



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0108798
(43) 공개일자 2020년09월21일

<p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.) H04N 19/119 (2014.01) H04N 19/105 (2014.01) H04N 19/176 (2014.01) H04N 19/186 (2014.01) H04N 19/593 (2014.01) H04N 19/70 (2014.01) H04N 19/91 (2014.01)</p> <p>(52) CPC특허분류 H04N 19/119 (2015.01) H04N 19/105 (2015.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2020-0030295 (22) 출원일자 2020년03월11일 심사청구일자 없음</p> <p>(30) 우선권주장 1020190027805 2019년03월11일 대한민국(KR) (뒷면에 계속)</p>	<p>(71) 출원인 한국전자통신연구원 대전광역시 유성구 가정로 218 (가정동)</p> <p>(72) 발명자 강정원 대전광역시 유성구 지족로 362, 303동 303호(지족동, 반석마을3단지아파트) 이하현 서울특별시 중랑구 동일로102길 34-8, 402호(면목동) (뒷면에 계속)</p> <p>(74) 대리인 성병기</p>
---	--

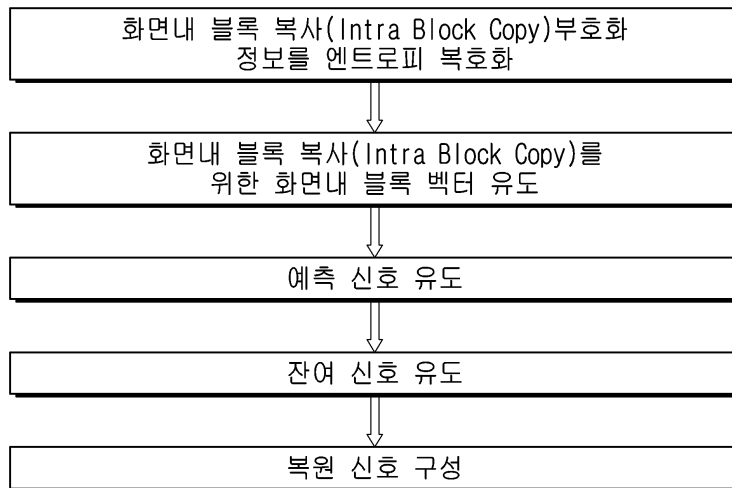
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 발명의 명칭 **화면 내 블록 복사 기반 부호화/복호화 방법, 장치 및 비트스트림 저장매체**

(57) 요약

영상 부호화/복호화 방법 및 장치가 제공된다. 본 발명에 따른 영상 복호화 방법은, 현재 블록의 예측 모드를 비트스트림으로부터 획득하는 단계; 상기 현재 블록의 예측 모드 정보를 이용하여 상기 현재 블록의 예측 모드를 유도하는 단계; 현재 블록의 분할에 대한 정보 및 상기 현재 블록의 예측 모드에 기초하여 현재 블록의 예측 모드 중 적어도 하나에 기초하여 상기 현재 블록에 대한 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 획득하는 단계; 및 상기 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보에 기초하여 상기 현재 블록을 복원하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도8b



(52) CPC특허분류

HOAN 19/176 (2015.01)
HOAN 19/186 (2015.01)
HOAN 19/593 (2015.01)
HOAN 19/70 (2015.01)
HOAN 19/91 (2015.01)

(30) 우선권주장

1020190029182 2019년03월14일 대한민국(KR)
 1020190072465 2019년06월18일 대한민국(KR)
 1020190073120 2019년06월19일 대한민국(KR)

(72) 발명자

임성창

대전광역시 유성구 도안동로 523, 202동 1801호(봉명동, 베르디움)

이진호

대전광역시 유성구 지족동로 124, 102동 1904호(지족동, 노은리슈빌3)

김휘용

대전광역시 유성구 은구비남로 34, 810동 201호(노은동, 열매마을아파트 8단지 새미래)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	2016-0-00572
부처명	과학기술정보통신부
과제관리(전문)기관명	정보통신기술진흥센터(IITP)
연구사업명	ETRI연구개발지원사업
연구과제명	초고실감 미디어 서비스를 위해 HEVC/3DA 대비 2배 압축을 제공하는 5세대 비디오/오디오 표준 핵심 기술 개발 및 표준화
기 여 율	1/1
과제수행기관명	ETRI
연구기간	2019.01.01 ~ 2019.12.31

명세서

청구범위

청구항 1

현재 블록의 예측 모드 정보를 비트스트림으로부터 획득하는 단계;

상기 현재 블록의 예측 모드 정보를 이용하여 상기 현재 블록의 예측 모드를 유도하는 단계;

현재 블록의 분할에 대한 정보 및 상기 현재 블록의 예측 모드에 기초하여 현재 블록의 예측 모드 중 적어도 하나에 기초하여 상기 현재 블록에 대한 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 획득하는 단계; 및

상기 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보에 기초하여 상기 현재 블록을 복원하는 단계를 포함하는 영상 복호화 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 현재 블록의 분할에 대한 정보는, 상기 현재 블록에 대응되는 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조를 나타내고,

상기 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조는 동일한 블록 분할 구조 및 독립적 블록 분할 구조 중 하나인 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 현재 블록의 예측 모드는, 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드 및 화면 내 블록 복사 예측 모드 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 4

제2항에 있어서,

상기 현재 블록의 분할에 대한 정보가 상기 휘도 블록에 대한 독립적 블록 분할 구조이고, 상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우,

상기 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 복호화하지 않는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우,

상기 현재 블록을 복원하는 단계는,

상기 현재 블록에 대한 블록 벡터를 유도하는 단계; 및

상기 유도된 블록 벡터를 이용하여 상기 현재 블록을 복원하는 단계를 포함하는 영상 복호화 방법.

청구항 6

제5항에 있어서,

상기 블록 벡터는, 상기 블록 벡터가 참조할 수 있는 참조 영역 버퍼에 기초하여 유도되고,

상기 참조 영역 버퍼의 크기는, 상기 현재 블록이 포함된 부호화 트리 블록 크기의 소정의 정수배인 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 참조 영역 버퍼는, 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행 및 CTU 열 단위 중 적어도 하나의 단위마다 초기화되는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 8

제7항에 있어서,

상기 초기화되는 값은 -1인 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 9

제6항에 있어서,

상기 참조 영역 버퍼는, 상기 블록 벡터를 이용하여 획득된, 상기 현재 블록에 대응되는 예측 블록의 복원 영상 샘플값을 저장하는 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 10

제6항에 있어서,

상기 부호화 트리 블록의 크기가 128x128인 경우, 상기 소정의 정수는 2인 것을 특징으로 하는 영상 복호화 방법.

청구항 11

현재 블록의 분할에 대한 정보 및 상기 현재 블록의 예측 모드 중 적어도 하나에 기초하여 상기 현재 블록에 대한 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 부호화하는 단계; 및

상기 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보에 기초하여 상기 현재 블록을 부호화하는 단계를 포함하는 영상 부호화 방법.

청구항 12

제11항에 있어서,

상기 현재 블록의 분할에 대한 정보는, 상기 현재 블록에 대응되는 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조를 나타내고,

상기 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조는 동일한 블록 분할 구조 및 독립적 블록 분할 구조 중 하나인 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 13

제11항에 있어서,

상기 현재 블록의 예측 모드는, 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드 및 화면 내 블록 복사 예측 모드 중 적어도 하나인 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 14

제12항에 있어서,

상기 현재 블록의 분할에 대한 정보가 상기 휘도 블록에 대한 독립적 블록 분할 구조이고, 상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우,

상기 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 부호화하지 않는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 15

제11항에 있어서,
 상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우,
 상기 현재 블록을 부호화하는 단계는,
 상기 현재 블록에 대한 블록 벡터를 유도하는 단계; 및
 상기 유도된 블록 벡터를 이용하여 상기 현재 블록을 부호화하는 단계를 포함하는 영상 부호화 방법.

청구항 16

제15항에 있어서,
 상기 블록 벡터는, 상기 블록 벡터가 참조할 수 있는 참조 영역 벡터에 기초하여 유도되고,
 상기 참조 영역 벡터의 크기는, 상기 현재 블록이 포함된 부호화 트리 블록 크기의 소정의 정수배인 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 17

제16항에 있어서,
 상기 참조 영역 벡터는, 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행 및 CTU 열 단위 중 적어도 하나의 단위마다 초기화되는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 18

제17항에 있어서,
 상기 초기화되는 값은 -1인 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 19

제16항에 있어서,
 상기 참조 영역 벡터는, 상기 블록 벡터를 이용하여 획득된, 상기 현재 블록에 대응되는 예측 블록의 복원 영상 샘플값을 저장하는 것을 특징으로 하는 영상 부호화 방법.

청구항 20

영상 복호화 장치에 의해 수신되고 복호화되어 영상을 복원하는데 이용되는 비트스트림을 저장한 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체로서,
 상기 비트스트림은 현재 블록의 예측 모드 정보 및 상기 현재 블록의 분할에 대한 정보를 포함하고,
 상기 현재 블록의 예측 모드 정보는 상기 현재 블록의 예측 모드를 유도하는데 이용되고,
 상기 현재 블록의 분할에 대한 정보 및 상기 현재 블록의 예측 모드 중 적어도 하나는 현재 블록에 대한 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 획득하는데 이용되고,
 상기 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보는 상기 현재 블록을 복원하는데 이용되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 영상 부호화/복호화 방법, 장치 및 비트스트림을 저장한 기록 매체에 관한 것이다. 구체적으로, 본 발명은 화면 내 블록 복사 기반의 영상 부호화/복호화 방법, 장치 및 본 발명의 영상 부호화 방법 또는 장치에 의해 생성된 비트스트림을 저장한 기록 매체에 관한 것이다.

배경 기술

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

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

[0004] 종래의 영상 부호화/복호화 방법 및 장치는 화면 내 블록 복사 기반 부호화 과정에서 휘도 성분과 색차 성분이 다른 블록 분할 구조를 가지는 경우, 색차 성분의 부호화 과정에서 휘도 성분의 부호화 정보를 제한적으로 사용하기 때문에 부호화 효율 개선에 한계가 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 본 발명은 압축 효율이 향상된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0006] 또한, 본 발명은 압축 효율이 향상된 화면 내 블록 복사를 이용한 영상 부호화/복호화 방법 및 장치를 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0007] 또한, 본 발명은 본 발명의 영상 부호화/복호화 방법 또는 장치에 의해 생성된 비트스트림을 저장한 기록 매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

과제의 해결 수단

[0008] 본 발명에 따르면, 현재 블록의 예측 모드 정보를 비트스트림으로부터 획득하는 단계; 상기 현재 블록의 예측 모드 정보를 이용하여 상기 현재 블록의 예측 모드를 유도하는 단계; 현재 블록의 분할에 대한 정보 및 상기 현재 블록의 예측 모드에 기초하여 현재 블록의 예측 모드 중 적어도 하나에 기초하여 상기 현재 블록에 대한 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 획득하는 단계; 및 상기 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보에 기초하여 상기 현재 블록을 복원하는 단계를 포함하는 영상 복호화 방법이 제공될 수 있다.

[0009] 상기 현재 블록의 분할에 대한 정보는, 상기 현재 블록에 대응되는 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조를 나타내고, 상기 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조는 동일한 블록 분할 구조 및 독립적 블록 분할 구조 중 하나인 것을 특징으로 할 수 있다.

[0010] 상기 현재 블록의 예측 모드는, 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드 및 화면 내 블록 복사 예측 모드 중 적어도 하나인 것을 특징으로 할 수 있다.

[0011] 상기 현재 블록의 분할에 대한 정보가 상기 휘도 블록에 대한 독립적 블록 분할 구조이고, 상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 상기 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 복호화하지 않는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0012] 상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 상기 현재 블록을 복원하는 단계는, 상기 현재 블록에 대한 블록 벡터를 유도하는 단계; 및 상기 유도된 블록 벡터를 이용하여 상기 현재 블록을 복원하는 단계를 포함할 수 있다.

[0013] 상기 블록 벡터는, 상기 블록 벡터가 참조할 수 있는 참조 영역 버퍼에 기초하여 유도되고, 상기 참조 영역 버퍼의 크기는, 상기 현재 블록이 포함된 부호화 트리 블록 크기의 소정의 정수배인 것을 특징으로 할 수 있다.

[0014] 상기 참조 영역 버퍼는, 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행 및 CTU 열 단위 중 적어도 하나의 단위마다 초기화되는 것을 특징으로 할 수 있다.

[0015] 상기 초기화되는 값은 -1인 것을 특징으로 할 수 있다.

- [0016] 상기 참조 영역 버퍼는, 상기 블록 벡터를 이용하여 획득된, 상기 현재 블록에 대응되는 예측 블록의 복원 영상 샘플값을 저장하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0017] 상기 부호화 트리 블록의 크기가 128x128인 경우, 상기 소정의 정수는 2인 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0018] 또한, 본 발명에 따르면, 현재 블록의 분할에 대한 정보 및 상기 현재 블록의 예측 모드 중 적어도 하나에 기초하여 상기 현재 블록에 대한 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 부호화하는 단계; 및 상기 변환 블록의 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보에 기초하여 상기 현재 블록을 부호화하는 단계를 포함하는 영상 부호화 방법이 제공될 수 있다.
- [0019] 상기 현재 블록의 분할에 대한 정보는, 상기 현재 블록에 대응되는 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조를 나타내고, 상기 휘도 블록과 색차 블록간의 분할 구조는 동일한 블록 분할 구조 및 독립적 블록 분할 구조 중 하나인 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0020] 상기 현재 블록의 예측 모드는, 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드 및 화면 내 블록 복사 예측 모드 중 적어도 하나인 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0021] 상기 현재 블록의 분할에 대한 정보가 상기 휘도 블록에 대한 독립적 블록 분할 구조이고, 상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 상기 잔여 신호 존재 여부를 나타내는 정보를 부호화하지 않는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0022] 상기 현재 블록의 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 상기 현재 블록을 부호화하는 단계는, 상기 현재 블록에 대한 블록 벡터를 유도하는 단계; 및 상기 유도된 블록 벡터를 이용하여 상기 현재 블록을 부호화하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0023] 상기 블록 벡터는, 상기 블록 벡터가 참조할 수 있는 참조 영역 버퍼에 기초하여 유도되고, 상기 참조 영역 버퍼의 크기는, 상기 현재 블록이 포함된 부호화 트리 블록 크기의 소정의 정수배인 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0024] 상기 참조 영역 버퍼는, 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행 및 CTU 열 단위 중 적어도 하나의 단위마다 초기화되는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0025] 상기 초기화되는 값은 -1인 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0026] 상기 참조 영역 버퍼는, 상기 블록 벡터를 이용하여 획득된, 상기 현재 블록에 대응되는 예측 블록의 복원 영상 샘플값을 저장하는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [0027] 또한, 본 발명에 따른 기록 매체는 본 발명에 따른 영상 부호화 방법에 의해 생성된 비트스트림을 저장할 수 있다.

발명의 효과

- [0028] 본 발명에 따르면, 압축 효율이 향상된 영상 부호화/복호화 방법 및 장치가 제공될 수 있다.
- [0029] 또한, 본 발명에 따르면, 압축 효율이 향상된 화면 내 블록 복사를 이용한 영상 부호화/복호화 방법 및 장치가 제공될 수 있다.
- [0030] 또한, 본 발명에 따르면, 본 발명의 영상 부호화/복호화 방법 또는 장치에 의해 생성된 비트스트림을 저장한 기록 매체를 제공하는 것을 목적으로 한다.

도면의 간단한 설명

- [0031] 도 1은 본 발명이 적용되는 부호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.
- 도 2는 본 발명이 적용되는 복호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.
- 도 3은 영상을 부호화 및 복호화할 때의 영상의 분할 구조를 개략적으로 설명하기 위한 도면이다.
- 도 4는 화면 내 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 5는 화면 간 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 6은 변환 및 양자화의 과정을 설명하기 위한 도면이다.

- 도 7은 화면 내 예측에 이용 가능한 참조 샘플들을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 8a는 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화 방법의 흐름도이다.
- 도 8b는 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 복호화 방법의 흐름도이다.
- 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록과 예측 블록의 관계를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록에 인접한 주변 블록을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 11은 본 발명의 일 실시예에 따른 소정의 문턱값이 32인 경우 분할된 현재 블록을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 공유하여 사용하는 과정을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록과 참조 예측 블록의 관계를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른 화면 내 블록 복사 모드에서 현재 블록에 대한 참조 예측 블록을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 15는 본 발명의 일 실시예에 따른 화면 내 블록 복사 모드에서 참조 영역 버퍼를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 16은 본 발명의 일 실시예에 따른 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 17은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 18은 본 발명의 다른 실시예에 따른 화면 내 블록 복사 모드에서 참조 영역 버퍼를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 19는 본 발명의 일 실시예에 따른 색차 성분 블록과 휘도 성분 영역의 대응 관계를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 20은 본 발명의 일 실시예에 따른 휘도 성분 서브 블록을 설명하기 위한 도면이다.
- 도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록과 예측 블록의 관계를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 예측 부호화 모드가 동일한 경우를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록 예측 부호화 모드가 상이한 경우를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 24 내지 도 27은 본 발명의 일 실시예에 따른 화면 내 블록 분할과 관련되어 전송되는 부호화 정보를 설명하기 위한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0032] 본 발명은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 실시예를 가질 수 있는 바, 특정 실시예들을 도면에 예시하고 상세한 설명에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명을 특정한 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 도면에서 유사한 참조부호는 여러 측면에 걸쳐서 동일하거나 유사한 기능을 지칭한다. 도면에서의 요소들의 형상 및 크기 등은 보다 명확한 설명을 위해 과장될 수 있다. 후술하는 예시적 실시예들에 대한 상세한 설명은, 특정 실시예를 예시로서 도시하는 첨부 도면을 참조한다. 이들 실시예는 당업자가 실시예를 실시할 수 있기에 충분하도록 상세히 설명된다. 다양한 실시예들은 서로 다르지만 상호 배타적일 필요는 없음이 이해되어야 한다. 예를 들어, 여기에 기재되어 있는 특정 형상, 구조 및 특성은 일 실시예에 관련하여 본 발명의 정신 및 범위를 벗어나지 않으면서 다른 실시예로 구현될 수 있다. 또한, 각각의 개시된 실시예 내의 개별 구성요소의 위치 또는 배치는 실시예의 정신 및 범위를 벗어나지 않으면서 변경될 수 있음이 이해되어야 한다. 따라서, 후술하는 상세한 설명은 한정적인 의미로서 취하려는 것이 아니며, 예시적 실시예들의 범위는, 적절하게 설명된다면, 그 청구항들이 주장하는 것과 균등한 모든 범위와 더불어 첨부된 청구항에 의해서만 한정된다.
- [0033] 본 발명에서 제1, 제2 등의 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다. 예를 들어, 본 발명의 권리 범위를 벗어나지 않으면서 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다. 및/또는 이라는 용어는 복수의 관련된 기재

된 항목들의 조합 또는 복수의 관련된 기재된 항목들 중의 어느 항목을 포함한다.

- [0034] 본 발명의 어떤 구성 요소가 다른 구성 요소에 “연결되어” 있다거나 “접속되어” 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성 요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있으나, 중간에 다른 구성 요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 “직접 연결되어” 있다거나 “직접 접속되어” 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다.
- [0035] 본 발명의 실시예에 나타나는 구성부들은 서로 다른 특징적인 기능들을 나타내기 위해 독립적으로 도시되는 것으로, 각 구성부들이 분리된 하드웨어나 하나의 소프트웨어 구성단위로 이루어짐을 의미하지 않는다. 즉, 각 구성부는 설명의 편의상 각각의 구성부로 나열하여 포함한 것으로 각 구성부 중 적어도 두 개의 구성부가 합쳐져 하나의 구성부로 이루어지거나, 하나의 구성부가 복수 개의 구성부로 나뉘어져 기능을 수행할 수 있고 이러한 각 구성부의 통합된 실시예 및 분리된 실시예도 본 발명의 본질에서 벗어나지 않는 한 본 발명의 권리범위에 포함된다.
- [0036] 본 발명에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 발명에서, “포함하다” 또는 “가지다” 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다. 즉, 본 발명에서 특정 구성을 “포함” 한다고 기술하는 내용은 해당 구성 이외의 구성을 배제하는 것이 아니며, 추가적인 구성이 본 발명의 실시 또는 본 발명의 기술적 사상의 범위에 포함될 수 있음을 의미한다.
- [0037] 본 발명의 일부의 구성 요소는 본 발명에서 본질적인 기능을 수행하는 필수적인 구성 요소는 아니고 단지 성능을 향상시키기 위한 선택적 구성 요소일 수 있다. 본 발명은 단지 성능 향상을 위해 사용되는 구성 요소를 제외한 본 발명의 본질을 구현하는데 필수적인 구성부만을 포함하여 구현될 수 있고, 단지 성능 향상을 위해 사용되는 선택적 구성 요소를 제외한 필수 구성 요소만을 포함한 구조도 본 발명의 권리범위에 포함된다.
- [0038] 이하, 도면을 참조하여 본 발명의 실시 형태에 대하여 구체적으로 설명한다. 본 명세서의 실시예를 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 명세서의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략하고, 도면상의 동일한 구성요소에 대해서는 동일한 참조부호를 사용하고 동일한 구성요소에 대해서 중복된 설명은 생략한다.
- [0039] 이하에서 영상은 동영상(video)을 구성하는 하나의 픽처(picture)를 의미할 수 있으며, 동영상 자체를 나타낼 수도 있다. 예를 들면, “영상의 부호화 및/또는 복호화”는 “동영상의 부호화 및/또는 복호화”를 의미할 수 있으며, “동영상을 구성하는 영상들 중 하나의 영상의 부호화 및/또는 복호화”를 의미할 수도 있다.
- [0040] 이하에서, 용어들 “동영상” 및 “비디오”는 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.
- [0041] 이하에서, 대상 영상은 부호화의 대상인 부호화 대상 영상 및/또는 복호화의 대상인 복호화 대상 영상일 수 있다. 또한, 대상 영상은 부호화 장치로 입력된 입력 영상일 수 있고, 복호화 장치로 입력된 입력 영상일 수 있다. 여기서, 대상 영상은 현재 영상과 동일한 의미를 가질 수 있다.
- [0042] 이하에서, 용어들 “영상”, “픽처”, “프레임(frame)” 및 “스크린(screen)”은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.
- [0043] 이하에서, 대상 블록은 부호화의 대상인 부호화 대상 블록 및/또는 복호화의 대상인 복호화 대상 블록일 수 있다. 또한, 대상 블록은 현재 부호화 및/또는 복호화의 대상인 현재 블록일 수 있다. 예를 들면, 용어들 “대상 블록” 및 “현재 블록”은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.
- [0044] 이하에서, 용어들 “블록” 및 “유닛”은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다. 또는 “블록”은 특정한 유닛을 나타낼 수 있다.
- [0045] 이하에서, 용어들 “영역(region)” 및 “세그먼트(segment)”는 서로 교체되어 사용될 수 있다.
- [0046] 이하에서, 특정한 신호는 특정한 블록을 나타내는 신호일 수 있다. 예를 들면, 원(original) 신호는 대상 블록을 나타내는 신호일 수 있다. 예측(prediction) 신호는 예측 블록을 나타내는 신호일 수 있다. 잔여(residual) 신호는 잔여 블록(residual block)을 나타내는 신호일 수 있다.
- [0047] 실시예들에서, 특정한 정보, 데이터, 플래그(flag), 색인(index) 및 요소(element), 속성(attribute) 등의 각

각은 값을 가질 수 있다. 정보, 데이터, 플래그, 색인 및 요소, 속성 등의 값 "0"은 논리 거짓(logical false) 또는 제1 기정의된(predefined) 값을 나타낼 수 있다. 말하자면, 값 "0", 거짓, 논리 거짓 및 제1 기정의된 값은 서로 대체되어 사용될 수 있다. 정보, 데이터, 플래그, 색인 및 요소, 속성 등의 값 "1"은 논리 참(logical true) 또는 제2 기정의된 값을 나타낼 수 있다. 말하자면, 값 "1", 참, 논리 참 및 제2 기정의된 값은 서로 대체되어 사용될 수 있다.

[0048] 행, 열 또는 색인(index)을 나타내기 위해 i 또는 j 등의 변수가 사용될 때, i의 값은 0 이상의 정수일 수 있으며, 1 이상의 정수일 수도 있다. 말하자면, 실시예들에서 행, 열 및 색인 등은 0에서부터 카운트될 수 있으며, 1에서부터 카운트될 수 있다.

[0050] 용어 설명

[0051] 부호화기(Encoder): 부호화(Encoding)를 수행하는 장치를 의미한다. 즉, 부호화 장치를 의미할 수 있다.

[0052] 복호화기(Decoder): 복호화(Decoding)를 수행하는 장치를 의미한다. 즉, 복호화 장치를 의미할 수 있다.

[0053] 블록(Block): 샘플(Sample)의 MxN 배열이다. 여기서 M과 N은 양의 정수 값을 의미할 수 있으며, 블록은 흔히 2차원 형태의 샘플 배열을 의미할 수 있다. 블록은 유닛을 의미할 수 있다. 현재 블록은 부호화 시 부호화의 대상이 되는 부호화 대상 블록, 복호화 시 복호화의 대상이 되는 복호화 대상 블록을 의미할 수 있다. 또한, 현재 블록은 부호화 블록, 예측 블록, 잔여 블록, 변환 블록 중 적어도 하나일 수 있다.

[0054] 샘플(Sample): 블록을 구성하는 기본 단위이다. 비트 깊이 (bit depth, Bd)에 따라 0부터 $2^{Bd} - 1$ 까지의 값으로 표현될 수 있다. 본 발명에서 샘플은 화소 또는 픽셀과 같은 의미로 사용될 수 있다. 즉, 샘플, 화소, 픽셀은 서로 같은 의미를 가질 수 있다.

[0055] 유닛(Unit): 영상 부호화 및 복호화의 단위를 의미할 수 있다. 영상의 부호화 및 복호화에 있어서, 유닛은 하나의 영상을 분할한 영역일 수 있다. 또한, 유닛은 하나의 영상을 세분화 된 유닛으로 분할하여 부호화 혹은 복호화 할 때 그 분할된 단위를 의미할 수 있다. 즉, 하나의 영상은 복수의 유닛들로 분할될 수 있다. 영상의 부호화 및 복호화에 있어서, 유닛 별로 기정의된 처리가 수행될 수 있다. 하나의 유닛은 유닛에 비해 더 작은 크기를 갖는 하위 유닛으로 더 분할될 수 있다. 기능에 따라서, 유닛은 블록(Block), 매크로블록(Macroblock), 부호화 트리 유닛(Coding Tree Unit), 부호화 트리 블록(Coding Tree Block), 부호화 유닛(Coding Unit), 부호화 블록(Coding Block), 예측 유닛(Prediction Unit), 예측 블록(Prediction Block), 잔여 유닛(Residual Unit), 잔여 블록(Residual Block), 변환 유닛(Transform Unit), 변환 블록(Transform Block) 등을 의미할 수 있다. 또한, 유닛은 블록과 구분하여 지칭하기 위해 휘도(Luma) 성분 블록과 그에 대응하는 색차(Chroma) 성분 블록 그리고 각 블록에 대한 구문요소를 포함한 것을 의미할 수 있다. 유닛은 다양한 크기와 형태를 가질 수 있으며, 특히 유닛의 형태는 정사각형뿐만 아니라 직사각형, 사다리꼴, 삼각형, 오각형 등 2차원으로 표현될 수 있는 기하학적 도형을 포함할 수 있다. 또한, 유닛 정보는 부호화 유닛, 예측 유닛, 잔여 유닛, 변환 유닛 등을 가리키는 유닛의 타입, 유닛의 크기, 유닛의 깊이, 유닛의 부호화 및 복호화 순서 등 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.

[0056] 부호화 트리 유닛(Coding Tree Unit): 하나의 휘도 성분(Y) 부호화 트리 블록과 관련된 두 색차 성분(Cb, Cr) 부호화 트리 블록들로 구성된다. 또한, 상기 블록들과 각 블록에 대한 구문요소를 포함한 것을 의미할 수도 있다. 각 부호화 트리 유닛은 부호화 유닛, 예측 유닛, 변환 유닛 등의 하위 유닛을 구성하기 위하여 쿼드트리(quad tree), 이진트리(binary tree), 3분할트리(ternary tree) 등 하나 이상의 분할 방식을 이용하여 분할될 수 있다. 입력 영상의 분할처럼 영상의 복/부호화 과정에서 처리 단위가 되는 샘플 블록을 지칭하기 위한 용어로 사용될 수 있다. 여기서, 쿼드트리는 4분할트리(quarterternary tree)를 의미할 수 있다.

