. Bộ truyền có thể được gồm trong thiết bị mã hóa. Bộ nhận có thể được gồm trong thiết bị giải mã. Bộ kết xuất có thể gồm bộ phận hiển thị, bộ phận hiển thị có thể được tạo cấu hình là thiết bị riêng biệt hoặc thành phần ngoài.

Nguồn video có thể giành được video/hình ảnh thông qua quy trình chụp, tổng hợp, hoặc tạo ra video/hình ảnh. Nguồn video có thể gồm thiết bị chụp video/hình ảnh và/hoặc thiết bị tạo ra video/hình ảnh. Thiết bị chụp video/hình ảnh có thể gồm, ví dụ, một hoặc nhiều camera, kho lưu trữ video/hình ảnh gồm các video/hình ảnh đã được chụp trước đó, và tương tự. Thiết bị tạo ra video/hình ảnh có thể gồm, ví dụ, máy tính, máy tính bảng, và điện thoại thông minh, và có thể tạo ra các video/hình ảnh (theo cách điện). Ví dụ, video/hình ảnh ảo có thể được tạo ra thông qua máy tính hoặc tương tự. Trong trường hợp này, quy trình chụp video/hình ảnh có thể được thay thế bởi quy trình tạo ra dữ liệu liên quan.

Thiết bị mã hóa có thể mã hóa video/hình ảnh đầu vào. Thiết bị mã hóa có thể thực hiện chuỗi các quy trình chẳng hạn như dự đoán, biến đổi, và lượng tử hóa cho hiệu quả nén và lập mã. Dữ liệu được mã hóa (thông tin video/hình ảnh được mã hóa) có thể được xuất ra trong dạng luồng bit.

Bộ truyền có thể truyền hình ảnh/thông tin hình ảnh được mã hóa hoặc dữ liệu được xuất trong dạng luồng bit đến bộ nhận của thiết bị nhận thông qua phương tiện lưu trữ kỹ thuật số hoặc mạng trong dạng tệp hoặc phát luồng. Phương tiện lưu trữ kỹ thuật số có thể gồm các phương tiện lưu trữ khác nhau như là USB, SD, CD, DVD, Blu-ray, HDD, SSD, và tương tự. Bộ truyền có thể gồm phần tử để tạo ra tệp phương tiện thông qua định dạng tệp được xác định trước và có thể gồm phần tử để truyền thông qua mạng phát rộng/truyền thông. Bộ nhận có thể nhận/trích xuất luồng bit và truyền luồng bit nhận được đến thiết bị giải mã.

Thiết bị giải mã có thể giải mã video/hình ảnh bằng cách thực hiện một loạt các quy trình như là khử lượng tử hóa, biến đổi ngược, và dự đoán tương ứng với hoạt động

của thiết bị mã hóa.

Bộ kết xuất có thể kết xuất video/hình ảnh được giải mã. Video/hình ảnh được kết xuất có thể được hiển thị qua bộ phận hiển thị.

Fig.2 là sơ đồ minh họa sơ lược cấu hình của thiết bị mã hóa video/hình ảnh mà cho nó phần bộc lộ của sáng chế có thể được áp dụng. Ở dưới đây, phần được gọi là thiết bị mã hóa video có thể gồm thiết bị mã hóa hình ảnh.

Tham khảo đến Fig.2, thiết bị mã hóa 200 có thể gồm và được tạo cấu hình với bộ phân vùng hình ảnh 210, bộ dự đoán 220, bộ xử lý phần dư 230, bộ mã hóa entropi 240, bộ cộng 250, bộ lọc 260, và bộ nhớ 270. Bộ dự đoán 220 có thể gồm bộ dự đoán liên 221 và bộ dự đoán nội 222. Bộ xử lý phần dư 230 có thể gồm bộ biến đổi 232, bộ lượng tử hóa 233, bộ khử lượng tử hóa 234, và bộ biến đổi ngược 235. Bộ xử lý phần dư 230 có thể còn gồm bộ trừ 231. Bộ cộng 250 có thể được gọi là bộ xây dựng lại hoặc bộ tạo khối được xây dựng lại. Bộ phân vùng hình ảnh 210, bộ dự đoán 220, bộ xử lý phần dư 230, bộ mã hóa entropi 240, bộ cộng 250, và bộ lọc 260, mà đã được mô tả ở trên, có thể được tạo cấu hình bởi một hoặc nhiều thành phần phần cứng (ví dụ, các bộ chip bộ mã hóa hoặc các bộ xử lý) theo một phương án. Ngoài ra, bộ nhớ 270 có thể gồm bộ đệm ảnh được giải mã (decoded picture buffer, DPB), và cũng có thể được tạo cấu hình bởi phương tiện lưu trữ kỹ thuật số. Thành phần phần cứng có thể còn gồm bộ nhớ 270 như là thành phần trong/ngoài.

Bộ phân vùng hình ảnh 210 có thể chia hình ảnh đầu vào (hoặc, ảnh, khung) được nhập vào thiết bị mã hóa 200 thành một hoặc nhiều đơn vị xử lý. Như một ví dụ, đơn vị xử lý có thể được gọi là đơn vị lập mã (coding unit, CU). Trong trường hợp này, đơn vị lập mã có thể được chia theo cách đệ quy theo cấu trúc cây tứ phân cây nhị phân cây tam phân (Quad-tree binary-tree ternary-tree, QTBTNT) từ đơn vị cây lập mã (CTU) hoặc đơn vị lập mã lớn nhất (largest coding unit, LCU). Ví dụ, một đơn vị lập mã có thể được chia thành nhiều đơn vị lập mã có độ sâu sâu hơn dựa trên cấu trúc cây tứ phân, cấu trúc cây nhị phân, và/hoặc cấu trúc cây tam phân. Trong trường hợp này, ví dụ, cấu trúc cây tứ phân được áp dụng đầu tiên và cấu trúc cây nhị phân và/hoặc cấu trúc cây tam phân có thể được áp dụng sau đó. Mặt khác, cấu trúc cây nhị phân cũng có thể được áp dụng trước tiên. Quy trình lập mã theo sáng chế có thể được thực hiện dựa trên đơn vị lập mã cuối cùng mà không được chia tiếp nữa. Trong trường hợp này, dựa trên hiệu

quả lập mã theo các đặc tính hình ảnh hoặc tương tự, đơn vị lập mã tối đa có thể được sử dụng trực tiếp như đơn vị lập mã cuối cùng, hoặc nếu cần thiết, đơn vị lập mã có thể được chia theo cách đệ quy thành các đơn vị lập mã có độ sâu sâu hơn, sao cho đơn vị lập mã có kích thước tối ưu có thể được sử dụng làm đơn vị lập mã cuối cùng. Ở đây, quy trình lập mã có thể gồm quy trình chẳng hạn như dự đoán, biến đổi, và xây dựng lại sẽ được mô tả sau. Theo một ví dụ khác, đơn vị xử lý có thể còn gồm đơn vị dự đoán (prediction unit, PU) hoặc đơn vị biến đổi (transform unit, TU). Trong trường hợp này, mỗi trong số đơn vị dự đoán và đơn vị biến đổi có thể được chia tách hoặc được phân vùng từ đơn vị lập mã cuối cùng được đề cập ở trên. Đơn vị dự đoán có thể là đơn vị của việc dự đoán mẫu, và đơn vị biến đổi có thể là đơn vị để tạo ra hệ số biến đổi và/hoặc đơn vị để tạo ra tín hiệu phần dư từ hệ số biến đổi.

Đơn vị có thể được sử dụng thay thế lẫn nhau với thuật ngữ chẳng hạn như khối hoặc khu vực trong một số trường hợp. Thông thường, khối $M \times N$ có thể biểu diễn các mẫu được cấu thành từ M cột và N hàng hoặc nhóm các hệ số biến đổi. Mẫu có thể biểu diễn chung điểm ảnh hoặc giá trị của điểm ảnh, và có thể cũng biểu diễn chỉ điểm ảnh/giá trị điểm ảnh của thành phần độ chói, và cũng biểu diễn chỉ điểm ảnh/giá trị điểm ảnh của thành phần sắc độ. Mẫu có thể được sử dụng làm thuật ngữ tương ứng với điểm ảnh hoặc pel cấu hình một ảnh (hoặc hình ảnh).

Bộ trừ 231 có thể tạo ra tín hiệu phần dư (khối phần dư, các mẫu phần dư, hoặc mảng mẫu phần dư) bằng việc trừ tín hiệu dự đoán (khối được dự đoán, các mẫu dự đoán, hoặc mảng mẫu dự đoán) được xuất từ bộ dự đoán 220 từ tín hiệu hình ảnh đầu vào (khối gốc, các mẫu gốc, hoặc mảng mẫu gốc), và tín hiệu phần dư được tạo ra được truyền tới bộ biến đổi 232. Bộ dự đoán 220 có thể thực hiện việc dự đoán cho khối mục tiêu xử lý (sau đây, được gọi là “khối hiện tại”) và tạo ra khối được dự đoán gồm các mẫu dự đoán cho khối hiện tại. Bộ dự đoán 220 có thể xác định liệu việc dự đoán nội hay việc dự đoán liên được áp dụng trên khối hiện tại hay trong đơn vị CU. Như được mô tả ở dưới trong phần mô tả của mỗi chế độ dự đoán, bộ dự đoán có thể tạo ra các loại thông tin khác nhau liên quan đến việc dự đoán, như thông tin chế độ dự đoán, và chuyển thông tin được tạo ra đến bộ mã hóa entropi 240. Thông tin về việc dự đoán có thể được mã hóa trong bộ mã hóa entropi 240 và được xuất ra trong dạng luồng bit.

Bộ dự đoán nội 222 có thể dự đoán khối hiện tại với tham chiếu tới các mẫu

trong ảnh hiện tại. Các mẫu được tham chiếu có thể được đặt lân cận với khối hiện tại, hoặc cũng có thể được đặt xa khỏi khối hiện tại theo chế độ dự đoán. Các chế độ dự đoán trong việc dự đoán nội có thể gồm nhiều chế độ không có hướng và nhiều chế độ có hướng. Chế độ không có hướng có thể gồm, ví dụ, chế độ DC hoặc chế độ phẳng. Chế độ có hướng có thể gồm, ví dụ, 33 chế độ dự đoán có hướng hoặc 65 chế độ dự đoán có hướng theo độ chi tiết của hướng dự đoán. Tuy nhiên, đây là minh họa và các chế độ dự đoán có hướng mà lớn hơn hoặc nhỏ hơn số lượng nêu trên có thể được sử dụng theo việc thiết đặt. Bộ dự đoán nội 222 cũng có thể xác định chế độ dự đoán được áp dụng cho khối hiện tại sử dụng chế độ dự đoán được áp dụng cho khối lân cận.

Bộ dự đoán liên 221 có thể tạo ra khối được dự đoán của khối hiện tại dựa trên khối tham chiếu (mảng mẫu tham chiếu) được chỉ rõ bởi vector chuyển động trên ảnh tham chiếu. Tại thời điểm này, để làm giảm lượng thông tin chuyển động được truyền trong chế độ dự đoán liên, thông tin chuyển động có thể được dự đoán trong các đơn vị của khối, khối con, hoặc mẫu dựa trên sự tương liên của thông tin chuyển động giữa khối lân cận và khối hiện tại. Thông tin chuyển động có thể gồm vector chuyển động và chỉ số ảnh tham chiếu. Thông tin chuyển động có thể còn gồm thông tin hướng dự đoán liên (việc dự đoán L0, việc dự đoán L1, việc dự đoán Bi, hoặc tương tự). Trong trường hợp việc dự đoán liên, khối lân cận có thể gồm khối lân cận theo không gian có mặt trong ảnh hiện tại và khối lân cận theo thời gian có mặt trong ảnh tham chiếu. Ảnh tham chiếu gồm khối tham chiếu và ảnh tham chiếu gồm khối lân cận theo thời gian cũng có thể là giống với nhau, và cũng có thể là khác nhau. Khối lân cận theo thời gian có thể được gọi tên chẳng hạn như khối tham chiếu được đặt cùng một chỗ, CU được đặt cùng một chỗ (collocated CU, colCU), hoặc tương tự, và ảnh tham chiếu gồm khối lân cận theo thời gian cũng có thể được gọi là ảnh được đặt cùng một chỗ (collocated picture, colPic). Ví dụ, bộ dự đoán liên 221 có thể tạo cấu hình danh sách ứng viên thông tin chuyển động dựa trên các khối lân cận, và tạo ra thông tin chỉ ra ứng viên nào được sử dụng để dẫn xuất vector chuyển động và/hoặc chỉ số ảnh tham chiếu của khối hiện tại. Việc dự đoán liên có thể được thực hiện dựa trên các chế độ dự đoán khác nhau, và ví dụ, trong trường hợp chế độ bỏ qua và chế độ hợp nhất, bộ dự đoán liên 221 có thể sử dụng thông tin chuyển động của khối lân cận như thông tin chuyển động của khối hiện tại. Trong trường hợp chế độ bỏ qua, tín hiệu phần dư có thể không được truyền không

giống chế độ hợp nhất. Chế độ dự đoán vector chuyển động (motion vector prediction, MVP) có thể chỉ ra vector chuyển động của khối hiện tại bằng việc sử dụng vector chuyển động của khối lân cận làm bộ dự đoán vector chuyển động, và báo hiệu sự chênh lệch vector chuyển động.

Bộ dự đoán 220 có thể tạo ra tín hiệu dự đoán dựa trên các phương pháp dự đoán khác nhau được mô tả dưới đây. Ví dụ, bộ dự đoán có thể không chỉ áp dụng việc dự đoán nội hoặc việc dự đoán liên để dự đoán một khối mà cũng có thể áp dụng một cách đồng thời cả việc dự đoán nội và việc dự đoán liên. Việc này có thể được gọi là việc dự đoán nội và liên được kết hợp (inter and intra prediction, CIIP). Ngoài ra, bộ dự đoán có thể thực hiện sao chép khối nội (intra block copy, IBC) cho việc dự đoán của khối. Sao chép khối nội có thể được sử dụng cho việc lập mã hình ảnh động/hình ảnh nội dung của trò chơi hoặc tương tự, ví dụ, lập mã nội dung màn (screen content coding, SCC). IBC về cơ bản thực hiện việc dự đoán trong ảnh hiện tại mà có thể được thực hiện tương tự như việc dự đoán liên mà trong đó khối tham chiếu được dẫn xuất trong ảnh hiện tại. Nghĩa là, IBC có thể sử dụng ít nhất một trong số các kỹ thuật dự đoán liên được mô tả trong sáng chế.

Tín hiệu dự đoán được tạo ra thông qua bộ dự đoán liên 221 và/hoặc bộ dự đoán nội 222 có thể được sử dụng để tạo ra tín hiệu được xây dựng lại hoặc để tạo ra tín hiệu dư. Bộ biến đổi 232 có thể tạo ra các hệ số biến đổi bằng cách áp dụng kỹ thuật biến đổi cho tín hiệu dư. Ví dụ, kỹ thuật biến đổi có thể gồm ít nhất một kỹ thuật trong số biến đổi côsin rời rạc (Discrete Cosine Transform, DCT), biến đổi sin rời rạc (Discrete Sine Transform, DST), biến đổi dựa trên đồ thị (Graph-Based Transform, GBT), hoặc biến đổi phi tuyến tùy theo điều kiện (Conditionally Non-Linear Transform, CNT). Ở đây, GBT nghĩa là việc biến đổi thu nhận được từ đồ thị khi thông tin quan hệ giữa các điểm ảnh được biểu diễn bởi đồ thị. CNT đề cập đến việc biến đổi thu được dựa trên tín hiệu dự đoán được tạo ra nhờ sử dụng tất cả các điểm ảnh được xây dựng lại trước đó. Bên cạnh đó, quy trình biến đổi có thể được áp dụng cho các khối điểm ảnh hình vuông có cùng kích thước hoặc có thể được áp dụng cho các khối có kích thước khác hình vuông.

Bộ lượng tử hóa 233 có thể lượng tử hóa các hệ số biến đổi và truyền chúng đến bộ mã hóa entropi 240 và bộ mã hóa entropi 240 có thể mã hóa tín hiệu được lượng tử hóa (thông tin về các hệ số biến đổi được lượng tử hóa) và xuất ra luồng bit. Thông tin

về các hệ số biến đổi được lượng tử hóa có thể được gọi là thông tin phần dư. Bộ lượng tử hóa 233 có thể sắp xếp lại các hệ số biến đổi được lượng tử hóa loại khối thành dạng vector một chiều dựa trên thứ tự quét hệ số, và tạo ra thông tin về các hệ số biến đổi được lượng tử hóa dựa trên các hệ số biến đổi được lượng tử hóa trong dạng vector một chiều. Bộ mã hóa entropi 240 có thể thực hiện các phương pháp mã hóa khác nhau, ví dụ, như Golomb hàm số mũ, lập mã chiều dài biến đổi thích ứng ngữ cảnh (Context-Adaptive Variable Length Coding, CAVLC), lập mã số học nhị phân thích ứng ngữ cảnh (Context-Adaptive Binary Arithmetic Coding, CABAC), và tương tự. Bộ mã hóa entropi 240 có thể mã hóa thông tin cần thiết cho việc xây dựng lại video/hình ảnh cùng với hoặc tách biệt với các hệ số biến đổi được lượng tử hóa (ví dụ, các giá trị của các phân tử cú pháp và tương tự). Thông tin được mã hóa (ví dụ, thông tin video/hình ảnh được mã hóa) có thể được truyền hoặc được lưu trữ trong đơn vị của lớp trừu tượng mạng (network abstraction layer, NAL) dưới dạng luồng bit. Thông tin video/hình ảnh có thể còn gồm thông tin về các tập thông số khác nhau, như tập thông số thích ứng (adaptation parameter set, APS), tập thông số ảnh (picture parameter set, PPS), tập thông số trình tự (sequence parameter set, SPS), hoặc tập thông số video (video parameter set, VPS). Bên cạnh đó, thông tin video/hình ảnh có thể còn gồm thông tin ràng buộc chung. Theo sáng chế, thông tin và/hoặc các phân tử cú pháp được báo hiệu/được truyền được mô tả sau có thể được mã hóa qua quy trình mã hóa được mô tả ở trên, và được gồm trong luồng bit. Luồng bit có thể được truyền thông qua mạng, hoặc có thể được lưu trữ trong phương tiện lưu trữ kỹ thuật số. Ở đây, mạng có thể gồm mạng phát rộng và/hoặc mạng truyền thông, và phương tiện lưu trữ kỹ thuật số có thể gồm các phương tiện lưu trữ khác nhau, như USB, SD, CD, DVD, Blu-ray, HDD, SSD, và tương tự. Bộ truyền (không được minh họa) truyền tín hiệu được xuất ra từ bộ mã hóa entropi 240 và/hoặc đơn vị lưu trữ (không được minh họa) lưu trữ tín hiệu có thể được tạo cấu hình dưới dạng thành phần trong/ngoài của thiết bị mã hóa 200, và theo cách thay thế, bộ truyền có thể được gồm trong bộ mã hóa entropi 240.

Các hệ số biến đổi được lượng tử hóa mà được xuất ra từ bộ lượng tử hóa 233 có thể được sử dụng để tạo ra tín hiệu dự đoán. Ví dụ, tín hiệu dư (khối phần dư hoặc các mẫu phần dư) có thể được xây dựng lại bằng cách áp dụng việc khử lượng tử hóa và biến đổi ngược cho các hệ số biến đổi được lượng tử hóa qua bộ khử lượng tử hóa 234

và bộ biến đổi ngược 235. Bộ cộng 250 cộng tín hiệu phần dư được xây dựng lại vào tín hiệu dự đoán được xuất ra từ bộ dự đoán 220 để tạo ra tín hiệu được xây dựng lại (ảnh được xây dựng lại, khối được xây dựng lại, các mẫu được xây dựng lại, hoặc mảng mẫu được xây dựng lại). Nếu không có phần dư cho khối mục tiêu xử lý, chẳng hạn như trường hợp mà chế độ bỏ qua được áp dụng, khối được dự đoán có thể được sử dụng làm khối được xây dựng lại. Tín hiệu được xây dựng lại được tạo ra có thể được sử dụng cho việc dự đoán nội của khối mục tiêu xử lý tiếp theo trong ảnh hiện tại, và có thể được sử dụng cho việc dự đoán liên của ảnh tiếp theo qua việc lọc như được mô tả dưới đây.

Trong khi đó, việc ánh xạ độ chói với việc định cỡ sắc độ (luma mapping with chroma scaling, LMCS) có thể được áp dụng trong suốt quy trình mã hóa và/hoặc xây dựng lại ảnh.

Bộ lọc 260 có thể cải thiện chất lượng hình ảnh chủ quan/khách quan bằng cách áp dụng việc lọc cho tín hiệu được xây dựng lại. Ví dụ, bộ lọc 260 có thể tạo ra ảnh được xây dựng lại mà được sửa đổi bằng cách áp dụng các phương pháp lọc khác nhau cho ảnh được xây dựng lại và lưu trữ ảnh được xây dựng lại mà sửa được đổi trong bộ nhớ 270, cụ thể là, trong DPB của bộ nhớ 270. Các phương pháp lọc khác nhau có thể gồm, ví dụ, lọc khử khối, dịch chuyển thích ứng mẫu (SAO), bộ lọc vòng lặp thích ứng, bộ lọc song phương, và tương tự. Bộ lọc 260 có thể tạo ra các loại thông tin khác nhau liên quan tới việc lọc và chuyển thông tin được tạo ra đến bộ mã hóa entropi 290 như sẽ được mô tả sau trong phần mô tả của mỗi phương pháp lọc. Thông tin liên quan đến việc lọc có thể được mã hóa bởi bộ mã hóa entropi 290 và được xuất ra trong dạng luồng bit.

Ảnh được xây dựng lại mà sửa được đổi sẽ được truyền đến bộ nhớ 270 có thể được sử dụng làm ảnh tham chiếu trong bộ dự đoán liên 221. Khi việc dự đoán liên được áp dụng thông qua thiết bị mã hóa, thì sự không khớp của việc dự đoán giữa thiết bị mã hóa 200 và thiết bị giải mã có thể được tránh được và hiệu quả mã hóa có thể được cải thiện.

DPB của bộ nhớ 270 có thể lưu trữ ảnh được xây dựng lại được cải biến cho việc sử dụng làm ảnh tham chiếu trong bộ dự đoán liên 221. Bộ nhớ 270 có thể lưu trữ thông tin chuyển động của khối mà thông tin chuyển động trong ảnh hiện tại được dẫn xuất (hoặc được mã hóa) từ đó và/hoặc thông tin chuyển động của các khối trong ảnh, đã được xây dựng lại. Thông tin chuyển động được lưu trữ có thể được truyền đến bộ dự

đoán liên 221 để được sử dụng như là thông tin chuyển động của khối lân cận theo không gian hoặc thông tin chuyển động của khối lân cận theo thời gian. Bộ nhớ 270 có thể lưu trữ các mẫu được xây dựng lại của các khối được xây dựng lại trong ảnh hiện tại và có thể truyền các mẫu được xây dựng lại đến bộ dự đoán nội 222.