[0057] 부호화 블록의 크기가 소정의 범위 내에 속하는 경우에는 쿼드트리로만 분할이 가능할 수 있다. 여기서, 소정의 범위는 쿼드트리만으로 분할이 가능한 부호화 블록의 최대 크기 및 최소 크기 중 적어도 하나로 정의될 수 있다. 쿼드트리 형태의 분할이 허용되는 부호화 블록의 최대/최소 크기를 나타내는 정보는 비트스트림을 통해 시그널링될 수 있고, 해당 정보는 시퀀스, 픽처 파라미터, 타일 그룹, 또는 슬라이스(세그먼트) 중 적어도 하나의 단위로 시그널링될 수 있다. 또는, 부호화 블록의 최대/최소 크기는 부호화기/복호화기에 기-설정된 고정된 크기일 수도 있다. 예를 들어, 부호화 블록의 크기가 256x256 내지 64x64 에 해당하는 경우에는 쿼드트리로만 분할이 가능할 수 있다. 또는 부호화 블록의 크기가 최대 변환 블록의 크기 보다 큰 경우에는 쿼드트리로만 분

할이 가능할 수 있다. 이때, 상기 분할되는 블록은 부호화 블록 또는 변환 블록 중 적어도 하나일 수 있다. 이러한 경우에 부호화 블록의 분할을 나타내는 정보(예컨대, split_flag)는 쿼드트리 분할 여부를 나타내는 플래그일 수 있다. 부호화 블록의 크기가 소정의 범위 내에 속하는 경우에는 이진트리 또는 3분할트리로만 분할이 가능할 수 있다. 이 경우, 쿼드트리에 관한 상기 설명은 이진트리 또는 3분할트리에 대해서도 동일하게 적용될 수 있다.

- [0058] 부호화 트리 블록(Coding Tree Block): Y 부호화 트리 블록, Cb 부호화 트리 블록, Cr 부호화 트리 블록 중 어느 하나를 지칭하기 위한 용어로 사용될 수 있다.
- [0059] 주변 블록(Neighbor block): 현재 블록에 인접한 블록을 의미할 수 있다. 현재 블록에 인접한 블록은 현재 블록에 경계가 맞닿은 블록 또는 현재 블록으로부터 소정의 거리 내에 위치한 블록을 의미할 수 있다. 주변 블록은 현재 블록의 꼭지점에 인접한 블록을 의미할 수 있다. 여기에서, 현재 블록의 꼭지점에 인접한 블록이란, 현재 블록에 가로로 인접한 이웃 블록에 세로로 인접한 블록 또는 현재 블록에 세로로 인접한 이웃 블록에 가로로 인접한 블록일 수 있다. 주변 블록은 복원된 주변 블록을 의미할 수도 있다.
- [0060] 복원된 주변 블록(Reconstructed Neighbor Block): 현재 블록 주변에 공간적(Spatial)/시간적(Temporal)으로 이미 부호화 혹은 복호화된 주변 블록을 의미할 수 있다. 이때, 복원된 주변 블록은 복원된 주변 유닛을 의미할 수 있다. 복원된 공간적 주변 블록은 현재 픽처 내의 블록이면서 부호화 및/또는 복호화를 통해 이미 복원된 블록일 수 있다. 복원된 시간적 주변 블록은 참조 영상 내에서 현재 픽처의 현재 블록과 대응하는 위치의 복원된 블록 또는 그 주변 블록일 수 있다.
- [0061] 유닛 깊이(Depth): 유닛이 분할된 정도를 의미할 수 있다. 트리 구조(Tree Structure)에서 가장 상위 노드(Root Node)는 분할되지 않은 최초의 유닛에 대응할 수 있다. 가장 상위 노드는 루트 노드로 칭해질 수 있다. 또한, 가장 상위 노드는 최소의 깊이 값을 가질 수 있다. 이때, 가장 상위 노드는 레벨(Level) 0의 깊이를 가질 수 있다. 레벨 1의 깊이를 갖는 노드는 최초의 유닛이 한 번 분할됨에 따라 생성된 유닛을 나타낼 수 있다. 레벨 2의 깊이를 갖는 노드는 최초의 유닛이 두 번 분할됨에 따라 생성된 유닛을 나타낼 수 있다. 레벨 n의 깊이를 갖는 노드는 최초의 유닛이 n번 분할됨에 따라 생성된 유닛을 나타낼 수 있다. 리프 노드(Leaf Node)는 가장 하위의 노드일 수 있으며, 더 분할될 수 없는 노드일 수 있다. 리프 노드의 깊이는 최대 레벨일 수 있다. 예를 들면, 최대 레벨의 기정의된 값은 3일 수 있다. 루트 노드는 깊이가 가장 얇고, 리프 노드는 깊이가 가장 깊다고 할 수 있다. 또한, 유닛을 트리 구조로 표현했을 때 유닛이 존재하는 레벨이 유닛 깊이를 의미할 수 있다.
- [0062] 비트스트림(Bitstream): 부호화된 영상 정보를 포함하는 비트의 열을 의미할 수 있다.
- [0063] 파라미터 세트(Parameter Set): 비트스트림 내의 구조 중 헤더(header) 정보에 해당한다. 비디오 파라미터 세트(video parameter set), 시퀀스 파라미터 세트(sequence parameter set), 픽처 파라미터 세트(picture parameter set), 적응 파라미터 세트(adaptation parameter set) 중 적어도 하나가 파라미터 세트에 포함될 수 있다. 또한, 파라미터 세트는 타일 그룹, 슬라이스(slice) 헤더 및 타일(tile) 헤더 정보를 포함할 수도 있다. 또한, 상기 타일 그룹은 여러 타일을 포함하는 그룹을 의미할 수 있으며, 슬라이스와 동일한 의미일 수 있다.
- [0064] 적응 파라미터 세트는 서로 다른 픽처, 서브픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서 참조하여 공유될 수 있는 파라미터 세트를 의미할 수 있다. 또한, 픽처 내 서브픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조하여, 적응 파라미터 세트 내 정보를 사용할 수 있다.
- [0065] 또한, 적응 파라미터 세트는 픽처 내 서브픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.
- [0066] 또한, 적응 파라미터 세트는 서브픽처 내 슬라이스, 타일 그룹, 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.
- [0067] 또한, 적응 파라미터 세트는 슬라이스 내 타일, 혹은 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.
- [0068] 또한, 적응 파라미터 세트는 타일 내 브릭에서는 서로 다른 적응 파라미터 세트의 식별자를 사용하여 서로 다른 적응 파라미터 세트를 참조할 수 있다.
- [0069] 상기 서브픽처의 파라미터 세트 혹은 헤더에 적응 파라미터 세트 식별자에 대한 정보를 포함하여, 해당 적응 파라미터 세트 식별자에 대응하는 적응 파라미터 세트를 서브픽처에서 사용할 수 있다.

- [0070] 상기 타일의 파라미터 세트 혹은 헤더에 적응 파라미터 세트 식별자에 대한 정보를 포함하여, 해당 적응 파라미터 세트 식별자에 대응하는 적응 파라미터 세트를 타일에서 사용할 수 있다.
- [0071] 상기 브릭의 헤더에 적응 파라미터 세트 식별자에 대한 정보를 포함하여, 해당 적응 파라미터 세트 식별자에 대응하는 적응 파라미터 세트를 브릭에서 사용할 수 있다.
- [0072] 상기 픽처는 하나 이상의 타일 행과 하나 이상의 타일 열로 분할될 수 있다.
- [0073] 상기 서브픽처는 픽처 내에서 하나 이상의 타일 행과 하나 이상의 타일 열로 분할될 수 있다. 상기 서브픽처는 픽처 내에서 직사각형/정사각형 형태를 가지는 영역이며, 하나 이상의 CTU를 포함할 수 있다. 또한, 하나의 서브픽처 내에는 적어도 하나 이상의 타일/브릭/슬라이스가 포함될 수 있다.
- [0074] 상기 타일은 픽처 내에서 직사각형/정사각형 형태를 가지는 영역이며, 하나 이상의 CTU를 포함할 수 있다. 또한, 타일은 하나 이상의 브릭으로 분할될 수 있다.
- [0075] 상기 브릭은 타일 내에서 하나 이상의 CTU 행을 의미할 수 있다. 타일은 하나 이상의 브릭으로 분할될 수 있고, 각 브릭은 적어도 하나 이상의 CTU 행을 가질 수 있다. 2개 이상으로 분할되지 않는 타일도 브릭을 의미할 수 있다.
- [0076] 상기 슬라이스는 픽처 내에서 하나 이상의 타일을 포함할 수 있고, 타일 내 하나 이상의 브릭을 포함할 수 있다.
- [0077] 파싱(Parsing): 비트스트림을 엔트로피 복호화하여 구문요소(Syntax Element)의 값을 결정하는 것을 의미하거나, 엔트로피 복호화 자체를 의미할 수 있다.
- [0078] 심볼(Symbol): 부호화/복호화 대상 유닛의 구문요소, 부호화 파라미터(coding parameter), 변환 계수(Transform Coefficient)의 값 등 중 적어도 하나를 의미할 수 있다. 또한, 심볼은 엔트로피 부호화의 대상 혹은 엔트로피 복호화의 결과를 의미할 수 있다.
- [0079] 예측 모드(Prediction Mode): 화면 내 예측으로 부호화/복호화되는 모드 또는 화면 간 예측으로 부호화/복호화되는 모드를 지시하는 정보일 수 있다.
- [0080] 예측 유닛(Prediction Unit): 화면 간 예측, 화면 내 예측, 화면 간 보상, 화면 내 보상, 움직임 보상 등 예측을 수행할 때의 기본 단위를 의미할 수 있다. 하나의 예측 유닛은 더 작은 크기를 가지는 복수의 파티션(Partition) 또는 복수의 하위 예측 유닛들로 분할될 수도 있다. 복수의 파티션들 또한 예측 또는 보상의 수행에 있어서의 기본 단위일 수 있다. 예측 유닛의 분할에 의해 생성된 파티션 또한 예측 유닛일 수 있다.
- [0081] 예측 유닛 파티션(Prediction Unit Partition): 예측 유닛이 분할된 형태를 의미할 수 있다.
- [0082] 참조 영상 리스트(Reference Picture List): 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용되는 하나 이상의 참조 영상들을 포함하는 리스트를 의미할 수 있다. 참조 영상 리스트의 종류는 LC (List Combined), L0 (List 0), L1 (List 1), L2 (List 2), L3 (List 3) 등이 있을 수 있으며, 화면 간 예측에는 1개 이상의 참조 영상 리스트들이 사용될 수 있다.
- [0083] 화면 간 예측 지시자(Inter Prediction Indicator): 현재 블록의 화면 간 예측 방향(단방향 예측, 쌍방향 예측 등)을 의미할 수 있다. 또는, 현재 블록의 예측 블록을 생성할 때 사용되는 참조 영상의 개수를 의미할 수 있다. 또는, 현재 블록에 대해 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 수행할 때 사용되는 예측 블록의 개수를 의미할 수 있다.
- [0084] 예측 리스트 활용 플래그(prediction list utilization flag): 특정 참조 영상 리스트 내 적어도 하나의 참조 영상을 이용하여 예측 블록을 생성하는지 여부를 나타낸다. 예측 리스트 활용 플래그를 이용하여 화면 간 예측 지시자를 도출할 수 있고, 반대로 화면 간 예측 지시자를 이용하여 예측 리스트 활용 플래그를 도출할 수 있다. 예를 들어, 예측 리스트 활용 플래그가 제1 값인 0을 지시하는 경우, 해당 참조 영상 리스트 내 참조 영상을 이용하여 예측 블록을 생성하지 않는 것을 나타낼 수 있고, 제2 값인 1을 지시하는 경우, 해당 참조 영상 리스트를 이용하여 예측 블록을 생성할 수 있는 것을 나타낼 수 있다.
- [0085] 참조 영상 색인(Reference Picture Index): 참조 영상 리스트에서 특정 참조 영상을 지시하는 색인을 의미할 수 있다.
- [0086] 참조 영상(Reference Picture): 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 위해서 특정 블록이 참조하는 영상을 의미할

수 있다. 또는, 참조 영상은 화면 간 예측 또는 움직임 보상을 위해 현재 블록이 참조하는 참조 블록을 포함하는 영상일 수 있다. 이하, 용어 "참조 픽처" 및 "참조 영상"은 동일한 의미로 사용될 수 있으며, 서로 교체되어 사용될 수 있다.

- [0087] 움직임 벡터(Motion Vector): 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용되는 2차원 벡터일 수 있다. 움직임 벡터는 부호화/복호화 대상 블록과 참조 블록 사이의 오프셋을 의미할 수 있다. 예를 들어, (mvX, mvY)는 움직임 벡터를 나타낼 수 있다. mvX는 수평(horizontal) 성분, mvY는 수직(vertical) 성분을 나타낼 수 있다.
- [0088] 탐색 영역(Search Range): 탐색 영역은 화면 간 예측 중 움직임 벡터에 대한 탐색이 이루어지는 2차원의 영역일 수 있다. 예를 들면, 탐색 영역의 크기는 MxN일 수 있다. M 및 N은 각각 양의 정수일 수 있다.
- [0089] 움직임 벡터 후보(Motion Vector Candidate): 움직임 벡터를 예측할 때 예측 후보가 되는 블록 혹은 그 블록의 움직임 벡터를 의미할 수 있다. 또한, 움직임 벡터 후보는 움직임 벡터 후보 리스트에 포함될 수 있다.
- [0090] 움직임 벡터 후보 리스트(Motion Vector Candidate List): 하나 이상의 움직임 벡터 후보들을 이용하여 구성된 리스트를 의미할 수 있다.
- [0091] 움직임 벡터 후보 색인(Motion Vector Candidate Index): 움직임 벡터 후보 리스트 내의 움직임 벡터 후보를 가리키는 지시자를 의미할 수 있다. 움직임 벡터 예측기(Motion Vector Predictor)의 색인(index)일 수 있다.
- [0092] 움직임 정보(Motion Information): 움직임 벡터, 참조 영상 색인, 화면 간 예측 지시자 뿐만 아니라 예측 리스트 활용 플래그, 참조 영상 리스트 정보, 참조 영상, 움직임 벡터 후보, 움직임 벡터 후보 색인, 머지 후보, 머지 색인 등 중 적어도 하나를 포함하는 정보를 의미할 수 있다.
- [0093] 머지 후보 리스트(Merge Candidate List): 하나 이상의 머지 후보들을 이용하여 구성된 리스트를 의미할 수 있다.
- [0094] 머지 후보(Merge Candidate): 공간적 머지 후보, 시간적 머지 후보, 조합된 머지 후보, 조합 양예측 머지 후보, 제로 머지 후보 등을 의미할 수 있다. 머지 후보는 화면 간 예측 지시자, 각 리스트에 대한 참조 영상 색인, 움직임 벡터, 예측 리스트 활용 플래그, 화면 간 예측 지시자 등의 움직임 정보를 포함할 수 있다.
- [0095] 머지 색인(Merge Index): 머지 후보 리스트 내 머지 후보를 가리키는 지시자를 의미할 수 있다. 또한, 머지 색인은 공간적/시간적으로 현재 블록과 인접하게 복원된 블록들 중 머지 후보를 유도한 블록을 지시할 수 있다. 또한, 머지 색인은 머지 후보가 가지는 움직임 정보 중 적어도 하나를 지시할 수 있다.
- [0096] 변환 유닛(Transform Unit): 변환, 역변환, 양자화, 역양자화, 변환 계수 부호화/복호화와 같이 잔여 신호(residual signal) 부호화/복호화를 수행할 때의 기본 단위를 의미할 수 있다. 하나의 변환 유닛은 분할되어 더 작은 크기를 가지는 복수의 하위 변환 유닛들로 분할될 수 있다. 여기서, 변환/역변환은 1차 변환/역변환 및 2차 변환/역변환 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.
- [0097] 스케일링(Scaling): 양자화된 레벨에 인수를 곱하는 과정을 의미할 수 있다. 양자화된 레벨에 대한 스케일링의 결과로 변환 계수를 생성할 수 있다. 스케일링을 역양자화(dequantization)라고도 부를 수 있다.
- [0098] 양자화 매개변수(Quantization Parameter): 양자화에서 변환 계수를 이용하여 양자화된 레벨(quantized level)을 생성할 때 사용하는 값을 의미할 수 있다. 또는, 역양자화에서 양자화된 레벨을 스케일링하여 변환 계수를 생성할 때 사용하는 값을 의미할 수도 있다. 양자화 매개변수는 양자화 스텝 크기(step size)에 매핑된 값일 수 있다.
- [0099] 잔여 양자화 매개변수(Delta Quantization Parameter): 예측된 양자화 매개변수와 부호화/복호화 대상 유닛의 양자화 매개변수의 차분(difference) 값을 의미할 수 있다.
- [0100] 스캔(Scan): 유닛, 블록 혹은 행렬 내 계수의 순서를 정렬하는 방법을 의미할 수 있다. 예를 들어, 2차원 배열을 1차원 배열 형태로 정렬하는 것을 스캔이라고 한다. 또는, 1차원 배열을 2차원 배열 형태로 정렬하는 것도 스캔 혹은 역 스캔(Inverse Scan)이라고 부를 수 있다.
- [0101] 변환 계수(Transform Coefficient): 부호화기에서 변환을 수행하고 나서 생성된 계수 값을 의미할 수 있다. 또는, 복호화기에서 엔트로피 복호화 및 역양자화 중 적어도 하나를 수행하고 나서 생성된 계수 값을 의미할 수도 있다. 변환 계수 또는 잔여 신호에 양자화를 적용한 양자화된 레벨 또는 양자화된 변환 계수 레벨도 변환 계수의 의미에 포함될 수 있다.

- [0102] 양자화된 레벨(Quantized Level): 부호화기에서 변환 계수 또는 잔여 신호에 양자화를 수행하여 생성된 값을 의미할 수 있다. 또는, 복호화기에서 역양자화를 수행하기 전 역양자화의 대상이 되는 값을 의미할 수도 있다. 유사하게, 변환 및 양자화의 결과인 양자화된 변환 계수 레벨도 양자화된 레벨의 의미에 포함될 수 있다.
- [0103] nonzero 변환 계수(Non-zero Transform Coefficient): 값의 크기가 0이 아닌 변환 계수 혹은 값의 크기가 0이 아닌 변환 계수 레벨 혹은 양자화된 레벨을 의미할 수 있다.
- [0104] 양자화 행렬(Quantization Matrix): 영상의 주관적 화질 혹은 객관적 화질을 향상시키기 위해서 양자화 혹은 역양자화 과정에서 이용하는 행렬을 의미할 수 있다. 양자화 행렬을 스케일링 리스트(scaling list)라고도 부를 수 있다.
- [0105] 양자화 행렬 계수(Quantization Matrix Coefficient): 양자화 행렬 내의 각 원소(element)를 의미할 수 있다. 양자화 행렬 계수를 행렬 계수(matrix coefficient)라고도 할 수 있다.
- [0106] 기본 행렬(Default Matrix): 부호화기와 복호화기에서 미리 정의되어 있는 소정의 양자화 행렬을 의미할 수 있다.
- [0107] 비 기본 행렬(Non-default Matrix): 부호화기와 복호화기에서 미리 정의되지 않고, 사용자에게 의해서 시그널링되는 양자화 행렬을 의미할 수 있다.
- [0108] 통계값(statistic value): 연산 가능한 특정 값들을 가지는 변수, 부호화 파라미터, 상수 등 적어도 하나에 대한 통계값은 해당 특정 값들의 평균값, 가중평균값, 가중합값, 최소값, 최대값, 최빈값, 중간값, 보간값 중 적어도 하나 이상일 수 있다.
- [0109] 도 1은 본 발명이 적용되는 부호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.
- [0110] 부호화 장치(100)는 인코더, 비디오 부호화 장치 또는 영상 부호화 장치일 수 있다. 비디오는 하나 이상의 영상들을 포함할 수 있다. 부호화 장치(100)는 하나 이상의 영상들을 순차적으로 부호화할 수 있다.
- [0111] 도 1을 참조하면, 부호화 장치(100)는 움직임 예측부(111), 움직임 보상부(112), 인트라 예측부(120), 스위치(115), 감산기(125), 변환부(130), 양자화부(140), 엔트로피 부호화부(150), 역양자화부(160), 역변환부(170), 가산기(175), 필터부(180) 및 참조 픽처 버퍼(190)를 포함할 수 있다.
- [0112] 부호화 장치(100)는 입력 영상에 대해 인트라 모드 및/또는 인터 모드로 부호화를 수행할 수 있다. 또한, 부호화 장치(100)는 입력 영상에 대한 부호화를 통해 부호화된 정보를 포함하는 비트스트림을 생성할 수 있고, 생성된 비트스트림을 출력할 수 있다. 생성된 비트스트림은 컴퓨터 판독가능한 기록 매체에 저장될 수 있거나, 유/무선 전송 매체를 통해 스트리밍될 수 있다. 예측 모드로 인트라 모드가 사용되는 경우 스위치(115)는 인트라로 전환될 수 있고, 예측 모드로 인터 모드가 사용되는 경우 스위치(115)는 인터로 전환될 수 있다. 여기서 인트라 모드는 화면 내 예측 모드를 의미할 수 있으며, 인터 모드는 화면 간 예측 모드를 의미할 수 있다. 부호화 장치(100)는 입력 영상의 입력 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 또한, 부호화 장치(100)는 예측 블록이 생성된 후, 입력 블록 및 예측 블록의 차분(residual)을 사용하여 잔여 블록을 부호화할 수 있다. 입력 영상은 현재 부호화의 대상인 현재 영상으로 칭해질 수 있다. 입력 블록은 현재 부호화의 대상인 현재 블록 혹은 부호화 대상 블록으로 칭해질 수 있다.
- [0113] 예측 모드가 인트라 모드인 경우, 인트라 예측부(120)는 현재 블록의 주변에 이미 부호화/복호화된 블록의 샘플을 참조 샘플로서 이용할 수 있다. 인트라 예측부(120)는 참조 샘플을 이용하여 현재 블록에 대한 공간적 예측을 수행할 수 있고, 공간적 예측을 통해 입력 블록에 대한 예측 샘플들을 생성할 수 있다. 여기서 인트라 예측은 화면 내 예측을 의미할 수 있다.
- [0114] 예측 모드가 인터 모드인 경우, 움직임 예측부(111)는, 움직임 예측 과정에서 참조 영상으로부터 입력 블록과 가장 매치가 잘 되는 영역을 검색할 수 있고, 검색된 영역을 이용하여 움직임 벡터를 도출할 수 있다. 이때, 상기 영역으로 탐색 영역을 사용할 수 있다. 참조 영상은 참조 픽처 버퍼(190)에 저장될 수 있다. 여기서, 참조 영상에 대한 부호화/복호화가 처리되었을 때 참조 픽처 버퍼(190)에 저장될 수 있다.
- [0115] 움직임 보상부(112)는 움직임 벡터를 이용하는 움직임 보상을 수행함으로써 현재 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 여기서 인터 예측은 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 의미할 수 있다.
- [0116] 상기 움직임 예측부(111)와 움직임 보상부(112)는 움직임 벡터의 값이 정수 값을 가지지 않을 경우에 참조 영상 내의 일부 영역에 대해 보간 필터(Interpolation Filter)를 적용하여 예측 블록을 생성할 수 있다. 화면 간 예

측 혹은 움직임 보상을 수행하기 위해 부호화 유닛을 기준으로 해당 부호화 유닛에 포함된 예측 유닛의 움직임 예측 및 움직임 보상 방법이 스킵 모드(Skip Mode), 머지 모드(Merge Mode), 향상된 움직임 벡터 예측(Advanced Motion Vector Prediction; AMVP) 모드, 현재 픽처 참조 모드 중 어떠한 방법인지 여부를 판단할 수 있고, 각 모드에 따라 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 수행할 수 있다.

- [0117] 감산기(125)는 입력 블록 및 예측 블록의 차분을 사용하여 잔여 블록을 생성할 수 있다. 잔여 블록은 잔여 신호로 칭해질 수도 있다. 잔여 신호는 원 신호 및 예측 신호 간의 차이(difference)를 의미할 수 있다. 또는, 잔여 신호는 원신호 및 예측 신호 간의 차이를 변환(transform)하거나, 양자화하거나, 또는 변환 및 양자화함으로써 생성된 신호일 수 있다. 잔여 블록은 블록 단위의 잔여 신호일 수 있다.
- [0118] 변환부(130)는 잔여 블록에 대해 변환(transform)을 수행하여 변환 계수(transform coefficient)를 생성할 수 있고, 생성된 변환 계수를 출력할 수 있다. 여기서, 변환 계수는 잔여 블록에 대한 변환을 수행함으로써 생성된 계수 값일 수 있다. 변환 생략(transform skip) 모드가 적용되는 경우, 변환부(130)는 잔여 블록에 대한 변환을 생략할 수도 있다.
- [0119] 변환 계수 또는 잔여 신호에 양자화를 적용함으로써 양자화된 레벨(quantized level)이 생성될 수 있다. 이하, 실시예들에서는 양자화된 레벨도 변환 계수로 칭해질 수 있다.
- [0120] 양자화부(140)는 변환 계수 또는 잔여 신호를 양자화 매개변수에 따라 양자화함으로써 양자화된 레벨을 생성할 수 있고, 생성된 양자화된 레벨을 출력할 수 있다. 이때, 양자화부(140)에서는 양자화 행렬을 사용하여 변환 계수를 양자화할 수 있다.
- [0121] 엔트로피 부호화부(150)는, 양자화부(140)에서 산출된 값들 또는 부호화 과정에서 산출된 부호화 파라미터(Coding Parameter) 값들 등에 대하여 확률 분포에 따른 엔트로피 부호화를 수행함으로써 비트스트림(bitstream)을 생성할 수 있고, 비트스트림을 출력할 수 있다. 엔트로피 부호화부(150)는 영상의 샘플에 관한 정보 및 영상의 복호화를 위한 정보에 대한 엔트로피 부호화를 수행할 수 있다. 예를 들면, 영상의 복호화를 위한 정보는 구문요소(syntax element) 등을 포함할 수 있다.
- [0122] 엔트로피 부호화가 적용되는 경우, 높은 발생 확률을 갖는 심볼(symbol)에 적은 수의 비트가 할당되고 낮은 발생 확률을 갖는 심볼에 많은 수의 비트가 할당되어 심볼이 표현됨으로써, 부호화 대상 심볼들에 대한 비트열의 크기가 감소될 수 있다. 엔트로피 부호화부(150)는 엔트로피 부호화를 위해 지수 곱셈(exponential Golomb), CAVLC(Context-Adaptive Variable Length Coding), CABAC(Context-Adaptive Binary Arithmetic Coding)과 같은 부호화 방법을 사용할 수 있다. 예를 들면, 엔트로피 부호화부(150)는 가변 길이 부호화(Variable Length Coding/Code; VLC) 테이블을 이용하여 엔트로피 부호화를 수행할 수 있다. 또한 엔트로피 부호화부(150)는 대상 심볼의 이진화(binization) 방법 및 대상 심볼/빈(bin)의 확률 모델(probability model)을 도출한 후, 도출된 이진화 방법, 확률 모델, 문맥 모델(Context Model)을 사용하여 산술 부호화를 수행할 수도 있다.
- [0123] 엔트로피 부호화부(150)는 변환 계수 레벨(양자화된 레벨)을 부호화하기 위해 변환 계수 스캐닝(Transform Coefficient Scanning) 방법을 통해 2차원의 블록 형태(form) 계수를 1차원의 벡터 형태로 변경할 수 있다.
- [0124] 부호화 파라미터(Coding Parameter)는 구문요소와 같이 부호화기에서 부호화되어 복호화기로 시그널링되는 정보(플래그, 색인 등)뿐만 아니라, 부호화 과정 혹은 복호화 과정에서 유도되는 정보를 포함할 수 있으며, 영상을 부호화하거나 복호화할 때 필요한 정보를 의미할 수 있다. 예를 들어, 유닛/블록 크기, 유닛/블록 깊이, 유닛/블록 분할 정보, 유닛/블록 형태, 유닛/블록 분할 구조, 쿼드트리 형태의 분할 여부, 이진트리 형태의 분할 여부, 이진트리 형태의 분할 방향(가로 방향 혹은 세로 방향), 이진트리 형태의 분할 형태(대칭 분할 혹은 비대칭 분할), 3분할트리 형태의 분할 여부, 3분할트리 형태의 분할 방향(가로 방향 혹은 세로 방향), 3분할트리 형태의 분할 형태(대칭 분할 혹은 비대칭 분할), 복합형트리 형태의 분할 여부, 복합형트리 형태의 분할 방향(가로 방향 혹은 세로 방향), 복합형트리 형태의 분할 형태(대칭 분할 혹은 비대칭 분할), 복합형트리 형태의 분할 트리(이진트리 혹은 3분할 트리), 예측 모드(화면 내 예측 또는 화면 간 예측), 화면 내 휘도 예측 모드/방향, 화면 내 색차 예측 모드/방향, 화면 내 분할 정보, 화면 간 분할 정보, 부호화 블록 분할 플래그, 예측 블록 분할 플래그, 변환 블록 분할 플래그, 참조 샘플 필터링 방법, 참조 샘플 필터 탭, 참조 샘플 필터 계수, 예측 블록 필터링 방법, 예측 블록 필터 탭, 예측 블록 필터 계수, 예측 블록 경계 필터링 방법, 예측 블록 경계 필터 탭, 예측 블록 경계 필터 계수, 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드, 움직임 정보, 움직임 벡터, 움직임 벡터 차분, 참조 영상 색인, 화면 간 예측 방향, 화면 간 예측 지시자, 예측 리스트 활용 플래그, 참조 영상 리스트, 참조 영상, 움직임 벡터 예측 색인, 움직임 벡터 예측 후보, 움직임 벡터 후보 리스트, 머지 모드 사용 여부,

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

- [0125] 여기서, 플래그 혹은 색인을 시그널링(signaling)한다는 것은 인코더에서는 해당 플래그 혹은 색인을 엔트로피 부호화(Entropy Encoding)하여 비트스트림(Bitstream)에 포함하는 것을 의미할 수 있고, 디코더에서는 비트스트림으로부터 해당 플래그 혹은 색인을 엔트로피 복호화(Entropy Decoding)하는 것을 의미할 수 있다.
- [0126] 부호화 장치(100)가 인터 예측을 통한 부호화를 수행할 경우, 부호화된 현재 영상은 이후에 처리되는 다른 영상에 대한 참조 영상으로서 사용될 수 있다. 따라서, 부호화 장치(100)는 부호화된 현재 영상을 다시 복원 또는 복호화할 수 있고, 복원 또는 복호화된 영상을 참조 영상으로 참조 픽처 버퍼(190)에 저장할 수 있다.
- [0127] 양자화된 레벨은 역양자화부(160)에서 역양자화(dequantization)될 수 있고, 역변환부(170)에서 역변환(inverse transform)될 수 있다. 역양자화 및/또는 역변환된 계수는 가산기(175)를 통해 예측 블록과 합해질 수 있다, 역양자화 및/또는 역변환된 계수와 예측 블록을 합함으로써 복원 블록(reconstructed block)이 생성될 수 있다. 여기서, 역양자화 및/또는 역변환된 계수는 역양자화 및 역변환 중 적어도 하나 이상이 수행된 계수를 의미하며, 복원된 잔여 블록을 의미할 수 있다.
- [0128] 복원 블록은 필터부(180)를 거칠 수 있다. 필터부(180)는 디블록킹 필터(deblocking filter), 샘플 적응적 오프셋(Sample Adaptive Offset; SAO), 적응적 루프 필터(Adaptive Loop Filter; ALF) 등 적어도 하나를 복원 샘플, 복원 블록 또는 복원 영상에 적용할 수 있다. 필터부(180)는 루프내 필터(in-loop filter)로 칭해질 수도 있다.
- [0129] 디블록킹 필터는 블록들 간의 경계에서 발생한 블록 왜곡을 제거할 수 있다. 디블록킹 필터를 수행할지 여부를 판단하기 위해 블록에 포함된 몇 개의 열 또는 행에 포함된 샘플을 기초로 현재 블록에 디블록킹 필터 적용할지 여부를 판단할 수 있다. 블록에 디블록킹 필터를 적용하는 경우 필요한 디블록킹 필터링 강도에 따라 서로 다른 필터를 적용할 수 있다.
- [0130] 샘플 적응적 오프셋을 이용하여 부호화 에러를 보상하기 위해 샘플값에 적정 오프셋(offset) 값을 더할 수 있다. 샘플 적응적 오프셋은 디블록킹을 수행한 영상에 대해 샘플 단위로 원본 영상과의 오프셋을 보정할 수 있다. 영상에 포함된 샘플을 일정한 수의 영역으로 구분한 후 오프셋을 수행할 영역을 결정하고 해당 영역에 오프셋을 적용하는 방법 또는 각 샘플의 에지 정보를 고려하여 오프셋을 적용하는 방법을 사용할 수 있다.
- [0131] 적응적 루프 필터는 복원 영상 및 원래의 영상을 비교한 값에 기반하여 필터링을 수행할 수 있다. 영상에 포함된 샘플을 소정의 그룹으로 나눈 후 해당 그룹에 적용될 필터를 결정하여 그룹마다 차별적으로 필터링을 수행할 수 있다. 적응적 루프 필터를 적용할지 여부에 관련된 정보는 부호화 유닛(Coding Unit, CU) 별로 시그널링될 수 있고, 각각의 블록에 따라 적용될 적응적 루프 필터의 모양 및 필터 계수는 달라질 수 있다.