Fig.3 là sơ đồ giải thích sơ lược cấu hình của thiết bị giải mã video/hình ảnh mà cho nó phần bộc lộ của sáng chế có thể được áp dụng.

Tham khảo đến Fig.3, thiết bị giải mã 300 có thể gồm và được tạo cấu hình với bộ giải mã entropi 310, bộ xử lý phần dư 320, bộ dự đoán 330, bộ cộng 340, bộ lọc 350, và bộ nhớ 360. Bộ dự đoán 330 có thể gồm bộ dự đoán liên 331 và bộ dự đoán nội 332. Bộ xử lý phần dư 320 có thể gồm bộ khử lượng tử hóa 321 và bộ biến đổi ngược 322. Bộ giải mã entropi 310, bộ xử lý phần dư 320, bộ dự đoán 330, bộ cộng 340, và bộ lọc 350, mà đã được mô tả ở trên, có thể được tạo cấu hình bởi một hoặc nhiều thành phần phần cứng (ví dụ, các bộ chip bộ giải mã hoặc các bộ xử lý) theo một phương án. Ngoài ra, bộ nhớ 360 có thể gồm bộ đệm ảnh được giải mã (DPB), và có thể được tạo cấu hình bởi phương tiện lưu trữ kỹ thuật số. Thành phần phần cứng có thể còn gồm bộ nhớ 360 như là thành phần trong/ngoài.

Khi luồng bit gồm thông tin video/hình ảnh được nhập, thiết bị giải mã 300 có thể xây dựng lại hình ảnh tương ứng với quy trình trong đó thông tin video/hình ảnh được xử lý trong thiết bị mã hóa được minh họa trên Fig.2. Ví dụ, thiết bị giải mã 300 có thể dẫn xuất các đơn vị/các khối dựa trên thông tin liên quan đến việc phân tách khối thu nhận được từ luồng bit. Thiết bị giải mã 300 có thể thực hiện việc giải mã sử dụng đơn vị xử lý được áp dụng cho thiết bị mã hóa. Do đó, đơn vị xử lý để giải mã có thể là, ví dụ, đơn vị lập mã, và đơn vị lập mã có thể được chia tách theo cấu trúc cây tứ phân, cấu trúc cây nhị phân, và/hoặc cấu trúc cây tam phân từ đơn vị cây lập mã hoặc đơn vị lập mã tối đa. Một hoặc nhiều đơn vị biến đổi có thể được dẫn xuất từ đơn vị lập mã. Ngoài ra, tín hiệu hình ảnh được xây dựng lại được giải mã và được xuất ra thông qua thiết bị giải mã 300 có thể được tái tạo thông qua thiết bị tái tạo.

Thiết bị giải mã 300 có thể nhận tín hiệu được xuất ra từ thiết bị mã hóa trên Fig.2 trong dạng luồng bit, và tín hiệu nhận được có thể được giải mã thông qua bộ giải mã entropi 310. Ví dụ, bộ giải mã entropi 310 có thể phân tích cú pháp luồng bit để dẫn xuất thông tin (ví dụ, thông tin video/hình ảnh) cần thiết cho việc xây dựng lại hình ảnh

(hoặc xây dựng lại ảnh). Thông tin video/hình ảnh có thể còn gồm thông tin về các tập thông số khác nhau như tập thông số thích ứng (APS), tập thông số ảnh (PPS), tập thông số trình tự (SPS), hoặc tập thông số video (VPS). Bên cạnh đó, thông tin video/hình ảnh có thể còn gồm thông tin ràng buộc chung. Thiết bị giải mã còn có thể giải mã ảnh dựa trên thông tin về tập thông số và/hoặc thông tin ràng buộc chung. Thông tin được báo hiệu/nhận được và/hoặc các phần tử cú pháp được mô tả sau trong sáng chế có thể được giải mã có thể giải mã quy trình giải mã và thu nhận được từ luồng bit. Ví dụ, bộ giải mã entropi 310 giải mã thông tin trong luồng bit dựa trên phương pháp lập mã như là lập mã Golomb hàm mũ, CAVLC, hoặc CABAC, và xuất ra các phần tử cú pháp cần thiết cho việc xây dựng lại hình ảnh và các giá trị được lượng tử hóa của các hệ số biến đổi cho phần dư. Cụ thể hơn là, phương pháp giải mã entropi CABAC có thể nhận ngăn tương ứng với từng phần tử cú pháp trong luồng bit, xác định mô hình ngữ cảnh nhờ sử dụng thông tin phần tử cú pháp mục tiêu giải mã, thông tin giải mã của khối mục tiêu giải mã hoặc thông tin về ký hiệu/ngăn được giải mã trong giai đoạn trước đó, và thực hiện việc giải mã số học trên ngăn bằng cách dự đoán khả năng xuất hiện của ngăn theo mô hình ngữ cảnh được xác định, và tạo ra ký hiệu tương ứng với giá trị của mỗi phần tử cú pháp. Trong trường hợp này, phương pháp giải mã entropi CABAC có thể cập nhật mô hình ngữ cảnh bằng cách sử dụng thông tin của ký hiệu/ngăn được giải mã cho mô hình ngữ cảnh của ký hiệu/ngăn tiếp theo sau khi xác định mô hình ngữ cảnh. Thông tin liên quan đến việc dự đoán trong số thông tin được giải mã bởi bộ giải mã entropi 310 có thể được cung cấp cho bộ dự đoán 330, và thông tin về phần dư trên đó việc giải mã entropi đã được thực hiện trong bộ giải mã entropi 310, nghĩa là, các hệ số biến đổi được lượng tử hóa và thông tin thông số liên quan, có thể được nhập vào bộ khử lượng tử hóa 321. Bên cạnh đó, thông tin về việc lọc trong số thông tin được giải mã bởi bộ giải mã entropi 310 có thể được cung cấp cho bộ lọc 350. Trong lúc đó, bộ nhận (không được minh họa) để nhận tín hiệu được xuất ra từ thiết bị mã hóa có thể còn được tạo cấu hình làm phần tử trong/ngoài của thiết bị giải mã 300, hoặc bộ nhận có thể là phần tử cấu thành của bộ giải mã entropi 310. Trong lúc đó, thiết bị giải mã theo sáng chế có thể được gọi là thiết bị giải mã video/hình ảnh/ảnh, và thiết bị giải mã có thể được phân loại thành bộ giải mã thông tin (bộ giải mã thông tin video/hình ảnh/ảnh) và bộ giải mã mẫu (bộ giải mã mẫu video/hình ảnh/ảnh). Bộ giải mã thông tin có thể gồm bộ giải mã entropi 310, và bộ giải mã mẫu có thể gồm ít nhất một trong số bộ khử lượng tử hóa 321, bộ

biến đổi ngược 322, bộ dự đoán 330, bộ cộng 340, bộ lọc 350, và bộ nhớ 360.

Bộ khử lượng tử hóa 321 có thể khử lượng tử hóa các hệ số biến đổi được lượng tử hóa để xuất ra các hệ số biến đổi. Bộ khử lượng tử hóa 321 có thể sắp xếp lại các hệ số biến đổi được lượng tử hóa trong dạng khối hai chiều. Trong trường hợp này, việc sắp xếp lại có thể được thực hiện dựa trên thứ tự quét hệ số được thực hiện bởi thiết bị mã hóa. Bộ khử lượng tử hóa 321 có thể thực hiện việc khử lượng tử hóa cho các hệ số biến đổi được lượng tử hóa sử dụng thông số lượng tử hóa (ví dụ, thông tin kích thước bước lượng tử hóa), và thu nhận các hệ số biến đổi.

Bộ biến đổi ngược 322 biến đổi ngược các hệ số biến đổi để thu nhận tín hiệu phần dư (khối phần dư, mảng mẫu phần dư).

Bộ dự đoán 330 có thể thực hiện việc dự đoán của khối hiện tại, và tạo ra khối được dự đoán gồm các mẫu dự đoán của khối hiện tại. Bộ dự đoán có thể xác định xem việc dự đoán nội được áp dụng hay việc dự đoán liên được áp dụng cho khối hiện tại dựa trên thông tin về việc dự đoán được xuất từ bộ giải mã entropi 310, và xác định chế độ dự đoán nội/liên cụ thể.

Bộ dự đoán có thể tạo ra tín hiệu dự đoán dựa trên các phương pháp dự đoán khác nhau được mô tả dưới đây. Ví dụ, bộ dự đoán có thể không chỉ áp dụng việc dự đoán nội hoặc dự đoán liên để dự đoán một khối mà còn có thể áp dụng một cách đồng thời việc dự đoán nội và dự đoán liên. Việc này có thể được gọi là việc dự đoán nội và liên được kết hợp (CIIP). Ngoài ra, bộ dự đoán có thể thực hiện sao chép khối nội (IBC) cho việc dự đoán của khối. Sao chép khối nội có thể được sử dụng cho việc lập mã hình ảnh động/hình ảnh nội dung của trò chơi hoặc tương tự, ví dụ, lập mã nội dung màn (SCC). IBC về cơ bản thực hiện việc dự đoán trong ảnh hiện tại mà có thể được thực hiện tương tự như việc dự đoán liên mà trong đó khối tham chiếu được dẫn xuất trong ảnh hiện tại. Nghĩa là, IBC có thể sử dụng ít nhất một trong số các kỹ thuật dự đoán liên được mô tả trong sáng chế.

Bộ dự đoán nội 332 có thể dự đoán khối hiện tại bằng cách tham chiếu đến các mẫu trong ảnh hiện tại. Các mẫu được tham chiếu có thể được đặt trong vùng lân cận của khối hiện tại, hoặc có thể được đặt cách xa khỏi khối hiện tại theo chế độ dự đoán. Trong việc dự đoán nội, các chế độ dự đoán có thể gồm nhiều chế độ không có hướng

và nhiều chế độ có hướng. Bộ dự đoán nội 332 có thể xác định chế độ dự đoán cần được áp dụng cho khối hiện tại bằng việc sử dụng chế độ dự đoán được áp dụng cho khối lân cận.

Bộ dự đoán liên 331 có thể dẫn xuất khối được dự đoán cho khối hiện tại dựa trên khối tham chiếu (mảng mẫu tham chiếu) được chỉ rõ bởi vectơ chuyển động trên ảnh tham chiếu. Trong trường hợp này, để làm giảm lượng thông tin chuyển động được truyền trong chế độ dự đoán liên, thì thông tin chuyển động có thể được dự đoán trong đơn vị của các khối, các khối con, hoặc các mẫu dựa trên sự tương liên của thông tin chuyển động giữa khối lân cận và khối hiện tại. Thông tin chuyển động có thể gồm vectơ chuyển động và chỉ số ảnh tham chiếu. Thông tin chuyển động có thể còn gồm thông tin về hướng dự đoán liên (việc dự đoán L0, việc dự đoán L1, việc dự đoán Bi, và tương tự). Trong trường hợp dự đoán liên, khối lân cận có thể gồm khối lân cận theo không gian tồn tại trong ảnh hiện tại và khối lân cận theo thời gian có mặt trong ảnh tham chiếu. Ví dụ, bộ dự đoán liên 331 có thể xây dựng danh sách ứng viên thông tin chuyển động dựa trên các khối lân cận và dẫn xuất vectơ chuyển động của khối hiện tại và/hoặc chỉ số ảnh tham chiếu dựa trên thông tin chọn ứng viên nhận được. Việc dự đoán liên có thể được thực hiện dựa trên các chế độ dự đoán khác nhau, và thông tin về việc dự đoán có thể gồm thông tin chỉ ra chế độ dự đoán liên cho khối hiện tại.

Bộ cộng 340 có thể tạo ra tín hiệu được xây dựng lại (ảnh được xây dựng lại, khối được xây dựng lại, hoặc mảng mẫu được xây dựng lại) bằng cách cộng tín hiệu dự thu nhận được vào tín hiệu dự đoán (khối được dự đoán hoặc mảng mẫu được dự đoán) được xuất ra từ bộ dự đoán 330. Nếu không có phần dư cho khối mục tiêu xử lý, chẳng hạn như trường hợp mà chế độ bỏ qua được áp dụng, khối được dự đoán có thể được sử dụng làm khối được xây dựng lại.

Bộ cộng 340 có thể được gọi là bộ xây dựng lại hoặc bộ tạo khối được xây dựng lại. Tín hiệu được xây dựng lại được tạo ra có thể được sử dụng cho việc dự đoán nội của khối tiếp theo cần được xử lý trong ảnh hiện tại, và như được mô tả sau đây, có thể cũng được xuất ra qua việc lọc hoặc cũng có thể được sử dụng cho việc dự đoán liên của ảnh tiếp theo.

Trong khi đó, việc ánh xạ độ chói với việc định cỡ sắc độ (LMCS) cũng có thể được áp dụng trong quy trình giải mã ảnh.

Bộ lọc 350 có thể cải thiện chất lượng hình ảnh chủ quan/khách quan bằng cách áp dụng việc lọc cho tín hiệu được xây dựng lại. Ví dụ, bộ lọc 350 có thể tạo ra ảnh được xây dựng lại mà được sửa đổi bằng cách áp dụng các phương pháp lọc khác nhau cho ảnh được xây dựng lại và lưu trữ ảnh được xây dựng lại mà sửa được đổi trong bộ nhớ 360, cụ thể là, trong DPB của bộ nhớ 360. Các phương pháp lọc khác nhau có thể gồm, ví dụ, lọc khử khối, dịch chuyển thích ứng mẫu, bộ lọc vòng lặp thích ứng, bộ lọc song phương, và tương tự.

Ảnh được xây dựng lại (được sửa đổi) mà được lưu trữ trong DPB của bộ nhớ 360 có thể được sử dụng làm ảnh tham chiếu trong bộ dự đoán liên 331. Bộ nhớ 360 có thể lưu trữ thông tin chuyển động của khối mà thông tin chuyển động trong ảnh hiện tại được dẫn xuất (hoặc được giải mã) từ đó và/hoặc thông tin chuyển động của các khối trong ảnh hiện đã được xây dựng lại. Thông tin chuyển động được lưu trữ có thể được chuyển đến bộ dự đoán liên 331 để được tận dụng làm thông tin chuyển động của khối lân cận theo không gian hoặc thông tin chuyển động của khối lân cận theo thời gian. Bộ nhớ 360 có thể lưu trữ các mẫu được xây dựng lại của các khối được xây dựng lại trong ảnh hiện tại và truyền các mẫu được xây dựng lại đến bộ dự đoán nội 332.

Trong bản mô tả này, các phương án được mô tả trong bộ dự đoán 330, bộ khử lượng tử hóa 321, bộ biến đổi ngược 322, và bộ lọc 350 của thiết bị giải mã 300 cũng có thể được áp dụng theo cùng cách hoặc tương ứng với bộ dự đoán 220, bộ khử lượng tử hóa 234, bộ biến đổi ngược 235, và bộ lọc 260 của thiết bị mã hóa 200.

Trong khi đó, như được mô tả ở trên, trong khi thực hiện lập mã video, việc dự đoán được thực hiện để cải thiện hiệu quả nén. Thông qua việc này, khối được dự đoán gồm các mẫu dự đoán cho khối hiện tại như khối cần được lập mã (tức là, khối mục tiêu lập mã) có thể được tạo ra. Ở đây, khối được dự đoán gồm các mẫu dự đoán trong miền không gian (hoặc miền điểm ảnh). Khối được dự đoán được dẫn xuất theo cách giống như trong thiết bị mã hóa và thiết bị giải mã, và thiết bị mã hóa có thể báo hiệu thông tin (thông tin phần dư) về phần dư giữa khối gốc và khối được dự đoán, thay vì giá trị mẫu gốc của khối gốc, đến thiết bị giải mã, nhờ đó làm tăng hiệu quả lập mã hình ảnh. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất khối phần dư gồm các mẫu phần dư dựa trên thông tin phần dư, bổ sung khối phần dư và khối được dự đoán để tạo ra các khối được xây dựng lại gồm các mẫu được xây dựng lại, và tạo ra ảnh được xây dựng lại gồm các khối được

xây dựng lại.

Thông tin phần dư có thể được tạo ra thông qua quy trình biến đổi và lượng tử hóa. Ví dụ, thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất khối phần dư giữa khối gốc và khối được dự đoán, thực hiện quy trình biến đổi trên các mẫu phần dư (mảng mẫu phần dư) được gồm trong khối phần dư để dẫn xuất các hệ số biến đổi, thực hiện quy trình lượng tử hóa trên các hệ số biến đổi để dẫn xuất các hệ số biến đổi được lượng tử hóa, và báo hiệu thông tin phần dư liên quan đến thiết bị giải mã (thông qua luồng bit). Ở đây, thông tin phần dư có thể gồm thông tin giá trị của các hệ số biến đổi được lượng tử hóa, thông tin vị trí, kỹ thuật biến đổi, nhân biến đổi, thông số lượng tử hóa, và tương tự. Thiết bị giải mã có thể thực hiện quy trình khử lượng tử hóa/biến đổi ngược dựa trên thông tin phần dư và dẫn xuất các mẫu phần dư (hoặc các khối phần dư). Thiết bị giải mã có thể tạo ra ảnh được xây dựng lại dựa trên khối được dự đoán và khối phần dư. Ngoài ra, đối với sự tham chiếu cho việc dự đoán liên của ảnh sau đó, thiết bị mã hóa cũng có thể khử lượng tử hóa/biến đổi ngược các hệ số biến đổi được lượng tử hóa để dẫn xuất khối phần dư và tạo ra ảnh được xây dựng lại dựa trên đó.

Trong sáng chế, ít nhất một hoạt động trong số việc lượng tử hóa/việc khử lượng tử hóa và/hoặc việc biến đổi/việc biến đổi ngược có thể được lược bỏ. Khi việc lượng tử hóa/việc khử lượng tử hóa được lược bỏ, thì hệ số biến đổi được lượng tử hóa có thể được gọi là hệ số biến đổi. Khi việc biến đổi/biến đổi ngược được lược bỏ, thì hệ số biến đổi có thể được gọi là hệ số hoặc hệ số dư, hoặc có thể vẫn được gọi là hệ số biến đổi để trình bày đồng nhất.

Trong sáng chế, hệ số biến đổi được lượng tử hóa và hệ số biến đổi có thể được gọi là hệ số biến đổi và hệ số biến đổi được định cỡ, một cách tương ứng. Trong trường hợp này, thông tin phần dư có thể gồm thông tin về hệ số biến đổi (các hệ số biến đổi), và thông tin về hệ số biến đổi (các hệ số biến đổi) có thể được báo hiệu thông qua cú pháp lập mã phần dư. Các hệ số biến đổi có thể được dẫn xuất dựa trên thông tin phần dư (hoặc thông tin về hệ số biến đổi (các hệ số biến đổi)), và các hệ số biến đổi được định cỡ có thể được dẫn xuất thông qua việc biến đổi ngược (định cỡ) trên các hệ số biến đổi. Các mẫu phần dư có thể được dẫn xuất dựa trên việc biến đổi ngược (biến đổi) của các hệ số biến đổi được định cỡ. Điều này cũng có thể được áp dụng/được trình bày trong các phần khác của sáng chế.

Bộ dự đoán của thiết bị mã hóa/thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các mẫu dự đoán bằng cách thực hiện việc dự đoán nội trong các đơn vị của các khối. Việc dự đoán liên có thể là việc dự đoán được dẫn xuất theo cách mà phụ thuộc vào các phần tử dữ liệu (ví dụ, các giá trị mẫu hoặc thông tin chuyển động v.v.) của (các) ảnh khác với ảnh hiện tại. Khi việc dự đoán liên được áp dụng cho khối hiện tại, dựa trên khối tham chiếu (các mảnh mẫu tham chiếu) được cụ thể hóa bởi vector chuyển động trên ảnh tham chiếu được trỏ tới bởi chỉ số ảnh tham chiếu, khối được dự đoán (các mảnh mẫu dự đoán) cho khối hiện tại có thể được dẫn xuất. Trong trường hợp này, để làm giảm lượng thông tin chuyển động được truyền trong chế độ dự đoán liên, thông tin chuyển động của khối hiện tại có thể được dự đoán trong các đơn vị của các khối, các khối con, hoặc các mẫu dựa trên sự tương liên giữa thông tin chuyển động giữa các khối lân cận và khối hiện tại. Thông tin chuyển động có thể gồm vector chuyển động và chỉ số ảnh tham chiếu. Thông tin chuyển động có thể còn gồm thông tin loại dự đoán liên (việc dự đoán L0, việc dự đoán L1, việc dự đoán Bi, v.v.). Khi việc dự đoán liên được áp dụng, các khối lân cận có thể gồm khối lân cận theo không gian tồn tại trong ảnh hiện tại và khối lân cận theo thời gian tồn tại trong ảnh tham chiếu. Ảnh tham chiếu gồm khối tham chiếu và ảnh tham chiếu gồm khối lân cận theo thời gian có thể là giống nhau hoặc khác nhau. Khối lân cận theo thời gian có thể được gọi là khối tham chiếu được đặt cùng một chỗ, CU được đặt cùng một chỗ (colCU), v.v., và ảnh tham chiếu gồm khối lân cận theo thời gian có thể được gọi là ảnh được đặt cùng một chỗ (colPic). Ví dụ, danh sách ứng viên thông tin chuyển động có thể được xây dựng dựa trên các khối lân cận của khối hiện tại và cờ hoặc thông tin chỉ số chỉ ra ứng viên nào được lựa chọn (được sử dụng) để dẫn xuất vector chuyển động và/hoặc chỉ số ảnh tham chiếu của khối hiện tại có thể được báo hiệu. Việc dự đoán liên có thể được thực hiện dựa trên các chế độ dự đoán khác nhau. Ví dụ, trong chế độ bỏ qua và chế độ hợp nhất, thông tin chuyển động của khối hiện tại có thể giống với thông tin chuyển động của khối lân cận được lựa chọn. Trong chế độ bỏ qua, không giống với chế độ hợp nhất, tín hiệu dư có thể không được truyền. Trong trường hợp chế độ dự đoán vector chuyển động (MVP), vector chuyển động của khối lân cận được lựa chọn có thể được sử dụng như bộ dự đoán vector chuyển động, và sự chênh lệch vector chuyển động có thể được báo hiệu. Trong trường hợp này, vector chuyển động của khối hiện tại có thể được dẫn xuất nhờ sử dụng tổng của bộ dự đoán vector chuyển động và sự chênh lệch vector chuyển động.