- [0132] 필터부(180)를 거친 복원 블록 또는 복원 영상은 참조 픽처 버퍼(190)에 저장될 수 있다. 필터부(180)를 거친 복원 블록은 참조 영상의 일부일 수 있다. 말하자면, 참조 영상은 필터부(180)를 거친 복원 블록들로 구성된 복원 영상일 수 있다. 저장된 참조 영상은 이후 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용될 수 있다.
- [0133] 도 2는 본 발명이 적용되는 복호화 장치의 일 실시예에 따른 구성을 나타내는 블록도이다.
- [0134] 복호화 장치(200)는 디코더, 비디오 복호화 장치 또는 영상 복호화 장치일 수 있다.
- [0135] 도 2를 참조하면, 복호화 장치(200)는 엔트로피 복호화부(210), 역양자화부(220), 역변환부(230), 인트라 예측부(240), 움직임 보상부(250), 가산기(255), 필터부(260) 및 참조 픽처 버퍼(270)를 포함할 수 있다.
- [0136] 복호화 장치(200)는 부호화 장치(100)에서 출력된 비트스트림을 수신할 수 있다. 복호화 장치(200)는 컴퓨터 판독가능한 기록 매체에 저장된 비트스트림을 수신하거나, 유/무선 전송 매체를 통해 스트리밍되는 비트스트림을 수신할 수 있다. 복호화 장치(200)는 비트스트림에 대하여 인트라 모드 또는 인터 모드로 복호화를 수행할 수 있다. 또한, 복호화 장치(200)는 복호화를 통해 복원된 영상 또는 복호화된 영상을 생성할 수 있고, 복원된 영상 또는 복호화된 영상을 출력할 수 있다.
- [0137] 복호화에 사용되는 예측 모드가 인트라 모드인 경우 스위치가 인트라로 전환될 수 있다. 복호화에 사용되는 예측 모드가 인터 모드인 경우 스위치가 인터로 전환될 수 있다.
- [0138] 복호화 장치(200)는 입력된 비트스트림을 복호화하여 복원된 잔여 블록(reconstructed residual block)을 획득할 수 있고, 예측 블록을 생성할 수 있다. 복원된 잔여 블록 및 예측 블록이 획득되면, 복호화 장치(200)는 복원된 잔여 블록과 및 예측 블록을 더함으로써 복호화 대상이 되는 복원 블록을 생성할 수 있다. 복호화 대상 블록은 현재 블록으로 칭해질 수 있다.
- [0139] 엔트로피 복호화부(210)는 비트스트림에 대한 확률 분포에 따른 엔트로피 복호화를 수행함으로써 심볼들을 생성할 수 있다. 생성된 심볼들은 양자화된 레벨 형태의 심볼을 포함할 수 있다. 여기에서, 엔트로피 복호화 방법은 상술된 엔트로피 부호화 방법의 역과정일 수 있다.
- [0140] 엔트로피 복호화부(210)는 변환 계수 레벨(양자화된 레벨)을 복호화하기 위해 변환 계수 스캐닝 방법을 통해 1차원의 벡터 형태 계수를 2차원의 블록 형태로 변경할 수 있다.
- [0141] 양자화된 레벨은 역양자화부(220)에서 역양자화될 수 있고, 역변환부(230)에서 역변환될 수 있다. 양자화된 레벨은 역양자화 및/또는 역변환이 수행된 결과로서, 복원된 잔여 블록으로 생성될 수 있다. 이때, 역양자화부(220)는 양자화된 레벨에 양자화 행렬을 적용할 수 있다.
- [0142] 인트라 모드가 사용되는 경우, 인트라 예측부(240)는 복호화 대상 블록 주변의 이미 복호화된 블록의 샘플값을 이용하는 공간적 예측을 현재 블록에 대해 수행함으로써 예측 블록을 생성할 수 있다.
- [0143] 인터 모드가 사용되는 경우, 움직임 보상부(250)는 움직임 벡터 및 참조 픽처 버퍼(270)에 저장되어 있는 참조 영상을 이용하는 움직임 보상을 현재 블록에 대해 수행함으로써 예측 블록을 생성할 수 있다. 상기 움직임 보상부(250)는 움직임 벡터의 값이 정수 값을 가지지 않을 경우에 참조 영상 내의 일부 영역에 대해 보간 필터를 적용하여 예측 블록을 생성할 수 있다. 움직임 보상을 수행하기 위해 부호화 유닛을 기준으로 해당 부호화 유닛에 포함된 예측 유닛의 움직임 보상 방법이 스킵 모드, 머지 모드, AMVP 모드, 현재 픽처 참조 모드 중 어떠한 방법인지 여부를 판단할 수 있고, 각 모드에 따라 움직임 보상을 수행할 수 있다.
- [0144] 가산기(255)는 복원된 잔여 블록 및 예측 블록을 가산하여 복원 블록을 생성할 수 있다. 필터부(260)는 더블링 필터, 샘플 적응적 오프셋 및 적응적 루프 필터 등 적어도 하나를 복원 블록 또는 복원 영상에 적용할 수 있다. 필터부(260)는 복원 영상을 출력할 수 있다. 복원 블록 또는 복원 영상은 참조 픽처 버퍼(270)에 저장되어 인터 예측에 사용될 수 있다. 필터부(260)를 거친 복원 블록은 참조 영상의 일부일 수 있다. 말하자면, 참조 영상은 필터부(260)를 거친 복원 블록들로 구성된 복원 영상일 수 있다. 저장된 참조 영상은 이후 화면 간 예측 혹은 움직임 보상에 사용될 수 있다.
- [0145] 도 3은 영상을 부호화 및 복호화할 때의 영상의 분할 구조를 개략적으로 설명하기 위한 도면이다. 도 3은 하나의 유닛이 복수의 하위 유닛으로 분할되는 실시예를 개략적으로 나타낸다.
- [0146] 영상을 효율적으로 분할하기 위해, 부호화 및 복호화에 있어서, 부호화 유닛(Coding Unit; CU)이 사용될 수 있다. 영상 부호화/복호화의 기본 단위로서 부호화 유닛이 사용될 수 있다. 또한, 영상 부호화/복호화 시 화면 내 예측 모드 및 화면 간 예측 모드가 구분되는 단위로 부호화 유닛을 사용할 수 있다. 부호화 유닛은 예측, 변환,

양자화, 역변환, 역양자화, 또는 변환 계수의 부호화/복호화의 과정을 위해 사용되는 기본 단위일 수 있다.

- [0147] 도 3을 참조하면, 영상(300)은 최대 부호화 유닛(Largest Coding Unit; LCU) 단위로 순차적으로 분할되고, LCU 단위로 분할 구조가 결정된다. 여기서, LCU는 부호화 트리 유닛(Coding Tree Unit; CTU)과 동일한 의미로 사용될 수 있다. 유닛의 분할은 유닛에 해당하는 블록의 분할을 의미할 수 있다. 블록 분할 정보에는 유닛의 깊이(depth)에 관한 정보가 포함될 수 있다. 깊이 정보는 유닛이 분할되는 회수 및/또는 정도를 나타낼 수 있다. 하나의 유닛은 트리 구조(tree structure)를 기초로 깊이 정보를 가지고 계층적으로 복수의 하위 유닛들로 분할될 수 있다. 말하자면, 유닛 및 상기의 유닛의 분할에 의해 생성된 하위 유닛은 노드 및 상기의 노드의 자식 노드에 각각 대응할 수 있다. 각각의 분할된 하위 유닛은 깊이 정보를 가질 수 있다. 깊이 정보는 CU의 크기를 나타내는 정보일 수 있고, 각 CU마다 저장될 수 있다. 유닛 깊이는 유닛이 분할된 회수 및/또는 정도를 나타내므로, 하위 유닛의 분할 정보는 하위 유닛의 크기에 관한 정보를 포함할 수도 있다.
- [0148] 분할 구조는 CTU(310) 내에서의 부호화 유닛(Coding Unit; CU)의 분포를 의미할 수 있다. 이러한 분포는 하나의 CU를 복수(2, 4, 8, 16 등을 포함하는 2 이상의 양의 정수)의 CU들로 분할할지 여부에 따라 결정할 수 있다. 분할에 의해 생성된 CU의 가로 크기 및 세로 크기는 각각 분할 전의 CU의 가로 크기의 절반 및 세로 크기의 절반이거나, 분할된 개수에 따라 분할 전의 CU의 가로 크기보다 작은 크기 및 세로 크기보다 작은 크기를 가질 수 있다. CU는 복수의 CU로 재귀적으로 분할될 수 있다. 재귀적 분할에 의해, 분할된 CU의 가로 크기 및 세로 크기 중 적어도 하나의 크기가 분할 전의 CU의 가로 크기 및 세로 크기 중 적어도 하나에 비해 감소될 수 있다. CU의 분할은 기정의된 깊이 또는 기정의된 크기까지 재귀적으로 이루어질 수 있다. 예컨대, CTU의 깊이는 0일 수 있고, 최소 부호화 유닛(Smallest Coding Unit; SCU)의 깊이는 기정의된 최대 깊이일 수 있다. 여기서, CTU는 상술된 것과 같이 최대의 부호화 유닛 크기를 가지는 부호화 유닛일 수 있고, SCU는 최소의 부호화 유닛 크기를 가지는 부호화 유닛일 수 있다. CTU(310)로부터 분할이 시작되고, 분할에 의해 CU의 가로 크기 및/또는 세로 크기가 줄어들 때마다 CU의 깊이는 1씩 증가한다. 예를 들면, 각각의 깊이 별로, 분할되지 않는 CU는 2Nx2N 크기를 가질 수 있다. 또한, 분할되는 CU의 경우, 2Nx2N 크기의 CU가 NxN 크기를 가지는 4개의 CU들로 분할될 수 있다. N의 크기는 깊이가 1씩 증가할 때마다 절반으로 감소할 수 있다.
- [0149] 또한, CU가 분할되는지 여부에 대한 정보는 CU의 분할 정보를 통해 표현될 수 있다. 분할 정보는 1비트의 정보일 수 있다. SCU를 제외한 모든 CU는 분할 정보를 포함할 수 있다. 예를 들면, 분할 정보의 값이 제1 값이면, CU가 분할되지 않을 수 있고, 분할 정보의 값이 제2 값이면, CU가 분할될 수 있다.
- [0150] 도 3을 참조하면, 깊이가 0인 CTU는 64x64 블록일 수 있다. 0은 최소 깊이일 수 있다. 깊이가 3인 SCU는 8x8 블록일 수 있다. 3은 최대 깊이일 수 있다. 32x32 블록 및 16x16 블록의 CU는 각각 깊이 1 및 깊이 2로 표현될 수 있다.
- [0151] 예를 들어, 하나의 부호화 유닛이 4개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할된 4개의 부호화 유닛의 가로 및 세로 크기는 분할되기 전 부호화 유닛의 가로 및 세로 크기와 비교하여 각각 절반의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 32x32 크기의 부호화 유닛이 4개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할된 4개의 부호화 유닛은 각각 16x16의 크기를 가질 수 있다. 하나의 부호화 유닛이 4개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 부호화 유닛은 쿼드 트리(quad-tree) 형태로 분할(쿼드트리 분할, quad-tree partition)되었다고 할 수 있다.
- [0152] 예를 들어, 하나의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할된 2개의 부호화 유닛의 가로 혹은 세로 크기는 분할되기 전 부호화 유닛의 가로 혹은 세로 크기와 비교하여 절반의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 32x32 크기의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 세로로 분할 될 경우, 분할된 2개의 부호화 유닛은 각각 16x32의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 8x32 크기의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 가로로 분할 될 경우, 분할된 2개의 부호화 유닛은 각각 8x16의 크기를 가질 수 있다. 하나의 부호화 유닛이 2개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 부호화 유닛은 이진트리(binary-tree) 형태로 분할(이진트리 분할, binary-tree partition)되었다고 할 수 있다.
- [0153] 예를 들어, 하나의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 분할되기 전 부호화 유닛의 가로 혹은 세로 크기를 1:2:1의 비율로 분할함으로써, 3개의 부호화 유닛으로 분할 할 수 있다. 일 예로, 16x32 크기의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 가로로 분할 될 경우, 분할된 3개의 부호화 유닛은 상측부터 각각 16x8, 16x16 및 16x8의 크기를 가질 수 있다. 일 예로, 32x32 크기의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 세로로 분할 될 경우, 분할된 3개의 부호화 유닛은 좌측부터 각각 8x32, 16x32 및 8x32의 크기를 가질 수 있다. 하나의 부호화 유닛이 3개의 부호화 유닛으로 분할 될 경우, 부호화 유닛은 3분할트리(ternary-tree) 형태로 분할(3분할트리 분할, ternary-tree partition)되었다고 할 수 있다.

- [0154] 도 3의 CTU(320)는 쿼드트리 분할, 이진트리 분할 및 3분할트리 분할이 모두 적용된 CTU의 일 예이다.
- [0155] 전술한 바와 같이, CTU를 분할하기 위해, 쿼드트리 분할, 이진트리 분할 및 3분할트리 분할 중 적어도 하나가 적용될 수 있다. 각각의 분할은 소정의 우선 순위에 기초하여 적용될 수 있다. 예컨대, CTU에 대해 쿼드트리 분할이 우선적으로 적용될 수 있다. 더 이상 쿼드트리 분할될 수 없는 부호화 유닛은 쿼드트리의 리프 노드에 해당될 수 있다. 쿼드트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 이진트리 및/또는 3분할트리의 루트 노드가 될 수 있다. 즉, 쿼드트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 이진트리 분할되거나 3분할트리 분할되거나 또는 더 이상 분할되지 않을 수 있다. 이때, 쿼드트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛을 이진트리 분할하거나 3분할트리 분할하여 생성된 부호화 유닛에 대해서는 다시 쿼드트리 분할이 수행되지 않도록 함으로써, 블록의 분할 및/또는 분할 정보의 시그널링을 효과적으로 수행할 수 있다.
- [0156] 쿼드트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 분할은 쿼드 분할 정보를 이용하여 시그널링될 수 있다. 제1값(예컨대, '1')을 갖는 쿼드 분할 정보는 해당 부호화 유닛이 쿼드트리 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 쿼드 분할 정보는 해당 부호화 유닛이 쿼드트리 분할되지 않음을 지시할 수 있다. 쿼드 분할 정보는 소정의 길이(예컨대, 1비트)를 갖는 플래그일 수 있다.
- [0157] 이진트리 분할과 3분할트리 분할 사이에는 우선순위가 존재하지 않을 수 있다. 즉, 쿼드트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 이진트리 분할되거나 3분할트리 분할될 수 있다. 또한, 이진트리 분할 또는 3분할트리 분할에 의해 생성된 부호화 유닛은 다시 이진트리 분할 또는 3분할트리 분할되거나 또는 더 이상 분할되지 않을 수 있다.
- [0158] 이진트리 분할과 3분할트리 분할 사이에 우선순위가 존재하지 않는 경우의 분할은 복합형트리 분할(multi-type tree partition)이라고 호칭할 수 있다. 즉, 쿼드트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛은 복합형트리(multi-type tree)의 루트 노드가 될 수 있다. 복합형트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 분할은 복합형트리의 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보 중 적어도 하나를 이용하여 시그널링될 수 있다. 상기 복합형트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 분할을 위해 순차적으로 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보가 시그널링될 수도 있다.
- [0159] 제1값(예컨대, '1')을 갖는 복합형트리의 분할 여부 정보는 해당 부호화 유닛이 복합형트리 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 복합형트리의 분할 여부 정보는 해당 부호화 유닛이 복합형트리 분할되지 않음을 지시할 수 있다.
- [0160] 복합형트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛이 복합형트리 분할되는 경우, 해당 부호화 유닛은 분할 방향 정보를 더 포함할 수 있다. 분할 방향 정보는 복합형트리 분할의 분할 방향을 지시할 수 있다. 제1값(예컨대, '1')을 갖는 분할 방향 정보는 해당 부호화 유닛이 세로 방향으로 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 분할 방향 정보는 해당 부호화 유닛이 가로 방향으로 분할됨을 지시할 수 있다.
- [0161] 복합형트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛이 복합형트리 분할되는 경우, 해당 부호화 유닛은 분할 트리 정보를 더 포함할 수 있다. 분할 트리 정보는 복합형트리 분할을 위해 사용된 트리를 지시할 수 있다. 제1값(예컨대, '1')을 갖는 분할 트리 정보는 해당 부호화 유닛이 이진트리 분할됨을 지시할 수 있다. 제2값(예컨대, '0')을 갖는 분할 트리 정보는 해당 부호화 유닛이 3분할트리 분할됨을 지시할 수 있다.
- [0162] 분할 여부 정보, 분할 트리 정보 및 분할 방향 정보는 각각 소정의 길이(예컨대, 1비트)를 갖는 플래그일 수 있다.
- [0163] 쿼드 분할 정보, 복합형트리의 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보 중 적어도 하나는 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 상기 정보들의 엔트로피 부호화/복호화를 위해, 현재 부호화 유닛에 인접한 주변 부호화 유닛의 정보가 이용될 수 있다. 예컨대, 좌측 부호화 유닛 및/또는 상측 부호화 유닛의 분할 형태(분할 여부, 분할 트리 및/또는 분할 방향)는 현재 부호화 유닛의 분할 형태와 유사할 확률이 높다. 따라서, 주변 부호화 유닛의 정보에 기초하여, 현재 부호화 유닛의 정보의 엔트로피 부호화/복호화를 위한 컨텍스트 정보를 유도할 수 있다. 이때, 주변 부호화 유닛의 정보에는 해당 부호화 유닛의 쿼드 분할 정보, 복합형트리의 분할 여부 정보, 분할 방향 정보 및 분할 트리 정보 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [0164] 다른 실시예로서, 이진트리 분할과 3분할트리 분할 중, 이진트리 분할이 우선적으로 수행될 수 있다. 즉, 이진트리 분할이 먼저 적용되고, 이진트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛을 3분할트리의 루트 노드로 설정할 수도 있다. 이 경우, 3분할트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해서는 쿼드트리 분할 및 이진트리 분할이

수행되지 않을 수 있다.

- [0165] 쿼드트리 분할, 이진트리 분할 및/또는 3분할트리 분할에 의해 더 이상 분할되지 않는 부호화 유닛은 부호화, 예측 및/또는 변환의 단위가 될 수 있다. 즉, 예측 및/또는 변환을 위해 부호화 유닛이 더 이상 분할되지 않을 수 있다. 따라서, 부호화 유닛을 예측 유닛 및/또는 변환 유닛으로 분할하기 위한 분할 구조, 분할 정보 등이 비트스트림에 존재하지 않을 수 있다.
- [0166] 다만, 분할의 단위가 되는 부호화 유닛의 크기가 최대 변환 블록의 크기보다 큰 경우, 해당 부호화 유닛은 최대 변환 블록의 크기와 같거나 또는 작은 크기가 될 때까지 재귀적으로 분할될 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 크기가 64x64이고, 최대 변환 블록의 크기가 32x32인 경우, 상기 부호화 유닛은 변환을 위해, 4개의 32x32 블록으로 분할될 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 크기가 32x64이고, 최대 변환 블록의 크기가 32x32인 경우, 상기 부호화 유닛은 변환을 위해, 2개의 32x32 블록으로 분할될 수 있다. 이 경우, 변환을 위한 부호화 유닛의 분할 여부는 별도로 시그널링되지 않고, 상기 부호화 유닛의 가로 또는 세로와 최대 변환 블록의 가로 또는 세로의 비교에 의해 결정될 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 가로가 최대 변환 블록의 가로보다 큰 경우, 부호화 유닛은 세로로 2등분 될 수 있다. 또한, 부호화 유닛의 세로가 최대 변환 블록의 세로보다 큰 경우, 부호화 유닛은 가로로 2등분 될 수 있다.
- [0167] 부호화 유닛의 최대 및/또는 최소 크기에 관한 정보, 변환 블록의 최대 및/또는 최소 크기에 관한 정보는 부호화 유닛의 상위 레벨에서 시그널링되거나 결정될 수 있다. 상기 상위 레벨은 예컨대, 시퀀스 레벨, 픽처 레벨, 타일 레벨, 타일 그룹 레벨, 슬라이스 레벨 등일 수 있다. 예컨대, 부호화 유닛의 최소 크기는 4x4로 결정될 수 있다. 예컨대, 변환 블록의 최대 크기는 64x64로 결정될 수 있다. 예컨대, 변환 블록의 최소 크기는 4x4로 결정될 수 있다.
- [0168] 쿼드트리의 리프 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최소 크기(쿼드트리 최소 크기)에 관한 정보 및/또는 복합형트리의 루트 노드에서 리프 노드에 이르는 최대 깊이(복합형트리 최대 깊이)에 관한 정보는 부호화 유닛의 상위 레벨에서 시그널링되거나 결정될 수 있다. 상기 상위 레벨은 예컨대, 시퀀스 레벨, 픽처 레벨, 슬라이스 레벨, 타일 그룹 레벨, 타일 레벨 등일 수 있다. 상기 쿼드트리 최소 크기에 관한 정보 및/또는 상기 복합형트리 최대 깊이에 관한 정보는 화면 내 슬라이스와 화면 간 슬라이스의 각각에 대해 시그널링되거나 결정될 수 있다.
- [0169] CTU의 크기와 변환 블록의 최대 크기에 대한 차분 정보는 부호화 유닛의 상위 레벨에서 시그널링되거나 결정될 수 있다. 상기 상위 레벨은 예컨대, 시퀀스 레벨, 픽처 레벨, 슬라이스 레벨, 타일 그룹 레벨, 타일 레벨 등일 수 있다. 이진트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최대 크기(이진트리 최대 크기)에 관한 정보는 부호화 트리 유닛의 크기와 상기 차분 정보를 기반으로 결정될 수 있다. 3분할트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최대 크기(3분할트리 최대 크기)는 슬라이스의 타입에 따라 다른 값을 가질 수 있다. 예컨대, 화면 내 슬라이스인 경우, 3분할트리 최대 크기는 32x32일 수 있다. 또한, 예컨대, 화면 간 슬라이스인 경우, 3분할 트리 최대 크기는 128x128일 수 있다. 예컨대, 이진트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최소 크기(이진트리 최소 크기) 및/또는 3분할트리의 각 노드에 해당하는 부호화 유닛의 최소 크기(3분할트리 최소 크기)는 부호화 블록의 최소 크기로 설정될 수 있다.
- [0170] 또 다른 예로, 이진트리 최대 크기 및/또는 3분할트리 최대 크기는 슬라이스 레벨에서 시그널링되거나 결정될 수 있다. 또한, 이진트리 최소 크기 및/또는 3분할트리 최소 크기는 슬라이스 레벨에서 시그널링되거나 결정될 수 있다.
- [0171] 전술한 다양한 블록의 크기 및 깊이 정보에 기초하여, 쿼드 분할 정보, 복합형트리의 분할 여부 정보, 분할 트리 정보 및/또는 분할 방향 정보 등이 비트스트림에 존재하거나 존재하지 않을 수 있다.
- [0172] 예컨대, 부호화 유닛의 크기가 쿼드트리 최소 크기보다 크지 않으면, 상기 부호화 유닛은 쿼드 분할 정보를 포함하지 않고, 해당 쿼드 분할 정보는 제2값으로 추론될 수 있다.
- [0173] 예컨대, 복합형트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛의 크기(가로 및 세로)가 이진트리 최대 크기(가로 및 세로) 및/또는 3분할트리 최대 크기(가로 및 세로)보다 큰 경우, 상기 부호화 유닛은 이진트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형트리의 분할 여부 정보는 시그널링되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다.
- [0174] 또는, 복합형트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛의 크기(가로 및 세로)가 이진트리 최소 크기(가로 및 세로)와 동일하거나, 부호화 유닛의 크기(가로 및 세로)가 3분할트리 최소 크기(가로 및 세로)의 두 배와 동일한 경우, 상기 부호화 유닛은 이진트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형트리의

분할 여부 정보는 시그널링되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다. 왜냐하면, 상기 부호화 유닛을 이진트리 분할 및/또는 3분할트리 분할할 경우, 이진트리 최소 크기 및/또는 3분할트리 최소 크기보다 작은 부호화 유닛이 생성되기 때문이다.