Thông tin chuyển động có thể gồm thông tin chuyển động L0 và/hoặc thông tin chuyển động L1 theo loại dự đoán liên (việc dự đoán L0, việc dự đoán L1, việc dự đoán Bi, v.v.). Vector chuyển động theo hướng L0 có thể được gọi là vector chuyển động L0 hoặc MVL0, và vector chuyển động theo hướng L1 có thể được gọi là vector chuyển động L1 hoặc MVL1. Việc dự đoán dựa trên vector chuyển động L0 có thể được gọi là việc dự đoán L0, việc dự đoán dựa trên vector chuyển động L1 có thể được gọi là việc dự đoán L1, và việc dự đoán dựa trên cả vector chuyển động L0 và vector chuyển động L1 có thể được gọi là việc dự đoán đôi. Ở đây, vector chuyển động L0 có thể chỉ ra vector chuyển động được kết hợp với danh sách ảnh tham chiếu L0 (L0), và vector chuyển động L1 có thể chỉ ra vector chuyển động được kết hợp với danh sách ảnh tham chiếu L1 (L1). Danh sách ảnh tham chiếu L0 có thể gồm các ảnh mà sớm hơn ảnh hiện tại theo thứ tự xuất ra như các ảnh tham chiếu, và danh sách ảnh tham chiếu L1 có thể gồm các ảnh mà muộn hơn ảnh hiện tại theo thứ tự xuất ra. Các ảnh trước đó có thể được gọi là các ảnh (tham chiếu) chuyển tiếp, và các ảnh tiếp sau đó có thể được gọi là các ảnh (tham chiếu) ngược. Danh sách ảnh tham chiếu L0 có thể còn gồm các ảnh mà tiếp sau ảnh hiện tại trong thứ tự xuất như các ảnh tham chiếu. Trong trường hợp này, các ảnh trước đó có thể được định chỉ số đầu tiên, và các ảnh sau đó có thể được định chỉ số tiếp theo trong danh sách ảnh tham chiếu L0. Danh sách ảnh tham chiếu L1 có thể còn gồm các ảnh phía trước ảnh hiện tại trong thứ tự xuất như các ảnh tham chiếu. Trong trường hợp này, các ảnh tiếp sau đó có thể được định chỉ số trước tiên trong danh sách ảnh tham chiếu L1 và các ảnh trước đó có thể được định chỉ số tiếp theo. Ở đây, thứ tự xuất ra có thể tương ứng với thứ tự số đếm thứ tự ảnh (Picture Order Count, POC).

Fig.4 thể hiện ví dụ cấu trúc phân cấp cho hình ảnh/video được lập mã.

Tham khảo đến Fig.4, hình ảnh/video được lập mã được chia thành lớp lập mã video (video coding layer, VCL) mà xử lý quy trình giải mã hình ảnh/video và chính nó, hệ thống phụ mà truyền và lưu trữ thông tin được lập mã, và lớp trừu tượng mạng (NAL) mà tồn tại giữa VCL và các hệ thống phụ và chịu trách nhiệm cho các chức năng thích ứng mạng.

VCL có thể tạo ra dữ liệu VCL gồm dữ liệu hình ảnh được nén (dữ liệu lát), hoặc tạo ra các tập thông số gồm tập thông số ảnh (Picture Parameter Set: PPS), tập thông số trình tự (Sequence Parameter Set: SPS), tập thông số video (Video Parameter Set: VPS)

v.v. hoặc tin nhắn thông tin tăng cường bổ sung (supplemental enhancement information, SEI) cần thiết bổ sung cho quy trình giải mã của hình ảnh.

Trong NAL, đơn vị NAL có thể được tạo ra bằng việc bổ sung thông tin phần đầu (phần đầu đơn vị NAL) vào phụ tải trình tự bit thô (raw byte sequence payload, RBSP) được tạo ra trong VCL. Trong trường hợp này, RBSP tham chiếu đến dữ liệu lát, các tập thông số, các tin nhắn SEI, v.v., được tạo ra trong VCL. Phần đầu đơn vị NAL có thể gồm thông tin loại đơn vị NAL được chỉ rõ theo dữ liệu RBSP được gồm trong đơn vị NAL tương ứng.

Như được thể hiện trên hình vẽ, đơn vị NAL có thể được chia thành đơn vị NAL VCL và đơn vị NAL không VCL theo RBSP được tạo ra trong VCL. Đơn vị NAL VCL có thể nghĩa là đơn vị NAL gồm thông tin (dữ liệu được phân lát) về hình ảnh, và đơn vị NAL không VCL có thể nghĩa là đơn vị NAL chứa thông tin (tập thông số hoặc tin nhắn SEI) cần thiết để giải mã hình ảnh.

Đơn vị NAL VCL và đơn vị NAL không VCL được đề cập ở trên có thể được truyền qua mạng bằng việc gắn thông tin phần đầu theo tiêu chuẩn dữ liệu của hệ thống con. Ví dụ, đơn vị NAL có thể được biến đổi thành dạng dữ liệu của tiêu chuẩn được xác định trước chẳng hạn như định dạng tệp H.266/VVC, giao thức vận chuyển theo thời gian thực (Real-time Transport Protocol, RTP), luồng vận chuyển (Transport Stream, TS), v.v. và được truyền qua các mạng khác nhau.

Như được mô tả ở trên, trong đơn vị NAL, loại đơn vị NAL có thể được cụ thể hóa theo cấu trúc dữ liệu RBSP được gồm trong đơn vị NAL tương ứng, và thông tin về loại đơn vị NAL này có thể được lưu trữ và được báo hiệu trong phần đầu đơn vị NAL.

Ví dụ, đơn vị NAL có thể được phân loại sơ lược thành loại đơn vị NAL VCL và loại đơn vị NAL không VCL phụ thuộc vào việc liệu đơn vị NAL có gồm thông tin về hình ảnh (dữ liệu lát) hay không. Loại đơn vị NAL VCL có thể được phân loại theo đặc tính và loại của ảnh được gồm trong đơn vị NAL VCL, và loại đơn vị NAL không VCL có thể được phân loại theo loại của tập thông số.

Phần sau đây là ví dụ của loại đơn vị NAL được chỉ rõ theo loại của tập thông số được gồm trong loại đơn vị NAL không VCL.

- Đơn vị NAL tập thông số thích ứng (APS, Adaptation Parameter Set): Loại đối

với đơn vị NAL gồm APS

- Đơn vị NAL tập thông số giải mã (DPS, Decoding Parameter Set): Loại đối với đơn vị NAL gồm DPS

- Đơn vị NAL tập thông số video (VPS, Video Parameter Set): Loại đối với đơn vị NAL gồm VPS

- Đơn vị NAL tập thông số trình tự (SPS, Sequence Parameter Set): Loại đối với đơn vị NAL gồm SPS

- Đơn vị NAL tập thông số ảnh (PPS, Picture Parameter Set): Loại đối với đơn vị NAL gồm PPS

- Đơn vị NAL phần đầu ảnh (PH, Picture header): Loại đối với đơn vị NAL gồm PH

Các loại đơn vị NAL được mô tả ở trên có thông tin cú pháp cho loại đơn vị NAL, và thông tin cú pháp có thể được lưu trữ và được báo hiệu trong phần đầu đơn vị NAL. Ví dụ, thông tin cú pháp có thể là `nal_unit_type`, và các loại đơn vị NAL có thể được chỉ rõ bởi giá trị `nal_unit_type`.

Trong lúc đó, như được mô tả ở trên, một ảnh có thể gồm nhiều lát, và một lát có thể gồm phần đầu lát và dữ liệu lát. Trong trường hợp này, một phần đầu ảnh có thể còn được bổ sung cho nhiều lát (phần đầu lát và tập dữ liệu lát) trong một ảnh. Phần đầu ảnh (cú pháp phần đầu ảnh) có thể gồm thông tin/các thông số có thể áp dụng chung cho ảnh. Trong sáng chế, lát có thể được trộn lẫn hoặc được thay thế với nhóm phiên. Ngoài ra, trong sáng chế, phần đầu lát có thể được trộn lẫn hoặc được thay thế với phần đầu nhóm loại.

Phần đầu lát (cú pháp phần đầu lát hoặc thông tin phần đầu lát) có thể gồm thông tin/các thông số thường có thể áp dụng cho lát. APS (cú pháp APS) hoặc PPS (cú pháp PPS) có thể gồm thông tin/các thông số thường có thể áp dụng cho một hoặc nhiều lát hoặc ảnh. SPS (cú pháp SPS) có thể gồm thông tin/các thông số thường có thể áp dụng cho một hoặc nhiều trình tự. VPS (cú pháp VPS) có thể gồm thông tin/các thông số thường có thể áp dụng cho nhiều lớp. DPS (cú pháp DPS) có thể gồm thông tin/các thông số thường có thể áp dụng cho toàn bộ video. DPS có thể gồm thông tin/các thông số liên quan tới sự móc nối của chuỗi video được lập mã (coded video sequence, CVS).

Trong tài liệu này, cú pháp mức cao (high level syntax, HLS) có thể gồm ít nhất một trong số cú pháp APS, cú pháp PPS, cú pháp SPS, cú pháp VPS, cú pháp DPS, cú pháp phần đầu ảnh, và cú pháp phần đầu lát.

Trong tài liệu này, thông tin hình ảnh/video được mã hóa trong thiết bị mã hóa và được báo hiệu dưới dạng luồng bit tới thiết bị giải mã có thể gồm, cũng như thông tin liên quan đến việc phân vùng ảnh trong ảnh, thông tin dự đoán nội/liên, thông tin phần dư, thông tin lọc trong vòng lặp, v.v. thông tin được gồm trong phần đầu lát, thông tin được gồm trong phần đầu ảnh, thông tin được gồm trong APS, thông tin được gồm trong PPS, thông tin được gồm trong SPS, thông tin được gồm trong VPS, và/hoặc thông tin được gồm trong DPS. Ngoài ra, thông tin hình ảnh/video có thể còn gồm thông tin của phần đầu đơn vị NAL.

Trong lúc đó, để bù sự chênh lệch giữa ảnh gốc và hình ảnh được xây dựng lại do lỗi xảy ra trong quy trình mã hóa nén như là lượng tử hóa, quy trình lọc trong vòng lặp có thể được thực hiện trên các mẫu được xây dựng lại hoặc các ảnh được xây dựng lại như được mô tả ở trên. Như được mô tả ở trên, việc lọc trong vòng lặp có thể được thực hiện bởi bộ lọc của thiết bị mã hóa và bộ lọc của thiết bị giải mã, và bộ lọc giải khối, SAO, và/hoặc bộ lọc vòng lặp thích ứng (adaptive loop filter, ALF) có thể được áp dụng. Ví dụ, quy trình ALF có thể được thực hiện sau quy trình lọc giải khối và/hoặc quy trình SAO được hoàn tất. Tuy nhiên, ngay cả trong trường hợp này, quy trình lọc giải khối và/hoặc quy trình SAO có thể được bỏ qua.

Sau đây, việc xây dựng lại ảnh và việc lọc sẽ được mô tả chi tiết. Trong lập mã hình ảnh/video, khối được xây dựng lại có thể được tạo ra dựa trên việc dự đoán nội/việc dự đoán liên trong mỗi đơn vị khối, và ảnh được xây dựng lại gồm các khối được xây dựng lại có thể được tạo ra. Khi ảnh/lát hiện tại là ảnh/lát I, các khối được gồm trong ảnh/lát hiện tại có thể được xây dựng lại dựa trên chỉ việc dự đoán nội. Cùng lúc đó, khi ảnh/lát hiện tại là ảnh/lát P hoặc B, các khối được gồm trong ảnh/lát hiện tại có thể được xây dựng lại dựa trên việc dự đoán nội hoặc việc dự đoán liên. Trong trường hợp này, việc dự đoán nội có thể được áp dụng cho một số khối trong ảnh/lát hiện tại, và việc dự đoán liên có thể được áp dụng cho các khối còn lại.

Dự đoán nội có thể thể hiện việc dự đoán để tạo ra các mẫu dự đoán cho khối hiện tại dựa trên các mẫu tham chiếu trong ảnh (sau đây, ảnh hiện tại) mà khối hiện tại

thuộc về. Trong trường hợp mà việc dự đoán nội được áp dụng cho khối hiện tại, thì các mẫu tham chiếu lân cận cần để được sử dụng cho việc dự đoán nội của khối hiện tại có thể được dẫn xuất. Các mẫu tham chiếu lân cận của khối hiện tại có thể gồm mẫu liền kề với biên trái của khối hiện tại có kích thước là $nW \times nH$, tổng cộng $2 \times nH$ mẫu lân cận phần dưới cùng bên trái, mẫu liền kề với biên trên cùng của khối hiện tại, tổng cộng $2 \times nW$ mẫu lân cận phần trên cùng bên phải, và một mẫu lân cận phần trên cùng bên trái của khối hiện tại. Mặt khác, các mẫu tham chiếu lân cận của khối hiện tại có thể gồm mẫu lân cận trên cùng của nhiều cột và mẫu lân cận bên trái của nhiều hàng. Mặt khác, các mẫu tham chiếu lân cận của khối hiện tại có thể gồm tổng cộng nH mẫu liền kề với biên bên phải của khối hiện tại có kích thước là $nW \times nH$, tổng cộng nH mẫu liền kề với biên bên phải của khối hiện tại, tổng cộng nW mẫu liền kề với biên dưới cùng của khối hiện tại, và một mẫu lân cận phần dưới cùng bên phải của khối hiện tại.

Tuy nhiên, một số mẫu tham chiếu lân cận của khối hiện tại có thể vẫn chưa được giải mã hoặc có thể không có sẵn. Trong trường hợp này, bộ giải mã có thể tạo cấu hình các mẫu tham chiếu lân cận cần được sử dụng cho việc dự đoán thông qua việc thay thế các mẫu sẵn có cho các mẫu không sẵn có. Theo cách thay thế, các mẫu tham chiếu lân cận cần được sử dụng để dự đoán có thể được tạo cấu hình thông qua phép nội suy của các mẫu khả dụng.

Khi các mẫu tham chiếu lân cận được dẫn xuất, có hai trường hợp, mà là, trường hợp (i) trong đó mẫu dự đoán có thể được dẫn xuất dựa trên trung bình hoặc phép nội suy của các mẫu tham chiếu lân cận của khối hiện tại, và trường hợp (ii) trong đó mẫu dự đoán có thể được dẫn xuất dựa trên mẫu tham chiếu có mặt theo hướng (dự đoán) cụ thể cho mẫu dự đoán trong số các mẫu tham chiếu lân cận của khối hiện tại. Trường hợp (i) có thể được gọi là chế độ không có hướng hoặc chế độ không có góc và trường hợp (ii) có thể được gọi là chế độ có hướng hoặc chế độ có góc. Ngoài ra, mẫu dự đoán cũng có thể được tạo ra thông qua phép nội suy giữa mẫu lân cận thứ nhất và mẫu lân cận thứ hai được đặt theo hướng ngược lại với hướng dự đoán của chế độ dự đoán nội của khối hiện tại dựa trên mẫu dự đoán của khối hiện tại trong số các mẫu tham chiếu lân cận. Trường hợp ở trên có thể được gọi là việc dự đoán nội nội suy tuyến tính (Linear Interpolation Intra Prediction, LIP). Bên cạnh đó, các mẫu dự đoán sắc độ cũng có thể được tạo ra dựa trên các mẫu độ chói nhờ sử dụng mô hình tuyến tính. Trường hợp này

có thể được gọi là chế độ LM. Ngoài ra, mẫu dự đoán tạm thời của khối hiện tại có thể được dẫn xuất dựa trên các mẫu tham chiếu lân cận được lọc. Ít nhất một mẫu tham chiếu, mà được dẫn xuất theo chế độ dự đoán nội trong số các mẫu tham chiếu lân cận sẵn có, nghĩa là, các mẫu tham chiếu lân cận không được lọc, và mẫu dự đoán tạm thời có thể được lấy tổng đặt trọng số để dẫn xuất mẫu dự đoán của khối hiện tại. Trường hợp ở trên có thể được gọi là việc dự đoán nội phụ thuộc sự định vị (Position Dependent Intra Prediction, PDPC). Bên cạnh đó, đường mẫu tham chiếu có độ chính xác dự đoán cao nhất trong số các đường mẫu nhiều tham chiếu lân cận của khối hiện tại có thể được lựa chọn để dẫn xuất mẫu dự đoán bằng cách sử dụng mẫu tham chiếu được đặt theo hướng dự đoán trên đường tương ứng, và đường mẫu tham chiếu được sử dụng tại đây có thể được chỉ ra (được báo hiệu) cho thiết bị giải mã, nhờ đó thực hiện việc mã hóa dự đoán nội. Trường hợp ở trên có thể được gọi là việc dự đoán nội đường nhiều tham chiếu (Multi-Reference Line, MRL) hoặc việc dự đoán nội dựa trên MRL. Bên cạnh đó, việc dự đoán nội có thể được thực hiện dựa trên cùng một chế độ dự đoán nội bằng cách phân chia khối hiện tại thành các phân vùng con dọc hoặc ngang, và các mẫu tham chiếu lân cận có thể được dẫn xuất và được sử dụng trong các đơn vị phân vùng con. Nghĩa là, trong trường hợp này, chế độ dự đoán nội cho khối hiện tại được áp dụng ngang bằng cho các phân vùng con, và hiệu quả dự đoán nội có thể được cải thiện trong một số trường hợp bằng việc dẫn xuất và sử dụng các mẫu tham chiếu lân cận trong các đơn vị là các phân vùng con. Phương pháp dự đoán như vậy có thể được gọi là các phân vùng con trong ảnh (Intra Sub-Partition, ISP) hoặc việc dự đoán nội dựa trên ISP. Các phương pháp dự đoán nội được đề cập ở trên có thể được gọi là loại dự đoán nội riêng biệt với chế độ dự đoán nội trong các phần 1.2. Loại dự đoán nội có thể được gọi theo các thuật ngữ khác nhau như là kỹ thuật dự đoán nội hoặc chế độ dự đoán nội bổ sung hoặc tương tự. Ví dụ, loại dự đoán nội (hoặc chế độ dự đoán nội bổ sung hoặc tương tự) có thể gồm ít nhất một trong số LIP, PDPC, MRL, và ISP được đề cập ở trên. Phương pháp dự đoán nội chung ngoại trừ loại dự đoán nội cụ thể như là LIP, PDPC, MRL, hoặc ISP có thể được gọi là loại dự đoán nội thông thường. Loại dự đoán nội thông thường có thể được áp dụng chung khi loại dự đoán nội cụ thể không được áp dụng, và việc dự đoán có thể được thực hiện dựa trên chế độ dự đoán nội được đề cập ở trên. Trong khi đó, một cách tùy chọn, việc lọc sau xử lý có thể được thực hiện trên mẫu dự đoán được dẫn xuất.

Cụ thể là, quy trình dự đoán nội có thể gồm thao tác xác định chế độ/loại dự đoán nội, thao tác dẫn xuất mẫu tham chiếu lân cận, và thao tác dẫn xuất mẫu dự đoán dựa trên chế độ/loại dự đoán nội. Ngoài ra, một cách tùy chọn, thao tác lọc sau xử lý có thể được thực hiện trên mẫu dự đoán được dẫn xuất.

Ảnh được xây dựng lại được cải biến có thể được tạo ra thông qua quy trình lọc trong vòng lặp, và ảnh được xây dựng lại được cải biến có thể được xuất ra dưới dạng ảnh được giải mã trong thiết bị giải mã và cũng có thể được lưu trữ trong bộ nhớ hoặc bộ đệm ảnh được giải mã của thiết bị mã hóa/thiết bị giải mã và được sử dụng như ảnh tham chiếu trong quy trình dự đoán liên khi ảnh được mã hóa/được giải mã ở thời điểm sau đó. Quy trình lọc trong vòng lặp có thể gồm quy trình lọc giải khối, quy trình dịch chuyển thích ứng mẫu (SAO), và/hoặc quy trình bộ lọc vòng lặp thích ứng (ALF) như được mô tả ở trên. Trong trường hợp này, một hoặc một số trong số quy trình lọc giải khối, quy trình SAO, quy trình ALF, và quy trình lọc song phương có thể được áp dụng lần lượt, hoặc tất cả các quy trình có thể được áp dụng lần lượt. Ví dụ, quy trình SAO có thể được thực hiện sau khi quy trình lọc giải khối được áp dụng cho ảnh được xây dựng lại. Mặt khác, ví dụ, quy trình ALF có thể được thực hiện sau khi quy trình lọc giải khối được áp dụng cho ảnh được xây dựng lại. Việc này cũng có thể được thực hiện ngang bằng trong thiết bị mã hóa.

Việc lọc giải khối là kỹ thuật lọc mà loại bỏ sự biến dạng xảy ra ở các biên giữa các khối trong ảnh được xây dựng lại. Quy trình lọc giải khối có thể, ví dụ, dẫn xuất biên mục tiêu trong ảnh được xây dựng lại, xác định độ bền biên (bS) cho biên mục tiêu, và thực hiện việc lọc giải khối trên biên mục tiêu, dựa trên bS. bS có thể được xác định dựa trên chế độ dự đoán, sự chênh lệch vector chuyển động, xem các ảnh tham chiếu có giống hệt hay không, xem hệ số đáng kể khác không có tồn tại hay không, v.v., của hai khối liền kề với biên mục tiêu.

SAO là phương pháp trong đó sự chênh lệch phân bù giữa ảnh được xây dựng lại và ảnh gốc được bù trên cơ sở mẫu. Ví dụ, SAO có thể được áp dụng dựa trên loại chẳng hạn như phân bù dải, phân bù mép, hoặc tương tự. Theo SAO, các mẫu có thể được phân loại vào các danh mục khác nhau theo mỗi loại SAO, và giá trị phân bù có thể được bổ sung vào mỗi mẫu dựa trên danh mục. Thông tin lọc cho SAO có thể gồm thông tin về việc liệu SAO có được áp dụng hay không, thông tin loại SAO, và thông

tin giá trị phần bù SAO, hoặc tương tự. SAO có thể được áp dụng cho ảnh được xây dựng lại sau khi việc lọc giải khối được áp dụng.

Lọc vòng lặp thích ứng (Adaptive Loop Filter, ALF) là kỹ thuật để lọc ảnh được xây dựng lại trên cơ sở mẫu, dựa trên các hệ số bộ lọc theo hình dạng bộ lọc. Thiết bị mã hóa có thể xác định xem ALF có được áp dụng hay không, hình dạng ALF và/hoặc hệ số lọc ALF hoặc tương tự bằng việc so sánh ảnh được xây dựng lại và ảnh gốc và có thể báo hiệu kết quả xác định tới thiết bị giải mã. Nghĩa là, thông tin lọc cho ALF có thể gồm thông tin về việc liệu ALF có được áp dụng hay không, thông tin hình dạng bộ lọc ALF, thông tin hệ số lọc ALF, hoặc tương tự. ALF có thể được áp dụng cho ảnh được xây dựng lại sau khi việc lọc giải khối được áp dụng.

Fig.5 là lưu đồ minh họa phương pháp mã hóa dựa trên việc lọc trong thiết bị mã hóa. Phương pháp của Fig.5 có thể gồm các bước S500 đến S530.

Trong bước S500, thiết bị mã hóa có thể tạo ra ảnh được xây dựng lại. Bước S500 có thể được thực hiện dựa trên quy trình tạo ra ảnh được xây dựng lại được đề cập ở trên (hoặc các mẫu được xây dựng lại).

Trong bước S510, thiết bị mã hóa có thể xác định xem việc lọc trong vòng lặp có được áp dụng (ngang qua biên ảo) hay không dựa trên thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp. Ở đây, việc lọc trong vòng lặp có thể gồm ít nhất một trong số việc lọc giải khối được đề cập ở trên, SAO, và ALF.

Trong bước S520, thiết bị mã hóa có thể tạo ra ảnh được xây dựng lại được cải biến (các mẫu được xây dựng lại được cải biến) dựa trên việc xác định của bước S510. Ở đây, ảnh được xây dựng lại được cải biến (các mẫu được xây dựng lại được cải biến) có thể là ảnh được xây dựng lại được lọc (các mẫu được xây dựng lại được lọc).

Trong bước S530, thiết bị mã hóa có thể mã hóa thông tin hình ảnh/video gồm thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp, dựa trên quy trình lọc trong vòng lặp.

Fig.6 là lưu đồ minh họa phương pháp giải mã dựa trên việc lọc trong thiết bị giải mã. Phương pháp của Fig.6 có thể gồm các bước S600 đến S630.

Trong bước S600, thiết bị giải mã có thể thu nhận thông tin hình ảnh/video gồm thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp từ luồng bit. Ở đây, luồng bit có thể dựa trên thông tin hình ảnh/video được mã hóa được truyền từ thiết bị mã hóa.

Trong bước S610, thiết bị giải mã có thể tạo ra ảnh được xây dựng lại. Bước S610 có thể được thực hiện dựa trên ảnh được xây dựng lại được đề cập ở trên (hoặc các mẫu được xây dựng lại).

Trong bước S620, thiết bị giải mã có thể xác định xem việc lọc trong vòng lặp có được áp dụng (ngang qua biên ảo) hay không dựa trên thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp. Ở đây, việc lọc trong vòng lặp có thể gồm ít nhất một trong số việc lọc giải khối được đề cập ở trên, SAO, và ALF.

Trong bước S630, thiết bị giải mã có thể tạo ra ảnh được xây dựng lại được cải biến (các mẫu được xây dựng lại được cải biến) dựa trên việc xác định của bước S620. Ở đây, ảnh được xây dựng lại được cải biến (các mẫu được xây dựng lại được cải biến) có thể là ảnh được xây dựng lại được lọc (các mẫu được xây dựng lại được lọc).

Như được mô tả ở trên, quy trình lọc trong vòng lặp có thể được áp dụng cho ảnh được xây dựng lại. Trong trường hợp này, biên ảo có thể được xác định để cải thiện thêm chất lượng trực quan chủ quan/khách quan của ảnh được xây dựng lại, và quy trình lọc trong vòng lặp có thể được áp dụng ngang qua biên ảo. Biên ảo có thể gồm, ví dụ, mép không liên tục chẳng hạn như hình ảnh 360 độ, hình ảnh VR, biên, ảnh trong ảnh (Picture In Picture, PIP), hoặc tương tự. Ví dụ, biên ảo có thể có mặt ở vị trí được xác định trước, và sự có mặt và/hoặc vị trí của nó có thể được báo hiệu. Ví dụ, biên ảo có thể được đặt ở đường mẫu thứ tư bên trên của hàng CTU (cụ thể là, ví dụ, phía trên mẫu thứ tư bên trên của hàng CTU). Như một ví dụ khác, thông tin về sự có mặt và/hoặc vị trí của biên ảo có thể được báo hiệu thông qua HLS. HLS có thể gồm SPS, PPS, phần đầu ảnh, phần đầu lát, hoặc tương tự như được mô tả ở trên.

Sau đây, việc báo hiệu cú pháp mức cao và ngữ nghĩa sẽ được mô tả theo các phương án của sáng chế.

Một phương án của sáng chế có thể gồm phương pháp điều khiển các bộ lọc vòng lặp. Phương pháp điều khiển các bộ lọc vòng lặp này có thể được áp dụng cho ảnh được xây dựng lại. Các bộ lọc trong vòng lặp (các bộ lọc vòng lặp) có thể được sử dụng để giải mã các luồng bit được mã hóa. Các bộ lọc vòng lặp có thể gồm việc giải khối được đề cập ở trên, SAO, và ALF. SPS có thể gồm các cờ liên quan đến mỗi trong số việc giải khối, SAO, và ALF. Các cờ có thể chỉ ra xem mỗi trong số các công cụ là sẵn

có cho việc lập mã của trình tự video lớp được lập mã (coded layer video sequence, CLVS) hay trình tự video được lập mã (CVS) tham chiếu đến SPS.

Trong một ví dụ, khi các bộ lọc vòng lặp được cho phép cho việc lập mã của các ảnh trong CVS, việc áp dụng của các bộ lọc vòng lặp có thể được điều khiển không ngang qua các biên cụ thể. Ví dụ, các bộ lọc vòng lặp có thể được điều khiển không ngang qua các biên ảnh con, các bộ lọc vòng lặp có thể được điều khiển không ngang qua các biên phiến, các bộ lọc vòng lặp có thể được điều khiển không ngang qua các biên lát, và/hoặc các bộ lọc vòng lặp có thể được điều khiển không ngang qua các biên ảo.

Thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp có thể gồm thông tin, cú pháp, các phần tử cú pháp và/hoặc các ngữ nghĩa được mô tả trong sáng chế (hoặc các phương án được bao gồm trong đó). Thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp có thể gồm thông tin liên quan đến việc liệu (toàn bộ hoặc một phần của) quy trình lọc trong vòng lặp có được cho phép ngang qua các biên cụ thể (ví dụ, biên ảo, biên ảnh con, biên lát, và/hoặc biên phiến) hay không. Thông tin hình ảnh được gồm trong luồng bit có thể gồm cú pháp mức cao (HLS), và HLS có thể gồm thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp. Các mẫu được xây dựng lại được cải biến (hoặc được lọc) (các ảnh được xây dựng lại) có thể được tạo ra dựa trên việc xác định xem quy trình lọc trong vòng lặp có được áp dụng ngang qua các biên cụ thể hay không. Trong một ví dụ, khi quy trình lọc trong vòng lặp được bất hoạt cho tất cả các khối/các biên, các mẫu được xây dựng lại được cải biến có thể là giống hệt với các mẫu được xây dựng lại. Trong một ví dụ khác, các mẫu được xây dựng lại được cải biến có thể gồm các mẫu được xây dựng lại được cải biến được dẫn xuất dựa trên việc lọc trong vòng lặp. Tuy nhiên, trong trường hợp này, một số mẫu được xây dựng lại (ví dụ, các mẫu được xây dựng lại ngang qua các biên ảo) có thể không được lọc trong vòng lặp dựa trên việc xác định được đề cập ở trên. Ví dụ, các mẫu được xây dựng lại ngang qua biên cụ thể (ít nhất một trong số biên ảo, biên ảnh con, biên lát, và/hoặc biên phiến cho nó việc lọc trong vòng lặp được cho phép) có thể được lọc trong vòng lặp, nhưng các mẫu được xây dựng lại ngang qua các biên khác (ví dụ, biên ảo, biên ảnh con, biên lát, và/hoặc biên phiến cho nó việc lọc trong vòng lặp được bất hoạt) có thể không được lọc trong vòng lặp.

Trong một ví dụ, liên quan đến việc liệu quy trình lọc trong vòng lặp có được

thực hiện ngang qua biên ảo hay không, thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp có thể gồm cờ biểu diễn các biên ảo SPS, cờ biểu diễn các biên ảo phần đầu ảnh, thông tin số lượng của các biên ảo, thông tin về các vị trí của các biên ảo, hoặc tương tự.

Trong các phương án được gồm trong sáng chế, thông tin về vị trí các biên ảo có thể gồm thông tin về tọa độ x của biên ảo dọc và/hoặc thông tin về tọa độ y của biên ảo ngang. Cụ thể là, thông tin về vị trí các biên ảo có thể gồm thông tin về tọa độ x của biên ảo dọc và/hoặc thông tin về tọa độ y của biên ảo ngang trong các đơn vị của các mẫu độ chói. Ngoài ra, thông tin về vị trí các biên ảo có thể gồm thông tin về số lượng của các mẫu thông tin (các phần tử cú pháp) trên tọa độ x của biên ảo dọc mà có mặt trong SPS. Ngoài ra, thông tin về vị trí các biên ảo có thể gồm thông tin về số lượng của các mẫu thông tin (các phần tử cú pháp) trên tọa độ y của biên ảo ngang mà có mặt trong SPS. Mặt khác, thông tin về vị trí các biên ảo có thể gồm thông tin về số lượng của các mẫu thông tin (các phần tử cú pháp) trên tọa độ x của biên ảo dọc mà có mặt trong phần đầu ảnh. Ngoài ra, thông tin về vị trí các biên ảo có thể gồm thông tin về số lượng của các mẫu thông tin (các phần tử cú pháp) trên tọa độ y của biên ảo ngang mà có mặt trong phần đầu ảnh.

Các bảng dưới đây thể hiện cú pháp ví dụ và các ngữ nghĩa của SPS theo phương án này.

[Bảng 1]

seq_parameter_set_rbsp() {	Descriptor
...	
subpics_present_flag	u(1)
if(subpics_present_flag) {	
sps_num_subpics_minus1	u(8)
for(i = 0; i <= sps_num_subpics_minus1; i++) {	
subpic_ctu_top_left_x[i]	u(v)
subpic_ctu_top_left_y[i]	u(v)
subpic_width_minus1[i]	u(v)
subpic_height_minus1[i]	u(v)
subpic_treated_as_pic_flag[i]	u(1)
loop_filter_across_subpic_enabled_flag[i]	u(1)
}	
}	
...	
sps_sao_enabled_flag	u(1)
sps_alf_enabled_flag	u(1)
...	
sps_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag	u(1)
if(sps_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag) {	
sps_num_ver_virtual_boundaries	u(2)
for(i = 0; i < sps_num_ver_virtual_boundaries; i++)	
sps_virtual_boundaries_pos_x[i]	u(13)
sps_num_hor_virtual_boundaries	u(2)
for(i = 0; i < sps_num_hor_virtual_boundaries; i++)	
sps_virtual_boundaries_pos_y[i]	u(13)
}	
...	
}	

[Bảng 2]

subpics_present_flag equal to 1 specifies that subpicture parameters are present in the SPS RBSP syntax. subpics_present_flag equal to 0 specifies that subpicture parameters are not present in the SPS RBSP syntax.

sps_num_subpics_minus1 plus 1 specifies the number of subpictures. sps_num_subpics_minus1 shall be in the range of 0 to 254. When not present, the value of sps_num_subpics_minus1 is inferred to be equal to 0.

subpic_ctu_top_left_x[i] specifies horizontal position of top left CTU of i-th subpicture in unit of CtbSizeY. The length of the syntax element is $\text{Ceil}(\text{Log2}(\text{pic_width_max_in_luma_samples} / \text{CtbSizeY}))$ bits. When not present, the value of subpic_ctu_top_left_x[i] is inferred to be equal to 0.

subpic_ctu_top_left_y[i] specifies vertical position of top left CTU of i-th subpicture in unit of CtbSizeY. The length of the syntax element is $\text{Ceil}(\text{Log2}(\text{pic_height_max_in_luma_samples} / \text{CtbSizeY}))$ bits. When not present, the value of subpic_ctu_top_left_y[i] is inferred to be equal to 0.

subpic_width_minus1[i] plus 1 specifies the width of the i-th subpicture in units of CtbSizeY. The length of the syntax element is $\text{Ceil}(\text{Log2}(\text{pic_width_max_in_luma_samples} / \text{CtbSizeY}))$ bits. When not present, the value of subpic_width_minus1[i] is inferred to be equal to $\text{Ceil}(\text{pic_width_max_in_luma_samples} / \text{CtbSizeY}) - 1$.

subpic_height_minus1[i] plus 1 specifies the height of the i-th subpicture in units of CtbSizeY. The length of the syntax element is $\text{Ceil}(\text{Log2}(\text{pic_height_max_in_luma_samples} / \text{CtbSizeY}))$ bits. When not present, the value of subpic_height_minus1[i] is inferred to be equal to $\text{Ceil}(\text{pic_height_max_in_luma_samples} / \text{CtbSizeY}) - 1$.

subpic_treated_as_pic_flag[i] equal to 1 specifies that the i-th subpicture of each coded picture in the CLVS is treated as a picture in the decoding process excluding in-loop filtering operations. subpic_treated_as_pic_flag[i] equal to 0 specifies that the i-th subpicture of each coded picture in the CLVS is not treated as a picture in the decoding process excluding in-loop filtering operations. When not present, the value of subpic_treated_as_pic_flag[i] is inferred to be equal to 0.

loop_filter_across_subpic_enabled_flag[i] equal to 1 specifies that in-loop filtering operations may be performed across the boundaries of the i-th subpicture in each coded picture in the CLVS. loop_filter_across_subpic_enabled_flag[i] equal to 0 specifies that in-loop filtering operations are not performed across the boundaries of the i-th subpicture in each coded picture in the CLVS. When not present, the value of loop_filter_across_subpic_enabled_flag[i] is inferred to be equal to 1.

sps_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag equal to 1 specifies that the in-loop filtering operations are disabled across the virtual boundaries in pictures referring to the SPS.

sps_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag equal to 0 specifies that no such disabling of in-loop filtering operations is applied in pictures referring to the SPS. In-loop filtering operations include the deblocking filter, sample adaptive offset filter, and adaptive loop filter operations.

sps_sao_enabled_flag equal to 1 specifies that the sample adaptive offset process is applied to the reconstructed picture after the deblocking filter process. sps_sao_enabled_flag equal to 0 specifies that the sample adaptive offset process is not applied to the reconstructed picture after the deblocking filter process.

sps_alf_enabled_flag equal to 0 specifies that the adaptive loop filter is disabled. sps_alf_enabled_flag equal to 1 specifies that the adaptive loop filter is enabled.

sps_num_ver_virtual_boundaries specifies the number of sps_virtual_boundaries_pos_x[i] syntax elements that are present in the SPS. When sps_num_ver_virtual_boundaries is not present, it is inferred to be equal to 0.

sps_virtual_boundaries_pos_x[i] is used to compute the value of VirtualBoundariesPosX[i], which specifies the location of the i-th vertical virtual boundary in units of luma samples. The value of sps_virtual_boundaries_pos_x[i] shall be in the range of 1 to $\text{Ceil}(\text{pic_width_in_luma_samples} \div 8) - 1$, inclusive.

sps_num_hor_virtual_boundaries specifies the number of sps_virtual_boundaries_pos_y[i] syntax elements that are present in the SPS. When sps_num_hor_virtual_boundaries is not present, it is inferred to be equal to 0.

sps_virtual_boundaries_pos_y[i] is used to compute the value of VirtualBoundariesPosY[i], which specifies the location of the i-th horizontal virtual boundary in units of luma samples. The value of sps_virtual_boundaries_pos_y[i] shall be in the range of 1 to $\text{Ceil}(\text{pic_height_in_luma_samples} \div 8) - 1$, inclusive.

Các bảng dưới đây thể hiện cú pháp ví dụ và các ngữ nghĩa của tập thông số ảnh (picture parameter set, PPS) theo phương án này.

[Bảng 3]

pic_parameter_set_rbsp() {	Descriptor
...	
no_pic_partition_flag	u(1)
if(!no_pic_partition_flag) {	
...	
loop_filter_across_tiles_enabled_flag	u(1)
loop_filter_across_slices_enabled_flag	u(1)
}	
...	
deblocking_filter_control_present_flag	u(1)
if(deblocking_filter_control_present_flag) {	
deblocking_filter_override_enabled_flag	u(1)
pps_deblocking_filter_disabled_flag	u(1)
if(!pps_deblocking_filter_disabled_flag) {	
pps_beta_offset_div2	se(v)
pps_tc_offset_div2	se(v)
}	
}	
...	
}	

[Bảng 4]

no_pic_partition_flag equal to 1 specifies that no picture partitioning applied to each picture referring to the PPS. **no_pic_partition_flag** equal to 0 specifies each picture referring to the PPS may be partitioned into more than one tile or slice.

loop_filter_across_tiles_enabled_flag equal to 1 specifies that in-loop filtering operations may be performed across tile boundaries in pictures referring to the PPS. **loop_filter_across_tiles_enabled_flag** equal to 0 specifies that in-loop filtering operations are not performed across tile boundaries in pictures referring to the PPS. The in-loop filtering operations include the deblocking filter, sample adaptive offset filter, and adaptive loop filter operations.

loop_filter_across_slices_enabled_flag equal to 1 specifies that in-loop filtering operations may be performed across slice boundaries in pictures referring to the PPS. **loop_filter_across_slices_enabled_flag** equal to 0 specifies that in-loop filtering operations are not performed across slice boundaries in pictures referring to the PPS. The in-loop filtering operations include the deblocking filter, sample adaptive offset filter, and adaptive loop filter operations.

deblocking_filter_control_present_flag equal to 1 specifies the presence of deblocking filter control syntax elements in the PPS. **deblocking_filter_control_present_flag** equal to 0 specifies the absence of deblocking filter control syntax elements in the PPS.

deblocking_filter_override_enabled_flag equal to 1 specifies the presence of **pic_deblocking_filter_override_flag** in the PHs referring to the PPS or **slice_deblocking_filter_override_flag** in the slice headers referring to the PPS.

deblocking_filter_override_enabled_flag equal to 0 specifies the absence of **pic_deblocking_filter_override_flag** in PHs referring to the PPS or **slice_deblocking_filter_override_flag** in slice headers referring to the PPS. When not present, the value of **deblocking_filter_override_enabled_flag** is inferred to be equal to 0.

pps_deblocking_filter_disabled_flag equal to 1 specifies that the operation of deblocking filter is not applied for slices referring to the PPS in which **slice_deblocking_filter_disabled_flag** is not present. **pps_deblocking_filter_disabled_flag** equal to 0 specifies that the operation of the deblocking filter is applied for slices referring to the PPS in which **slice_deblocking_filter_disabled_flag** is not present. When not present, the value of **pps_deblocking_filter_disabled_flag** is inferred to be equal to 0.

pps_beta_offset_div2 and **pps_tc_offset_div2** specify the default deblocking parameter offsets for β and tC (divided by 2) that are applied for slices referring to the PPS, unless the default deblocking parameter offsets are overridden by the deblocking parameter offsets present in the slice headers of the slices referring to the PPS. The values of **pps_beta_offset_div2** and **pps_tc_offset_div2** shall both be in the range of -6 to 6, inclusive. When not present, the value of **pps_beta_offset_div2** and **pps_tc_offset_div2** are inferred to be equal to 0.

Các bảng sau đây thể hiện cú pháp ví dụ và các ngữ nghĩa của phần đầu ảnh theo phương án này.

[Bảng 5]

picture_header_rbsp() {	Descriptor
...	
if(!sps_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag) {	
ph_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag	u(1)
if(ph_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag) {	
ph_num_ver_virtual_boundaries	u(2)
for(i = 0; i < ph_num_ver_virtual_boundaries; i++)	
ph_virtual_boundaries_pos_x[i]	u(13)
ph_num_hor_virtual_boundaries	u(2)
for(i = 0; i < ph_num_hor_virtual_boundaries; i++)	
ph_virtual_boundaries_pos_y[i]	u(13)
}	
}	
...	
if(sps_sao_enabled_flag) {	
pic_sao_enabled_present_flag	u(1)
if(pic_sao_enabled_present_flag) {	
pic_sao_luma_enabled_flag	u(1)
if(ChromaArrayType != 0)	
pic_sao_chroma_enabled_flag	u(1)
}	
}	
if(sps_alf_enabled_flag) {	
pic_alf_enabled_present_flag	u(1)
if(pic_alf_enabled_present_flag) {	
pic_alf_enabled_flag	u(1)
if(pic_alf_enabled_flag) {	
pic_num_alf_aps_ids_luma	u(3)
for(i = 0; i < pic_num_alf_aps_ids_luma; i++)	
pic_alf_aps_id_luma[i]	u(3)
if(ChromaArrayType != 0)	
pic_alf_chroma_idc	u(2)
if(pic_alf_chroma_idc)	
pic_alf_aps_id_chroma	u(3)
}	
}	
}	
...	

if(deblocking_filter_override_enabled_flag) {	
pic_deblocking_filter_override_present_flag	u(1)
if(pic_deblocking_filter_override_present_flag) {	
pic_deblocking_filter_override_flag	u(1)
if(pic_deblocking_filter_override_flag) {	
pic_deblocking_filter_disabled_flag	u(1)
if(!pic_deblocking_filter_disabled_flag) {	
pic_beta_offset_div2	se(v)
pic_tc_offset_div2	se(v)
}	
}	
}	
}	
...	
}	

[Bảng 6]

ph_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag equal to 1 specifies that the in-loop filtering operations are disabled across the virtual boundaries in pictures associated to the PH.

ph_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag equal to 0 specifies that no such disabling of in-loop filtering operations is applied in pictures associated to the PH. The in-loop filtering operations include the deblocking filter, sample adaptive offset filter, and adaptive loop filter operations.

ph_num_ver_virtual_boundaries specifies the number of ph_virtual_boundaries_pos_x[i] syntax elements that are present in the PH.

ph_virtual_boundaries_pos_x[i] is used to compute the value of VirtualBoundariesPosX[i], which specifies the location of the i-th vertical virtual boundary in units of luma samples. The value of ph_virtual_boundaries_pos_x[i] shall be in the range of 1 to $\text{Ceil}(\text{pic_width_in_luma_samples} \div 8) - 1$, inclusive.

ph_num_hor_virtual_boundaries specifies the number of ph_virtual_boundaries_pos_y[i] syntax elements that are present in the PH.

ph_virtual_boundaries_pos_y[i] is used to compute the value of VirtualBoundariesPosY[i], which specifies the location of the i-th horizontal virtual boundary in units of luma samples. The value of ph_virtual_boundaries_pos_y[i] shall be in the range of 1 to $\text{Ceil}(\text{pic_height_in_luma_samples} \div 8) - 1$, inclusive.

pic_sao_enabled_present_flag equal to 1 specifies that pic_sao_luma_flag and pic_sao_chroma_flag are present in the PH; pic_sao_enabled_present_flag equal to 0 specifies that pic_sao_luma_flag and pic_sao_chroma_flag are not present in the PH. When pic_sao_enabled_present_flag is not present, it is inferred to be equal to 0.

pic_sao_luma_enabled_flag equal to 1 specifies that SAO is enabled for the luma component in all slices associated with the PH; pic_sao_luma_enabled_flag equal to 0 specifies that SAO for the luma component may be disabled for one, or more, or all slices associated with the PH.

pic_sao_chroma_enabled_flag equal to 1 specifies that SAO is enabled for the chroma component in all slices associated with the PH; pic_sao_chroma_enabled_flag equal to 0 specifies that SAO for chroma component may be disabled for one, or more, or all slices associated with the PH.

pic_alf_enabled_present_flag equal to 1 specifies that pic_alf_enabled_flag, pic_num_alf_aps_ids_luma, pic_alf_aps_id_luma[i], pic_alf_chroma_idc, and pic_alf_aps_id_chroma are present in the PH.

pic_alf_enabled_present_flag equal to 0 specifies that pic_alf_enabled_flag, pic_num_alf_aps_ids_luma, pic_alf_aps_id_luma[i], pic_alf_chroma_idc, and pic_alf_aps_id_chroma are not present in the PH. When pic_alf_enabled_present_flag is not present, it is inferred to be equal to 0.

pic_alf_enabled_flag equal to 1 specifies that adaptive loop filter is enabled for all slices associated with the PH and may be applied to Y, Cb, or Cr colour component in the slices. pic_alf_enabled_flag equal to 0 specifies that adaptive loop filter may be disabled for one, or more, or all slices associated with the PH. When not present, pic_alf_enabled_flag is inferred to be equal to 0.

pic_num_alf_aps_ids_luma specifies the number of ALF APSs that the slices associated with the PH refers to.

pic_alf_aps_id_luma[i] specifies the adaptation_parameter_set_id of the i-th ALF APS that the luma component of the slices associated with the PH refers to.