- [0175] 또는, 이진트리 분할 또는 3분할트리 분할은 가상의 파이프라인 데이터 유닛의 크기(이하, 파이프라인 버퍼 크기)에 기초하여 제한될 수 있다. 예컨대, 이진트리 분할 또는 3분할트리 분할에 의해, 부호화 유닛이 파이프라인 버퍼 크기에 적합하지 않은 서브 부호화 유닛으로 분할될 경우, 해당 이진트리 분할 또는 3분할트리 분할은 제한될 수 있다. 파이프라인 버퍼 크기는 최대 변환 블록의 크기(예컨대, 64X64)일 수 있다. 예컨대, 파이프라인 버퍼 크기가 64X64일 때, 아래의 분할은 제한될 수 있다.
- [0176] - NxM(N 및/또는 M은 128) 부호화 유닛에 대한 3분할트리 분할
- [0177] - 128xN(N <= 64) 부호화 유닛에 대한 수평 방향 이진트리 분할
- [0178] - Nx128(N <= 64) 부호화 유닛에 대한 수직 방향 이진트리 분할
- [0179] 또는, 복합형트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛의 복합형트리 내의 깊이가 복합형트리 최대 깊이와 동일한 경우, 상기 부호화 유닛은 이진트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형트리의 분할 여부 정보는 시그널링되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다.
- [0180] 또는, 복합형트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해 수직 방향 이진트리 분할, 수평 방향 이진트리 분할, 수직 방향 3분할트리 분할 및 수평 방향 3분할트리 분할 중 적어도 하나가 가능한 경우에만, 상기 복합형트리의 분할 여부 정보를 시그널링할 수 있다. 그렇지 않은 경우, 상기 부호화 유닛은 이진트리 분할 및/또는 3분할트리 분할되지 않을 수 있다. 그에 따라, 상기 복합형트리의 분할 여부 정보는 시그널링되지 않고, 제2값으로 추론될 수 있다.
- [0181] 또는, 복합형트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해 수직 방향 이진트리 분할과 수평 방향 이진트리 분할이 모두 가능하거나, 수직 방향 3분할트리 분할과 수평 방향 3분할트리 분할이 모두 가능한 경우에만, 상기 분할 방향 정보를 시그널링할 수 있다. 그렇지 않은 경우, 상기 분할 방향 정보는 시그널링되지 않고, 분할이 가능한 방향을 지시하는 값으로 추론될 수 있다.
- [0182] 또는, 복합형트리의 노드에 해당하는 부호화 유닛에 대해 수직 방향 이진트리 분할과 수직 방향 3분할트리 분할이 모두 가능하거나, 수평 방향 이진트리 분할과 수평 방향 3분할트리 분할이 모두 가능한 경우에만, 상기 분할 트리 정보를 시그널링할 수 있다. 그렇지 않은 경우, 상기 분할 트리 정보는 시그널링되지 않고, 분할이 가능한 트리를 지시하는 값으로 추론될 수 있다.
- [0183] 도 4는 화면 내 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.
- [0184] 도 4의 중심으로부터 외곽으로의 화살표들은 화면 내 예측 모드들의 예측 방향들을 나타낼 수 있다.
- [0185] 화면 내 부호화 및/또는 복호화는 현재 블록의 주변 블록의 참조 샘플을 이용하여 수행될 수 있다. 주변 블록은 복원된 주변 블록일 수 있다. 예를 들면, 화면 내 부호화 및/또는 복호화는 복원된 주변 블록이 포함하는 참조 샘플의 값 또는 부호화 파라미터를 이용하여 수행될 수 있다.
- [0186] 예측 블록은 화면 내 예측의 수행의 결과로 생성된 블록을 의미할 수 있다. 예측 블록은 CU, PU 및 TU 중 적어도 하나에 해당할 수 있다. 예측 블록의 단위는 CU, PU 및 TU 중 적어도 하나의 크기일 수 있다. 예측 블록은 2x2, 4x4, 16x16, 32x32 또는 64x64 등의 크기를 갖는 정사각형의 형태의 블록일 수 있고, 2x8, 4x8, 2x16, 4x16 및 8x16 등의 크기를 갖는 직사각형 모양의 블록일 수도 있다.
- [0187] 화면 내 예측은 현재 블록에 대한 화면 내 예측 모드에 따라 수행될 수 있다. 현재 블록이 가질 수 있는 화면 내 예측 모드의 개수는 기정의된 고정된 값일 수 있으며, 예측 블록의 속성에 따라 다르게 결정된 값일 수 있다. 예를 들면, 예측 블록의 속성은 예측 블록의 크기 및 예측 블록의 형태 등을 포함할 수 있다.
- [0188] 화면 내 예측 모드의 개수는 블록의 크기에 관계없이 N개로 고정될 수 있다. 또는, 예를 들면, 화면 내 예측 모드의 개수는 3, 5, 9, 17, 34, 35, 36, 65, 또는 67 등일 수 있다. 또는, 화면 내 예측 모드의 개수는 블록의 크기 및/또는 색 성분(color component)의 타입에 따라 상이할 수 있다. 예를 들면, 색 성분이 휘도(luma) 신호인지 아니면 색차(chroma) 신호인지에 따라 화면 내 예측 모드의 개수가 다를 수 있다. 예컨대, 블록의 크기가 커질수록 화면 내 예측 모드의 개수는 많아질 수 있다. 또는 휘도 성분 블록의 화면 내 예측 모드의 개수는 색차 성분 블록의 화면 내 예측 모드의 개수보다 많을 수 있다.

- [0189] 화면 내 예측 모드는 비방향성 모드 또는 방향성 모드일 수 있다. 비방향성 모드는 DC 모드 또는 플래너 (Planar) 모드일 수 있으며, 방향성 모드(angular mode)는 특정한 방향 또는 각도를 가지는 예측 모드일 수 있다. 상기 화면 내 예측 모드는 모드 번호, 모드 값, 모드 숫자, 모드 각도, 모드 방향 중 적어도 하나로 표현될 수 있다. 화면 내 예측 모드의 개수는 상기 비방향성 및 방향성 모드를 포함하는 하나 이상의 M개 일 수 있다. 현재 블록을 화면 내 예측하기 위해 복원된 주변 블록에 포함되는 샘플들이 현재 블록의 참조 샘플로 이용 가능한지 여부를 검사하는 단계가 수행될 수 있다. 현재 블록의 참조 샘플로 이용할 수 없는 샘플이 존재할 경우, 복원된 주변 블록에 포함된 샘플들 중 적어도 하나의 샘플값을 복사 및/또는 보간한 값을 이용하여 참조 샘플로 이용할 수 없는 샘플의 샘플값으로 대체한 후, 현재 블록의 참조 샘플로 이용할 수 있다.
- [0190] 도 7은 화면 내 예측에 이용 가능한 참조 샘플들을 설명하기 위한 도면이다.
- [0191] 도 7에 도시된 바와 같이, 현재 블록의 화면 내 예측을 위해, 참조 샘플 라인 0 내지 참조 샘플 라인 3 중 적어도 하나가 이용될 수 있다. 도 7에 있어서, 세그먼트 A와 세그먼트 F의 샘플들은 복원된 이웃 블록으로부터 가져오는 대신 각각 세그먼트 B와 세그먼트 E의 가장 가까운 샘플들로 패딩될 수 있다. 현재 블록의 화면 내 예측을 위해 이용될 참조 샘플 라인을 지시하는 인덱스 정보가 시그널링될 수 있다. 예를 들어, 도 7에 있어서, 참조 샘플 라인 0, 1, 2 를 지시하는 인덱스 정보로 참조 샘플 라인 지시자 0, 1, 2 를 시그널링 할 수 있다. 현재 블록의 상단 경계가 CTU의 경계인 경우, 참조 샘플 라인 0만 이용가능할 수 있다. 따라서 이 경우, 상기 인덱스 정보는 시그널링되지 않을 수 있다. 참조 샘플 라인 0 이외에 다른 참조 샘플 라인이 이용되는 경우, 후술하는 예측 블록에 대한 필터링은 수행되지 않을 수 있다.
- [0192] 화면 내 예측 시 화면 내 예측 모드 및 현재 블록의 크기 중 적어도 하나에 기반하여 참조 샘플 또는 예측 샘플 중 적어도 하나에 필터를 적용할 수 있다.
- [0193] 플래너 모드의 경우, 현재 블록의 예측 블록을 생성할 때, 예측 대상 샘플의 예측 블록 내 위치에 따라, 현재 샘플의 상단 및 좌측 참조 샘플, 현재 블록의 우상단 및 좌하단 참조 샘플의 가중합을 이용하여 예측 대상 샘플의 샘플값을 생성할 수 있다. 또한, DC 모드의 경우, 현재 블록의 예측 블록을 생성할 때, 현재 블록의 상단 및 좌측 참조 샘플들의 평균 값을 이용할 수 있다. 또한, 방향성 모드의 경우 현재 블록의 상단, 좌측, 우상단 및/또는 좌하단 참조 샘플을 이용하여 예측 블록을 생성 할 수 있다. 예측 샘플값 생성을 위해 실수 단위의 보간을 수행 할 수도 있다.
- [0194] 색 성분간 화면 내 예측의 경우, 제1 색 성분의 대응 복원 블록에 기초하여 제2 색 성분의 현재 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 예컨대, 제1 색 성분은 휘도 성분, 제2 색 성분은 색차 성분일 수 있다. 색 성분간 화면 내 예측을 위해, 제1 색 성분과 제2 색 성분간의 선형 모델의 파라미터가 템플릿에 기초하여 유도될 수 있다. 템플릿은 현재 블록의 상단 및/또는 좌측 주변 샘플 및 이에 대응하는 제1 색 성분의 복원 블록의 상단 및/또는 좌측 주변 샘플을 포함할 수 있다. 예컨대, 선형 모델의 파라미터는 템플릿내의 샘플들 중 최대값을 갖는 제1 색 성분의 샘플값과 이에 대응하는 제2 색 성분의 샘플값, 템플릿내의 샘플들 중 최소값을 갖는 제1 색 성분의 샘플값과 이에 대응하는 제2 색 성분의 샘플값을 이용하여 유도될 수 있다. 선형 모델의 파라미터가 유도 되면, 대응 복원 블록을 선형 모델에 적용하여 현재 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다. 영상 포맷에 따라, 제1 색 성분의 복원 블록의 주변 샘플 및 대응 복원 블록에 대해 서브 샘플링이 수행될 수 있다. 예컨대, 제2 색 성분의 1개의 샘플이 제1 색 성분의 4개의 샘플들에 대응되는 경우, 제1 색 성분의 4개의 샘플들을 서브 샘플링하여, 1개의 대응 샘플을 계산할 수 있다. 이 경우, 선형 모델의 파라미터 유도 및 색 성분간 화면 내 예측은 서브 샘플링된 대응 샘플에 기초하여 수행될 수 있다. 색 성분간 화면 내 예측의 수행 여부 및/또는 템플릿의 범위는 화면 내 예측 모드로서 시그널링될 수 있다.
- [0195] 현재 블록은 가로 또는 세로 방향으로 2개 또는 4개의 서브 블록들로 분할될 수 있다. 분할된 서브 블록들은 순차적으로 복원될 수 있다. 즉, 서브 블록에 대해 화면 내 예측이 수행되어 서브 예측 블록이 생성될 수 있다. 또한, 서브 블록에 대해 역양자화 및/또는 역변환이 수행되어 서브 잔차 블록이 생성될 수 있다. 서브 예측 블록을 서브 잔차 블록에 더해서 복원된 서브 블록이 생성될 수 있다. 복원된 서브 블록은 후순위 서브 블록의 화면 내 예측을 위한 참조 샘플로서 이용될 수 있다. 서브 블록은 소정 개수(예컨대, 16개) 이상의 샘플들을 포함하는 블록일 수 있다. 따라서, 예컨대, 현재 블록이 8x4 블록 또는 4x8 블록의 경우, 현재 블록은 2개의 서브 블록들로 분할될 수 있다. 또한, 현재 블록이 4x4 블록인 경우, 현재 블록은 서브 블록들로 분할될 수 없다. 현재 블록이 그 외의 크기를 갖는 경우, 현재 블록은 4개의 서브 블록들로 분할될 수 있다. 상기 서브 블록 기반의 화면 내 예측의 수행 여부 및/또는 분할 방향(가로 또는 세로)에 관한 정보가 시그널링될 수 있다. 상기 서브 블록 기반의 화면 내 예측은 참조 샘플 라인 0을 이용하는 경우에만 수행되도록 제한될 수 있다. 상기 서브

블록 기반의 화면 내 예측이 수행되는 경우, 후술하는 예측 블록에 대한 필터링은 수행되지 않을 수 있다.

- [0196] 화면 내 예측된 예측 블록에 필터링을 수행하여 최종 예측 블록을 생성할 수 있다. 상기 필터링은 필터링 대상 샘플, 좌측 참조 샘플, 상단 참조 샘플 및/또는 좌상단 참조 샘플에 소정의 가중치를 적용함으로써 수행될 수 있다. 상기 필터링에 이용되는 가중치 및/또는 참조 샘플(범위, 위치 등)은 블록 크기, 화면 내 예측 모드 및 필터링 대상 샘플의 예측 블록 내 위치 중 적어도 하나에 기초하여 결정될 수 있다. 상기 필터링은 소정의 화면 내 예측 모드(예컨대, DC, planar, 수직, 수평, 대각 및/또는 인접 대각 모드)의 경우에만 수행될 수 있다. 인접 대각 모드는 대각 모드에 k 를 가감한 모드일 수 있다. 예컨대, k 는 8 이하의 양의 정수일 수 있다.
- [0197] 현재 블록의 화면 내 예측 모드는 현재 블록의 주변에 존재하는 블록의 화면 내 예측 모드로부터 예측하여 엔트로피 부호화/복호화할 수 있다. 현재 블록과 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 동일하면 소정의 플래그 정보를 이용하여 현재 블록과 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 동일하다는 정보를 시그널링할 수 있다. 또한, 복수 개의 주변 블록의 화면 내 예측 모드 중 현재 블록의 화면 내 예측 모드와 동일한 화면 내 예측 모드에 대한 지시자 정보를 시그널링할 수 있다. 현재 블록과 주변 블록의 화면 내 예측 모드가 상이하면 주변 블록의 화면 내 예측 모드를 기초로 엔트로피 부호화/복호화를 수행하여 현재 블록의 화면 내 예측 모드 정보를 엔트로피 부호화/복호화할 수 있다.
- [0198] 도 5는 화면 간 예측 과정의 실시예를 설명하기 위한 도면이다.
- [0199] 도 5에 도시된 사각형은 영상을 나타낼 수 있다. 또한, 도 5에서 화살표는 예측 방향을 나타낼 수 있다. 각 영상은 부호화 타입에 따라 I 픽처(Intra Picture), P 픽처(Predictive Picture), B 픽처(Bi-predictive Picture) 등으로 분류될 수 있다.
- [0200] I 픽처는 화면 간 예측 없이 화면 내 예측을 통해 부호화/복호화될 수 있다. P 픽처는 단방향(예컨대, 순방향 또는 역방향)에 존재하는 참조 영상만을 이용하는 화면 간 예측을 통해 부호화/복호화될 수 있다. B 픽처는 쌍방향(예컨대, 순방향 및 역방향)에 존재하는 참조 영상들을 이용하는 화면 간 예측을 통해 부호화/복호화될 수 있다. 또한, B 픽처인 경우, 쌍방향에 존재하는 참조 영상들을 이용하는 화면 간 예측 또는 순방향 및 역방향 중 일 방향에 존재하는 참조 영상을 이용하는 화면 간 예측을 통해 부호화/복호화될 수 있다. 여기서, 쌍방향은 순방향 및 역방향일 수 있다. 여기서, 화면 간 예측이 사용되는 경우, 부호화기에서는 화면 간 예측 혹은 움직임 보상을 수행할 수 있고, 복호화기에서는 그에 대응하는 움직임 보상을 수행할 수 있다.
- [0201] 아래에서, 실시예에 따른 화면 간 예측에 대해 구체적으로 설명된다.
- [0202] 화면 간 예측 혹은 움직임 보상은 참조 영상 및 움직임 정보를 이용하여 수행될 수 있다.
- [0203] 현재 블록에 대한 움직임 정보는 부호화 장치(100) 및 복호화 장치(200)의 각각에 의해 화면 간 예측 중 도출될 수 있다. 움직임 정보는 복원된 주변 블록의 움직임 정보, 콜 블록(collocated block; col block)의 움직임 정보 및/또는 콜 블록에 인접한 블록을 이용하여 도출될 수 있다. 콜 블록은 이미 복원된 콜 픽처(collocated picture; col picture) 내에서 현재 블록의 공간적 위치에 대응하는 블록일 수 있다. 여기서, 콜 픽처는 참조 영상 리스트에 포함된 적어도 하나의 참조 영상 중에서 하나의 픽처일 수 있다.
- [0204] 움직임 정보의 도출 방식은 현재 블록의 예측 모드에 따라 다를 수 있다. 예를 들면, 화면 간 예측을 위해 적용되는 예측 모드로서, AMVP 모드, 머지 모드, 스킵 모드, 움직임 벡터 차분을 가진 머지 모드, 서브 블록 머지 모드, 기하 분할 모드, 인터 인트라 결합 예측 모드, 어파인 인터 모드 등이 있을 수 있다. 여기서 머지 모드를 움직임 병합 모드(motion merge mode)라고 지칭할 수 있다.
- [0205] 예를 들면, 예측 모드로서, AMVP가 적용되는 경우, 복원된 주변 블록의 움직임 벡터, 콜 블록의 움직임 벡터, 콜 블록에 인접한 블록의 움직임 벡터, (0, 0) 움직임 벡터 중 적어도 하나를 움직임 벡터 후보로 결정하여 움직임 벡터 후보 리스트(motion vector candidate list)를 생성할 수 있다. 생성된 움직임 벡터 후보 리스트를 이용하여 움직임 벡터 후보를 유도할 수 있다. 유도된 움직임 벡터 후보를 기반으로 현재 블록의 움직임 정보를 결정할 수 있다. 여기서, 콜 블록의 움직임 벡터 또는 콜 블록에 인접한 블록의 움직임 벡터를 시간적 움직임 벡터 후보(temporal motion vector candidate)라 지칭할 수 있고, 복원된 주변 블록의 움직임 벡터를 공간적 움직임 벡터 후보(spatial motion vector candidate)라 지칭할 수 있다.
- [0206] 부호화 장치(100)는 현재 블록의 움직임 벡터 및 움직임 벡터 후보 간의 움직임 벡터 차분(MVD: Motion Vector Difference)을 계산할 수 있고, MVD를 엔트로피 부호화할 수 있다. 또한, 부호화 장치(100)는 움직임 벡터 후보 색인을 엔트로피 부호화하여 비트스트림을 생성할 수 있다. 움직임 벡터 후보 색인은 움직임 벡터 후보 리스트

에 포함된 움직임 벡터 후보 중에서 선택된 최적의 움직임 벡터 후보를 지시할 수 있다. 복호화 장치(200)는 움직임 벡터 후보 색인을 비트스트림으로부터 엔트로피 복호화하고, 엔트로피 복호화된 움직임 벡터 후보 색인을 이용하여 움직임 벡터 후보 리스트에 포함된 움직임 벡터 후보 중에서 복호화 대상 블록의 움직임 벡터 후보를 선택할 수 있다. 또한, 복호화 장치(200)는 엔트로피 복호화된 MVD 및 움직임 벡터 후보의 합을 통해 복호화 대상 블록의 움직임 벡터를 도출할 수 있다.

- [0207] 한편, 부호화 장치(100)는 계산된 MVD의 해상도 정보를 엔트로피 부호화할 수 있다. 복호화 장치(200)는 MVD 해상도 정보를 이용하여 엔트로피 복호화된 MVD의 해상도를 조정할 수 있다.
- [0208] 한편, 부호화 장치(100)는 어파인 모델에 기반하여 현재 블록의 움직임 벡터 및 움직임 벡터 후보 간의 움직임 벡터 차분(MVD: Motion Vector Difference)을 계산할 수 있고, MVD를 엔트로피 부호화할 수 있다. 복호화 장치(200)는 엔트로피 복호화된 MVD 및 어파인 제어 움직임 벡터 후보의 합을 통해 복호화 대상 블록의 어파인 제어 움직임 벡터를 도출하여 서브 블록 단위로 움직임 벡터를 유도할 수 있다.
- [0209] 비트스트림은 참조 영상을 지시하는 참조 영상 색인 등을 포함할 수 있다. 참조 영상 색인은 엔트로피 부호화되어 비트스트림을 통해 부호화 장치(100)로부터 복호화 장치(200)로 시그널링될 수 있다. 복호화 장치(200)는 유도된 움직임 벡터와 참조 영상 색인 정보에 기반하여 복호화 대상 블록에 대한 예측 블록을 생성할 수 있다.
- [0210] 움직임 정보의 도출 방식의 다른 예로, 머지 모드가 있다. 머지 모드란 복수의 블록들에 대한 움직임의 병합을 의미할 수 있다. 머지 모드는 현재 블록의 움직임 정보를 주변 블록의 움직임 정보로부터 유도하는 모드를 의미할 수 있다. 머지 모드가 적용되는 경우, 복원된 주변 블록의 움직임 정보 및/또는 쿨 블록의 움직임 정보를 이용하여 머지 후보 리스트(merge candidate list)를 생성할 수 있다. 움직임 정보는 1) 움직임 벡터, 2) 참조 영상 색인, 및 3) 화면 간 예측 지시자 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예측 지시자는 단방향 (L0 예측, L1 예측) 또는 쌍방향일 수 있다.
- [0211] 머지 후보 리스트는 움직임 정보들이 저장된 리스트를 나타낼 수 있다. 머지 후보 리스트에 저장되는 움직임 정보는, 현재 블록에 인접한 주변 블록의 움직임 정보(공간적 머지 후보(spatial merge candidate)) 및 참조 영상에서 현재 블록에 대응되는(collocated) 블록의 움직임 정보(시간적 머지 후보(temporal merge candidate)), 이미 머지 후보 리스트에 존재하는 움직임 정보들의 조합에 의해 생성된 새로운 움직임 정보, 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 블록의 움직임 정보(히스토리 기반 머지 후보(history-based merge candidate)) 및 제로 머지 후보 중 적어도 하나일 수 있다.
- [0212] 부호화 장치(100)는 머지 플래그(merge flag) 및 머지 색인(merge index) 중 적어도 하나를 엔트로피 부호화하여 비트스트림을 생성한 후 복호화 장치(200)로 시그널링할 수 있다. 머지 플래그는 블록 별로 머지 모드를 수행할지 여부를 나타내는 정보일 수 있고, 머지 색인은 현재 블록에 인접한 주변 블록들 중 어떤 블록과 머지를 할 것인가에 대한 정보일 수 있다. 예를 들면, 현재 블록의 주변 블록들은 현재 블록의 좌측 인접 블록, 상단 인접 블록 및 시간적 인접 블록 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0213] 한편, 부호화 장치(100)는 머지 후보의 움직임 정보 중 움직임 벡터를 보정하기 위한 보정 정보를 엔트로피 부호화하여 복호화 장치(200)로 시그널링할 수 있다. 복호화 장치(200)는 머지 색인에 의해 선택된 머지 후보의 움직임 벡터를 보정 정보에 기초하여 보정할 수 있다. 여기서, 보정 정보는 보정 여부 정보, 보정 방향 정보 및 보정 크기 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 위와 같이, 시그널링되는 보정 정보를 기초로 머지 후보의 움직임 벡터를 보정하는 예측 모드를 움직임 벡터 차분을 가진 머지 모드로 칭할 수 있다.
- [0214] 스킵 모드는 주변 블록의 움직임 정보를 그대로 현재 블록에 적용하는 모드일 수 있다. 스킵 모드가 사용되는 경우, 부호화 장치(100)는 어떤 블록의 움직임 정보를 현재 블록의 움직임 정보로서 이용할 것인가에 대한 정보를 엔트로피 부호화하여 비트스트림을 통해 복호화 장치(200)에 시그널링할 수 있다. 이때, 부호화 장치(100)는 움직임 벡터 차분 정보, 부호화 블록 플래그 및 변환 계수 레벨(양자화된 레벨) 중 적어도 하나에 관한 구문요소를 복호화 장치(200)에 시그널링하지 않을 수 있다.
- [0215] 서브 블록 머지 모드(subblock merge mode)는, 부호화 블록(CU)의 서브 블록 단위로 움직임 정보를 유도하는 모드를 의미할 수 있다. 서브 블록 머지 모드가 적용되는 경우, 참조 영상에서 현재 서브 블록에 대응되는(collocated) 서브 블록의 움직임 정보(서브블록 기반 시간적 머지 후보(Sub-block based temporal merge candidate)) 및/또는 어파인 제어 포인트 움직임 벡터 머지 후보(affine control point motion vector merge candidate)를 이용하여 서브 블록 머지 후보 리스트(subblock merge candidate list)가 생성될 수 있다.
- [0216] 기하 분할 모드(geometric partitioning mode)는, 현재 블록을 소정의 방향으로 분할하여 각각의 움직임 정보를

유도하고, 유도된 각각의 움직임 정보를 이용하여 각각의 예측 샘플을 유도하고, 유도된 각각의 예측 샘플을 가중합하여 현재 블록의 예측 샘플을 유도하는 모드를 의미할 수 있다.

- [0217] 인터 인트라 결합 예측 모드는, 화면 간 예측으로 생성된 예측 샘플과 화면 내 예측으로 생성된 예측 샘플을 가중합하여 현재 블록의 예측 샘플을 유도하는 모드를 의미할 수 있다.
- [0218] 복호화 장치(200)는 도출된 움직임 정보를 자체적으로 보정할 수 있다. 복호화 장치(200)는 도출된 움직임 정보가 지시하는 참조 블록을 기준으로 기정의된 구역 탐색하여 최소의 SAD를 갖는 움직임 정보를 보정된 움직임 정보로 유도할 수 있다.
- [0219] 복호화 장치(200)는 광학적 흐름(Optical Flow)을 이용하여 화면 간 예측을 통해 유도된 예측 샘플을 보정할 수 있다.
- [0220] 도 6은 변환 및 양자화의 과정을 설명하기 위한 도면이다.
- [0221] 도 6에 도시된 바와 같이 잔여 신호에 변환 및/또는 양자화 과정을 수행하여 양자화된 레벨이 생성될 수 있다. 상기 잔여 신호는 원본 블록과 예측 블록(화면 내 예측 블록 혹은 화면 간 예측 블록) 간의 차분으로 생성될 수 있다. 여기서, 변환은 1차 변환 및 2차 변환 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 잔여 신호에 대해서 1차 변환을 수행하면 변환 계수가 생성될 수 있고, 변환 계수에 2차 변환을 수행하여 2차 변환 계수를 생성할 수 있다.
- [0222] 1차 변환(Primary Transform)은 기-정의된 복수의 변환 방법 중 적어도 하나를 이용하여 수행될 수 있다. 일례로, 기-정의된 복수의 변환 방법은 DCT(Discrete Cosine Transform), DST(Discrete Sine Transform) 또는 KLT(Karhunen-Loeve Transform) 기반 변환 등을 포함할 수 있다. 1차 변환이 수행 후 생성되는 변환 계수에 2차 변환(Secondary Transform)을 수행할 수 있다. 1차 변환 및/또는 2차 변환시에 적용되는 변환 방법은 현재 블록 및/또는 주변 블록의 부호화 파라미터 중 적어도 하나에 따라 결정될 수 있다. 또는 변환 방법을 지시하는 변환 정보가 시그널링될 수도 있다. DCT 기반 변환은 예컨대, DCT2, DCT-8 등을 포함할 수 있다. DST 기반 변환은 예컨대, DST-7을 포함할 수 있다.
- [0224] 1차 변환 및/또는 2차 변환이 수행된 결과 또는 잔여 신호에 양자화를 수행하여 양자화된 레벨을 생성할 수 있다. 양자화된 레벨은 화면 내 예측 모드 또는 블록 크기/형태 중 적어도 하나를 기준으로 이상단 대각 스캔, 수직 스캔, 수평 스캔 중 적어도 하나에 따라 스캐닝(scanning) 될 수 있다. 예를 들어, 이상단(up-right) 대각 스캐닝을 이용하여 블록의 계수를 스캔함으로써 1차원 벡터 형태로 변경시킬 수 있다. 변환 블록의 크기 및/또는 화면 내 예측 모드에 따라 이상단 대각 스캔 대신 2차원의 블록 형태 계수를 열 방향으로 스캔하는 수직 스캔, 2차원의 블록 형태 계수를 행 방향으로 스캔하는 수평 스캔이 사용될 수도 있다. 스캐닝된 양자화된 레벨은 엔트로피 부호화되어 비트스트림에 포함될 수 있다.
- [0225] 복호화기에서는 비트스트림을 엔트로피 복호화하여 양자화된 레벨을 생성할 수 있다. 양자화된 레벨은 역 스캐닝(Inverse Scanning)되어 2차원의 블록 형태로 정렬될 수 있다. 이때, 역 스캐닝의 방법으로 이상단 대각 스캔, 수직 스캔, 수평 스캔 중 적어도 하나가 수행될 수 있다.
- [0226] 양자화된 레벨에 역양자화를 수행할 수 있고, 2차 역변환 수행 여부에 따라 2차 역변환을 수행할 수 있고, 2차 역변환이 수행된 결과에 1차 역변환 수행 여부에 따라 1차 역변환을 수행하여 복원된 잔여 신호가 생성될 수 있다.
- [0227] 화면 내 예측 또는 화면 간 예측을 통해 복원된 휘도 성분에 대해 인루프 필터링 전에 동적 범위(dynamic range)의 역매핑(inverse mapping)이 수행될 수 있다. 동적 범위는 16개의 균등한 조각(piece)으로 분할될 수 있고, 각 조각에 대한 매핑 함수가 시그널링될 수 있다. 상기 매핑 함수는 슬라이스 레벨 또는 타일 그룹 레벨에서 시그널링될 수 있다. 상기 역매핑을 수행하기 위한 역매핑 함수는 상기 매핑 함수에 기초하여 유도될 수 있다. 인루프 필터링, 참조 픽처의 저장 및 움직임 보상은 역매핑된 영역에서 수행되며, 화면 간 예측을 통해 생성된 예측 블록은 상기 매핑 함수를 이용한 매핑에 의해 매핑된 영역으로 전환된 후, 복원 블록의 생성에 이용될 수 있다. 그러나, 화면 내 예측은 매핑된 영역에서 수행되므로, 화면 내 예측에 의해 생성된 예측 블록은 매핑/역매핑 없이, 복원 블록의 생성에 이용될 수 있다.
- [0228] 현재 블록이 색차 성분의 잔차 블록인 경우, 매핑된 영역의 색차 성분에 대해 스케일링을 수행함으로써 상기 잔차 블록은 역매핑된 영역으로 전환될 수 있다. 상기 스케일링의 가용 여부는 슬라이스 레벨 또는 타일 그룹 레

벨에서 시그널링될 수 있다. 상기 스케일링은 루마 성분에 대한 상기 매핑이 가용하고 휘도 성분의 분할과 색차 성분의 분할이 동일한 트리 구조를 따르는 경우에만 상기 스케일링이 적용될 수 있다. 상기 스케일링은 상기 색차 블록에 대응하는 휘도 예측 블록의 샘플값의 평균에 기초하여 수행될 수 있다. 이때, 현재 블록이 화면 간 예측을 사용하는 경우, 상기 휘도 예측 블록은 매핑된 휘도 예측 블록을 의미할 수 있다. 휘도 예측 블록의 샘플값의 평균이 속하는 조각(piece)의 인덱스를 이용하여, 특업테이블을 참조함으로써, 상기 스케일링에 필요한 값을 유도할 수 있다. 최종적으로 상기 유도된 값을 이용하여 상기 잔차 블록을 스케일링함으로써, 상기 잔차 블록은 역매핑된 영역으로 전환될 수 있다. 이 후의 색차 성분 블록의 복원, 화면 내 예측, 화면 간 예측, 인루프 필터링 및 참조 픽처의 저장은 역매핑된 영역에서 수행될 수 있다.