The value of alf_luma_filter_signal_flag of the APS NAL unit having aps_params_type equal to ALF_APS and adaptation_parameter_set_id equal to pic_alf_aps_id_luma[i] shall be equal to 1.

pic_alf_chroma_idc equal to 0 specifies that the adaptive loop filter is not applied to Cb and Cr colour components.

pic_alf_chroma_idc equal to 1 indicates that the adaptive loop filter is applied to the Cb colour component.

pic_alf_chroma_idc equal to 2 indicates that the adaptive loop filter is applied to the Cr colour component.

pic_alf_chroma_idc equal to 3 indicates that the adaptive loop filter is applied to Cb and Cr colour components. When pic_alf_chroma_idc is not present, it is inferred to be equal to 0.

pic_alf_aps_id_chroma specifies the adaptation_parameter_set_id of the ALF APS that the chroma component of the slices associated with the PH refers to.

pic_deblocking_filter_override_present_flag equal to 1 specifies that pic_deblocking_filter_override_flag is present in the PH. pic_deblocking_filter_override_present_flag equal to 0 specifies that pic_deblocking_filter_override_flag is not present in the PH. When pic_deblocking_filter_override_present_flag is not present, it is inferred to be equal to 0.

pic_deblocking_filter_override_flag equal to 1 specifies that deblocking parameters are present in the PH.

pic_deblocking_filter_override_flag equal to 0 specifies that deblocking parameters are not present in the PH. When not present, the value of pic_deblocking_filter_override_flag is inferred to be equal to 0.

pic_deblocking_filter_disabled_flag equal to 1 specifies that the operation of the deblocking filter is not applied for the slices associated with the PH. pic_deblocking_filter_disabled_flag equal to 0 specifies that the operation of the deblocking filter is applied for the slices associated with the PH. When pic_deblocking_filter_disabled_flag is not present, it is inferred to be equal to pps_deblocking_filter_disabled_flag.

pic_beta_offset_div2 and pic_tc_offset_div2 specify the deblocking parameter offsets for β and tC (divided by 2) for the slices associated with the PH. The values of pic_beta_offset_div2 and pic_tc_offset_div2 shall both be in the range of -6 to 6 , inclusive. When not present, the values of pic_beta_offset_div2 and pic_tc_offset_div2 are inferred to be equal to pps_beta_offset_div2 and pps_tc_offset_div2, respectively.

Các bảng sau đây thể hiện cú pháp ví dụ và các ngữ nghĩa của phần đầu lát theo phương án này.

[Bảng 7]

slice_header() {	Descriptor
...	
if(pps_cu_chroma_qp_offset_list_enabled_flag)	
cu_chroma_qp_offset_enabled_flag	u(1)
if(sps_sao_enabled_flag && !pic_sao_enabled_present_flag) {	
slice_sao_luma_flag	u(1)
if(ChromaArrayType != 0)	
slice_sao_chroma_flag	u(1)
}	
if(sps_alf_enabled_flag && !pic_alf_enabled_present_flag) {	
slice_alf_enabled_flag	u(1)
if(slice_alf_enabled_flag) {	
slice_num_alf_aps_ids_luma	u(3)
for(i = 0; i < slice_num_alf_aps_ids_luma; i++)	
slice_alf_aps_id_luma[i]	u(3)
if(ChromaArrayType != 0)	
slice_alf_chroma_idc	u(2)
if(slice_alf_chroma_idc)	
slice_alf_aps_id_chroma	u(3)
}	
}	
if(deblocking_filter_override_enabled_flag && !pic_deblocking_filter_override_present_flag)	
slice_deblocking_filter_override_flag	u(1)
if(slice_deblocking_filter_override_flag) {	
slice_deblocking_filter_disabled_flag	u(1)
if(!slice_deblocking_filter_disabled_flag) {	
slice_beta_offset_div2	se(v)
slice_tc_offset_div2	se(v)
}	
}	
...	
}	

[Bảng 8]

cu_chroma_qp_offset_enabled_flag equal to 1 specifies that the cu_chroma_qp_offset_flag may be present in the transform unit and palette coding syntax. cu_chroma_qp_offset_flag equal to 0 specifies that the cu_chroma_qp_offset_flag is not present in the transform unit or palette coding syntax. When not present, the value of cu_chroma_qp_offset_enabled_flag is inferred to be equal to 0.

slice_sao_luma_flag equal to 1 specifies that SAO is enabled for the luma component in the current slice; slice_sao_luma_flag equal to 0 specifies that SAO is disabled for the luma component in the current slice. When slice_sao_luma_flag is not present, it is inferred to be equal to pic_sao_luma_enabled_flag.

slice_sao_chroma_flag equal to 1 specifies that SAO is enabled for the chroma component in the current slice; slice_sao_chroma_flag equal to 0 specifies that SAO is disabled for the chroma component in the current slice. When slice_sao_chroma_flag is not present, it is inferred to be equal to pic_sao_chroma_enabled_flag.

slice_alf_enabled_flag equal to 1 specifies that adaptive loop filter is enabled and may be applied to Y, Cb, or Cr colour component in a slice. slice_alf_enabled_flag equal to 0 specifies that adaptive loop filter is disabled for all colour components in a slice. When not present, the value of slice_alf_enabled_flag is inferred to be equal to pic_alf_enabled_flag.

slice_num_alf_aps_ids_luma specifies the number of ALF APSs that the slice refers to. When slice_alf_enabled_flag is equal to 1 and slice_num_alf_aps_ids_luma is not present, the value of slice_num_alf_aps_ids_luma is inferred to be equal to the value of pic_num_alf_aps_ids_luma.

slice_alf_aps_id_luma[i] specifies the adaptation_parameter_set_id of the i-th ALF APS that the luma component of the slice refers to. The TemporalId of the APS NAL unit having aps_params_type equal to ALF_APS and adaptation_parameter_set_id equal to slice_alf_aps_id_luma[i] shall be less than or equal to the TemporalId of the coded slice NAL unit. When slice_alf_enabled_flag is equal to 1 and slice_alf_aps_id_luma[i] is not present, the value of slice_alf_aps_id_luma[i] is inferred to be equal to the value of pic_alf_aps_id_luma[i].

The value of alf_luma_filter_signal_flag of the APS NAL unit having aps_params_type equal to ALF_APS and adaptation_parameter_set_id equal to slice_alf_aps_id_luma[i] shall be equal to 1.

slice_alf_chroma_idc equal to 0 specifies that the adaptive loop filter is not applied to Cb and Cr colour components. slice_alf_chroma_idc equal to 1 indicates that the adaptive loop filter is applied to the Cb colour component. slice_alf_chroma_idc equal to 2 indicates that the adaptive loop filter is applied to the Cr colour component. slice_alf_chroma_idc equal to 3 indicates that the adaptive loop filter is applied to Cb and Cr colour components. When slice_alf_chroma_idc is not present, it is inferred to be equal to pic_alf_chroma_idc.

slice_alf_aps_id_chroma specifies the adaptation_parameter_set_id of the ALF APS that the chroma component of the slice refers to. The TemporalId of the APS NAL unit having aps_params_type equal to ALF_APS and adaptation_parameter_set_id equal to slice_alf_aps_id_chroma shall be less than or equal to the TemporalId of the coded slice NAL unit. When slice_alf_enabled_flag is equal to 1 and slice_alf_aps_id_chroma is not present, the value of slice_alf_aps_id_chroma is inferred to be equal to the value of pic_alf_aps_id_chroma.

The value of alf_chroma_filter_signal_flag of the APS NAL unit having aps_params_type equal to ALF_APS and adaptation_parameter_set_id equal to slice_alf_aps_id_chroma shall be equal to 1.

slice_deblocking_filter_override_flag equal to 1 specifies that deblocking parameters are present in the slice header. slice_deblocking_filter_override_flag equal to 0 specifies that deblocking parameters are not present in the slice header. When not present, the value of slice_deblocking_filter_override_flag is inferred to be equal to pic_deblocking_filter_override_flag.

slice_deblocking_filter_disabled_flag equal to 1 specifies that the operation of the deblocking filter is not applied for the current slice. slice_deblocking_filter_disabled_flag equal to 0 specifies that the operation of the deblocking filter is applied for the current slice. When slice_deblocking_filter_disabled_flag is not present, it is inferred to be equal to pic_deblocking_filter_disabled_flag.

slice_beta_offset_div2 and slice_tc_offset_div2 specify the deblocking parameter offsets for β and t_C (divided by 2) for the current slice. The values of slice_beta_offset_div2 and slice_tc_offset_div2 shall both be in the range of -6 to 6, inclusive. When not present, the values of slice_beta_offset_div2 and slice_tc_offset_div2 are inferred to be equal to pic_beta_offset_div2 and pic_tc_offset_div2, respectively.

Sau đây, thông tin liên quan đến các ảnh con, thông tin liên quan đến các biên ảo có thể sử dụng trong việc lọc trong vòng lặp, và việc báo hiệu của nó sẽ được mô tả.

Khi không có ảnh con nào có các biên được đối xử như các biên ảnh ngay cả nếu ảnh gồm vài ảnh con, ưu điểm của việc sử dụng ảnh con không thể được tận dụng. Trong một phương án của sáng chế, thông tin hình ảnh/video cho việc lập mã hình ảnh có thể gồm thông tin để đối xử với ảnh con như ảnh, mà có thể được gọi là cờ xử lý ảnh (nghĩa là, subpic_treated_as_pic_flag[i]).

Để báo hiệu sự bố trí của ảnh con, cờ (nghĩa là, `subpic_present_flag`) liên quan đến việc liệu các ảnh con có mặt hay không được báo hiệu. Nó có thể được gọi là cờ biểu diễn ảnh con. Khi giá trị của `subpic_present_flag` là 1, thông tin (nghĩa là, `sps_num_subpics_minus1`) liên quan đến số lượng của các ảnh con cho việc phân vùng ảnh được báo hiệu. Trong một ví dụ, số lượng của các ảnh con cho việc phân vùng ảnh có thể bằng với `sps_num_subpics_minus1 + 1` (1 được cộng vào `sps_num_subpics_minus1`). Các giá trị sẵn có của `sps_num_subpics_minus1` gồm 0, mà có nghĩa là chỉ một ảnh con có thể có mặt trong ảnh. Nếu ảnh gồm chỉ một ảnh con, việc báo hiệu của thông tin liên quan đến ảnh con có thể được coi là quy trình thừa do ảnh con tự nó là ảnh.

Trong phương án sẵn có, nếu ảnh gồm chỉ một ảnh con và việc báo hiệu ảnh con là có mặt, giá trị của cờ xử lý ảnh (nghĩa là, `subpic_treated_as_pic_flag[i]`) và/hoặc giá trị của cờ (nghĩa là, `loop_filter_across_subpic_enabled_flag`) liên quan đến việc liệu việc lọc vòng lặp có được thực hiện ngang qua các ảnh con hay không có thể là 0 hoặc 1. Ở đây, có vấn đề ở chỗ trường hợp trong đó giá trị của `subpic_treated_as_pic_flag[i]` là 0 là không nhất quán với trường hợp trong đó các biên ảnh con là các biên ảnh. Điều này đòi hỏi quy trình thừa bổ sung trong đó việc giải mã được cho phép để xác nhận rằng các biên ảnh là các biên ảnh con.

Khi ảnh được tạo ra dựa trên quy trình hợp nhất của hai hoặc nhiều ảnh con, tất cả các ảnh con được sử dụng trong quy trình hợp nhất sẽ là các ảnh con được lập mã độc lập (ảnh con trong đó giá trị của cờ xử lý ảnh (`subpic_treated_as_pic_flag[i]`) là 1). Đó là bởi vì, khi ảnh con (được gọi là ‘ảnh con thứ nhất’ trong đoạn này) khác với ảnh con được lập mã độc lập được hợp nhất, các khối trong ảnh con thứ nhất được lập mã bằng việc tham chiếu đến khối tham chiếu tồn tại bên ngoài ảnh con thứ nhất, mà có thể gây ra vấn đề sau khi hợp nhất.

Ngoài ra, khi ảnh được phân vùng thành các ảnh con, việc báo hiệu ID ảnh con có thể có mặt hoặc có thể không có mặt. Khi việc báo hiệu ID ảnh con có mặt, việc báo hiệu ID ảnh con có thể có mặt (được gồm) trong SPS, PPS, và/hoặc phần đầu ảnh (PH). Trường hợp trong đó việc báo hiệu ID ảnh con không có mặt trong SPS có thể gồm trường hợp trong đó luồng bit được tạo ra là kết quả của quy trình hợp nhất ảnh con. Theo đó, tốt hơn là tất cả các ảnh con được lập mã độc lập khi việc báo hiệu ID ảnh con

không được gồm trong SPS.

Trong quy trình lập mã hình ảnh trong đó các biên ảo được sử dụng, thông tin về các vị trí của các biên ảo có thể được báo hiệu trong SPS hoặc phần đầu ảnh. Việc báo hiệu của thông tin về các vị trí của các biên ảo trong SPS có nghĩa là không có sự thay đổi về các vị trí trong toàn bộ CLVS. Tuy nhiên, khi việc lấy mẫu lại ảnh tham chiếu (reference picture resampling, RPR) được cho phép cho CLVS, các ảnh trong CLVS có thể có các kích thước khác nhau. Ở đây, RPR (cũng được gọi là thay đổi độ phân giải thích ứng (adaptive resolution change, ARC)) được thực hiện cho thao tác lập mã thông thường của các ảnh có các độ phân giải khác nhau (các độ phân giải theo không gian). Ví dụ, RPR có thể gồm việc lấy mẫu lên và việc lấy mẫu xuống. Hiệu quả lập mã cao cho việc thích ứng của tốc độ bit và độ phân giải theo không gian có thể đạt được thông qua RPR. Có nhu cầu đảm bảo rằng tất cả các vị trí của các biên ảo là có mặt trong một ảnh, bằng việc xem xét RPR.

Trong quy trình ALF hiện có, mã Golomb hàm mũ thứ k với $k=3$ được sử dụng để báo hiệu các giá trị tuyệt đối của các hệ số ALF sắc độ và độ chói. Tuy nhiên, việc lập mã Golomb hàm mũ thứ k có vấn đề bởi nó gây ra độ phức tạp và phí tổn tính toán đáng kể.

Các phương án được mô tả sau đây có thể đề xuất các giải pháp cho vấn đề được đề cập ở trên. Các phương án có thể được áp dụng một cách độc lập. Mặt khác, ít nhất hai phương án có thể được áp dụng kết hợp.

Trong một phương án của sáng chế, khi việc báo hiệu ảnh con là có mặt và ảnh có chỉ một ảnh con, chỉ một ảnh con là ảnh con được lập mã độc lập. Ví dụ, khi ảnh có chỉ một ảnh con, chỉ một ảnh con là ảnh con được lập mã độc lập, và giá trị của cờ xử lý ảnh (nghĩa là, `subpic_treated_as_pic_flag[i]`) cho chỉ một ảnh con là 1. Theo đó, quy trình thừa liên quan tới ảnh con có thể được bỏ qua.

Trong một phương án của sáng chế, khi việc báo hiệu ảnh con là có mặt, số lượng của các ảnh con có thể là lớn hơn 1. Trong một ví dụ, nếu việc báo hiệu ảnh con là có mặt (nghĩa là, giá trị của `subpics_present_flag` là 1), thông tin về số lượng của các ảnh con (nghĩa là, `sps_num_subpics_minus1`) có thể là lớn hơn 0, và số lượng của các ảnh con có thể là `sps_num_subpics_minus1 + 1` (1 được cộng vào

sps_num_subpics_minus1). Trong một ví dụ khác, thông tin về số lượng của các ảnh con có thể là sps_num_subpics_minus2, và số lượng của các ảnh con có thể là sps_num_subpics_minus2 + 2 (2 được cộng vào sps_num_subpics_minus2). Trong một ví dụ khác, cờ biểu diễn ảnh con (subpics_present_flag) có thể được thay thế với thông tin về số lượng của các ảnh con (sps_num_subpics_minus1), và do đó việc báo hiệu ảnh con có thể có mặt khi sps_num_subpics_minus1 là lớn hơn 0.

Trong một phương án của sáng chế, khi ảnh được phân vùng thành các ảnh con, ít nhất một ảnh con trong số các ảnh con có thể là ảnh con được lập mã độc lập. Ở đây, giá trị của cờ xử lý ảnh (nghĩa là, subpic_treated_as_pic_flag[i]) cho ảnh con được lập mã độc lập có thể là 1.

Trong một phương án của sáng chế, các ảnh con của ảnh dựa trên quy trình hợp nhất của hai hoặc nhiều ảnh con có thể là các ảnh con được lập mã độc lập.

Trong một phương án của sáng chế, khi việc báo hiệu định danh ảnh con (subpicture identification, ID) là có mặt ở vị trí khác với SPS (thông tin cú pháp mức cao khác, cú pháp khác), tất cả các ảnh con có thể là các ảnh con được lập mã độc lập, và giá trị của cờ xử lý ảnh (nghĩa là, subpic_treated_as_pic_flag) cho tất cả các ảnh con có thể là 1. Trong một ví dụ, việc báo hiệu ID ảnh con có thể có mặt trong PPS, và trong trường hợp này, tất cả các ảnh con có thể là các ảnh con được lập mã độc lập. Trong một ví dụ khác, việc báo hiệu ID ảnh con có thể có mặt trong phần đầu ảnh, và trong trường hợp này, tất cả các ảnh con là các ảnh con được lập mã độc lập.

Trong một phương án của sáng chế, khi việc báo hiệu biên ảo là có mặt trong SPS cho CLVS và việc lấy mẫu lại ảnh tham chiếu được cho phép, tất cả các vị trí biên ảo ngang có thể là trong độ cao ảnh tối thiểu của các ảnh tham chiếu tới SPS, và tất cả các vị trí biên ảo dọc có thể là trong độ rộng ảnh tối thiểu của các ảnh tham chiếu tới SPS.

Trong một phương án của sáng chế, khi việc lấy mẫu lại ảnh tham chiếu (RPR) được cho phép, việc báo hiệu biên ảo có thể được gồm trong phần đầu ảnh. Nghĩa là, khi RPR được cho phép, việc báo hiệu biên ảo có thể không được gồm trong SPS.

Trong một phương án của sáng chế, việc lập mã độ dài cố định (fixed length coding, FLC) với số lượng của các bit (hoặc độ dài bit) có thể được sử dụng để báo hiệu

dữ liệu ALF. Trong một ví dụ, thông tin về dữ liệu ALF có thể gồm thông tin về độ dài bit của giá trị tuyệt đối của hệ số độ chói ALF (nghĩa là, `alf_luma_coeff_abs_len_minus1`) và/hoặc thông tin về độ dài bit của giá trị tuyệt đối của hệ số sắc độ ALF (nghĩa là, `alf_chroma_coeff_abs_len_minus1`). Ví dụ, thông tin về độ dài bit của giá trị tuyệt đối của hệ số độ chói ALF và/hoặc thông tin về độ dài bit của giá trị tuyệt đối của hệ số sắc độ ALF có thể là `ue(v)` được lập mã.

Bảng dưới đây thể hiện cú pháp ví dụ của SPS theo phương án này.

[Bảng 9]

<code>seq_parameter_set_rbsp() {</code>	Descriptor
<code>...</code>	
<code>subpics_present_flag</code>	<code>u(1)</code>
<code>if(subpics_present_flag) {</code>	
<code>sps_num_subpics_minus2</code>	<code>u(8)</code>
<code>for(i = 0; i <= sps_num_subpics_minus2 + 1; i++) {</code>	
<code>subpic_ctu_top_left_x[i]</code>	<code>u(v)</code>
<code>subpic_ctu_top_left_y[i]</code>	<code>u(v)</code>
<code>subpic_width_minus1[i]</code>	<code>u(v)</code>
<code>subpic_height_minus1[i]</code>	<code>u(v)</code>
<code>subpic_treated_as_pic_flag[i]</code>	<code>u(1)</code>
<code>loop_filter_across_subpic_enabled_flag[i]</code>	<code>u(1)</code>
<code>}</code>	
<code>}</code>	
<code>sps_subpic_id_present_flag</code>	<code>u(1)</code>
<code>if(sps_subpics_id_present_flag) {</code>	
<code>sps_subpic_id_signalling_present_flag</code>	<code>u(1)</code>
<code>if(sps_subpics_id_signalling_present_flag) {</code>	
<code>sps_subpic_id_len_minus1</code>	<code>ue(v)</code>
<code>for(i = 0; i <= sps_num_subpics_minus1; i++)</code>	
<code>sps_subpic_id[i]</code>	<code>u(v)</code>
<code>}</code>	
<code>}</code>	
<code>...</code>	
<code>}</code>	

Bảng dưới đây thể hiện ngữ nghĩa ví dụ của các phần tử cú pháp được gồm trong cú pháp.

[Bảng 10]

sps_num_subpics_minus2 plus 2 specifies the number of subpictures. **sps_num_subpics_minus2** shall be in the range of 0 to 253. When not present, the value of **sps_num_subpics_minus1** is inferred to be equal to 1.

...

subpic_treated_as_pic_flag[i] equal to 1 specifies that the i-th subpicture of each coded picture in the CLVS is treated as a picture in the decoding process excluding in-loop filtering operations. **subpic_treated_as_pic_flag[i]** equal to 0 specifies that the i-th subpicture of each coded picture in the CLVS is not treated as a picture in the decoding process excluding in-loop filtering operations. When not present, the value of **subpic_treated_as_pic_flag[i]** is inferred to be equal to 0.

It is a bistream conformance constraint that there shall be at least one value of **subpic_treated_as_pic_flag[i]** be equal to 1.

...

It is a bistream conformance constraint that when **sps_subpic_id_present_flag** is equal to 1 and **sps_subpic_id_signalling_present_flag** is equal to 0, the value of **subpic_treated_as_pic_flag[i]** for all subpictures shall be equal to 1.

Bảng dưới đây thể hiện cú pháp ví dụ của SPS theo phương án này.

[Bảng 11]

seq_parameter_set_rbsp() {	Descriptor
...	
ref_pic_resampling_enabled_flag	u(1)
...	
sps_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag	u(1)
if(sps_loop_filter_across_virtual_boundaries_disabled_present_flag) {	
sps_num_ver_virtual_boundaries	u(2)
for(i = 0; i < sps_num_ver_virtual_boundaries ; i++)	
sps_virtual_boundaries_pos_x[i]	u(13)
sps_num_hor_virtual_boundaries	u(2)
for(i = 0; i < sps_num_hor_virtual_boundaries ; i++)	
sps_virtual_boundaries_pos_y[i]	u(13)
}	
...	
}	

Bảng dưới đây thể hiện ngữ nghĩa ví dụ của các phần tử cú pháp được gồm trong cú pháp.

[Bảng 12]

sps_num_ver_virtual_boundaries specifies the number of `sps_virtual_boundaries_pos_x[i]` syntax elements that are present in the SPS. When `sps_num_ver_virtual_boundaries` is not present, it is inferred to be equal to 0.

sps_virtual_boundaries_pos_x[i] is used to compute the value of `VirtualBoundariesPosX[i]`, which specifies the location of the *i*-th vertical virtual boundary in units of luma samples. The value of `sps_virtual_boundaries_pos_x[i]` shall be in the range of 1 to $\text{Ceil}(\text{pic_width_max_in_luma_samples} \div 8) - 1$, inclusive.

Let `minPicWidthInCLVS` be the smallest value of `pic_width_in_luma_samples` in PPSs referring to the SPS, it is a bistream conformance constraint that the value of `sps_virtual_boundaries_pos_x[i]` for *i* in the range from 0 to `sps_num_ver_virtual_boundaries - 1`, inclusive, is less than or equal to $\text{Ceil}(\text{minPicWidthInCLVS} \div 8) - 1$.

sps_num_hor_virtual_boundaries specifies the number of `sps_virtual_boundaries_pos_y[i]` syntax elements that are present in the SPS. When `sps_num_hor_virtual_boundaries` is not present, it is inferred to be equal to 0.

sps_virtual_boundaries_pos_y[i] is used to compute the value of `VirtualBoundariesPosY[i]`, which specifies the location of the *i*-th horizontal virtual boundary in units of luma samples. The value of `sps_virtual_boundaries_pos_y[i]` shall be in the range of 1 to $\text{Ceil}(\text{pic_height_max_in_luma_samples} \div 8) - 1$, inclusive.

Let `minPicHeightInCLVS` be the smallest value of `pic_height_in_luma_samples` in PPSs referring to the SPS, it is a bistream conformance constraint that the value of `sps_virtual_boundaries_pos_y[i]` for *i* in the range from 0 to `sps_num_hor_virtual_boundaries - 1`, inclusive, is less than or equal to $\text{Ceil}(\text{minPicHeightInCLVS} \div 8) - 1$.

...

Bảng dưới đây thể hiện cú pháp ví dụ của dữ liệu ALF theo phương án này.

[Bảng 13]

alf_data() {	Descriptor
alf_luma_filter_signal_flag	u(1)
alf_chroma_filter_signal_flag	u(1)
if(alf_luma_filter_signal_flag) {	
alf_luma_clip_flag	u(1)
alf_luma_num_filters_signalled_minus1	ue(v)
if(alf_luma_num_filters_signalled_minus1 > 0)	
for(filtIdx = 0; filtIdx < NumAlfFilters; filtIdx++)	
alf_luma_coeff_delta_idx[filtIdx]	u(v)
for(sIdx = 0; sIdx <= alf_luma_num_filters_signalled_minus1; sIdx++)	
alf_luma_coeff_abs_len_minus1[sIdx]	ue(v)
for(j = 0; j < 12; j++) {	
alf_luma_coeff_abs[sIdx][j]	u(v)
if(alf_luma_coeff_abs[sIdx][j])	
alf_luma_coeff_sign[sIdx][j]	u(1)
}	
if(alf_luma_clip_flag)	
for(sIdx = 0; sIdx <= alf_luma_num_filters_signalled_minus1; sIdx++)	
for(j = 0; j < 12; j++)	
alf_luma_clip_idx[sIdx][j]	u(2)
}	
if(alf_chroma_filter_signal_flag) {	
alf_chroma_num_alt_filters_minus1	ue(v)
for(altIdx = 0; altIdx <= alf_chroma_num_alt_filters_minus1; altIdx++) {	
alf_chroma_clip_flag[altIdx]	u(1)
alf_chroma_coeff_abs_len_minus1[altIdx]	ue(v)
for(j = 0; j < 6; j++) {	
alf_chroma_coeff_abs[altIdx][j]	u(v)
if(alf_chroma_coeff_abs[altIdx][j] > 0)	
alf_chroma_coeff_sign[altIdx][j]	u(1)
}	
if(alf_chroma_clip_flag[altIdx])	
for(j = 0; j < 6; j++)	
alf_chroma_clip_idx[altIdx][j]	u(2)
}	
}	
}	

Bảng dưới đây thể hiện ngữ nghĩa ví dụ của các phần tử cú pháp được gồm trong cú pháp.

[Bảng 14]

alf_luma_coeff_abs_len_minus1[sIdx] plus 1 specifies the number of bits used to represent the syntax element **alf_luma_coeff_abs**[sIdx][j]. The value of **alf_luma_abs_len_minus1** shall be in the range of 0 to 15, inclusive.

alf_luma_coeff_abs[sIdx][j] specifies the absolute value of the j-th coefficient of the signalled luma filter indicated by sIdx. When **alf_luma_coeff_abs**[sIdx][j] is not present, it is inferred to be equal 0.

alf_chroma_coeff_abs_len_minus1[altIdx] plus 1 specifies the number of bits used to represent the syntax element **alf_chroma_coeff_abs**[altIdx][j]. The value of **alf_chroma_abs_len_minus1** shall be in the range of 0 to 15, inclusive.

alf_chroma_coeff_abs[altIdx][j] specifies the absolute value of the j-th chroma filter coefficient for the alternative chroma filter with index altIdx. When **alf_chroma_coeff_abs**[altIdx][j] is not present, it is inferred to be equal 0.

Theo các phương án của sáng chế được mô tả cùng với các bảng nêu trên, thông qua việc lập mã hình ảnh dựa trên các ảnh con và/hoặc các biên ảo, chất lượng hình ảnh chủ quan/khách quan có thể được cải thiện, và có thể có sự giảm về lượng tiêu thụ tài nguyên phần cứng được yêu cầu cho việc lập mã.

Fig.7 và Fig.8 thể hiện một cách sơ lược ví dụ của phương pháp mã hóa video/hình ảnh và các thành phần liên quan theo (các) phương án của sáng chế.

Phương pháp được bộc lộ trong Fig.7 có thể được thực hiện bởi thiết bị mã hóa được bộc lộ trong Fig.2 hoặc Fig.8. Cụ thể là, ví dụ, S700 và S730 của Fig.7 có thể được thực hiện bởi bộ dự đoán 220 của thiết bị mã hóa của Fig.8, S710 và S720 của Fig.7 có thể được thực hiện bởi bộ xử lý phần dư 230 của thiết bị mã hóa của Fig.8, S740 của Fig.7 có thể được thực hiện bởi bộ lọc 260 của thiết bị mã hóa của Fig.8, và S750 của Fig.7 có thể được thực hiện bởi bộ mã hóa entropi 240 của thiết bị mã hóa của Fig.8. Ngoài ra, mặc dù không được thể hiện trên Fig.7, các mẫu dự đoán hoặc thông tin liên quan đến việc dự đoán có thể được dẫn xuất bởi bộ dự đoán 220 của thiết bị mã hóa của Fig.7, và luồng bit có thể được tạo ra từ thông tin phần dư hoặc thông tin liên quan đến việc dự đoán bởi bộ mã hóa entropi 240 của thiết bị mã hóa. Phương pháp được bộc lộ trong Fig.7 có thể gồm các phương án được đề cập ở trên trong sáng chế.

Tham chiếu tới Fig.7, thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất ít nhất một ảnh tham chiếu (S700). Thiết bị mã hóa có thể thực hiện quy trình dự đoán, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu. Cụ thể là, thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất các mẫu dự đoán của các khối hiện tại, dựa trên chế độ dự đoán. Trong trường hợp này, các phương pháp dự đoán khác nhau được bộc lộ trong sáng chế, chẳng hạn như việc dự đoán liên hoặc việc dự đoán nội, có thể được áp dụng. Thiết bị mã hóa có thể tạo ra các mẫu dự đoán cho khối hiện

tại trong ảnh hiện tại, dựa trên quy trình dự đoán. Ví dụ, thiết bị mã hóa có thể thực hiện quy trình dự đoán liên, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu, và có thể tạo ra các mẫu dự đoán, dựa trên quy trình dự đoán liên.

Thiết bị mã hóa có thể tạo ra/dẫn xuất các mẫu phần dư (S710). Thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất các mẫu phần dư cho khối hiện tại, và các mẫu phần dư cho khối hiện tại có thể được dẫn xuất dựa trên các mẫu gốc và các mẫu dự đoán của khối hiện tại. Cụ thể là, thiết bị mã hóa có thể tạo ra các mẫu phần dư, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu của bước S700. Ví dụ, thiết bị mã hóa có thể tạo ra các mẫu dự đoán cho khối hiện tại, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu, và có thể tạo ra các mẫu phần dư, dựa trên các mẫu dự đoán.

Thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi. Thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi dựa trên quy trình biến đổi cho các mẫu phần dư. Ví dụ, quy trình biến đổi có thể gồm ít nhất một kỹ thuật trong số biến đổi cosin rời rạc (DCT), biến đổi sin rời rạc (DST), biến đổi dựa trên đồ thị (GBT), và biến đổi phi tuyến tùy theo điều kiện (CNT).

Thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi được lượng tử hóa. Thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi được lượng tử hóa dựa trên quy trình lượng tử hóa cho các hệ số biến đổi. Các hệ số biến đổi được lượng tử hóa có thể có dạng vector 1 chiều dựa trên thứ tự quét hệ số.

Thiết bị mã hóa có thể tạo ra thông tin phần dư (S720). Thiết bị mã hóa có thể tạo ra thông tin phần dư, dựa trên các hệ số biến đổi. Thiết bị mã hóa có thể tạo ra thông tin phần dư chỉ ra các hệ số biến đổi được lượng tử hóa. Thông tin phần dư có thể được tạo ra thông qua các phương pháp mã hóa khác nhau như là Golomb hàm mũ, CAVLC, CABAC, hoặc tương tự.

Thiết bị mã hóa có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại. Thiết bị mã hóa có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại, dựa trên thông tin phần dư. Các mẫu được xây dựng lại có thể được tạo ra bằng việc bổ sung mẫu dự đoán và các mẫu phần dư dựa trên thông tin phần dư. Cụ thể là, thiết bị mã hóa có thể thực hiện việc dự đoán (việc dự đoán nội hoặc liên) trên khối hiện tại, và có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại dựa trên các mẫu gốc và các mẫu dự đoán được tạo ra từ việc dự đoán.

Các mẫu được xây dựng lại có thể gồm các mẫu độ chói được xây dựng lại và các mẫu sắc độ được xây dựng lại. Cụ thể là, các mẫu phần dư có thể gồm các mẫu độ chói phần dư và các mẫu sắc độ phần dư. Các mẫu độ chói phần dư có thể được tạo ra dựa trên các mẫu độ chói gốc và các mẫu độ chói dự đoán. Các mẫu sắc độ phần dư có thể được tạo ra dựa trên các mẫu sắc độ gốc và các mẫu sắc độ dự đoán. Thiết bị mã hóa có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi cho các mẫu độ chói phần dư (các hệ số biến đổi độ chói) và/hoặc các hệ số biến đổi cho các mẫu sắc độ phần dư (các hệ số biến đổi sắc độ). Các hệ số biến đổi được lượng tử hóa có thể gồm các hệ số biến đổi độ chói được lượng tử hóa và/hoặc các hệ số biến đổi sắc độ được lượng tử hóa.

Thiết bị mã hóa có thể tạo ra thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu (S730). Thiết bị mã hóa có thể tạo ra thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu. Thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu có thể được sử dụng cho việc dự đoán liên bởi thiết bị giải mã.

Thiết bị mã hóa có thể tạo ra thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp cho các mẫu được xây dựng lại (S740). Thiết bị mã hóa có thể thực hiện quy trình lọc trong vòng lặp trên các mẫu được xây dựng lại, và có thể tạo ra thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp, dựa trên quy trình lọc trong vòng lặp. Ví dụ, thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp có thể gồm thông tin được đề cập ở trên về các biên ảo (cờ được cho phép các biên ảo SPS, cờ được cho phép các biên ảo phần đầu ảnh, cờ biểu diễn các biên ảo SPS, cờ biểu diễn các biên ảo phần đầu ảnh, thông tin về các vị trí của các biên ảo, v.v.).

Thiết bị mã hóa có thể mã hóa thông tin video/hình ảnh (S750). Thông tin hình ảnh có thể gồm thông tin phần dư, thông tin liên quan đến việc dự đoán, thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu, thông tin liên quan đến các biên ảo (và/hoặc thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung), và/hoặc thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp. Thông tin video/hình ảnh được mã hóa có thể được xuất dưới dạng luồng bit. Luồng bit có thể được truyền tới thiết bị giải mã thông qua mạng hoặc phương tiện lưu trữ.

Thông tin hình ảnh/video có thể gồm nhiều thông tin theo một phương án của sáng chế. Ví dụ, hình ảnh/video có thể gồm thông tin được bộc lộ trong ít nhất một trong số các bảng từ 1 đến 14 ở trên.

Trong một phương án, thông tin hình ảnh có thể gồm tập thông số trình tự (SPS). Ví dụ, việc liệu SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không có thể được xác định dựa trên việc liệu việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có được cho phép hay không. Ở đây, việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có thể được thực hiện theo việc lấy mẫu lại ảnh tham chiếu (RPR) được đề cập ở trên. Thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung cũng có thể được gọi đơn giản là thông tin liên quan đến các biên ảo. Thuật ngữ 'bổ sung' được sử dụng để được phân biệt với thông tin liên quan đến các biên ảo chẳng hạn như cờ biểu diễn các biên ảo SPS và/hoặc cờ biểu diễn các biên ảo PH.

Trong một phương án, thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung có thể gồm số lượng của các biên ảo và các vị trí của các biên ảo.

Trong một phương án, thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung có thể gồm thông tin về số lượng của các biên ảo dọc, thông tin về các vị trí của các biên ảo dọc, thông tin về số lượng của các biên ảo ngang, và thông tin về các vị trí của các biên ảo ngang.

Trong một phương án, thông tin hình ảnh có thể gồm cờ được cho phép lấy mẫu lại ảnh tham chiếu. Ví dụ, việc liệu việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có được cho phép hay không có thể được xác định dựa trên cờ được cho phép lấy mẫu lại ảnh tham chiếu.

Trong một phương án, SPS có thể gồm cờ biểu diễn các biên ảo SPS liên quan đến việc liệu SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không. Giá trị của cờ biểu diễn các biên ảo SPS có thể được xác định là 0, dựa trên việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu được cho phép.

Trong một phương án, thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung có thể không được gồm trong SPS, dựa trên việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu được cho phép. Thông tin hình ảnh có thể gồm thông tin phần đầu ảnh. Ngoài ra, thông tin phần đầu ảnh có thể gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung.

Trong một phương án, ảnh hiện tại có thể gồm ảnh con dưới dạng chỉ một ảnh con. Ảnh con có thể được lập mã độc lập. Các mẫu được xây dựng lại có thể được tạo ra dựa trên ảnh con. Thông tin liên quan đến ảnh con có thể được tạo ra dựa trên ảnh

con. Thông tin hình ảnh có thể gồm thông tin liên quan đến ảnh con.

Trong một phương án, cờ `subpicture_treated_as_picture` có thể không có mặt trong thông tin hình ảnh. Do đó, giá trị của cờ `subpicture_treated_as_picture` có thể được thiết đặt thông qua việc suy luận (ước tính hoặc dự đoán) ở đâu được giải mã. Trong một ví dụ, giá trị của cờ `subpicture_treated_as_picture` có thể được thiết đặt là 1.

Trong một phương án, ảnh hiện tại có thể gồm các ảnh con. Trong một ví dụ, các ảnh con có thể được dẫn xuất dựa trên quy trình hợp nhất của hai hoặc nhiều ảnh con được lập mã độc lập. Các mẫu được xây dựng lại có thể được tạo ra dựa trên các ảnh con. Thông tin liên quan đến ảnh con có thể được tạo ra dựa trên các ảnh con. Ngoài ra, thông tin hình ảnh có thể gồm thông tin liên quan đến ảnh con.

Fig.9 và Fig.10 thể hiện một cách sơ lược ví dụ của phương pháp giải mã video/hình ảnh và các thành phần liên quan theo (các) phương án của sáng chế.

Phương pháp được bộc lộ trong Fig.9 có thể được thực hiện bởi thiết bị giải mã được bộc lộ trong Fig.3 hoặc Fig.10. Cụ thể là, ví dụ, S900 của Fig.9 có thể được thực hiện bởi bộ giải mã entropi 310 của thiết bị giải mã, S910 của Fig.9 có thể được thực hiện bởi bộ dự đoán 310 của thiết bị giải mã, S920 có thể được thực hiện bởi bộ xử lý phần dư 320 và/hoặc bộ cộng 340 của thiết bị giải mã, và S930 có thể được thực hiện bởi bộ lọc 350 của thiết bị giải mã. Phương pháp được bộc lộ trong Fig.9 có thể gồm các phương án được đề cập ở trên trong sáng chế.

Tham chiếu đến Fig.9, thiết bị giải mã có thể nhận/thu nhận video/thông tin hình ảnh (S900). Thông tin video/hình ảnh có thể gồm thông tin phần dư, thông tin liên quan đến việc dự đoán, thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu, thông tin liên quan đến các biên ảo (và/hoặc thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung), và/hoặc thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp. Thiết bị giải mã có thể nhận/thu nhận thông tin hình ảnh/video thông qua luồng bit.

Thông tin hình ảnh/video có thể gồm nhiều thông tin theo một phương án của sáng chế. Ví dụ, hình ảnh/video có thể gồm thông tin được bộc lộ trong ít nhất một trong số các bảng từ 1 đến 14 ở trên.

Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi được lượng tử hóa. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi được lượng tử hóa, dựa trên thông tin phần

dur. Các hệ số biến đổi được lượng tử hóa có thể có dạng vector 1 chiều dựa trên thứ tự quét hệ số. Các hệ số biến đổi được lượng tử hóa có thể gồm các hệ số biến đổi độ chói được lượng tử hóa và/hoặc các hệ số biến đổi sắc độ được lượng tử hóa.

Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi, dựa trên quy trình khử lượng tử hóa cho các hệ số biến đổi được lượng tử hóa. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi độ chói thông qua việc khử lượng tử hóa, dựa trên các hệ số biến đổi độ chói được lượng tử hóa. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi sắc độ thông qua việc khử lượng tử hóa, dựa trên các hệ số biến đổi sắc độ được lượng tử hóa.

Thiết bị giải mã có thể tạo ra/dẫn xuất các mẫu phần dư. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các mẫu phần dư, dựa trên thủ tục biến đổi ngược cho các hệ số biến đổi. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các mẫu độ chói phần dư thông qua quy trình biến đổi ngược, dựa trên các hệ số biến đổi độ chói. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các mẫu sắc độ phần dư thông qua biến đổi ngược, dựa trên các hệ số biến đổi sắc độ.

Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất ít nhất một ảnh tham chiếu, dựa trên thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu (S910). Thiết bị giải mã có thể thực hiện quy trình dự đoán, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu. Cụ thể là, thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các mẫu dự đoán của các khối hiện tại, dựa trên chế độ dự đoán. Trong trường hợp này, các phương pháp dự đoán khác nhau được bộc lộ trong sáng chế, chẳng hạn như việc dự đoán liên hoặc việc dự đoán nội, có thể được áp dụng. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu dự đoán cho khối hiện tại trong ảnh hiện tại, dựa trên quy trình dự đoán. Ví dụ, thiết bị giải mã có thể thực hiện quy trình dự đoán liên, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu, và có thể tạo ra các mẫu dự đoán, dựa trên quy trình dự đoán liên.

Thiết bị giải mã có thể tạo ra/dẫn xuất các mẫu được xây dựng lại (S920). Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại, dựa trên các mẫu dự đoán và các mẫu phần dư. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại, dựa trên tổng giữa các mẫu dự đoán và các mẫu gốc. Ví dụ, thiết bị giải mã có thể tạo ra/dẫn xuất các mẫu độ chói được xây dựng lại và/hoặc các mẫu sắc độ được xây dựng lại. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu độ chói được xây dựng lại và/hoặc các mẫu sắc độ được xây dựng lại, dựa trên thông tin phần dư. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại, dựa trên thông tin phần dư. Các mẫu được xây dựng lại có thể gồm các mẫu

độ chói được xây dựng lại và/hoặc các mẫu sắc độ được xây dựng lại. Thành phần độ chói của các mẫu được xây dựng lại có thể tương ứng với các mẫu độ chói được xây dựng lại, và thành phần sắc độ của các mẫu được xây dựng lại có thể tương ứng với các mẫu sắc độ được xây dựng lại. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu độ chói dự đoán và/hoặc các mẫu sắc độ dự đoán thông qua quy trình dự đoán. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu độ chói được xây dựng lại dựa trên các mẫu độ chói dự đoán và các mẫu độ chói phần dư. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu sắc độ được xây dựng, dựa trên các mẫu sắc độ dự đoán và các mẫu sắc độ phần dư.

Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại (được lọc) được cải biến (S930). Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại được cải biến, dựa trên quy trình lọc trong vòng lặp cho các mẫu được xây dựng lại. Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại được cải biến, dựa trên thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp. Thiết bị giải mã có thể sử dụng quy trình giải khối, quy trình SAO, và/hoặc quy trình ALF để tạo ra các mẫu được xây dựng lại được cải biến.

Trong một phương án, thông tin hình ảnh có thể gồm SPS. Ví dụ, việc liệu SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không có thể được xác định dựa trên việc liệu việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có được cho phép hay không. Ở đây, việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có thể được thực hiện theo RPR được đề cập ở trên. Thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung cũng có thể được gọi đơn giản là thông tin liên quan đến các biên ảo. Thuật ngữ 'bổ sung' được sử dụng để được phân biệt với thông tin liên quan đến các biên ảo chẳng hạn như cờ biểu diễn các biên ảo SPS và/hoặc cờ biểu diễn các biên ảo PH.

Trong một phương án, thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung có thể gồm số lượng của các biên ảo và các vị trí của các biên ảo.

Trong một phương án, thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung có thể gồm thông tin về số lượng của các biên ảo dọc, thông tin về các vị trí của các biên ảo dọc, thông tin về số lượng của các biên ảo ngang, và thông tin về các vị trí của các biên ảo ngang.

Trong một phương án, thông tin hình ảnh có thể gồm cờ được cho phép lấy mẫu lại ảnh tham chiếu. Ví dụ, việc liệu việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có

được cho phép hay không có thể được xác định dựa trên cờ được cho phép lấy mẫu lại ảnh tham chiếu.

Trong một phương án, SPS có thể gồm cờ biểu diễn các biên ảo SPS liên quan đến việc liệu SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không. Giá trị của cờ biểu diễn các biên ảo SPS có thể được xác định là 0, dựa trên việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu được cho phép.

Trong một phương án, thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung có thể không được gồm trong SPS, dựa trên việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu được cho phép. Thông tin hình ảnh có thể gồm thông tin phần đầu ảnh. Ngoài ra, thông tin phần đầu ảnh có thể gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung.