- [0229] 상기 휘도 성분 및 색차 성분의 매핑/역매핑이 가용한지 여부를 나타내는 정보는 시퀀스 파라미터 셋을 통해 시그널링될 수 있다.
- [0230] 현재 블록의 예측 블록은 현재 블록과 현재 픽처 내 참조 블록 사이의 위치 이동(displacement)을 나타내는 블록 벡터에 기초하여 생성될 수 있다. 이와 같이, 현재 픽처를 참조하여 예측 블록을 생성하는 예측 모드를 화면 내 블록 카피(Intra Block Copy, IBC) 모드라고 명명할 수 있다. IBC 모드는 $M \times N$ ($M \leq 64$, $N \leq 64$) 부호화 유닛에 적용될 수 있다. IBC 모드는 스킵 모드, 머지 모드, AMVP 모드 등을 포함할 수 있다. 스킵 모드 또는 머지 모드의 경우, 머지 후보 리스트가 구성되고, 머지 인덱스가 시그널링되어 하나의 머지 후보가 특정될 수 있다. 상기 특정된 머지 후보의 블록 벡터가 현재 블록의 블록 벡터로서 이용될 수 있다. 머지 후보 리스트는 공간적 후보, 히스토리에 기반한 후보, 두개 후보의 평균에 기반한 후보 또는 제로 머지 후보 등 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다. AMVP 모드의 경우, 차분 블록 벡터가 시그널링될 수 있다. 또한, 예측 블록 벡터는 현재 블록의 좌측 이웃 블록 및 상단 이웃 블록으로부터 유도될 수 있다. 어느 이웃 블록을 이용할지에 관한 인덱스는 시그널링될 수 있다. IBC 모드의 예측 블록은 현재 CTU 또는 좌측 CTU에 포함되고, 기 복원된 영역내의 블록으로 한정될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 예측 블록은, 현재 블록이 속한 64×64 블록보다 부호화/복호화 순서상 앞선 3개의 64×64 블록 영역내에 위치하도록 블록 벡터의 값이 제한될 수 있다. 이와 같이 블록 벡터의 값을 제한함으로써, IBC 모드 구현에 따른 메모리 소비와 장치의 복잡도를 경감할 수 있다.
- [0232] 도 8a는 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 부호화 방법의 흐름도이다. 또한, 도 8b는 본 발명의 일 실시예에 따른 영상 복호화 방법의 흐름도이다.
- [0233] 이하에서는, 본 개시의 영상 부호화/복호화 방법에 대해서 후술한다.
- [0234] 한 장의 픽처는 화면 내 예측, 화면 간 예측, 화면 내 블록 복사(Intra Block Copy) 예측 방법 중 하나의 방법으로 부호화 될 수 있다.
- [0235] 화면 내 블록 복사 예측 기반의 부호화/복호화 방법은 휘도 성분과 색차 성분이 독립적인 블록 분할 구조를 가지는 경우(즉, dual tree structure) 또는 휘도 성분과 색차 성분이 동일한 블록 분할 구조를 가지는 경우(즉, single tree structure)에 사용될 수 있다.
- [0236] 화면 내 블록 복사 예측 방법은 유도된 블록 벡터를 이용하여 동일 픽처 내(즉, 화면 내) 기 부호화/복호화 영역으로부터 예측 블록을 유도하는 방법을 의미할 수 있다.
- [0237] 현재 부호화/복호화 대상 블록(즉, 현재 블록)이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되고, 유도된 블록 벡터가 (x, y) 인 경우에, 현재 블록에서 수평 방향으로 x (즉, x 가 양의 정수이면 오른쪽 수평방향으로 x , x 가 음의 정수이면 왼쪽 수평 방향으로 $-x$) 픽셀만큼, 수직 방향으로 y (즉, y 가 양의 정수이면 아래쪽 수직 방향으로 y , y 가 음의 정수이면 위쪽 수직 방향으로 $-y$) 픽셀만큼 떨어진 현재 블록과 동일한 크기의 블록을 현재 블록의 예측 블록으로 사용할 수 있다. 예컨대, 도 9는 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록과 예측 블록의 관계를 설명하기 위한 도면으로서, 도 9를 참조하면, x 와 y 가 모두 음의 정수이고 현재 블록의 좌상단 샘플 위치가 (x_0, y_0) 이면, 현재 블록의 예측 블록의 좌상단 샘플 위치는 (x_0+x, y_0+y) 가 되는 경우를 나타낸다.
- [0239] 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측을 사용하는 경우, 해당 블록은 다음의 방법 중 하나의 방법으로 부호화/복호화될 수 있다.
- [0240] 화면 간 예측 방법에서의 스킵 모드와 유사하게 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 블록의 블록 벡터로부터 현

재 블록의 블록 벡터를 유도하며 잔여신호가 존재하지 않는 화면 내 블록 복사 SKIP 모드

- [0241] 화면 간 예측 방법 중 머지 모드와 유사하게, 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 블록의 블록 벡터로부터 현재 블록의 블록 벡터를 유도하며 잔여신호가 존재하는 화면 내 블록 복사 MERGE 모드
- [0242] 화면 간 예측 방법 중 AMVP 모드와 유사하게, 블록 벡터를 부호화하는 화면 내 블록 복사 AMVP 모드
- [0244] 일 실시예에 따를 때, 복호화기에서 현재 휘도 성분 블록의 부호화 모드는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0245] 현재 휘도 성분 블록의 부호화 모드를 결정하기 위해 후술하는 적어도 하나 이상의 부호화 정보를 이용할 수 있으며, 상기 적어도 하나 이상의 부호화 정보는 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있다.
- [0246] 부호화 정보는 휘도 성분 블록이 SKIP 모드임을 나타내는 정보(예: SKIP 모드 식별자, 플래그, 인덱스, skip_flag, cu_skip_flag 등)를 포함할 수 있다.
- [0247] SKIP 모드를 나타내는 정보가 특정 값을 가질 때 SKIP 모드임을 알 수 있다. 예컨대, 해당 식별자, 플래그 또는 인덱스가 제1 값인 1을 가지는 경우 SKIP 모드임을 나타낼 수 있고, 해당 식별자, 플래그 또는 인덱스가 제2 값인 0을 가지는 경우 SKIP 모드가 아님을 나타낼 수 있다.
- [0248] 부호화 정보는 휘도 성분 블록의 예측 모드 정보(예: 인덱스, 식별자, 플래그 등)를 포함할 수 있다. 상기 예측 모드 정보는 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드, 화면 내 블록 복사 예측 모드 등을 포함할 수 있다.
- [0249] 일 예로, 예측 모드 정보를 나타내는 인덱스가 제1 값인 0을 가지는 경우 화면 내 예측 모드, 제2 값인 1을 가지는 경우 화면 간 예측 모드, 제3 값인 2를 가지는 경우 화면 내 블록 복사 예측 모드임을 나타낼 수 있다.
- [0250] 다른 예로, 제1 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_flag 등)가 화면 내 예측 모드인지 여부를 나타낼 수 있다. 제1 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 예측 모드, 제2 값인 0을 가지는 경우 화면 내 예측 모드가 아님을 나타낼 수 있다. 화면 내 예측 모드가 아님을 나타내는 경우 제2 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_ibc_flag 등)를 전송받아 화면 간 예측 모드인지 화면 내 블록 복사 예측 모드인지를 나타낼 수 있다. 제2 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 블록 복사 예측 모드가 적용됨을 지시하고, 제2 값인 0을 가지는 경우 화면 간 예측 모드가 적용됨을 지시할 수 있다.
- [0251] 또 다른 예로, 제1 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_flag 등)는 휘도 성분 블록의 예측 모드가 화면 내 예측 모드인지 화면 간 예측 모드인지를 나타낼 수 있다. 제1 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 예측 모드, 제2 값인 0을 가지는 경우 화면 간 예측 모드를 나타낼 수 있다. 추가적으로 제2 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_ibc_flag 등)를 전송받거나 유도할 수 있으며, 제2 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 블록 복사 모드가 적용됨을 지시하고, 제2 값인 0을 가지는 경우 제1 예측 모드 정보에서 결정된 화면 내 예측 모드 혹은 화면 간 예측 모드로 해당 휘도 성분 블록의 예측 모드가 결정됨을 지시할 수 있다. 상기 실시예 및/또는 후술하는 다른 실시예에서 제1 값 및 제2 값은 다른 값을 가질 수 있다. 예컨대, 제1 값이 0이고, 제2 값이 1일 수 있다.
- [0253] 부호화 정보는 휘도 성분 블록이 Merge 모드임을 나타내는 정보(예: MERGE 모드 식별자, 플래그, 인덱스, merge_flag 등)를 포함할 수 있다.
- [0254] 현재 휘도 성분 블록이 SKIP 모드가 아니고, 화면 내 블록 복사 모드인 경우, MERGE 모드가 특정 값을 가질 때 MERGE 모드임을 알 수 있다. 예컨대, 해당 식별자, 플래그 또는 인덱스가 제1 값인 1을 가지는 경우 MERGE 모드임을 나타낼 수 있고, 해당 식별자, 플래그 또는 인덱스가 제2 값인 0을 가지는 경우 MERGE 모드가 아님을 나타낼 수 있다.
- [0256] 현재 휘도 성분 블록의 부호화 모드는 부호화 정보를 이용하여 다음과 같이 결정될 수 있다.
- [0257] 일 예로, 휘도 성분 블록이 SKIP 모드이고, 해당 타일 그룹, 슬라이스 또는 타일이 I 타입이면, 예측 모드 정보를 전송받지 않고 해당 블록은 화면 내 블록 복사 SKIP 모드로 결정될 수 있다. 왜냐하면, I 타입인 경우에 적용할 수 있는 예측 모드는 화면 내 예측 모드와 화면 내 블록 복사 예측 모드가 존재하며, SKIP 모드는 화면 내

예측 모드에는 존재하지 않기 때문이다.

- [0258] 다른 예로, 휘도 성분 블록이 SKIP 모드이고, 해당 타일 그룹, 슬라이스 또는 타일이 I 타입이 아니면, 예측 모드 정보를 전송받을 수 있다. 이때, 예측 모드 정보에 기초하여 해당 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드로 결정된다면, 해당 휘도 블록은 화면 내 블록 복사 SKIP 모드로 결정될 수 있다.
- [0259] 또 다른 예로, 휘도 성분 블록이 SKIP 모드가 아니고, 예측 모드 정보에 기초하여 해당 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드로 결정된 경우, MERGE 모드임을 나타내는 정보를 전송받을 수 있다. 또는, 예컨대, 휘도 성분 블록이 SKIP 모드가 아니면 MERGE 모드임을 나타내는 정보를 전송받을 수 있다. 이때, MERGE 모드를 나타내는 정보가 해당 휘도 성분 블록이 MERGE 모드임을 나타낸다면, 해당 휘도 성분 블록은 화면 내 블록 복사 MERGE 모드로 결정될 수 있다.
- [0260] 또 다른 예로, 휘도 성분 블록이 SKIP 모드도 아니고 MERGE 모드도 아니며 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 해당 휘도 성분 블록은 화면 내 블록 복사 AMVP 모드로 결정될 수 있다. 예컨대, MERGE 모드임을 나타내는 정보에 기초하여 해당 휘도 성분이 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인지 여부 및 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인지 여부 중 적어도 하나가 결정될 수 있다.
- [0262] 복호화기에서 현재 휘도 성분 블록 또는 현재 색차 성분 블록의 부호화 모드는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0263] 휘도 성분과 색차 성분이 동일한 블록 분할 구조(즉, single tree structure)를 가지는 경우, 부호화 모드는 후술하는 바와 같이 결정될 수 있다.
- [0264] 일 예로, 색차 성분 블록의 예측 모드(예: 화면 내 예측, 화면 간 예측, 화면 내 블록 복사 예측)는 대응되는 휘도 성분 블록의 예측 모드와 동일할 수 있다.
- [0265] 다른 예로, 대응되는 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우, 색차 성분 블록은 잔여 신호를 부호화/복호화하지 않고 잔여 신호 정보를 전송하지 않을 수 있다. 이때, 해당 잔여 신호 정보를 전송하지 않는다는 정보(예: cu_cbf, tu_cbf 등)를 비트스트림에 보내지 않을 수 있다.
- [0266] 또 다른 예로, 휘도 성분과 색차 성분이 동일한 블록 분할 구조를 가지며 현재 색차 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우(또는, 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우), 현재 색차 성분 블록의 부호화/복호화를 위해 필요한 정보는 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록의 부호화/복호화 정보로부터 유도될 수 있다.
- [0268] 휘도 성분과 색차 성분이 독립적인 블록 분할 구조를 가지는 경우(즉, dual tree structure), 색차 성분 블록의 예측 모드는 비트스트림에 포함되어 전송되는 색차 성분 블록의 예측 모드 정보로부터 결정될 수 있다. 상기 색차 성분 블록의 예측 모드는 휘도 성분 블록의 예측 모드와 동일하게 화면 내 예측 모드, 화면 간 예측 모드, 화면 내 블록 복사 예측 모드 등을 포함할 수 있다.
- [0269] 일 예로, 예측 모드 정보를 나타내는 인덱스가 제1 값인 0을 가지는 경우 화면 내 예측 모드, 제2 값인 1을 가지는 경우 화면 간 예측 모드, 제3 값인 2를 가지는 경우 화면 내 블록 복사 예측 모드임을 나타낼 수 있다.
- [0270] 다른 예로, 제1 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_flag 등)는 색차 성분 블록의 예측 모드가 화면 내 예측 모드인지 여부를 나타낼 수 있다. 제1 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 예측 모드, 제2 값인 0을 가지는 경우 화면 내 예측 모드가 아님을 나타낼 수 있다. 화면 내 예측 모드가 아님을 나타내는 경우 제2 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_ibc_flag 등)를 전송받아 색차 성분 블록의 예측 모드가 화면 간 예측 모드인지 화면 내 블록 복사 예측 모드인지를 나타낼 수 있다. 제2 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가질 경우 화면 내 블록 복사 예측 모드가 적용됨을 지시하고, 제2 값인 0을 가질 경우 화면 간 예측 모드가 적용됨을 지시할 수 있다.
- [0271] 또 다른 예로, 제1 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_flag 등)는 색차 성분 블록의 예측 모드가 화면 내 예측 모드인지 화면 간 예측 모드인지를 나타낼 수 있다. 제1 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 예측 모드, 제2 값인 0을 가지는 경우 화면 간 예측 모드를 나타낼 수 있다. 추가적으로, 제2 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_ibc_flag 등)는 전송받거나 유도될 수 있으며, 제2 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 블록 복사 모드로 결정될 수 있고, 제2 값인 0을 가지는

경우 제1 예측 모드 정보에서 결정된 화면 내 예측 모드 또는 화면 간 예측 모드로 해당 색차 성분 블록의 예측 모드를 결정할 수 있다.

- [0272] 또 다른 예로, 제2 예측 모드 정보(예: 인덱스, 플래그, 식별자, pred_mode_ibc_flag 등)는 전송받거나 유도될 수 있으며, 제2 예측 모드 정보가 제1 값인 1을 가지는 경우 화면 내 블록 복사 모드로 결정할 수 있고, 제2 값인 0을 가지는 경우 화면 내 예측 모드로 결정할 수 있다.
- [0274] 휘도 성분과 색차 성분이 독립적인 블록 분할 구조를 가지며 현재 색차 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 현재 색차 성분 블록의 부호화/복호화를 위해 필요한 정보(예: 블록 벡터 등)는 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록의 부호화/복호화 정보로부터 유도될 수 있다.
- [0276] 이하에서는, 화면 내 블록 복사 예측을 위한 블록 벡터 유도 단계에 대해서 후술한다.
- [0277] 화면 내 블록 복사 예측을 위한 블록 벡터 유도 단계는 휘도 성분(luma) 블록의 블록 벡터 유도 단계와 색차 성분(chroma) 블록의 블록 벡터 유도 단계 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.
- [0278] 이하에서는, 휘도 성분 블록의 블록 벡터 유도 단계에 대해서 후술한다.
- [0279] 일 실시예에 따를 때, 현재 블록이 휘도 성분 블록이고 화면 내 블록 복사 SKIP 모드 또는 화면 내 블록 복사 MERGE 모드로 부호화된 경우, 블록 벡터 유도 방법은 후술하는 바와 같다.
- [0280] 휘도 성분 블록의 블록 벡터 유도를 위해, 현재 블록 이전에 부호화된 휘도 성분 블록의 블록 벡터 후보들로부터 블록 벡터 후보 리스트를 구성하고, 구성된 블록 벡터 후보 리스트에 포함된 후보들 중 하나를 현재 블록의 블록 벡터로 사용할 수 있다. 이때, 해당 블록 벡터 후보 리스트에서 해당 후보를 식별하기 위한 정보(예: 식별자, 인덱스, 플래그, merge_idx 등)는 비트스트림에서 전송되는 부호화 파라미터에 기반하여 유도될 수 있다.
- [0281] 블록 벡터 후보 리스트는 최대 N개의 후보들로 구성될 수 있으며, 이때, N은 0을 포함하는 양의 정수일 수 있다. 또한, 후술하는 하나 이상의 후보들이 블록 벡터 후보 리스트에 포함될 수 있다.
- [0282] 도 10은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록에 인접한 주변 블록을 설명하기 위한 도면으로서, 도 10을 참조하면, 현재 블록 X의 상단에 인접한 블록인 B1, 현재 블록의 좌측에 인접한 블록 A1, 현재 블록의 우측 상단 코너에 위치한 블록 B0, 현재 블록의 좌측 상단 코너에 위치한 블록 B2, 현재 블록의 좌측 하단 코너에 위치한 블록 A0에 해당하는 블록들 중 적어도 하나 이상에서 블록 벡터를 유도하고, 상기 유도된 블록 벡터를 현재 블록에 대한 블록 벡터 후보로 결정할 수 있다.
- [0283] 일 예로, 상기 현재 블록의 좌측 상단 코너에 위치한 블록 B2의 경우, A1, B1, B0, A0 블록에 모두 블록 벡터가 존재할 경우에는 블록 벡터 후보로 사용하지 않을 수 있다.
- [0284] 다른 예로, A0, A1, B0, B1, 및 B2 위치에 포함되는 블록들 중 적어도 하나 이상을 소정의 우선 순위에 따라 각 블록에 블록 벡터가 존재하는지(즉, 해당 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법을 이용하여 부호화/복호화 되었는지) 여부를 판단할 수 있으며, 블록 벡터가 존재할 경우 해당 블록의 블록 벡터를 블록 벡터 후보로 결정할 수 있다. 이때, 블록 벡터 후보 리스트를 구성하는 소정의 우선 순위는 A1, B1, B0, A0, B2일 수 있다.
- [0285] 상기 소정의 우선 순위에 의해 블록 벡터 후보 리스트 구성, 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보와 새롭게 추가되는 블록 벡터 후보간에 중복성 검사가 수행될 수 있다.
- [0286] 일 예로, A1, B1, B0, A0, B2 순서에 의해 블록 벡터 후보 리스트를 구성하는 경우, B1 블록은 A1 블록과 중복성 검사를 수행하고, B0 블록은 B1 블록과 중복성 검사를 수행할 수 있다. 또한, A0 블록은 A1 블록과 중복성 검사를 수행하고, B2 블록은 A1 블록과 B1 블록과 중복성 검사를 수행할 수 있다. 상기 중복성 검사는 해당 블록에 블록 벡터가 존재하는 경우에만 수행될 수 있다.
- [0287] 다른 예로, 추가될 블록 벡터와 블록 벡터 후보 리스트 내에 존재하는 모든 블록 벡터들 간에 중복성 검사가 수행될 수 있다.
- [0289] A0, A1, B0, B1, B2 위치에 포함되는 블록들 중 적어도 하나 이상의 블록에서 블록 벡터가 존재하는 경우, 해당

블록의 블록 벡터가 현재 블록에서 사용 가능한지 여부를 판단하고, 사용 가능할 경우에만 해당 주변 블록의 블록 벡터를 블록 벡터 후보로 결정할 수 있다. 사용 가능하지 않을 경우, 블록 벡터 후보로 사용하지 않을 수 있다. 이때 블록 벡터가 사용 가능한지 여부는 해당 블록 벡터가 지시하는 위치에서의 참조 샘플(블록)의 가용 여부로 판단할 수 있다.

- [0290] 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 블록들의 블록 벡터들을 버퍼에 저장하고 해당 버퍼에 저장된 블록 벡터들 중 적어도 하나 이상을 블록 벡터 후보로 결정할 수 있다. 이때, 화면내 블록 벡터는 부호화/복호화 순서대로 특정 크기(사이즈)의 버퍼에 저장될 수 있으며, 해당 버퍼가 다 찬 경우에는 가장 먼저 저장된 블록 벡터를 삭제하고 새로운(즉, 가장 최근에 부호화/복호화된) 블록 벡터를 저장할 수 있다. 해당 버퍼에 저장된 블록 벡터들 가운데 저장된 순서(예: 저장한지 오래된 순서 또는 최근에 저장된 순서)에 따라 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 때 우선 순위를 다르게 할 수 있다. 예컨대, 버퍼에 가장 최근에 저장된 순서대로 블록 벡터 후보 리스트에 먼저 넣거나 또는 가장 먼저 저장된 순서대로 블록 벡터 후보 리스트에 먼저 넣을 수 있다. 상기 블록 벡터 후보는 history 기반 블록 벡터 후보라고 호칭될 수 있다.
- [0291] 상기 history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 해당 history 기반 블록 벡터 후보가 현재 블록에서 사용 가능한지 여부를 판단하고, 사용 가능할 경우에만 해당 후보를 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다. 이때, 해당 history 기반 블록 벡터가 사용 가능한지 여부는 해당 블록 벡터가 지시하는 위치에서의 참조 샘플(블록)의 가용 여부로 판단할 수 있다.
- [0292] 상기 history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 해당 history 기반 블록 벡터 후보와 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보들간에 중복성 검사를 수행하고, 수행 결과 동일한 블록 벡터가 존재하지 않을 경우, 해당 후보를 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다.
- [0293] 일 예로, history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 상기 history 기반 블록 벡터 후보 중 소정의 후보와 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보들간에 중복성 검사를 수행하지 않고, 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다. 예컨대, 상기 소정의 후보는 history 기반 블록 벡터 후보 중 첫 번째 후보를 제외한 블록 벡터 후보를 의미할 수 있다. 여기서, 첫 번째 후보는 상기 history 기반 블록 벡터 후보들로 구성된 history 기반 블록 벡터 리스트에서 가장 먼저 또는 가장 최근에 저장된 블록 벡터 후보를 의미할 수 있다.
- [0294] 다른 예로, history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 상기 history 기반 블록 벡터 후보 중 소정의 후보와 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보들간에 중복성 검사를 수행하고, 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다. 예컨대, 상기 소정의 후보는 history 기반 블록 벡터 후보 중 첫 번째 후보를 의미할 수 있다.
- [0295] History 기반 블록 벡터 후보들을 포함하고 있는 버퍼는 픽처, 슬라이스, 타일, CTU, CTU 행, CTU 열 단위로 부호화/복호화하는 동안 유지되어 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행, CTU 열 단위 내에서 사용될 수 있다. 또한, 상기 버퍼는 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행, CTU 열 단위 내에서 현재 블록을 기준으로 이전에 부호화/복호화된 블록의 부호화 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0296] 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보들 중 적어도 2개 이상을 사용하여 조합된 블록 벡터 후보를 구성할 수 있다. 이때, 조합된 블록 벡터 후보 구성 시 history 기반 블록 벡터 후보들은 사용하지 않을 수 있다. 이때, 조합된 블록 벡터 후보 구성 시 주변 인접 블록의 블록 벡터 후보들은 사용하지 않을 수 있다. 이때, 블록 벡터 후보들로 구성된 조합된 블록 벡터 후보가 현재 블록에서 사용 가능한지 여부를 판단하여 사용 가능할 경우에만 조합된 블록 벡터 후보로 결정할 수 있다. 이때, 블록 벡터가 사용 가능한지 여부는 해당 블록 벡터가 지시하는 위치에서의 참조 샘플(블록)의 가용 여부로 판단할 수 있다.
- [0297] 현재 휘도 블록의 가로 길이가 W, 세로 길이가 H인 경우, 블록 벡터 후보 리스트에 $(-W \ll n) + a$, $-(H \ll n) + b$, $(-W \ll n) + c$, 0 또는 $(0, -(H \ll n) + d)$ 가 블록 벡터 후보로 포함될 수 있다. 이때, n은 0보다 큰 양의 정수이고, a, b, c, d 는 정수 값을 가질 수 있다. 상기 블록 벡터 후보는 고정된 기본 블록 벡터 후보라고 호칭될 수 있다.
- [0298] 상기 블록 벡터 후보 리스트는 주변 인접 블록의 블록 벡터, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터 후보들 적어도 하나 이상을 사용하여 소정의 순위에 따라 구성될 수 있다.
- [0299] 여기서, 상기 주변 인접 블록은, 도 10을 참조하면, A0, A1 중 적어도 하나 및 B0, B1, B2 중 적어도 하나일 수

있다.