Trong một phương án, ảnh hiện tại có thể gồm ảnh con dưới dạng chỉ một ảnh con. Ảnh con có thể được lập mã độc lập. Các mẫu được xây dựng lại có thể được tạo ra dựa trên ảnh con, và thông tin liên quan đến ảnh con có thể được tạo ra dựa trên ảnh con. Ngoài ra, thông tin hình ảnh có thể gồm thông tin liên quan đến ảnh con.

Trong một phương án, cờ xử lý ảnh cho ảnh con (cờ `subpicture_treated_as_picture`) có thể không có mặt trong thông tin hình ảnh. Do đó, giá trị của cờ `subpicture_treated_as_picture` có thể được thiết đặt thông qua việc suy luận (ước tính hoặc dự đoán) ở đâu được giải mã. Trong một ví dụ, giá trị của cờ `subpicture_treated_as_picture` có thể được thiết đặt là 1.

Trong một phương án, ảnh hiện tại có thể gồm các ảnh con. Trong một ví dụ, các ảnh con có thể được dẫn xuất dựa trên quy trình hợp nhất của hai hoặc nhiều ảnh con được lập mã độc lập. Các mẫu được xây dựng lại có thể được tạo ra dựa trên các ảnh con. Thông tin liên quan đến ảnh con có thể được tạo ra dựa trên các ảnh con. Ngoài ra, thông tin hình ảnh có thể gồm thông tin liên quan đến ảnh con.

Trong sự có mặt của mẫu phần dư cho khối hiện tại, thiết bị giải mã có thể nhận thông tin phần dư cho khối hiện tại. Thông tin phần dư có thể gồm hệ số biến đổi cho các mẫu phần dư. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các mẫu phần dư (hoặc mảng mẫu phần dư) cho khối hiện tại, dựa trên thông tin phần dư. Cụ thể là, thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi được lượng tử hóa, dựa trên thông tin phần dư. Các hệ số biến đổi được lượng tử hóa có thể có dạng vector 1 chiều dựa trên thứ tự quét hệ số. Thiết

bị giải mã có thể dẫn xuất các hệ số biến đổi, dựa trên quy trình khử lượng tử hóa cho các hệ số biến đổi được lượng tử hóa. Thiết bị giải mã có thể dẫn xuất các mẫu phần dư, dựa trên các hệ số biến đổi.

Thiết bị giải mã có thể tạo ra các mẫu được xây dựng lại, dựa trên các mẫu dự đoán (nội) và các mẫu phần dư, và có thể dẫn xuất khối được xây dựng lại hoặc ảnh được xây dựng lại, dựa trên các mẫu được xây dựng lại. Cụ thể là, thiết bị giải mã có thể gồm các mẫu được xây dựng lại, dựa trên tổng giữa các mẫu dự đoán (nội) và các mẫu phần dư. Sau đó, như được mô tả ở trên, thiết bị giải mã có thể áp dụng tùy chọn quy trình lọc trong vòng lặp chẳng hạn như việc lọc giải khối và/hoặc quy trình SAO cho ảnh được xây dựng lại để cải thiện chất lượng hình ảnh chủ quan/khách quan.

Ví dụ, thiết bị giải mã có thể thu nhận thông tin hình ảnh gồm tất cả hoặc các phần của các mẫu thông tin được mô tả ở trên (hoặc các phần tử cú pháp) bằng việc giải mã luồng bit hoặc thông tin được mã hóa. Ngoài ra, luồng bit hoặc thông tin được mã hóa có thể được lưu trữ trong phương tiện lưu trữ đọc được bởi máy tính, và có thể khiến phương pháp giải mã được mô tả ở trên được thực hiện.

Mặc dù các phương pháp đã được mô tả trên cơ sở lưu đồ trong đó các bước hoặc các khối được liệt kê theo trình tự trong các phương án được mô tả ở trên, các bước của sáng chế không bị giới hạn ở thứ tự cụ thể, và bước nhất định có thể được thực hiện trong bước khác hoặc theo thứ tự khác hoặc đồng thời với bước được mô tả ở trên. Ngoài ra, sẽ được hiểu bởi người có trình độ trung bình trong lĩnh vực rằng các bước của các lưu đồ là không bắt buộc, và bước khác có thể được gồm trong đó hoặc một hoặc nhiều bước trong lưu đồ có thể được xóa mà không tạo nên sự ảnh hưởng đến phạm vi của sáng chế.

Phương pháp được đề cập ở trên theo sáng chế có thể có dạng phần mềm, và thiết bị mã hóa và/hoặc thiết bị giải mã theo sáng chế có thể được gồm trong thiết bị để thực hiện xử lý hình ảnh, ví dụ, TV, máy tính, điện thoại thông minh, hộp thu tín hiệu truyền hình, thiết bị hiển thị, hoặc tương tự.

Khi các phương án của sáng chế được thực hiện bởi phần mềm, phương pháp được đề cập ở trên có thể được thực hiện bởi môđun (quy trình hoặc chức năng) mà thực hiện chức năng được đề cập ở trên. Môđun có thể được lưu trữ trong bộ nhớ và được

thực thi bởi bộ xử lý. Bộ nhớ có thể được lắp đặt phía trong hoặc phía ngoài bộ xử lý và có thể được kết nối với bộ xử lý thông qua các phương tiện đã biết khác nhau. Bộ xử lý có thể gồm mạch tích hợp ứng dụng cụ thể (Application-Specific Integrated Circuit, ASIC), các bộ chip khác, mạch logic, và/hoặc thiết bị xử lý dữ liệu. Bộ nhớ có thể gồm bộ nhớ chỉ đọc (Read-Only Memory, ROM), bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (Random Access Memory, RAM), bộ nhớ tác động nhanh, thẻ nhớ, phương tiện lưu trữ, và/hoặc thiết bị lưu trữ khác. Nói cách khác, các phương án theo sáng chế có thể được thực hiện và được thực thi trên bộ xử lý, bộ vi xử lý, bộ điều khiển, hoặc chip. Ví dụ, các đơn vị chức năng được minh họa trên các hình vẽ tương ứng có thể được thực hiện và được thực thi trên máy tính, bộ xử lý, bộ vi xử lý, bộ điều khiển, hoặc chip. Trong trường hợp này, thông tin về việc thực hiện (ví dụ, thông tin về các lệnh) hoặc các thuật toán có thể được lưu trữ trong phương tiện lưu trữ kỹ thuật số.

Ngoài ra, thiết bị giải mã và thiết bị mã hóa mà cho nó (các) phương án của sáng chế được áp dụng có thể được gồm trong bộ thu phát phát rộng đa phương tiện, đầu cuối truyền thông di động, thiết bị video điện ảnh tại nhà, thiết bị video điện ảnh kỹ thuật số, camera giám sát, thiết bị trò chuyện video, và thiết bị truyền thông thời gian thực chẳng hạn như truyền thông video, thiết bị phát luồng di động, phương tiện lưu trữ, máy quay video, nhà cung cấp dịch vụ video theo yêu cầu (video on demand, VoD), thiết bị cung cấp dịch vụ nội dung trên nền mạng viễn thông (Over The Top, OTT), thiết bị cung cấp dịch vụ tạo luồng Internet, thiết bị video 3D, thiết bị thực tế ảo (VR), thiết bị thực tế tăng cường (AR), thiết bị video điện thoại hình ảnh, đầu cuối phương tiện (ví dụ, đầu cuối phương tiện (gồm phương tiện tự động), đầu cuối máy bay, hoặc đầu cuối tàu), và thiết bị video y tế; và có thể được sử dụng để xử lý tín hiệu hoặc dữ liệu hình ảnh. Ví dụ, thiết bị video OTT có thể gồm máy chơi trò chơi, máy đọc phát Bluray, TV được kết nối Internet, hệ thống rạp hát gia đình, điện thoại thông minh, PCT máy tính bảng, và đầu ghi video kỹ thuật số (Digital Video Recorder, DVR).

Ngoài ra, phương pháp xử lý mà cho nó (các) phương án của sáng chế được áp dụng có thể được tạo ra dưới dạng chương trình được thực thi bởi máy tính và có thể được lưu trữ trong phương tiện ghi đọc được bởi máy tính. Dữ liệu đa phương tiện có cấu trúc dữ liệu theo (các) phương án của sáng chế cũng có thể được lưu trữ trong phương tiện ghi đọc được bởi máy tính. Phương tiện ghi đọc được bởi máy tính gồm tất

cả các loại thiết bị lưu trữ và các thiết bị lưu trữ được phân phối trong đó dữ liệu đọc được bởi máy tính được lưu trữ. Phương tiện ghi đọc được bởi máy tính có thể gồm, ví dụ, đĩa Bluray (Bluray Disc, BD), bus nối tiếp vạn năng (universal serial bus, USB), ROM, PROM, EPROM, EEPROM, RAM, CD-ROM, băng từ, đĩa mềm, và thiết bị lưu trữ dữ liệu quang. Phương tiện ghi đọc được bởi máy tính cũng gồm phương tiện được triển khai dưới dạng sóng mang (ví dụ, truyền qua Internet). Ngoài ra, luồng bit được tạo ra bởi phương pháp mã hóa có thể được lưu trữ trong phương tiện ghi đọc được bởi máy tính hoặc được truyền thông qua mạng truyền thông có dây hoặc không dây.

Ngoài ra, (các) phương án của sáng chế có thể được triển khai dưới dạng sản phẩm chương trình máy tính dựa trên mã chương trình, và mã chương trình có thể được thực thi trên máy tính theo (các) phương án của sáng chế. Mã chương trình có thể được lưu trữ trên vật mang đọc được bởi máy tính.

Fig.11 biểu diễn ví dụ của hệ thống phát luồng nội dung mà cho nó phương án của sáng chế có thể được áp dụng.

Tham khảo đến Fig.11, hệ thống phát luồng nội dung mà cho nó các phương án của sáng chế được áp dụng thường có thể gồm máy chủ mã hóa, máy chủ phát luồng, máy chủ web, bộ lưu trữ phương tiện, thiết bị người dùng, và thiết bị nhập đa phương tiện.

Máy chủ mã hóa thực hiện chức năng nén tới dữ liệu kỹ thuật số các nội dung được nhập từ các thiết bị đầu vào đa phương tiện, chẳng hạn như điện thoại thông minh, camera, máy quay video và tương tự, để tạo ra luồng bit, và để truyền nó vào máy chủ phát luồng. Theo một ví dụ khác, trong trường hợp trong đó thiết bị đầu vào đa phương tiện, chẳng hạn như, điện thoại thông minh, camera, máy quay video hoặc tương tự, trực tiếp tạo ra luồng bit, máy chủ mã hóa có thể được bỏ qua.

Luồng bit có thể được tạo ra bằng phương pháp mã hóa hoặc phương pháp tạo ra luồng bit mà cho nó các phương án của sáng chế được áp dụng. Và máy chủ phát luồng có thể lưu trữ tạm thời luồng bit trong quy trình truyền hoặc nhận luồng bit.

Máy chủ phát luồng truyền dữ liệu đa phương tiện tới thiết bị người dùng trên cơ sở của yêu cầu của người dùng thông qua máy chủ web, mà đóng vai trò là phương tiện mà thông tin cho người dùng về việc dịch vụ là gì. Khi người dùng yêu cầu dịch vụ

mà người dùng muốn, máy chủ web truyền yêu cầu tới máy chủ phát luồng, và máy chủ phát luồng truyền dữ liệu đa phương tiện tới người dùng. Theo đó, hệ thống phát luồng nội dung có thể gồm máy chủ điều khiển tách biệt, và trong trường hợp này, máy chủ điều khiển đóng vai trò điều khiển các lệnh/các phản hồi giữa thiết bị tương ứng trong hệ thống phát luồng nội dung.

Máy chủ phát luồng có thể nhận các nội dung từ bộ lưu trữ phương tiện và/hoặc máy chủ mã hóa. Ví dụ, trong trường hợp các nội dung được nhận từ máy chủ mã hóa, các nội dung có thể được nhận trong thời gian thực. Trong trường hợp này, máy chủ phát luồng có thể lưu trữ luồng bit trong khoảng thời gian được xác định trước để cung cấp dịch vụ phát luồng trơn tru.

Ví dụ, thiết bị người dùng có thể gồm điện thoại di động, điện thoại thông minh, máy tính xách tay, thiết bị đầu cuối phát rộng kỹ thuật số, trợ lý kỹ thuật số cá nhân (personal digital assistant, PDA), máy phát đa phương tiện cầm tay (portable multimedia player, PMP), bộ điều hướng, PC dạng tấm, PCT máy tính bảng, máy tính ultrabook, thiết bị đeo được (ví dụ, đầu cuối kiểu đồng hồ (đồng hồ thông minh), đầu cuối kiểu kính (kính thông minh), bộ hiển thị gắn trên đầu (head mounted display, HMD)), TV kỹ thuật số, máy tính để bàn, biển báo kỹ thuật số hoặc tương tự.

Mỗi trong số các máy chủ trong hệ thống phát luồng nội dung có thể được thao tác như máy chủ được phân phối, và trong trường hợp này, dữ liệu được nhận bởi mỗi máy chủ có thể được xử lý theo cách được phân phối.

Các điểm yêu cầu bảo hộ trong phần mô tả này có thể được kết hợp theo cách khác nhau. Ví dụ, các dấu hiệu kỹ thuật trong các điểm yêu cầu bảo hộ phương pháp của phần mô tả này có thể được kết hợp để được thực hiện hoặc được triển khai trong thiết bị, và các dấu hiệu kỹ thuật trong các điểm yêu cầu bảo hộ thiết bị có thể được kết hợp để được thực hiện hoặc được triển khai trong phương pháp. Ngoài ra, các dấu hiệu kỹ thuật trong (các) điểm yêu cầu bảo hộ phương pháp và (các) điểm yêu cầu bảo hộ thiết bị có thể được kết hợp để được thực hiện hoặc được triển khai trong thiết bị. Ngoài ra, các dấu hiệu kỹ thuật trong (các) điểm yêu cầu bảo hộ phương pháp và (các) điểm yêu cầu bảo hộ thiết bị có thể được kết hợp để được thực hiện hoặc được triển khai trong phương pháp.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Phương pháp giải mã hình ảnh được thực hiện bởi thiết bị giải mã, phương pháp này bao gồm các bước:

thu nhận thông tin hình ảnh gồm thông tin phần dư và thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu thông qua luồng bit;

dẫn xuất ít nhất một ảnh tham chiếu, dựa trên thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu;

tạo ra các mẫu được xây dựng lại của ảnh hiện tại, dựa trên thông tin phần dư và ít nhất một ảnh tham chiếu; và

tạo ra các mẫu được xây dựng lại được cải biến, dựa trên quy trình lọc trong vòng lặp cho các mẫu được xây dựng lại,

trong đó thông tin hình ảnh gồm tập thông số trình tự (sequence parameter set, SPS),

trong đó dựa trên việc liệu việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có được cho phép hay không, được xác định xem SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không,

trong đó SPS gồm cờ biểu diễn các biên ảo SPS liên quan đến việc liệu SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không, và

trong đó dựa trên việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu được cho phép, giá trị của cờ biểu diễn các biên ảo SPS được xác định là 0.

2. Phương pháp mã hóa hình ảnh được thực hiện bởi thiết bị mã hóa, phương pháp này bao gồm các bước:

tạo ra các mẫu phần dư cho khôi hiện tại;

tạo ra thông tin phần dư, dựa trên các mẫu phần dư cho khôi hiện tại;

dẫn xuất ít nhất một ảnh tham chiếu cho các mẫu được xây dựng lại của ảnh hiện tại;

tạo ra thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu;

tạo ra thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp cho các mẫu được xây dựng lại của ảnh hiện tại; và

mã hóa thông tin hình ảnh gồm thông tin phân dư, thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu, và thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp,

trong đó thông tin hình ảnh gồm tập thông số trình tự (SPS),

trong đó dựa trên việc liệu việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có được cho phép hay không, được xác định xem SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không,

trong đó SPS gồm cờ biểu diễn các biên ảo SPS liên quan đến việc liệu SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không, và

trong đó dựa trên việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu được cho phép, giá trị của cờ biểu diễn các biên ảo SPS được xác định là 0.

3. Phương pháp mã hóa hình ảnh theo điểm 2,

trong đó ảnh hiện tại gồm ảnh con dưới dạng chỉ một ảnh con,

trong đó ảnh con được lập mã độc lập,

trong đó các mẫu được xây dựng lại được tạo ra dựa trên ảnh con,

trong đó thông tin liên quan đến ảnh con được tạo ra dựa trên ảnh con, và

trong đó thông tin hình ảnh gồm thông tin liên quan đến ảnh con.

4. Phương pháp mã hóa hình ảnh theo điểm 3, trong đó cờ `subpicture_treated_as_picture` không có mặt trong thông tin hình ảnh.

5. Phương pháp mã hóa hình ảnh theo điểm 4, trong đó giá trị của cờ `subpicture_treated_as_picture` được thiết đặt là 1.

6. Phương pháp mã hóa hình ảnh theo điểm 2,

trong đó ảnh hiện tại gồm các ảnh con,

trong đó các ảnh con được dẫn xuất dựa trên quy trình hợp nhất của hai hoặc nhiều ảnh con được lập mã độc lập,

trong đó các mẫu được xây dựng lại được tạo ra dựa trên các ảnh con,

trong đó thông tin liên quan đến ảnh con được tạo ra dựa trên các ảnh con, và

trong đó thông tin hình ảnh gồm thông tin liên quan đến ảnh con.

7. Phương tiện lưu trữ đọc được bởi máy tính không chuyển tiếp lưu trữ luồng bit được tạo ra bởi phương pháp mã hóa hình ảnh theo điểm 2.

8. Phương pháp truyền dữ liệu cho hình ảnh, phương pháp này bao gồm các bước:

thu nhận luồng bit cho hình ảnh, trong đó luồng bit được tạo ra dựa trên việc tạo ra các mẫu phần dư cho khối hiện tại, tạo ra thông tin phần dư, dựa trên các mẫu phần dư cho khối hiện tại, dẫn xuất ít nhất một ảnh tham chiếu cho các mẫu được xây dựng lại của ảnh hiện tại, tạo ra thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu, dựa trên ít nhất một ảnh tham chiếu, tạo ra thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp cho các mẫu được xây dựng lại của ảnh hiện tại và mã hóa thông tin hình ảnh gồm thông tin phần dư, thông tin liên quan đến ảnh tham chiếu, và thông tin liên quan đến việc lọc trong vòng lặp; và

truyền dữ liệu bao gồm luồng bit,

trong đó thông tin hình ảnh gồm tập thông số trình tự (SPS),

trong đó dựa trên việc liệu việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu có được cho phép hay không, được xác định xem SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không,

trong đó SPS gồm cờ biểu diễn các biên ảo SPS liên quan đến việc liệu SPS có gồm thông tin liên quan đến các biên ảo bổ sung hay không, và

trong đó dựa trên việc lấy mẫu lại cho ít nhất một ảnh tham chiếu được cho phép, giá trị của cờ biểu diễn các biên ảo SPS được xác định là 0.