- [0300] 예컨대, 상기 블록 벡터 후보 리스트를 구성하는 순서는 주변 인접 블록의 블록 벡터, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터 후보순일 수 있다.
- [0301] 또한, 예컨대, 고정된 기본 블록 벡터는 블록 벡터 후보 리스트 내 후보 개수가 최대 개수(또는 최대 블록 벡터 후보 개수)를 채울 때까지 다음의 순서로 구성될 수 있다.
- [0302] 1. $(-(W \ll 1), 0)$
- [0303] 2. $(0, -(H \ll 1))$
- [0304] 3. $(-(W \ll 1) - 1, 0)$
- [0305] 4. $(0, -(H \ll 1) - 1)$
- [0306] 5. $(-(W \ll 1) - 2, 0)$
- [0307] 6. $(0, -(H \ll 1) - 2)$
- [0308] 7. $(-(W \ll 1) - 3, 0)$
- [0309] 8. $(0, -(H \ll 1) - 3)$
- [0310] 9. $(-(W \ll 1) - 4, 0)$
- [0311] 10. $(0, -(H \ll 1) - 4)$
- [0312] 또는, 고정된 기본 블록 벡터는 (0,0) 벡터일 수 있으며, 블록 벡터 후보 리스트 내 후보 개수가 최대 개수를 채울 때까지 고정된 기본 블록 벡터를 추가하여 최대 개수의 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 수 있다. 예컨대, 고정된 기본 블록 벡터는, 주변 인접 블록의 블록 벡터, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 등을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트에 추가된 블록 벡터 후보의 개수가 최대 블록 벡터 후보 개수(N)보다 작은 경우, 상기 최대 블록 벡터 후보 개수가 될 때까지 상기 블록 벡터 후보 리스트에 추가될 수 있다. 이때, 고정된 기본 블록 벡터는 (0,0) 벡터일 수 있다.
- [0314] 블록 벡터 후보 리스트를 구성하는 경우, 블록 벡터 후보 리스트에 포함될 수 있는 최대 history 기반 블록 벡터 후보 수는 최대 블록 벡터 후보 개수(N) 또는 $(N-m)$ 일 수 있다. m은 0보다 큰 자연수일 수 있다.
- [0316] 상위 블록을 분할하여 각각의 블록을 화면 내 블록 복사 SKIP 모드 또는 화면 내 블록 복사 MERGE 모드로 부호화/복호화할 경우, 상위 블록으로부터 분할된 블록들 중 적어도 하나 이상의 블록이 소정의 문턱값보다 작은 경우에는 분할된 블록들이 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 공유하여 사용할 수 있다.
- [0317] 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트에 대한 공유 여부는, 상위 블록의 가로 길이 및 세로 길이를 이용하여 다음의 조건을 만족하는 경우 하위 분할된 블록들에 대해서 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 사용할 수 있다.
- [0318] 쿼드 트리 분할: $(\text{상위 블록의 가로 길이} \times \text{상위 블록의 세로 길이}) / 4 < \text{문턱값}$
- [0319] 수평 또는 수직 방향 이진 트리 분할: $(\text{상위 블록의 가로 길이} \times \text{상위 블록의 세로 길이}) / 2 < \text{문턱값}$
- [0320] 삼분할 트리: $(\text{상위 블록의 가로 길이} \times \text{상위 블록의 세로 길이}) / 4 < \text{문턱값}$
- [0321] 상기 문턱값은 부호화기/복호화기에서 기설정된 값이거나, 부호화기에서 복호화기로 시그널링되는 값일 수 있다.
- [0323] 도 11은 본 발명의 일 실시예에 따른 소정의 문턱값이 32인 경우 분할된 현재 블록을 설명하기 위한 도면이다.
- [0324] 도 11을 참조하면, 상위 블록의 쿼드 트리 분할, 수직 또는 수평 이진 트리 분할, 삼분할 트리 중 적어도 하나 이상의 하위 블록 면적이 32 미만인 경우로서, 상기 조건을 만족하여 각 하위 블록을 화면 내 블록 복사 SKIP

모드 또는 화면 내 블록 복사 MERGE 모드로 부호화/복호화할 경우, 상위 블록 위치에서 주변 블록(예: A1, B1, B0, A0, B2)의 블록 벡터 및 상위 블록 이전에 부호화/복호화되어 버퍼에 저장된 history 기반 블록 벡터 후보들, 또는 상위 블록의 가로 길이 및 세로 길이로부터 유도된 고정된 기본 블록 벡터들로 구성된 블록 벡터 후보 리스트 등을 이용하여 하위 블록들을 부호화/복호화할 수 있다.

- [0326] 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 공유하여 사용하는 경우, 하위 블록의 블록 벡터가 지시하는 예측 블록이 상위 블록 내에 위치할 수 없다.
- [0327] 예컨대, 도 12는 본 발명의 일 실시예에 따른 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 공유하여 사용하는 과정을 설명하기 위한 도면으로서, 도 12를 참조하면, 상위 블록 위치에서의 블록 벡터 후보 리스트를 공유해서 사용하는 경우, 하위 블록들 중 적어도 하나 이상이 화면 내 예측 블록 복사 모드로 부호화/복호화하는 블록의 블록 벡터(BV)는 예측 블록이 상위 블록 이전에 부호화/복호화된 영역에 존재하는 경우에만 유효하다고 판단할 수 있다.
- [0328] 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 공유하여 사용하는 경우, 분할된 하위 블록들 중 적어도 하나 이상의 블록은 화면 내 블록 복사 기반 SKIP 모드, 화면 내 블록 복사 기반 MERGE 모드 또는 화면 내 블록 복사 기반 AMVP 모드 중 하나의 모드를 가질 수 있다.
- [0330] 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 공유하여 사용하는 경우, 분할된 하위 블록들은 화면 내 블록 복사 기반 SKIP 모드, 화면 내 블록 복사 기반 MERGE 모드, 화면 내 블록 복사 기반 AMVP 모드 또는 움직임 벡터를 사용하는 AMVP 모드로만 부호화/복호화될 수 있다.
- [0331] 상위 블록에서 구성된 머지 후보 리스트를 공유하여 사용하는 경우, 분할된 하위 블록들은 화면 내 블록 복사 SKIP 및 화면 내 블록 복사 MERGE 모드로 부호화/복호화될 수 없다. 단, 상기 분할된 하위 블록들은 화면 내 블록 AMVP 모드로 부호화/복호화 될 수는 있지만, 해당 블록의 블록 벡터는 블록 벡터로부터 획득한 예측 블록이 상위 블록 이전에 부호화/복호화된 영역에 존재하는 경우에만 유효하다고 판단할 수 있다.
- [0332] 상기 머지 후보 리스트는 상위 블록의 인접한 주변 블록들의 블록 벡터가 아닌 움직임 벡터 및 시간적 움직임 벡터, history 기반 움직임 벡터, 조합된 움직임 벡터, 제로 벡터로 구성된 리스트를 의미할 수 있다.
- [0334] 현재 블록의 가로 길이 및/또는 세로 길이가 기설정된 값 이하 또는 미만인 경우, 화면 내 예측 블록 복사 SKIP 모드 및 화면 내 예측 블록 MERGE 모드를 허용하지 않을 수 있다.
- [0335] 예컨대, 현재 블록의 가로 길이 및 세로 길이가 8 미만인 경우, 화면 내 예측 블록 복사 기반 SKIP 모드 및 화면 내 예측 블록 MERGE 모드를 허용하지 않을 수 있다.
- [0336] 또는, 현재 블록의 가로 길이 및 세로 길이가 기설정된 값 이하인 경우, 소정의 벡터 후보는 블록 벡터 후보로서 허용되지 않을 수 있다. 예컨대, 현재 블록의 가로 길이 및 세로 길이가 4x4보다 작거나 같은 경우(또는, 현재 블록의 가로 길이 및 세로 길이의 곱이 16보다 작거나 같은 경우), 주변 인접 블록의 블록 벡터는 블록 벡터 후보로서 허용되지 않을 수 있다. 이때, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터 중 적어도 하나를 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 수 있다. 예컨대, history 기반 블록 벡터만을 이용하여 또는 history 기반 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터만을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 수 있다. 또한, 이때, history 기반 블록 벡터 후보 리스트에 대한 업데이트 과정은 수행되지 않을 수 있다.
- [0337] 상위 블록에서 구성된 머지 후보 리스트를 하위 블록에서 사용할 수 있는 문턱값 조건보다 현재 블록의 가로 길이(W) x 세로 길이(H) 값이 작거나 같은 경우에는 화면 내 블록 복사 SKIP 모드 및 화면 내 블록 복사 MERGE 모드를 허용하지 않을 수 있다.
- [0338] 예컨대, 상위 블록에서 구성된 머지 후보 리스트를 하위 블록에서 사용할 수 있는 문턱값이 32인 경우, 현재 블록의 가로 길이(W) x 세로 길이(H) 가 32보다 큰 경우에만 화면 내 블록 복사 SKIP 모드 및 화면 내 블록 복사 MERGE 모드를 허용할 수 있다.
- [0339] 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 하위 블록에서 사용할 수 있는 문턱값 조건보다 현재 블록의 가

로 길이(W) x 세로 길이(H) 값이 작거나 같은 경우에는 SKIP 모드 및 MERGE 모드를 허용하지 않을 수 있다. 상기 SKIP 모드 및 MERGE 모드는 현재 블록의 공간적/시간적 주변 블록의 블록 벡터가 아닌 움직임 벡터로 부호화/복호화된 모드를 의미할 수 있다.

- [0340] 또는, 현재 블록의 가로 길이 및 세로 길이가 기설정된 값 이하인 경우, 소정의 벡터 후보는 블록 벡터 후보로서 허용되지 않을 수 있다. 예컨대, 현재 블록의 가로 길이 및 세로 길이가 4x4보다 작거나 같은 경우(또는, 현재 블록의 가로 길이 및 세로 길이의 곱이 16보다 작거나 같은 경우), 주변 인접 블록의 블록 벡터는 블록 벡터 후보로서 허용되지 않을 수 있다. 이때, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터 중 적어도 하나를 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 수 있다. 예컨대, history 기반 블록 벡터만을 이용하여 또는 history 기반 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터만을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 수 있다. 또한, 이때, history 기반 블록 벡터 후보 리스트에 대한 업데이트 과정은 수행되지 않을 수 있다.
- [0342] 예컨대, 상위 블록에서 구성된 블록 벡터 후보 리스트를 하위 블록에서 사용할 수 있는 문턱값 조건이 32인 경우, 현재 블록의 가로 길이(W) x 세로 길이(H) 가 32보다 큰 경우에만 블록 벡터가 아닌 움직임 벡터를 기반으로 하는 SKIP 모드 및 MERGE 모드를 허용할 수 있다.
- [0343] 통합된 머지 후보 리스트는 상위 블록의 인접한 주변 블록의 움직임 벡터 및 블록 벡터들로 구성될 수 있으며, 상위 블록으로부터 분할된 블록들 중 적어도 하나 이상의 블록의 가로 길이 및/또는 세로 길이에 기초하여 유도된 값이 소정의 문턱값보다 작은 경우, 상위 블록에서 구성된 통합된 머지 후보 리스트를 공유하여 사용할 수 있다.
- [0344] 상위 블록의 주변 블록 움직임 벡터 후보, 주변 블록의 블록 벡터 후보, 시간적 움직임 벡터 후보, history 기반 움직임 벡터 후보, history 기반 블록 벡터 후보, (0,0) 움직임 벡터 후보, 고정된 기본 블록 벡터들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 통합된 머지 후보 리스트를 구성하고, 상기 통합된 머지 후보 리스트를 하위 블록들이 공유하여 사용할 수 있다.
- [0345] 일 예로, 해당 블록을 화면 내 예측 블록 복사 SKIP 모드 또는 화면 내 예측 블록 MERGE 모드로 부호화/복호화할 경우, 통합된 머지 후보 리스트에서 블록 벡터에 해당하는 후보들만으로 부호화/복호화할 수 있다. 이때, 화면 내 예측 블록 복사 SKIP 모드 또는 화면 내 예측 블록 MERGE 모드로 부호화/복호화된 경우, 통합된 머지 후보 리스트에서 해당하는 후보를 식별하기 위한 정보는 블록 벡터 후보만을 지시할 수 있다.
- [0346] 다른 예로, 해당 블록을 SKIP 모드 또는 MERGE 모드로 부호화/복호화할 경우, 통합된 머지 후보 리스트에서 블록 벡터가 아닌 움직임 벡터에 해당하는 후보들만으로 부호화/복호화할 수 있다. 이때, SKIP 모드 또는 MERGE 모드로 부호화/복호화된 경우, 통합된 머지 후보 리스트에서 해당하는 후보를 식별하기 위한 정보는 움직임 벡터 후보만을 지시할 수 있다.
- [0348] 일 실시예에 따를 때, 현재 블록이 휘도 성분 블록이고 화면 내 블록 복사 기반 AMVP 모드로 부호화된 경우, 블록 벡터 유도 방법은 후술하는 바와 같다.
- [0349] 화면 내 블록 복사 SKIP 모드 또는 MERGE 모드와 유사하게 최대 N개의 예측 블록 벡터 후보들로 예측 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 수 있다. 구성된 예측 블록 벡터 후보 리스트에 포함된 후보들 중 하나를 현재 블록의 예측 블록 벡터로 사용할 수 있으며, 해당 예측 블록 벡터 후보 리스트에서 해당 예측 후보를 식별하기 위한 정보(예: 식별자, 인덱스, 플래그, mvp_10_flag 등)는 비트스트림에서 전송되는 부호화 파라미터에 기반하여 유도될 수 있다.
- [0350] 현재 블록의 블록 벡터와 예측 블록 벡터의 벡터 차분을 계산하고 상기 계산 결과를 엔트로피 부호화할 수 있다. 복호화기에서는 비트스트림에서 블록 벡터 차분 정보를 전송받거나 비트스트림에서 전송된 정보로부터 해당 벡터 차분을 유도하고, 해당 블록 벡터 차분과 현재 블록의 예측 블록 벡터를 더함으로써 현재 블록의 블록 벡터를 유도할 수 있다.
- [0351] 다음 중 하나 이상의 후보들이 예측 블록 벡터 후보 리스트에 포함될 수 있다.
- [0352] 도 10에서 A0, A1의 순서대로 해당 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되었는지 여부를 판단하고, 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 블록의 블록 벡터를 예측 후보 A로 결정할 수 있다.

또는, A1에 해당하는 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되었는지 여부를 판단하고, 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우 예측 후보 A로 결정할 수 있다.

[0353] 도 10에서 B0, B1, B2의 순서대로 해당 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되었는지 여부를 판단하고, 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 블록의 블록 벡터를 예측 후보 B로 결정할 수 있다. 또는, B1에 해당하는 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되었는지 여부를 판단하고, 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우 예측 후보 A로 결정할 수 있다.

[0354] 이때, 예측 블록 벡터 후보 리스트를 구성하는 소정의 우선 순위는 A, B 일 수 있다.

[0355] 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 블록들의 블록 벡터들을 버퍼에 저장하고 해당 버퍼에 저장된 블록 벡터들 중 하나 이상을 예측 블록 벡터 후보로 결정할 수 있다. 이때, 블록 벡터는 부호화/복호화 순서대로 특정 크기 (사이즈)의 버퍼에 저장될 수 있으며, 해당 버퍼가 다 찬 경우에는 가장 먼저 저장된 블록 벡터를 삭제하고 새로운(즉, 가장 최근에 부호화/복호화된) 블록 벡터를 저장할 수 있다. 해당 버퍼에 저장된 블록 벡터들 가운데 저장된 순서(예: 저장한지 오래된 순서 또는 최근에 저장된 순서)에 따라 예측 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 때 우선 순위를 다르게 할 수 있다. 예컨대, 버퍼에 가장 최근에 저장된 순서대로 예측 블록 벡터 후보 리스트에 먼저 넣거나 가장 먼저 저장된 순서대로 예측 블록 벡터 후보 리스트에 먼저 넣을 수 있다. 상기 블록 벡터는 history 기반 블록 벡터 후보라고 호칭될 수 있다.

[0356] 상기 history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 해당 history 기반 블록 벡터 후보가 현재 블록에서 사용 가능한지 여부를 판단하고, 사용 가능할 경우에만 해당 후보를 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다. 이때, 해당 history 기반 블록 벡터가 사용 가능한지 여부는 해당 블록 벡터가 지시하는 위치에서의 참조 샘플(블록)의 가용 여부로 판단할 수 있다.

[0357] 상기 history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 해당 history 기반 블록 벡터 후보와 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보들간에 중복성 검사를 수행하고, 수행 결과 동일한 블록 벡터가 존재하지 않을 경우, 해당 후보를 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다.

[0358] 일 예로, history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 상기 history 기반 블록 벡터 후보 중 소정의 후보와 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보들간에 중복성 검사를 수행하지 않고, 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다. 예컨대, 상기 소정의 후보는 history 기반 블록 벡터 후보 중 첫 번째 후보를 제외한 블록 벡터 후보를 의미할 수 있다. 여기서, 첫 번째 후보는 상기 history 기반 블록 벡터 후보들로 구성된 history 기반 블록 벡터 리스트에서 가장 먼저 또는 가장 최근에 저장된 블록 벡터 후보를 의미할 수 있다.

[0359] 다른 예로, history 기반 블록 벡터 후보들 중 적어도 하나 이상을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 경우, 상기 history 기반 블록 벡터 후보 중 소정의 후보와 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보들간에 중복성 검사를 수행하고, 블록 벡터 후보 리스트에 추가할 수 있다. 예컨대, 상기 소정의 후보는 history 기반 블록 벡터 후보 중 첫 번째 후보를 의미할 수 있다.

[0360] History 기반 블록 벡터 후보들을 포함하고 있는 버퍼는 픽처, 슬라이스, 타일, CTU, CTU 행, CTU 열 단위로 부호화/복호화하는 동안 유지되어 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행, CTU 열 단위 내에서 사용될 수 있다. 또한, 상기 버퍼는 픽처, 슬라이스, 타일 그룹, 타일, CTU, CTU 행, CTU 열 단위 내에서 현재 블록을 기준으로 이전에 부호화/복호화된 블록의 부호화 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0361] 블록 벡터 후보 리스트에 존재하는 블록 벡터 후보 들 중 적어도 2개 이상을 사용하여 조합된 블록 벡터 후보를 구성할 수 있다. 이때, 조합된 블록 벡터 후보 구성 시 history 기반 블록 벡터 후보들은 사용하지 않을 수 있다. 이때, 조합된 블록 벡터 후보 구성 시 주변 인접 블록의 블록 벡터 후보들은 사용하지 않을 수 있다. 이때, 블록 벡터 후보들로 구성된 조합된 블록 벡터 후보가 현재 블록에서 사용 가능한지 여부를 판단하여 사용 가능할 경우에만 조합된 블록 벡터 후보로 결정할 수 있다. 이때 블록 벡터가 사용 가능한지 여부는 해당 블록 벡터가 지시하는 위치에서의 참조 샘플(블록)의 가용 여부로 판단할 수 있다.

[0362] 현재 휘도 블록의 가로 길이가 W, 세로 길이가 H인 경우에, 블록 벡터 후보 리스트에 $(-(W \ll n) + a, -(H \ll n) + b)$, $(-(W \ll n) + c, 0)$ 또는 $(0, -(H \ll n) + d)$ 가 블록 벡터 후보로 포함될 수 있다. 이때, n은 0 보다 큰 양의 정수이고, a, b, c, d 는 정수 값을 가질 수 있다. 상기 블록 벡터 후보는 고정된 기본 블록 벡터 후보라고 호

칭될 수 있다.

- [0363] 상기 블록 벡터 후보 리스트는 주변 인접 블록의 블록 벡터, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터 후보들 적어도 하나 이상을 사용하여 소정의 순위에 따라 구성될 수 있다.
- [0364] 예컨대, 상기 블록 벡터 후보 리스트를 구성하는 순서는 주변 인접 블록의 블록 벡터, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 및 고정된 기본 블록 벡터 후보순일 수 있다.
- [0365] 또한, 예컨대, 고정된 기본 블록 벡터는 블록 벡터 후보 리스트 내 후보 개수가 최대 개수를 채울 때까지 다음의 순서로 구성될 수 있다.
- [0366] 1. $(-(W \ll 1), 0)$
- [0367] 2. $(0, -(H \ll 1))$
- [0368] 3. $(-(W \ll 1) - 1, 0)$
- [0369] 4. $(0, -(H \ll 1) - 1)$
- [0370] 5. $(-(W \ll 1) - 2, 0)$
- [0371] 6. $(0, -(H \ll 1) - 2)$
- [0372] 7. $(-(W \ll 1) - 3, 0)$
- [0373] 8. $(0, -(H \ll 1) - 3)$
- [0374] 9. $(-(W \ll 1) - 4, 0)$
- [0375] 10. $(0, -(H \ll 1) - 4)$
- [0376] 또는, 고정된 기본 블록 벡터는 (0,0) 벡터일 수 있으며, 블록 벡터 후보 리스트내 후보 개수가 최대 개수를 채울 때까지 고정된 기본 블록 벡터를 추가하여 최대 개수의 블록 벡터 후보 리스트를 구성할 수 있다. 예컨대, 고정된 기본 블록 벡터는, 주변 인접 블록의 블록 벡터, history 기반 블록 벡터, 조합된 블록 벡터 등을 이용하여 블록 벡터 후보 리스트에 추가된 블록 벡터 후보의 개수가 최대 블록 벡터 후보 개수(N)보다 작은 경우, 상기 최대 블록 벡터 후보 개수가 될 때까지 상기 블록 벡터 후보 리스트에 추가될 수 있다. 이때, 고정된 기본 블록 벡터는 (0,0) 벡터일 수 있다.
- [0378] 블록 벡터 후보 리스트를 구성하는 경우, 블록 벡터 후보 리스트에 포함될 수 있는 최대 history 기반 블록 벡터 후보 수는 최대 블록 벡터 후보 개수(N) 또는 $(N-m)$ 일 수 있다. m은 0보다 큰 자연수일 수 있다.
- [0380] 화면 내 블록 복사 모드에서 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위 또는 블록 벡터를 이용하여 가져오는 예측 블록의 위치를 제한할 수 있다. 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위를 제한하지 않거나 또는 블록 벡터를 이용하여 가져오는 예측 블록의 위치를 제한하지 않는다면, 화면 내 블록 복사 모드에서 예측 블록을 생성하기 위해 동일 픽처 내에서 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 모든 영역의 복원 영상을 저장해야 될 수 있다. 이 경우, 부호화기/복호화기 구현시 필요한 메모리가 많이 요구될 수 있다. 따라서, 구현의 용이성을 확보하려면 화면 내 블록 복사 모드에서 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위 또는 블록 벡터를 이용하여 가져오는 예측 블록의 위치를 제한할 수 있다.
- [0381] 도 13은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록과 참조 예측 블록의 관계를 설명하기 위한 도면이다.
- [0382] 도 13을 참조하면, 화면 내 블록 복사 모드에서 현재 블록의 픽처 내 좌표가 (x_{Cb}, y_{Cb}) , 현재 블록의 가로 길이가 $cbWidth$, 세로 길이가 $cbHeight$, 블록 벡터가 (V_x, V_y) 라고 하면, 블록 벡터를 적용하여 얻어진 참조 예측 블록의 좌상단 좌표인 (x_{TL}, y_{TL}) 는 $(x_{Cb} + V_x, y_{Cb} + V_y)$, 우하단 좌표인 (x_{BR}, y_{BR}) 는 $(x_{TL} + cbWidth - 1, y_{TL} + cbHeight - 1)$ 가 될 수 있다.
- [0384] 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위 또는 블록 벡터를 이용하여 가져오는 예측 블록의 위치를 제한하는 방법은

다음 중 적어도 하나의 방법일 수 있다.

- [0385] 참조 예측 블록의 좌상단 좌표인 (xTL, yTL)을 포함하는 블록과 우하단 좌표인 (xBR, yBR)을 포함하는 블록이 가용할 수 있어야 한다. 여기서, 가용하다는 것은 해당 블록이 존재한다는 의미일 수 있다. 또는, 해당 블록의 복원 영상이 존재한다는 의미일 수 있다.
- [0386] 참조 예측 블록의 우하단 좌표가 현재 블록의 좌상단 좌표의 좌측, 상단 또는 좌상단에 위치하고 현재 블록과 참조 예측 블록이 겹치는 부분이 발생하지 말아야 할 수 있다. 이를 위해, 다음 중 적어도 하나의 조건을 만족해야 할 수 있다.
- [0387] $V_x + cbWidth \leq 0$
- [0388] $V_y + cbHeight \leq 0$
- [0390] 참조 예측 블록은 현재 블록과 동일한 CTB 또는 좌측 (N-1)개의 CTB 내에 포함될 수 있다. CTB 크기가 128x128인 경우에는 N은 2가 될 수 있고, CTB 크기가 128x128보다 작을 경우 또는 64x64와 같거나 작을 경우 해당 CTB의 세로 길이와 (Nx해당 CTB의 가로 길이)의 곱은 128x128과 같을 수 있다.
- [0391] 일 예로, CTB 크기가 128x128인 경우, 참조 예측 블록은 현재 블록과 동일한 CTB 및/또는 좌측 CTB 내에 포함될 수 있다. 현재 블록과 동일한 CTB에 포함되는 경우 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역 내에 포함될 수 있다. 현재 CTB와 현재 CTB의 좌측 CTB를 64x64 단위로 4분할하여, 현재 블록이 속한 64x64 블록보다 이전에 부호화/복호화된 3개의 64x64 블록들에 참조 예측 블록이 존재할 수 있다. 도 14는 본 발명의 일 실시예에 따른 화면 내 블록 복사 모드에서 현재 블록에 대한 참조 예측 블록을 설명하기 위한 도면이다. 도 14를 참조하면, CTB 내의 64x64 크기의 현재 블록(Curr)의 위치에 따른 참조 예측 블록이 속할 수 있는 64x64 블록을 음영으로 나타내었다. “x”로 표시된 영역은 참조 예측 블록을 포함할 수 없는 영역을 의미할 수 있다. 또한, 현재 블록이 속한 CTB 내에서 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역 내에 참조 예측 블록이 존재할 수 있다. 참조 예측 블록 생성을 위해 저장해야 하는 복원된 샘플들의 수는 최대 4개의 64x64 블록, 즉, 128x128 블록에 포함되는 샘플수로 제한될 수 있다.
- [0392] 다른 예로, CTB 크기가 128x128보다 작거나 64x64와 같거나 작을 경우, 현재 블록이 속한 CTB의 좌측 (N-1)개의 CTB 내에 참조 예측 블록이 포함될 수 있다. 참조 예측 블록은 현재 블록과 동일한 CTB 및/또는 좌측 CTB 내에 포함될 수 있다. 이때, N은 CTB의 세로 길이 및 (NxCTB의 가로 길이)의 곱이 128x128을 만족하는 정수일 수 있다. 예컨대, CTB 크기가 64x64인 경우 N은 4가 될 수 있다. 또한, 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역 내에 참조 예측 블록이 존재할 수 있다. 현재 블록이 속한 CTB를 포함하여 참조 예측 블록 생성을 위해 저장해야 하는 복원된 샘플들의 수는 128x128 샘플수로 제한될 수 있다.
- [0394] 화면 내 블록 복사 모드에서 사용 가능한 참조 예측 영역을 독립적인 버퍼에 저장함으로써 참조 예측 블록의 범위를 제한할 수 있다.
- [0395] 이 경우, 화면 내 블록 복사 참조 영역 버퍼의 크기는 M1xM2이고, 샘플당 M3 bits로 저장될 수 있다. 이때, M1과 M2는 각각 2의 배수인 양의 정수(예: 8, 16, 32, 64, 128 등)일 수 있고, M3는 임의의 양의 정수(예: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 등)일 수 있다. 해당 버퍼에 저장되는 값들은 루프 필터링이 적용되지 않은 복원 영상 샘플들일 수 있으며, 해당 샘플들이 샘플당 M3 bits로 표현되지 않은 경우 샘플당 M3 bits가 되도록 변환할 수 있다. 참조 영역 버퍼는 브릭, 타일, 슬라이스, 타일 그룹의 CTB 또는 CTU row마다 새롭게 설정될 수 있다. 새롭게 설정된다는 것은 해당 버퍼를 리셋 또는 초기화한다는 의미일 수 있다. 해당 버퍼는 다음 중 적어도 하나의 방법으로 구성될 수 있다.
- [0396] 휘도 성분을 위한 참조 영역 버퍼의 크기는 현재 블록이 포함된 CTB 크기의 소정의 배수일 수 있다. 여기서, 상기 소정의 배수는 1보다 크거나 같은 정수일 수 있다. 예컨대, 소정의 배수가 1인 경우, 휘도 성분을 위한 참조 영역 버퍼의 크기는 현재 블록이 포함된 CTB 크기와 동일할 수 있다. 예컨대, CTB 크기가 128x128인 경우 참조 영역 버퍼의 크기는 128x128이 될 수 있다. 또는, 소정의 배수가 2인 경우, 휘도 성분을 위한 참조 영역 버퍼의 크기는 현재 블록이 포함된 CTB 크기의 2배일 수 있다. 예컨대, CTB 크기가 128x128인 경우 참조 영역 버퍼의 크기는 256x128이 될 수 있다.