FIG. 1

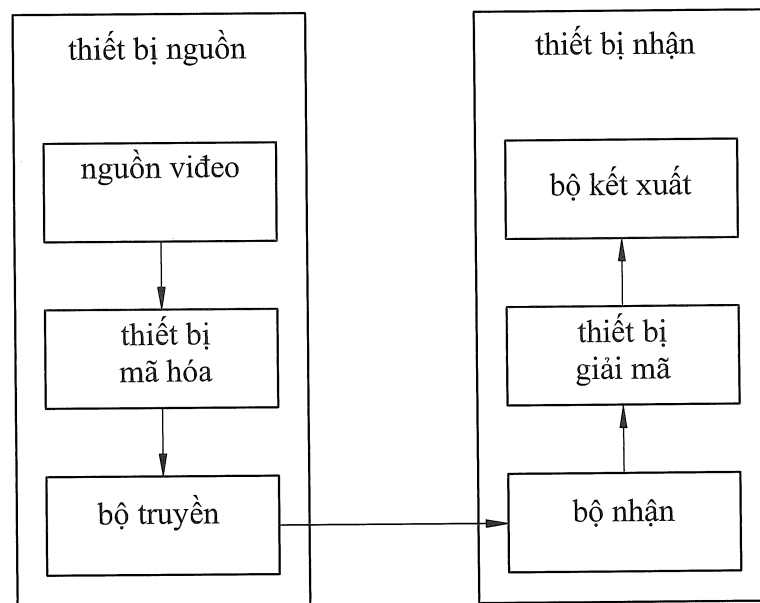


FIG. 2

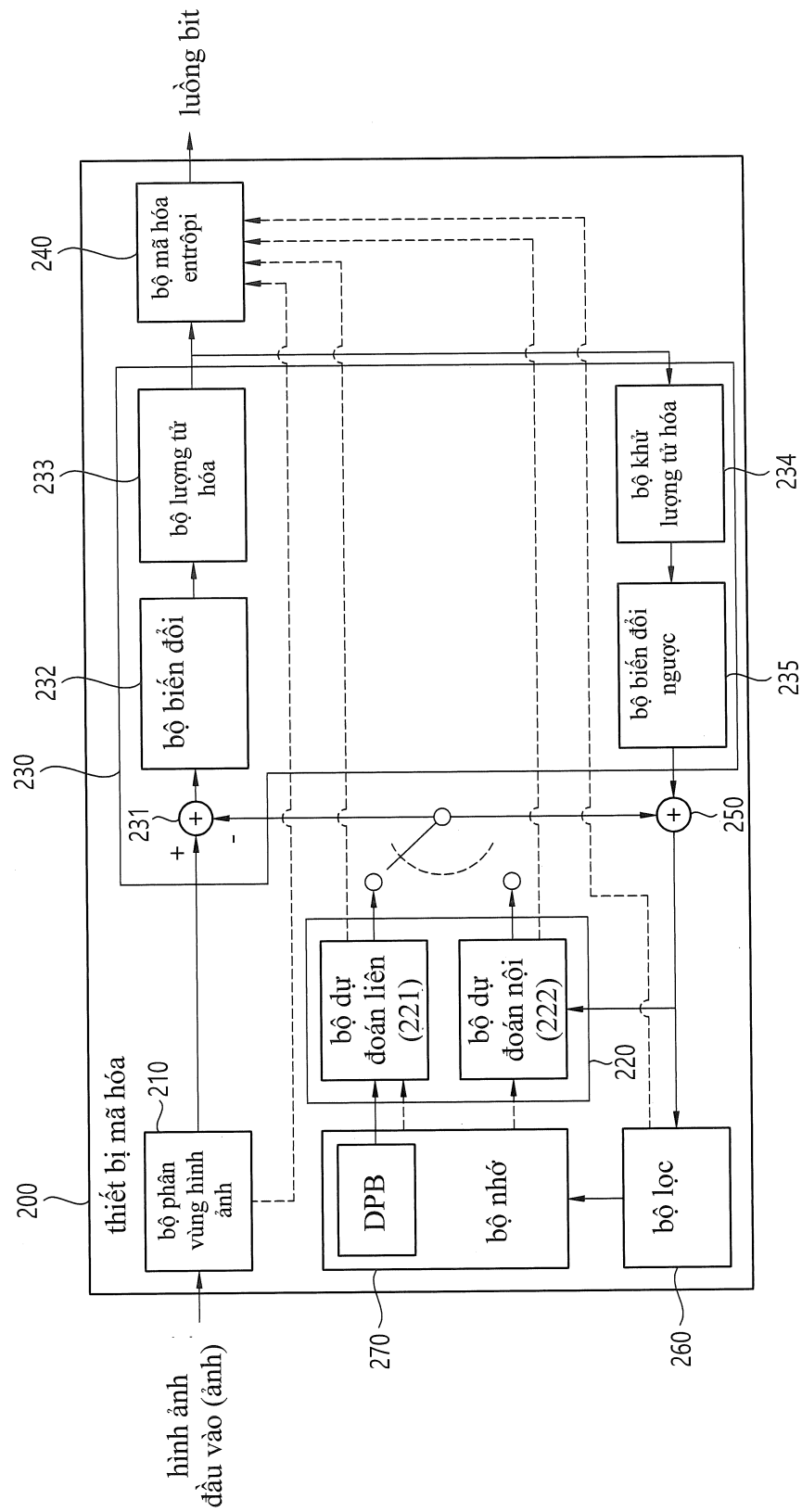


FIG. 3

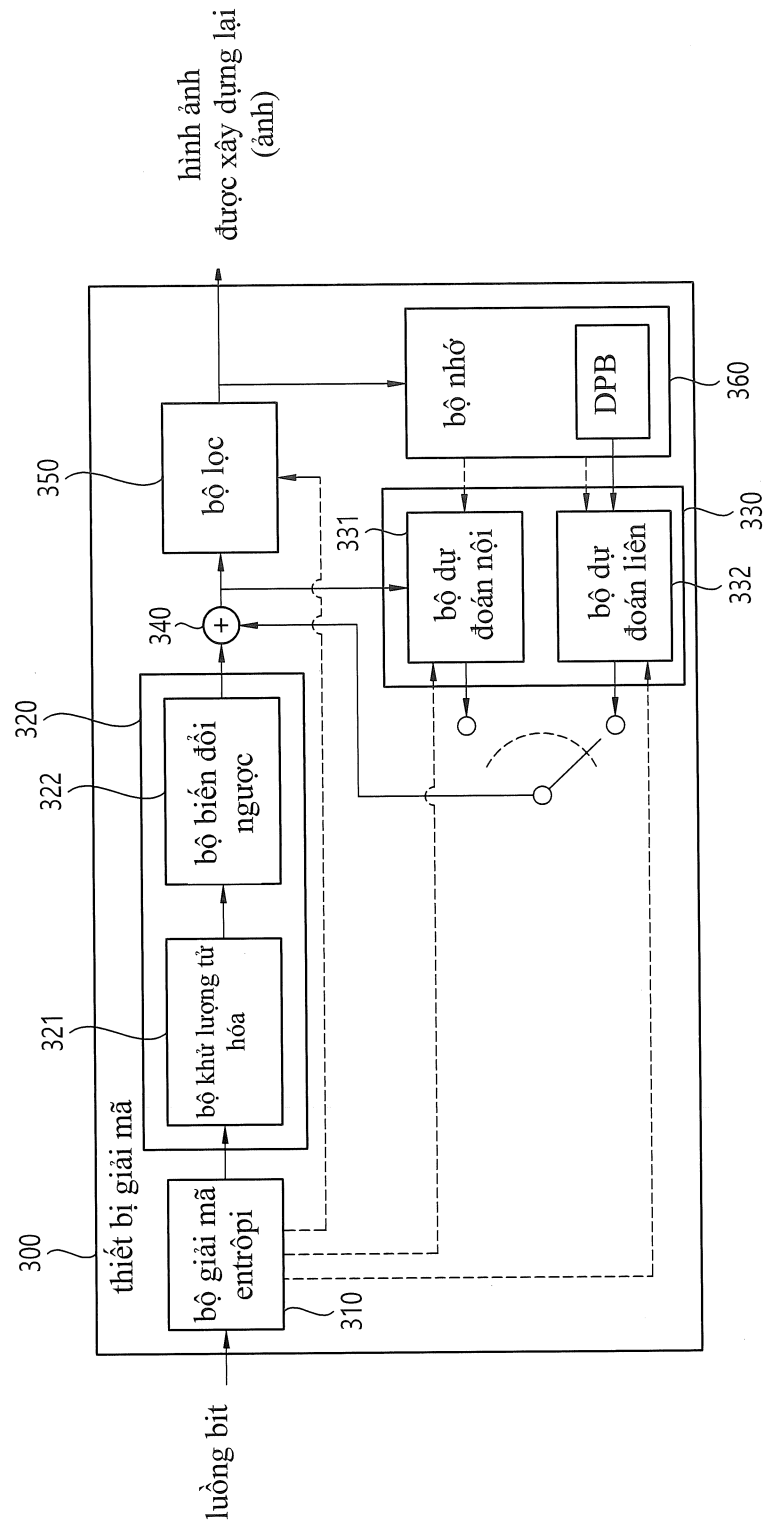


FIG. 4

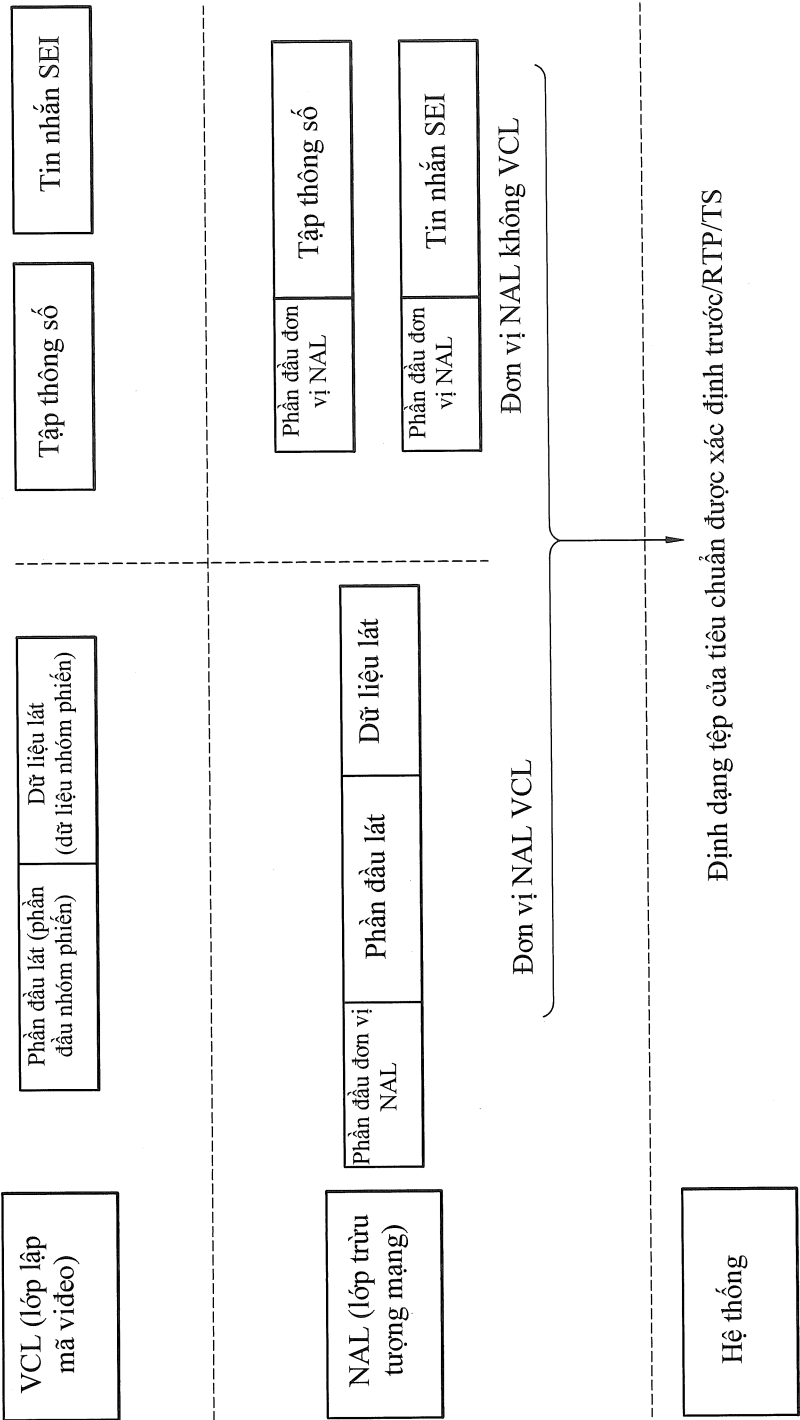


FIG. 5

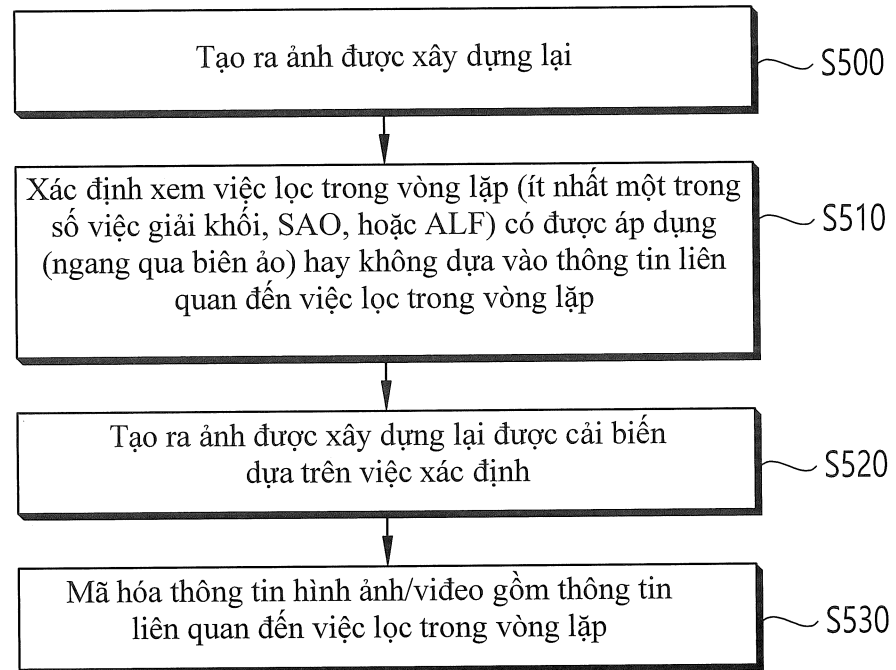


FIG. 6

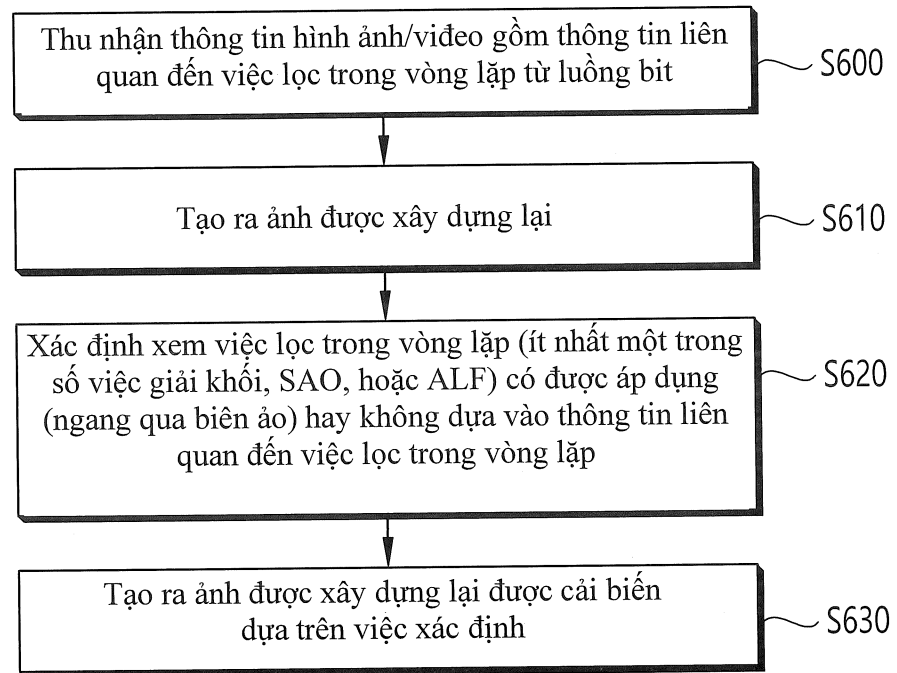


FIG. 7

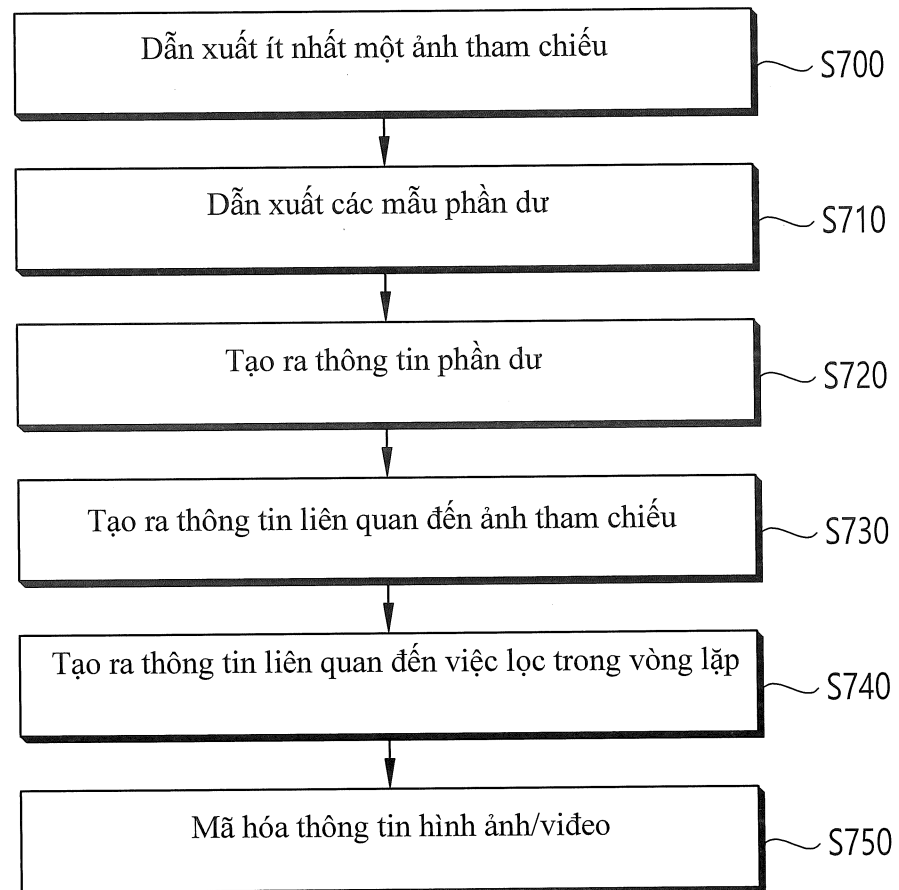
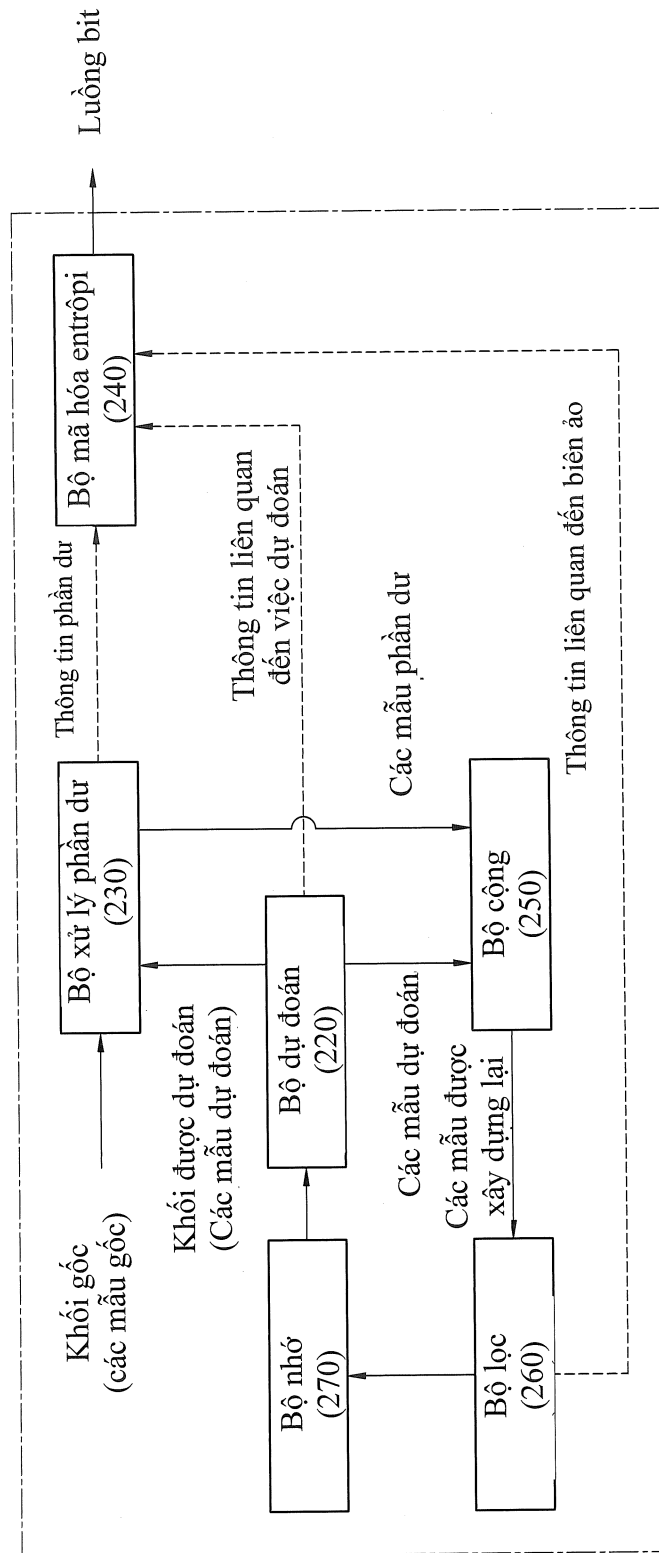


FIG. 8



Thiết bị mã hóa (200)

FIG. 9

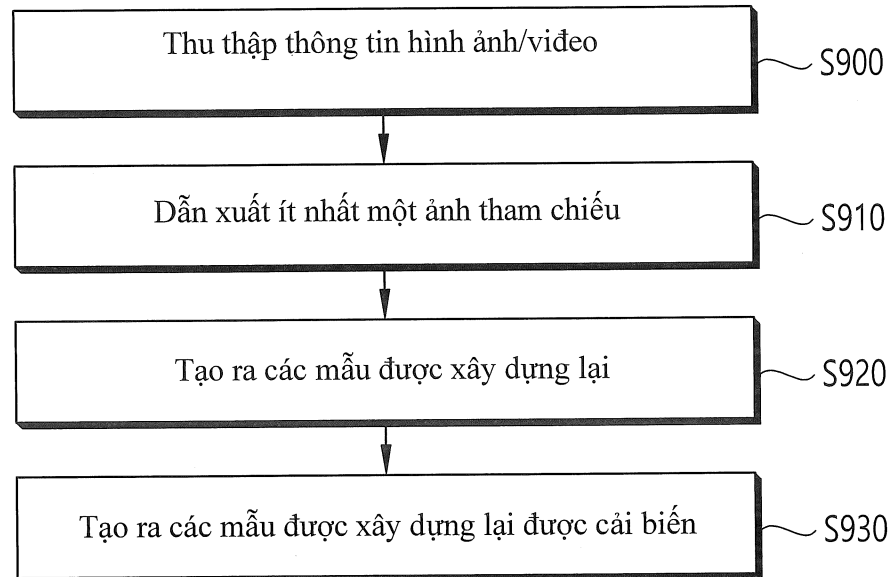


FIG. 10

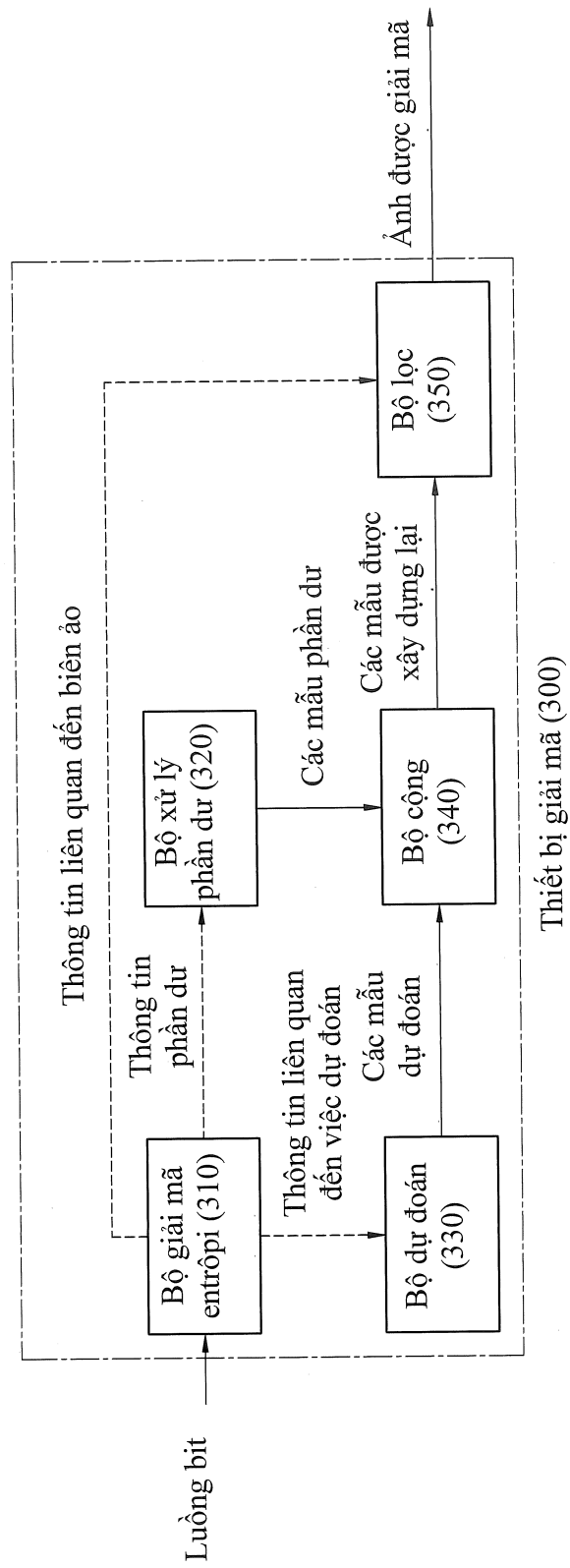


FIG. 11