- [0397] 또는, 참조 영역 버퍼의 크기는 CTB 크기보다 작을 수 있다.
- [0399] 도 15는 본 발명의 일 실시예에 따른 화면 내 블록 복사 모드에서 참조 영역 버퍼를 설명하기 위한 도면이다. 도 15의 (a)의 예와 같이 현재 블록이 포함된 CTB(이하, '현재 CTB' 라 호칭함) 내에서 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역들과 현재 CTB 좌측에 위치하는 CTB의 영역을 포함하게 함으로써, 도 15의 (b)의 예와 같은 참조 영역 버퍼를 구성할 수 있다. 현재 CTB 내에서 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역의 복원 샘플들은 참조 영역 버퍼에서 CTB 내의 상대적 위치와 동일한 위치에 포함될 수 있다. 또한, 현재 CTB 좌측에 위치하는 CTB에 포함된 복원 샘플들은 참조 영역 버퍼에서 현재 블록의 위치와 현재 CTB 내에서 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역 이외의 영역들에 해당하는 위치에 포함될 수 있다. 이때, 해당 복원 샘플들의 위치는 해당 CTB 내에서의 해당 복원 샘플의 상대적 위치와 동일한 위치에 포함될 수 있다. 즉, 해당 샘플의 좌표가 (x, y)인 경우 버퍼에 포함되는 위치는 (x % CTB 가로 길이 또는 세로 길이, y % CTB 가로 길이 또는 세로 길이), (x % M1, y % M2) 또는 (x%M1, y%CTB 세로 길이)를 의미할 수 있다. 여기서, 모듈러 연산 "%"의 연산 결과는 항상 양의 값일 수 있다. 즉, x가 음의 값인 경우에 x%L은 $-(-x\%L)$ 일 수 있다. 예컨대, M1, CTB 가로 길이 또는 CTB 세로 길이가 128인 경우 $-3\%128 = 125$ 가 될 수 있다. 블록 벡터가 (Vx, Vy)인 경우, (x, y)에 위치하는 샘플의 예측 샘플의 위치는 ((x+Vx)%128, (y+Vy)%128)일 수 있다. 이때, 참조 영역 버퍼에서 현재 블록 영역의 샘플값은 좌측에 위치하는 CTB에서 현재 블록 영역에 대응되는 복원 샘플값일 수 있다.
- [0401] 전송되거나 유도된 블록 벡터가 참조 영역 버퍼에 포함된 영역을 가리키도록 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위를 제한할 수 있다.
- [0402] 전송되거나 유도된 블록 벡터 (Vx, Vy)에 대해 $MinVx \leq Vx \leq MaxVx$, $MinVy \leq Vy \leq MaxVy$ 로 (Vx, Vy)의 범위를 제한할 수 있고, 이때, MinVx, MaxVx, MinVy, MaxVy는 다음 중 하나로 설정될 수 있다.
- [0403] 일 예로, 참조 영역 버퍼의 좌상단 좌표를 (0,0)으로 설정하는 경우, $MinVx=0$, $MaxVx=(\text{참조 영역 버퍼의 가로 길이}-1)$, $MinVy=0$, $MaxVy=(\text{참조 영역 버퍼의 세로 길이}-1)$ 와 같이 설정될 수 있다.
- [0404] 다른 예로, 도 16은 본 발명의 일 실시예에 따른 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위를 설명하기 위한 도면으로서, 참조 영역 버퍼에서 도 16의 (a)의 음영 부분을 (0,0)으로 설정하는 경우, $MinVx=-(\text{참조 영역 버퍼의 가로 길이}/2-1)$, $MaxVx=(\text{참조 영역 버퍼의 가로 길이}/2)$, $MinVy=-(\text{참조 영역 버퍼의 가로 길이}/2-1)$, $MaxVy=(\text{참조 영역 버퍼의 세로 길이}/2)$ 와 같이 설정될 수 있다.
- [0405] 또 다른 예로, 참조 영역 버퍼에서 도 16의 (b)의 음영 부분을 (0,0)으로 설정하는 경우, $MinVx=-(\text{참조 영역 버퍼의 가로 길이}/2)$, $MaxVx=(\text{참조 영역 버퍼의 가로 길이}/2-1)$, $MinVy=-(\text{참조 영역 버퍼의 가로 길이}/2)$, $MaxVy=(\text{참조 영역 버퍼의 세로 길이}/2-1)$ 와 같이 설정될 수 있다.
- [0407] 참조 영역 버퍼에서 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위를 제한함으로써, 잘못된 블록 벡터를 전송하거나 또는 사용하는지 여부를 쉽게 판단할 수 있다. 전송되거나 유도된 블록 벡터가 제한된 범위 이외의 범위에 포함되는 경우, 해당 블록 벡터를 제한된 범위 내로 포함시키기 위해 또는 예측 블록을 생성하기 위해 다음 중 적어도 하나의 방법을 적용할 수 있다.
- [0408] 일 예로, 블록 벡터가 가질 수 있는 값의 범위 내에서 제한된 범위를 벗어난 해당 블록 벡터와 가장 가까운 블록 벡터를 해당 블록 벡터로 대체할 수 있다. 즉, 전송되거나 유도된 블록 벡터가 (V1x, V1y)인 경우, $V1x < MinVx$ 이면 $V1x = MinVx$, $V1x > MaxVx$ 이면 $V1x = MaxVx$, $V1y < MinVy$ 이면 $V1y = MinVy$, $V1y > MaxVy$ 이면 $V1y = MaxVy$ 와 같이 설정될 수 있다.
- [0409] 다른 예로, 상기 제한된 범위를 벗어난 블록 벡터에 대해 고정된 임의의 값을 가지도록 설정할 수 있다. 예컨대, (0,0), 현재 블록의 위치를 가르치는 벡터값, (0, P1), (P2, 0) 또는 (P3, P4)일 수 있다. 이때, P1, P2, P3, P4는 임의의 정수값일 수 있다.
- [0410] 또 다른 예로, 상기 제한된 범위를 벗어난 블록 벡터를 임의의 값으로 대체하지 않고, 상기 블록 벡터를 이용하여 획득되는 예측 블록의 샘플값들을 모두 임의의 고정된 값으로 설정할 수 있다. 이때, 임의의 고정된 값은 0에서 $2^{(bitdepth)-1}$ 의 값으로서, bitdepth는 5보다 큰 임의의 양의 정수값일 수 있다. 예컨대, bitdepth는 5,

6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 등일 수 있다. 또한, 예컨대, 예측 블록의 샘플값은 0, $2^{(bitdepth-1)}$, $2^{(bitdepth)}-1$ 등일 수 있다.

- [0412] 참조 영역 버퍼는 현재 블록이 부호화/복호화된 이후 현재 블록 위치에 현재 블록의 복원 영상 샘플값을 저장할 수 있다. 상기 과정을 참조 영역 버퍼 업데이트 과정이라 하고, 상기 과정이 수행된 후 다음 블록의 부호화/복호화를 진행할 수 있다. 참조 영역 버퍼에 포함된 샘플값들의 점진적인 업데이트가 이루어짐으로써, 현재 CTB 내의 모든 블록의 부호화/복호화가 끝난 시점에서는 해당 버퍼는 현재 CTB 내의 복원 영상 샘플들로만 구성되어 있을 수 있다. 또는, 해당 버퍼는 현재 CTB 내의 복원 영상 샘플들 및 상기 현재 CTB 이전에 부호화/복호화가 완료된 좌측 CTB 내의 복원 영상 샘플들로 구성될 수 있다.
- [0414] 참조 영역 버퍼의 크기는 $M1=(N \times CTB$ 의 가로 길이), $M2=(CTB$ 의 세로 길이) 또는 $M1=(CTB$ 의 세로 길이), $M2=(N \times CTB$ 의 가로 길이)가 될 수 있다. 이때, N 은 $M1 \times M2=128 \times 128$ 을 만족시키는 0보다 큰 임의의 정수일 수 있다. 또는, N 은 $(N \times CTB$ 의 가로 길이) \times (CTB의 세로 길이) $=2 \times 128 \times 128$ 를 만족시키는 값으로 유도될 수 있다. 참조 영역 버퍼의 가로 길이 $M1$ 은 $(N \times CTB$ 의 가로 길이)와 같거나 작을 수 있다. 참조 영역 버퍼의 세로 길이 $M2$ 는 CTB의 세로 길이와 같을 수 있다. 또는, $M1$ 은 $M1=(128/CTB$ 가로 길이) $\times K$ 일 수 있으며, 여기서, K 는 CTB 가로 길이가 128일 때의 참조 영역 버퍼의 가로 길이 또는 상기 CTB 가로 길이의 소정의 정수배일 수 있다. 예컨대, K 는 128, 256 등일 수 있다.
- [0415] 예컨대, CTB의 크기가 128x128인 경우, 참조 영역 버퍼의 크기는 256x128일 수 있다. 또는, CTB의 크기가 64x64인 경우, 참조 영역 버퍼의 크기는 512x64일 수 있다. 또는, CTB의 크기가 32x32인 경우, 참조 영역 버퍼의 크기는 1024x32일 수 있다.
- [0417] 도 17은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역을 설명하기 위한 도면이다.
- [0418] 도 17을 참조하면, 현재 CTB 이전에 부호화/복호화가 완료된 좌측 $(N-1)$ 개의 CTB들을 포함하여 참조 영역 버퍼를 구성할 수 있다. 또한, 현재 CTB 내에서 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역들도 참조 영역 버퍼에 포함될 수 있다.
- [0419] 도 18은 본 발명의 다른 실시예에 따른 화면 내 블록 복사 모드에서 참조 영역 버퍼를 설명하기 위한 도면이다.
- [0420] 도 18을 참조하면, 현재 CTB 이전에 부호화/복호화가 완료된 좌측 $(N-1)$ 개의 CTB들을 포함하도록 참조 영역 버퍼를 구성할 수 있다. CTB #1이 현재 CTU row 혹은 CTB row의 첫 번째 CTB인 경우, CTB #1에 대한 부호화/복호화가 시작하기 전의 버퍼는 비어있거나 소정의 초기값으로 설정되어 있을 수 있다. 이때, 초기값은 -1보다 크거나 같고 " $2^{(bitdepth)}-1$ " 보다 작거나 같은 임의의 정수일 수 있다. 예컨대, -1, 0, $2^{(bitdepth-1)}$ 또는 $2^{(bitdepth)}-1$ 등이 될 수 있다.
- [0421] 여기서, 버퍼가 비어있다는 것은 블록 벡터가 상기 버퍼 내의 비어 있거나 초기화된 영역을 가리킬 수 없도록 블록 벡터를 제한한다는 의미일 수 있다. 또한, 여기서, 초기값을 설정한다는 것은 상기 초기값으로 설정된 영역을 블록 벡터가 가리킬 수 없도록 제한하는 것을 의미할 수 있다. 또한, 해당 영역을 가리키는 경우 해당 초기값을 예측 샘플값으로 설정할 수 있다는 의미일 수 있다.
- [0422] CTB #1의 부호화/복호화가 완료된 시점에는 CTB #1의 복원 샘플들이 모두 참조 영역 버퍼에 저장되어 있을 수 있다. CTB #2의 부호화/복호화가 완료된 시점에는 CTB #2의 복원 샘플들이 참조 영역 버퍼에 추가로 저장되어 있을 수 있다. 도 18은 특정 CTB의 부호화/복호화가 완료된 시점에 해당 CTB의 복원 샘플들이 참조 영역 버퍼에 추가된 이후의 참조 영역 버퍼 상태를 나타낼 수 있다. 도 18의 (a)를 참조하면, CTB #2의 부호화/복호화가 완료된 시점에 참조 영역 버퍼에서 CTB #1의 샘플들의 저장 위치를 한 개의 CTB 사이즈만큼 우측으로 이동시키고, CTB #1이 저장되어 있던 위치에 CTB #2의 복원 샘플들을 저장할 수 있다. 또는, 도 18의 (b)를 참조하면, CTB #1의 샘플들의 저장 위치는 그대로 두고, 추가로 CTB #1의 우측 영역에 CTB #2의 복원 샘플들을 저장할 수 있다. 이때, CTB #4의 부호화/복호화가 완료된 시점에 참조 영상 버퍼는 모두 채워진 상태가 되고, CTB #5의 부호화/복호화가 완료된 시점에는 CTB #1의 복원 샘플들이 저장되었던 위치에 CTB #5의 복원 샘플들을 저장할 수 있다. 이후, CTB #6의 복원 샘플들은 CTB #2 복원 샘플들의 저장 위치에 저장될 수 있다. 또는, 도 18의 (c)를 참조하면, CTB #4의 부호화/복호화가 완료되어 참조 영상 버퍼가 모두 채워진 상태가 될 때까지는 도 18의 (b)

의 과정과 동일하고, CTB #5의 부호화/복호화가 완료된 시점에는 CTB #4의 복원 샘플들의 저장 위치를 한 개의 CTB 사이즈만큼 좌측으로 이동시키고, CTB #4의 복원 샘플들이 저장되어 있던 위치에 CTB #5의 복원 샘플들을 저장할 수 있다. 이때, CTB #2와 CTB #3의 복원 샘플들도 한 개의 CTB 사이즈만큼 좌측으로 이동시킬 수 있다. 이 경우, CTB들간의 픽처에서의 위치와 참조 영역 버퍼에서의 위치가 동일하게 되므로 별도의 변환 과정 없이 전송받은 블록 벡터를 이용하여 예측 블록을 유도할 수 있다. 도 18의 (d)를 참조하면, CTB #2의 부호화/복호화가 완료된 시점에 참조 영역 버퍼에서 CTB #1의 샘플들의 저장 위치를 한 개의 CTB 사이즈만큼 좌측으로 이동시키고, CTB #1이 저장되어 있던 위치에 CTB #2의 복원 샘플들을 저장할 수 있다. CTB #4의 부호화/복호화가 완료된 시점에 참조 영상 버퍼는 모두 채워진 상태가 되고, CTB #5의 부호화/복호화가 완료된 시점에는 도 18의 (c)의 과정과 같이 CTB #4 복원 샘플들의 저장 위치를 한 개의 CTB 사이즈만큼 좌측으로 이동시키고, CTB #4 복원 샘플들이 저장되어 있던 위치에 CTB #5의 복원 샘플들을 저장할 수 있다. 이때, CTB #2와 CTB #3의 복원 샘플들도 한 개의 CTB 사이즈만큼 좌측으로 이동시킬 수 있다.

[0424] K5번째 CTB를 부호화/복호화하는 시작 시점에는 즉, K5번째 CTB의 첫 번째 블록을 부호화/복호화하기 시작하는 시점에 참조 영역 버퍼에 K5-1, K5-2, ..., K5-N번째 CTB의 복원 샘플들이 저장되어 있을 수 있다. 예컨대, CTB 크기가 64x64인 경우 N은 4가 되고, 이 경우 참조 영역 버퍼에는 K5-1, K5-2, K5-3, K5-4번째 CTB의 복원 샘플들이 저장되어 있을 수 있다. 여기서, 상기 K5는 임의의 양의 정수를 의미할 수 있다. K5번째 CTB의 첫 번째 블록은 해당 참조 영역 버퍼를 참조하여 부호화/복호화될 수 있다. 해당 블록의 부호화/복호화가 시작되기 전 또는 완료된 다음의 참조 영역 버퍼 상태 및 블록 벡터가 가질 수 있는 범위는 다음 중 하나일 수 있다.

[0425] 일 예로, K5-N번째 CTB의 복원 샘플들이 참조 영역 버퍼에서 삭제되고, K5번째 CTB의 첫 번째 블록의 복원 샘플들이 참조 영역 버퍼에 저장될 수 있다. K5번째 CTB의 A번째 블록(A는 1보다 큰 임의의 양의 정수)의 참조 영역은 현재 CTB의 좌측 (N-1)개의 CTB들로 제한될 수 있다. 상기 제한은 블록 벡터에 의해 유도된 예측 블록의 좌상단 좌표(또는 위치)와 우하단 좌표(또는 위치)가 가리키는 위치가 좌측 (N-1)개의 CTB에 포함되도록 제한됨을 의미할 수 있다. 여기서, 참조 영역 버퍼에서 삭제된다는 것은 해당 영역이 초기화된다는 의미일 수 있다.

[0426] 다른 예로, K5-N번째 CTB의 복원 샘플들이 참조 영역 버퍼에서 삭제되고, K5번째 CTB의 첫 번째 블록의 복원 샘플들이 참조 영역 버퍼에 저장될 수 있다. K5번째 CTB의 A번째 블록(A는 1보다 큰 임의의 양의 정수)의 참조 영역은 현재 CTB 내에서 현재 블록보다 먼저 부호화/복호화된 블록들의 영역 및/또는 현재 CTB의 좌측 (N-1)개의 CTB들로 제한될 수 있다. 상기 제한은 블록 벡터에 의해 유도된 예측 블록의 좌상단 좌표(또는 위치)와 우하단 좌표(또는 위치)가 가리키는 위치가 좌측 (N-1)개의 CTB 및/또는 현재 CTB의 A번째 블록 이전에 부호화/복호화된 블록에 포함되도록 한정하는 것을 의미할 수 있다. 이 경우, 상기 블록 벡터는 참조 영역 버퍼에서 초기화되어 있지 않은 영역을 가리키도록 제한될 수 있다.

[0427] 또 다른 예로, CTB 내의 상대적 위치가 K5-N번째 CTB의 복원 샘플들 중 K5번째 CTB의 첫 번째 블록과 동일한 위치에 해당하는 샘플들만 삭제되고 K5번째 CTB의 첫 번째 블록의 복원 샘플들이 해당 위치에 저장될 수 있다. 이 경우, 현재 블록의 참조 영역은 현재 CTB 내에서 현재 블록보다 먼저 부호화/복호화된 블록들과 현재 CTB의 좌측 (N-1)개의 CTB들로 제한될 수 있다. 상기 제한은 참조 영역 버퍼의 모든 영역이 복원 샘플들로 구성됨에 따라 부호화 효율 측면에서 유리할 수 있다.

[0429] K5번째 CTB를 부호화/복호화하는 시작 시점에는 즉, K5번째 CTB의 첫 번째 블록을 부호화/복호화하기 시작하는 시점에는 참조 영역 버퍼에 K5-1, K5-2, ..., K5-N번째 CTB의 복원 샘플들이 저장되어 있을 수 있다. 예컨대, CTB 크기가 64x64인 경우 N은 4가 되고, 이 경우 참조 영역 버퍼에는 K5-1, K5-2, K5-3번째 CTB의 복원 샘플들이 저장되어 있을 수 있다. K5번째 CTB 내의 블록들의 부호화/복호화는 다음 중 하나의 방법을 적용할 수 있다.

[0430] 일 예로, K5번째 CTB의 A번째 블록(A는 0보다 크거나 같은 임의의 양의 정수)의 참조 영역은 현재 CTB의 좌측 (N-1)개의 CTB들로 제한될 수 있다. 상기 제한은 블록 벡터에 의해 유도된 예측 블록의 좌상단 좌표(또는 위치)와 우하단 좌표(또는 위치)가 가리키는 위치가 좌측 (N-1)개의 CTB에 포함되도록 제한됨을 의미할 수 있다.

[0431] 다른 예로, K5번째 CTB의 A번째 블록(A는 0보다 크거나 같은 임의의 양의 정수)의 참조 영역은 현재 CTB 내에서 현재 블록보다 먼저 부호화/복호화된 블록들의 영역 및/또는 현재 CTB의 좌측 (N-1)개의 CTB들로 제한될 수 있다. 상기 제한은 블록 벡터에 의해 유도된 예측 블록의 좌상단 좌표(또는 위치)와 우하단 좌표(또는 위치)가 가리키는 위치가 좌측 (N-1)개의 CTB 및/또는 현재 CTB의 A번째 블록 이전에 부호화/복호화된 블록에 포함되도록

한정하는 것을 의미할 수 있다. 이 경우, 상기 블록 벡터는 참조 영역 버퍼에서 초기화되어 있지 않은 영역을 가리키도록 제한될 수 있다.

- [0433] 한편, K5번째 CTB의 첫 번째 블록을 부호화/복호화하는 시작 시점에 또는 부호화/복호화하기 전에, K5번째 CTB의 부호화/복호화된 블록의 복원 샘플값들이 저장될 해당 CTB 영역은 임의의 고정값으로 초기화되거나 비어있을 수 있다. 이때, 초기값은 -1보다 크거나 같고 “ $2^{(\text{bitdepth}-1)}$ ” 보다 작거나 같은 임의의 정수일 수 있다. 예컨대, 상기 초기값은 -1, 0, $2^{(\text{bitdepth}-1)}$ 또는 $2^{(\text{bitdepth})-1}$ 등이 될 수 있다.
- [0434] 여기서, 버퍼가 비어 있다는 것은 블록 벡터가 상기 버퍼 내의 비어 있거나 초기화된 영역을 가리킬 수 없도록 블록 벡터를 제한한다는 의미일 수 있다. 또한, 여기서, 초기값을 설정한다는 것은 상기 초기값으로 설정된 영역을 블록 벡터가 가리킬 수 없도록 제한하는 것을 의미할 수 있다. 또한, 해당 영역을 가리키는 경우 해당 초기값을 예측 샘플값으로 설정할 수 있다는 의미일 수 있다.
- [0435] 해당 CTB 영역 내의 특정 블록이 부호화/복호화된 후 참조 영역 버퍼 내의 비어 있거나 초기값으로 설정되어 있는 해당 블록 위치에 복원 샘플값들을 저장할 수 있다. 또는, 참조 영역 버퍼 내에 해당 CTB 영역 중 부호화/복호화되지 않은 영역은 비어 있거나 초기값으로 설정되어 있을 수 있다.
- [0436] 또한, 참조 영역 버퍼는 브릭, 타일, 슬라이스, 타일 그룹의 CTB 또는 CTU row마다 새롭게 설정될 수 있다. 여기서, 새롭게 설정된다는 것은 해당 버퍼를 비우거나 또는 초기화한다는 의미일 수 있다.
- [0437] CTB 가로 길이가 C1, CTB 세로 길이가 C2이고, 현재 CTB와 좌측 (N-1)개 CTB를 참조 영역 버퍼에 포함할 수 있다고 하면, CTB에 포함된 블록의 픽처 내 좌표가 (x, y)인 경우 참조 영역 버퍼에 저장될 때 해당 블록이 저장되는 위치는 다음과 같이 설정될 수 있다.
- [0438] 일 예로, 도 18의 (a)와 같은 경우, K5번째 CTB에 포함된 블록의 픽처 내 좌표가 (x, y)인 경우, 해당 블록은 $(x\%C1, y\%C2)$ 위치에 저장될 수 있다. 또는, 해당 블록은 $(x \% M1, y \% M2)$ 혹은 $(x\%M1, y\%CTB \text{ 세로 길이})$ 혹은 $(x\%M1, y)$ 의 위치에 저장될 수 있다. K5번째 CTB에 포함된 블록들이 저장되는 시점에 좌측 CTB들에 포함된 블록들의 픽처 내 좌표가 $(x1, y1)$ 일 때 참조 영역 버퍼 내 위치는 다음과 같을 수 있다. (K5-1)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+C1, y1\%C2)$, (K5-2)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x2), y1\%C2)$, (K5-3)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x3), y1\%C2)$ 일 수 있다. 또한, (K5-A)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1xA), y1\%C2)$ 일 수 있으며, 여기서 A는 $0 \leq A \leq (N-1)$ 인 0 또는 양의 정수일 수 있다.
- [0439] 다른 예로, 도 18의 (b)와 같은 경우, K5번째 CTB에 포함된 블록의 픽처 내 좌표가 (x, y)인 경우, 해당 블록은 $(x\%C1, y\%C2)$ 위치에 저장될 수 있다. K5번째 CTB에 포함된 블록들이 저장되는 시점에 좌측 CTB들에 포함된 블록들의 픽처 내 좌표가 $(x1, y1)$ 일 때 참조 영역 버퍼 내 위치는 다음과 같을 수 있다. (K5-1)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x3), y1\%C2)$, (K5-2)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x2), y1\%C2)$, (K5-3)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x1), y1\%C2)$ 일 수 있다. 또한, (K5-A)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x(N-A)), y1\%C2)$ 일 수 있으며, 여기서 A는 $0 \leq A \leq (N-1)$ 인 0 또는 양의 정수일 수 있다.
- [0440] 또 다른 예로, 도 18의 (c) 또는 도 18의 (d)와 같은 경우, K5번째 CTB에 포함된 블록의 픽처 내 좌표가 (x, y)인 경우, 해당 블록은 $(x\%C1+(C1x(N-1)), y\%C2)$ 위치에 저장될 수 있다. K5번째 CTB에 포함된 블록들이 저장되는 시점에 좌측 CTB 들에 포함된 블록들의 픽처 내 좌표가 $(x1, y1)$ 일 때 참조 영역 버퍼 내 위치는 다음과 같을 수 있다. (K5-1)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x(N-2)), y1\%C2)$, (K5-2)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x(N-3)), y1\%C2)$, (K5-3)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x(N-4)), y1\%C2)$ 일 수 있다. 또한, (K5-A)번째 CTB에 포함된 블록들은 $(x1\%C1+(C1x(N-(A+1))), y1\%C2)$ 일 수 있으며, 여기서 A는 $0 \leq A \leq (N-1)$ 인 0 또는 양의 정수일 수 있다.
- [0442] 한편, 블록 벡터는 다음 중 하나의 방법으로 표현될 수 있다. 또한, 다음 중 하나의 방법으로 표현될 수 있도록 시그널링되거나 유도될 수 있다.
- [0443] 현재 블록 좌상단 위치의 픽처내 좌표가 (x, y)이고, 예측 블록 좌상단 위치의 픽처내 좌표가 $(x+VPx, y+VPy)$ 인 경우, 블록 벡터는 두 좌표의 차이인 (VPx, VPy) 로 표현되고 전송되거나 또는 해당 블록 벡터를 유도할 수 있는 정보를 전송할 수 있다.

- [0444] 현재 블록 좌상단 위치의 참조 영역 버퍼 내 좌표가 (x, y) 이고, 예측 블록 좌상단 위치의 참조 영역 버퍼 내 좌표가 $(x+VBx, y+VBy)$ 인 경우, 블록 벡터는 두 좌표의 차이인 (VBx, VBy) 로 표현되고 전송되거나 또는 해당 블록 벡터를 유도할 수 있는 정보를 전송할 수 있다.
- [0445] 이때, 참조 영역 버퍼에 비어 있는 영역이 존재하는 경우, 예측 블록이 해당 영역을 포함하지 않도록 블록 벡터가 가질 수 있는 범위가 제한될 수 있다. 예컨대, 블록 벡터가 예측 블록의 좌상단 좌표인 $(x+VBx, y+VBy)$ 와 우하단 좌표인 $(x+VBx+cbWidth-1, y+Vby+cbHeight-1)$ 가 모두 참조 영역 버퍼의 비어 있는 영역에 포함되지 않도록 블록 벡터 (VBx, VBy) 가 제한될 수 있다. 예측 블록의 좌상단 좌표가 $(x+VBx, y+VBy)$ 인 경우, $0 \leq x+VBx, 0 \leq y+VBy$ 가 되도록, 그리고, 우하단 좌표가 $(x+VBx+cbWidth-1, y+Vby+cbHeight-1)$ 인 경우, $x+VBx+cbWidth-1 \leq ((C1x(N-1))-1), y+VBy+cbHeight-1 \leq (C2-1)$ 가 되도록 블록 벡터가 제한될 수 있다. 현재 CTB 내의 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 영역까지 참조할 수 있다고 하면, $x+VBx+cbWidth-1 < x$ 또는 $y+VBy+cbHeight-1 < y$ 가 되도록 블록 벡터가 제한될 수 있다.
- [0446] 또는, 참조 영역이 초기값으로 설정되어 있는 경우, 블록 벡터의 범위는 예측 블록이 참조 버퍼 영역에 포함되는 범위로 제한될 수 있다. 즉, 예측 블록의 좌상단 좌표가 $(x+VBx, y+VBy)$ 인 경우, $0 \leq x+VBx, 0 \leq y+VBy$ 가 되도록, 우하단 좌표가 $(x+VBx+cbWidth-1, y+Vby+cbHeight-1)$ 인 경우, $x+VBx+cbWidth-1 \leq ((C1xN)-1), y+VBy+cbHeight-1 \leq (C2-1)$ 가 되도록 블록 벡터가 제한될 수 있다.
- [0448] 본 개시에서 참조 영역 버퍼의 크기는 128×128 인 것을 기준으로 설명되었으나, 이에 제한되지 않으며, 참조 영역 버퍼의 크기는 다양한 크기를 가질 수 있다. 또한, 참조 영역 버퍼의 크기에 기초하여 수행되는 다양한 실시 예들은, 참조 영역 버퍼의 크기와 무관하게 수행될 수 있다. 예컨대, 참조 영역 버퍼와의 크기 비교를 수행하지 않고 소정의 방법을 수행하도록 변형될 수 있다.
- [0450] 색차 성분 블록의 블록 벡터 유도 단계에 대해서 후술한다.
- [0451] 일 실시예에 따를 때, 동일 CTU 내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 동일하게 이루어지고(즉, 휘도 성분의 블록 분할 구조가 색차 성분의 블록 분할 구조와 동일한 경우) 현재 블록이 색차 성분 블록이며 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화된 경우, 색차 성분 블록의 블록 벡터는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0452] 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록은 다음과 같이 결정될 수 있다.
- [0453] 현재 색차 성분 블록의 좌상단 샘플 위치를 (xc, yc) 라고 하고, 가로 길이를 Wc , 세로 길이를 Hc 라고 할 때, 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록의 좌상단 샘플 위치는 $(xc/K1, yc/K2)$, 가로 길이는 $K1 \times Wc$, 세로 길이는 $K2 \times Hc$ 일 수 있다. 이때, $K1$ 과 $K2$ 는 색차 성분 포맷에 따라 달라지는 값으로서, 부호화하고자 하는 픽처의 색차 성분 포맷이 4:2:0 포맷인 경우 $K1$ 과 $K2$ 는 모두 2일 수 있으며, 4:4:4 포맷인 경우 $K1$ 과 $K2$ 는 모두 1일 수 있다. 또한, 4:2:2 포맷인 경우 $K1=2, K2=1$ 일 수 있다.
- [0454] 색차 성분 블록과 휘도 성분 블록의 블록 분할 구조가 동일하므로 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록은 1개의 휘도 성분 블록으로 이루어질 수 있다.
- [0455] 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록의 블록 벡터가 $(MVL[0], MVL[1])$ 인 경우, 해당 색차 성분 블록의 블록 벡터는 $(MVL[0]/K1, MVL[1]/K2)$ 일 수 있다. 부호화하고자 하는 픽처의 색차 성분 포맷이 4:2:0 포맷인 경우 $K1$ 과 $K2$ 는 모두 2일 수 있으며, 4:4:4 포맷인 경우 $K1$ 과 $K2$ 는 모두 1일 수 있다. 또한, 4:2:2 포맷인 경우 $K1=2, K2=1$ 일 수 있다. 한편, $MVL[0]$ 과 $MVL[1]$ 의 기본 단위는 1픽셀로 가정하여 설명하지만, 기본 단위는 $1/16$ 픽셀 또는 $1/N$ 픽셀일 수 있으며, N 은 임의의 양의 정수일 수 있다.
- [0457] 일 실시예에 따를 때, 동일 CTU 내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 독립적으로 이루어지고(즉, 휘도 성분의 블록 분할 구조가 색차 성분의 블록 분할 구조와 다른 경우) 현재 블록이 색차 성분 블록이며 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화된 경우, 색차 성분 블록의 블록 벡터는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0458] 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 영역은 다음과 같이 결정될 수 있다.
- [0459] 현재 색차 성분 블록의 좌상단 샘플 위치를 (xc, yc) 라고 하고, 가로 길이를 Wc , 세로 길이를 Hc 라고 할 때, 현

재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록의 좌상단 샘플 위치는 $(x_c/K1, y_c/K2)$, 가로 길이는 $K1 \times W_c$, 세로 길이는 $K2 \times H_c$ 일 수 있다. 이때, $K1$ 과 $K2$ 는 색차 성분 포맷에 따라 달라지는 값으로서, 부호화하고자 하는 픽처의 색차 성분 포맷이 4:2:0 포맷인 경우 $K1$ 과 $K2$ 는 모두 2일 수 있으며, 4:4:4 포맷인 경우 $K1$ 과 $K2$ 는 모두 1일 수 있다. 또한, 4:2:2 포맷인 경우 $K1=2, K2=1$ 일 수 있다.

- [0460] 이때, 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분의 영역은 분할된 휘도 성분 블록의 일부만을 포함할 수 있다. 또한, 해당 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 영역은 적어도 하나 이상의 휘도 성분 블록들로 분할될 수 있다.
- [0461] 현재 색차 성분 블록을 $N \times M$ 서브 블록 단위로 분할하고 해당 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 영역의 서브 블록은 휘도 성분 영역을 $(N \times K1) \times (M \times K2)$ 서브 블록 단위로 분할하여 얻을 수 있다. 이때, N 과 M 은 1 이상의 정수일 수 있다.
- [0462] 도 19는 본 발명의 일 실시예에 따른 색차 성분 블록과 휘도 성분 영역의 대응 관계를 설명하기 위한 도면이다.
- [0463] 도 19를 참조하면, 색차 포맷 4:2:0인 임의의 CTU에서의 블록 분할 구조의 일 예를 나타내며, 현재 색차 성분 블록을 $N \times M$ 서브 블록 단위로 분할하고 해당 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 영역의 서브 블록은 휘도 성분 블록을 $(N \times K1) \times (M \times K2)$ 서브 블록 단위로 분할하여 얻을 수 있다. 이때, N 과 M 은 1 이상의 정수일 수 있다. 또는, 현재 색차 성분 블록의 가로 길이가 W_c 이고 세로 길이가 H_c 인 경우, 가로를 $P1$ 개, 세로를 $P2$ 개로 분할한 $N \times M$ 서브 블록 단위로 분할할 수 있다. 이 경우, $N=W_c/P1, M=H_c/P2$ 일 수 있으며, $P1$ 과 $P2$ 는 1 이상의 정수일 수 있다.
- [0464] 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록이 존재할 수 있다. 현재 색차 성분 서브 블록의 블록 벡터는 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 블록 벡터로부터 유도될 수 있다. 예컨대, 색차 성분 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 블록 벡터가 $(MVL[0], MVL[1])$ 인 경우, 해당 색차 성분 블록의 블록 벡터는 $(MVL[0]/K1, MVL[1]/K2)$ 일 수 있다. 이때, $K1$ 과 $K2$ 는 전술한 바와 동일할 수 있다. 한편, $MVL[0]$ 과 $MVL[1]$ 의 기본 단위는 1픽셀로 가정하여 설명하지만, 기본 단위는 1/16픽셀 또는 1/N 픽셀 일수 있으며, N 은 임의의 양의 정수 일 수 있다.
- [0465] 한편, 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록 내에 위치하는 샘플들은 모두 동일한 예측 방법으로 부호화/복호화가 이루어지지 않을 수 있다. 예컨대, 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할 구조가 독립적인 경우, 색차 성분 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록이 휘도 성분 예측 블록과 일치하지 않을 수 있고 또는 휘도 성분 서브 블록 내에 분할된 2개 이상의 휘도 성분 예측 블록이 존재할 수도 있기 때문이다. 여기서, 휘도 성분 예측 블록은 휘도 성분의 부호화/복호화시 동일한 예측 또는 변환 부호화를 적용한 블록을 의미하는 것으로서, 휘도 성분 블록 분할에 의해 결정될 수 있다. 한편, 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 영역은 도 19의 예와 같은 휘도 성분 블록 분할에 의해 결정된 예측 블록을 의미하지 않고, 색차 성분 블록의 위치와 크기에 대응되는 휘도 성분 영역을 의미할 수 있다.
- [0466] 따라서, 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 블록 벡터는 다음 중 하나일 수 있다.
- [0467] 1. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 좌상단 샘플을 포함하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우, 해당 휘도 성분 예측 블록의 블록 벡터
- [0468] 2. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 중앙 위치 샘플을 포함하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우, 해당 휘도 성분 예측 블록의 블록 벡터
- [0469] 3. 도 20은 본 발명의 일 실시예에 따른 휘도 성분 서브 블록을 설명하기 위한 도면으로서, 도 20의 예와 같이, 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록에서 음영으로 표시된 샘플 위치 중 하나를 포함하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우, 해당 휘도 성분 예측 블록의 블록 벡터
- [0470] 4. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록 내에서 가장 많은 영역을 차지하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우, 해당 휘도 성분 예측 블록의 블록 벡터
- [0472] 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 블록 벡터가 존재하지 않을 수 있으며, 다

음 중 하나의 경우일 수 있다.

- [0473] 1. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 좌상단 샘플을 포함하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되지 않거나 또는 화면 내 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우
- [0474] 2. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 중앙 위치 샘플을 포함하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되지 않거나 또는 화면 내 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우
- [0475] 3. 도 20의 예와 같이, 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록에서 음영으로 표시된 샘플 위치 중 하나를 포함하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되지 않거나 또는 화면 내 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우
- [0476] 4. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록 내에서 가장 많은 영역을 차지하는 휘도 성분 예측 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되지 않거나 또는 화면 내 예측 방법으로 부호화/복호화된 경우
- [0478] 현재 색차 성분 블록의 서브 블록(이하 '현재 서브블록' 이라 호칭함)에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 블록 벡터가 존재하지 않는 경우, 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 해당하는 블록 벡터는 다음 중 하나의 방법을 이용하여 유도될 수 있다.
- [0479] 현재 서브 블록의 블록 벡터를 (0, 0) 또는 (D1, D2)로 설정할 수 있다. 이때, D1과 D2는 0, ±1, ±2, ±3 ... 등의 정수일 수 있다.
- [0480] 현재 서브 블록의 블록 벡터를 (Wc+D1, D2) 또는 (D1, Hc+D2)로 설정할 수 있다. 이때, Wc는 현재 색차 성분 블록의 가로 길이, Hc는 현재 색차 성분 블록의 세로 길이, D1과 D2는 0, ±1, ±2, ±3, ... 등과 같은 정수일 수 있다.
- [0481] 현재 서브 블록의 블록 벡터를 $-(Wc \ll n) + a$, $-(Hc \ll n) + b$, $-(Wc \ll n) + c$, 0 또는 $0, -(Hc \ll n) + d$ 중 하나로 설정할 수 있다. 이때, n은 0보다 크거나 같은 양의 정수이고, a, b, c, d는 정수 값을 가질 수 있다.
- [0482] 현재 서브 블록의 주변 서브 블록(예: 상단 서브 블록, 하단 서브 블록, 좌측 서브 블록, 우측 서브 블록, 좌상단 서브 블록, 우상단 서브 블록, 좌하단 서브 블록, 우하단 서브 블록 등 중 적어도 하나)의 블록 벡터를 현재 서브 블록의 블록 벡터로 사용할 수 있다.
- [0483] 현재 색차 성분 블록의 서브 블록들 중 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 블록 벡터가 존재하는 서브 블록들의 블록 벡터 값의 통계값을 이용하여 현재 서브 블록의 블록 벡터를 유도할 수 있다.
- [0484] 일 예로, 현재 서브 블록의 블록 벡터는 해당 서브 블록들의 블록 벡터들의 평균값(mean), 중간값(median), 최대값, 최소값 중 하나일 수 있다.
- [0485] 다른 예로, 현재 현재 서브 블록의 블록 벡터는 가장 발생 빈도가 높은 블록 벡터일 수 있다.
- [0486] 한편, 대응되는 휘도 성분 서브 블록이 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되지 않았거나 해당 휘도 성분 서브 블록의 블록 벡터가 존재하지 않는 색차 성분 서브 블록이 적어도 하나 이상 존재하는 경우, 해당 색차 성분 블록은 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화/복호화되지 않을 수 있다.
- [0488] 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 예측 모드는 다음과 같이 설정될 수 있다. 여기서, 예측 모드는 화면 내 예측, 화면 간 예측, 화면 내 블록 복사 예측일 수 있고, 보다 구체적으로 화면 간 예측 모드 중 skip 모드, merge 모드, AMVP 모드, affine skip 모드 중 하나일 수 있으며, 화면 내 블록 복사 예측 모드 중 화면 내 블록 복사 skip 모드, 화면 내 블록 복사 merge 모드, 화면 내 블록 복사 AMVP 모드 등일 수 있다.
- [0489] 1. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 좌상단 샘플을 포함하는 휘도 성분 예측 블록의 예측 모드

- [0490] 2. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 중앙 위치 샘플을 포함하는 휘도 성분 예측 블록의 예측 모드
- [0491] 3. 도 20의 예와 같이, 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록에서 음영으로 표시된 샘플 위치 중 하나를 포함하는 휘도 성분 예측 블록의 예측 모드
- [0492] 4. 현재 색차 성분 블록의 서브 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록 내에서 가장 많은 영역을 차지하는 휘도 성분 예측 블록의 예측 모드
- [0494] 이하에서는, 예측 신호 유도 단계에 대해서 후술한다.
- [0495] 화면 내 블록 복사 예측을 위한 예측 신호 유도 단계는 휘도 성분(luma) 블록의 예측 신호 유도 단계 및 색차 성분(chroma) 블록의 예측 신호 유도 단계 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.
- [0496] 이하에서는, 휘도 성분 블록의 예측 신호 유도 단계에 대해서 후술한다.
- [0497] 현재 휘도 성분 블록으로부터 유도된 휘도 성분 블록의 블록 벡터만큼 떨어진 블록을 예측 블록이라 할 수 있다.
- [0498] 예컨대, 현재 휘도 성분 블록의 좌상단 샘플 위치가 (x0, y0)이며, 가로 길이가 WL, 세로 길이가 HL이며, 유도된 휘도 성분의 블록 벡터가 (xd, yd)인 경우, 동일 픽처 내에서 현재 휘도 성분 블록의 좌상단 샘플 위치에서 (xd, yd)만큼 이동한 (x0+xd, y0+yd) 샘플 위치를 좌상단 샘플 위치로 하고, 가로 길이가 WL, 세로 길이가 HL인 블록이 예측 블록이 될 수 있다. 이때, xd가 음의 정수이면 (x0, y0)를 기준으로 좌측 수평 방향으로 xd만큼, xd가 양의 정수이면 (x0, y0)를 기준으로 우측 수평 방향으로 xd만큼 이동하고, yd가 음의 정수이면 (x0, y0)를 기준으로 위쪽 수직 방향으로 yd만큼, yd가 양의 정수이면 (x0, y0)를 기준으로 아래쪽 수직 방향으로 yd만큼 이동할 수 있다.
- [0499] 도 21은 본 발명의 일 실시예에 따른 현재 블록과 예측 블록의 관계를 설명하기 위한 도면이다.
- [0500] 도 21을 참조하면, xd와 yd 모두 음의 정수인 경우의 일 예이다.
- [0502] 예측 블록의 샘플값을 현재 휘도 성분 블록의 예측 샘플값으로 설정하고, 상기 설정된 값을 현재 휘도 성분 블록의 예측 신호라고 할 수 있다.
- [0503] 여기서, 예측 블록의 샘플값은 루프 필터링이 적용되지 않은 복원 영상 샘플값일 수 있다.
- [0504] 블록 벡터가 (0,0)인 경우, 고정된 값을 이용하여 예측 블록 샘플값을 설정할 수 있다. 여기서, 고정된 값은 0보다 크거나 같고 “ $2^{(\text{bitdepth})}-1$ ”보다 작거나 같은 임의의 정수값으로 복원 샘플이 가질 수 있는 범위 내에 있는 소정의 값일 수 있다. 예컨대, 0, $2^{(\text{bitdepth})}-1$ 또는 $2^{(\text{bitdepth})}$ 등이 될 수 있다.
- [0505] 블록 벡터의 값은 예측 블록이 제한된 영역에 위치하도록 제한될 수 있다. 블록 벡터가 제한된 범위 내의 값을 가지지 않는 경우, 해당 블록 벡터를 가지는 블록의 예측 블록은 고정된 값을 이용하여 예측 블록 샘플값을 설정할 수 있다. 상기 고정된 값은 전술한 블록 벡터가 (0, 0)인 경우에 설정되는 고정된 값과 동일한 값으로 설정될 수 있다.
- [0506] 또한, 참조 영역 버퍼를 적용하여 부호화/복호화하는 경우, 참조 영역 버퍼 내에서의 현재 블록 위치에서 블록 벡터만큼 떨어진 블록을 예측 블록이라 할 수 있다. 상기 예측 블록은 참조 영역 버퍼 내에 포함될 수 있다.
- [0507] 현재 블록 내 샘플의 픽처 내 좌표가 (x, y), 블록 벡터가 (Vx, Vy)인 경우, 참조 영역 버퍼 내에서 예측 블록 내에 위치하는 대응되는 예측 샘플의 위치는 $((x+Vx)\%M1, (y+Vy)\%M2)$ 또는 $((x+Vx)\%M1, (y+Vy))$ 일 수 있다.
- [0509] 이하에서는, 색차 성분 블록의 예측 신호 유도 단계에 대해서 후술한다.
- [0510] 일 실시예에 따를 때, 동일 CTU 내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 동일하게 이루어지고(즉, 휘도 성분의 블록 분할 구조가 색차 성분의 블록 분할 구조와 동일한 경우) 현재 블록이 색차 성분 블록이며 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화된 경우, 색차 성분 블록의 예측 신호는 다음과 같이 유도될 수 있다.

- [0511] 현재 색차 성분 블록으로부터 유도된 색차 성분 블록의 블록 벡터만큼 떨어진 블록을 예측 블록이라 할 수 있다.
- [0512] 예컨대, 현재 색차 성분 블록의 좌상단 샘플 위치가 (x_0, y_0) 이며, 가로 길이가 W_c , 세로 길이가 H_c 이며, 유도된 색차 성분의 블록 벡터가 (x_d, y_d) 인 경우, 동일 픽처 내에서 현재 색차 성분 블록의 좌상단 샘플 위치에서 (x_d, y_d) 만큼 이동한 (x_0+x_d, y_0+y_d) 샘플 위치를 좌상단 샘플 위치로 하고, 가로 길이가 W_c , 세로 길이가 H_c 인 블록이 예측 블록이 될 수 있다. 이때, x_d 가 양의 정수이면 x_0 를 기준으로 우측 수평 방향으로 x_d 만큼, x_d 가 음의 정수이면 x_0 를 기준으로 좌측 수평 방향으로 x_d 만큼 이동하고, y_d 가 양의 정수이면 y_0 를 기준으로 아래쪽 수직 방향으로 y_d 만큼, y_d 가 음의 정수이면 y_0 를 기준으로 위쪽 수직 방향으로 y_d 만큼 이동할 수 있다.
- [0513] 예측 블록의 샘플값을 현재 색차 성분 블록의 예측 샘플값으로 설정하고, 상기 설정된 값을 현재 색차 성분 블록의 예측 신호라고 할 수 있다.
- [0515] 일 실시예에 따를 때, 동일 CTU 내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 독립적으로 이루어지고(즉, 휘도 성분의 블록 분할 구조가 색차 성분의 블록 분할 구조와 다른 경우) 현재 블록이 색차 성분 블록이며, 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화된 경우, 색차 성분 블록의 예측 신호는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0516] 현재 색차 성분 블록의 서브 블록 단위로 유도된 블록 벡터를 이용하여 해당 서브 블록 단위로 서브 블록 예측 신호를 유도할 수 있다.
- [0517] 현재 색차 성분 블록의 서브 블록으로부터 유도된 해당 색차 성분 서브 블록의 블록 벡터만큼 떨어진 블록을 예측 서브 블록이라 할 수 있다.
- [0518] 예컨대, 현재 색차 성분 블록의 서브 블록의 좌상단 샘플 위치가 (s_x0, s_y0) 이며, 가로 길이가 SW_c , 세로 길이가 SH_c 이며, 유도된 색차 성분의 블록 벡터가 (S_xd, S_yd) 인 경우, 동일 픽처 내에서 현재 색차 성분 블록내의 해당 서브 블록의 좌상단 샘플 위치에서 (x_d, y_d) 만큼 이동한 (s_x0+S_xd, s_y0+S_yd) 샘플 위치를 좌상단 샘플 위치로 하고, 가로 길이가 SW_c , 세로 길이가 SH_c 인 블록이 예측 서브블록이 될 수 있다.
- [0519] 예측 서브 블록의 샘플값을 현재 색차 성분 서브 블록의 예측 샘플값으로 설정하고, 상기 설정된 값을 현재 색차 성분 서브 블록의 예측 신호라고 할 수 있다.
- [0520] 현재 색차 성분 블록에 포함된 모든 서브 블록의 서브 블록 예측 신호들을 이용하여 현재 색차 성분 블록의 예측 신호를 구성할 수 있다.
- [0522] 이하에서는, 잔여 신호 유도 단계에 대해서 후술한다.
- [0523] 일반적으로 잔여 신호가 존재하는 경우, 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화한 후 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있으며, 복호화 과정에서 변환 부호화 과정의 역과정을 수행함으로써 잔여 신호가 유도될 수 있다.
- [0524] 비트스트림에 포함되어 복호화기로 전송되는 잔여 신호 관련 정보(예: 양자화 변환 계수(또는 양자화된 변환 계수) 등)의 존재 유무를 나타내는 식별자 정보는 다음 중 적어도 하나 이상일 수 있다.
- [0525] cu_cbf : 휘도 성분과 색차 성분이 동일 블록 분할 구조를 가지는 경우, 해당 부호화 블록(CU)내의 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수와 색차 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수의 존재 유무 정보를 의미할 수 있다. 휘도 성분과 색차 성분이 독립적인 블록 분할 구조를 가지는 경우에 휘도 성분 블록(혹은 부호화 블록(CU) 내의 휘도 성분 블록) 또는 색차 성분 블록(혹은 부호화 블록(CU) 내의 색차 성분 블록)의 잔여 신호의 양자화 변환 계수 존재 유무 정보를 의미할 수 있다. 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 제1 값인 1인 경우 해당 블록들의 잔여 신호의 양자화 변환 계수가 존재함을 의미할 수 있으며, 제2 값인 0인 경우 해당 블록들의 잔여 신호의 양자화 변환 계수가 존재하지 않음을 의미할 수 있다. 휘도 성분과 색차 성분이 동일 블록 분할 구조를 가지는 경우, 휘도 성분 블록과 색차 성분(C_b, C_r) 블록 중 하나라도 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하면 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 제1 값을 가지게 될 수 있으며, 모든 성분에 대한 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하지 않으면 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 제2 값을 가지게 될 수 있다. 여기서, 상기 휘도 성분 블록 및 색차 성분 블록은 각각 부호화 블록(CU) 내의 휘도 성분 블록 및 부호화 블록(CU) 내의 색차 성분 블록을 의미할

수 있다.

- [0526] tu_cbf_luma: 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 의미할 수 있다. 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 제1 값인 1인 경우 해당 휘도 블록의 잔여 신호의 양자화 변환 계수가 존재함을 의미할 수 있으며, 제2 값인 0인 경우 해당 휘도 블록의 잔여 신호의 양자화 변환 계수가 존재하지 않음을 의미할 수 있다. 여기서, 상기 휘도 성분 블록은 변환 블록(TU) 내의 휘도 성분 블록을 의미할 수 있다.
- [0527] tu_cbf_cr, tu_cbf_cb: 색차 성분 중 각각 Cr과 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 의미할 수 있다. 색차 성분(Cr, Cb) 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 제1 값인 1인 경우 해당 색차 성분(Cr, Cb) 블록의 잔여 신호의 양자화 변환 계수가 존재함을 의미할 수 있으며, 제2 값인 0인 경우 해당 색차 성분(Cr, Cb) 블록의 잔여 신호의 양자화 변환 계수가 존재하지 않음을 의미할 수 있다. 여기서, 상기 색차 성분 블록은 변환 블록(TU) 내의 색차 성분 블록을 의미할 수 있다.
- [0528] 한편, 이하의 실시예에서, cu_cbf와 관련된 휘도 성분 블록 및 색차 성분 블록은 각각 부호화 블록(CU) 내의 휘도 성분 블록 및 부호화 블록(CU) 내의 색차 성분 블록을 의미할 수 있다. 또한, tu_cbf_luma와 관련된 휘도 성분 블록은 변환 블록(TU) 내의 휘도 성분 블록을 의미할 수 있다. 또한, tu_cbf_cr, tu_cbf_cb와 관련된 색차 성분 블록은 변환 블록(TU) 내의 색차 성분 블록을 의미할 수 있다.
- [0530] 일반적으로 cu_cbf가 제1 값인 1인 경우에만 tu_cbf_luma, tu_cbf_cr, tu_cbf_cb 중 적어도 하나 이상이 추가적으로 전송되어 각각 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 지시할 수 있다.
- [0531] 휘도 성분과 색차 성분이 독립적인 블록 분할 구조를 가지는 경우 cu_cbf는 tu_cbf_luma와 동일한 정보를 가지는 경우가 발생할 수 있다.
- [0533] 현재 부호화 대상 CTU 내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 동일하며 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우, 현재 휘도 성분 블록과 색차 성분 블록의 잔여 신호는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0534] 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우 일반적인 화면 간 예측에서의 SKIP 모드와 같이 잔여 신호는 존재하지 않을 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정할 수 있다.
- [0535] 현재 색차 성분 블록은 대응되는 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우, 휘도 성분 블록과 동일하게 잔여 신호가 존재하지 않을 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정할 수 있다.
- [0536] 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우, 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf, tu_cbf_luma, tu_cbf_cr, tu_cbf_cb 등)를 비트스트림에 전송하지 않을 수 있다.
- [0537] 예컨대, 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 모두 존재하는지 여부를 알려주는 cu_cbf 값은 비트스트림에 전송하지 않고, 복호화 과정에서 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 모두 존재하지 않음을 알려주는 제2 값으로 설정할 수 있다. 또한, 휘도 성분 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 알려주는 tu_cbf_luma, 색차 성분 중 Cr 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 알려주는 tu_cbf_cr, 색차 성분 중 Cb 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 알려주는 tu_cbf_cb도 모두 전송하지 않고, 복호화 과정에서 각각의 값을 제2 값으로 설정하여 각각에 해당하는 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하지 않음을 알려줄 수 있다.
- [0538] 현재 부호화 대상 CTU 내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 동일하며 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 현재 휘도 성분 블록과 색차 성분 블록의 잔여 신호는 다음과 같이 유도할 수 있다.
- [0539] 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우 항상 잔여 신호가 존재할 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과

정에서 역변환 부호화하여 잔여 신호가 유도될 수 있다.

- [0540] 현재 색차 성분 블록은 대응되는 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 휘도 성분 블록과 동일하게 잔여 신호가 존재할 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다.
- [0541] 화면 내 블록 복사 기반 MERGE 모드인 경우, 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)를 비트스트림에 전송하지 않을 수 있다. MERGE 모드는 항상 잔여 신호가 존재하기 때문에 복호화 과정에서 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 중 하나라도 존재하는지 여부를 알려주는 cu_cbf 값은 항상 제1 값으로 설정할 수 있기 때문이다. 이 경우, 비트스트림에 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보는 전송하지 않고 항상 잔여 신호의 양자화 변환 계수 정보를 포함하여 전송할 수 있다.
- [0542] 하지만, 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb 중에서 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하지 않는 성분이 있을 수 있기 때문에, 각 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 여부를 나타내는 식별자들(예: 휘도 성분의 경우 tu_cbf_luma, 색차 성분의 경우 tu_cbf_cr 및 tu_cbf_cb)을 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다.
- [0544] 현재 부호화 대상 CTU내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 동일하며 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우, 현재 휘도 성분 블록과 색차 성분 블록의 잔여 신호는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0545] 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우, 잔여 신호가 존재할 수도 있고 또는 존재하지 않을 수도 있다. 이 경우, 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보를 비트스트림에서 항상 전송할 수 있다. 잔여 신호가 존재하는 경우 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다. 잔여 신호가 존재하지 않는 경우, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정될 수 있다.
- [0546] 현재 색차 성분 블록은 대응되는 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우, 휘도 성분 블록과 동일하게 잔여 신호가 존재할 수도 있고 또는 존재하지 않을 수도 있다. 잔여 신호가 존재하는 경우 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다. 잔여 신호가 존재하지 않는 경우 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정될 수 있다.
- [0547] 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재할 수도 있고 또는 존재하지 않을 수도 있기 때문에, 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)를 항상 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다.
- [0548] 또한, 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)가 잔여 신호가 존재함을 나타내는 제1 값을 가지는 경우, 휘도 성분, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb 가운데 잔여 신호에 대한 양자화 변환계수가 존재하지 않는 성분이 있을 수 있기 때문에, 각 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 여부를 나타내는 식별자들(예: 휘도 성분의 경우 tu_cbf_luma, 색차 성분의 경우 tu_cbf_cr 및 tu_cbf_cb)을 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다.
- [0550] 현재 부호화 대상 CTU내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 독립적이며 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우, 현재 휘도 성분 블록의 잔여 신호는 일반적인 화면 간 예측에서의 SKIP 모드와 같이 존재하지 않을 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정할 수 있으며, 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cb , tu_cbf_luma 등)를 비트스트림에 전송하지 않을 수 있다.
- [0551] 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우, 독립 분할 구조에서 휘도 성분 블록을 위해 전송되는 cu_cbf는 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려 줄 수 있다. 이 경우, 해당 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수는 항상 존재하지 않으므로, 해당 정보는 비트

스트림에 전송되지 않고, 복호화 과정에서 제2 값인 0으로 설정될 수 있다.

- [0552] 또한, 휘도 성분의 잔여 신호 존재 여부를 알려주는 식별 정보(예: tu_cbf_luma)도 비트스트림에 전송되지 않고 복호화 과정에서 제2 값인 0으로 설정될 수 있다.
- [0553] 현재 부호화 대상 CTU내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 독립적이며 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 현재 휘도 성분 블록의 잔여 신호는 일반적인 화면 간 예측에서의 MERGE 모드와 같이 항상 존재할 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다.
- [0554] 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 독립 분할 구조에서 휘도 성분 블록을 위해 전송되는 cu_cbf는 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부만을 알려줄 수 있다. 이 경우, 해당 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수는 항상 존재하므로, 해당 정보는 비트스트림에 전송되지 않고, 복호화 과정에서 제1 값인 1로 설정될 수 있다.
- [0555] 한편, 휘도 성분의 잔여 신호 존재 여부를 알려주는 식별 정보(예: tu_cbf_luma)는 독립 분할 구조에서 휘도 성분 블록을 위해 전송되는 cu_cbf와 동일한 값을 가지므로 비트스트림에 전송되지 않고 복호화 과정에서 제1 값인 1로 설정될 수 있다.
- [0557] 현재 부호화 대상 CTU 내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 독립적이며 현재 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우, 현재 휘도 성분 블록의 잔여 신호는 일반적인 화면 간 예측에서의 AMVP 모드와 같이 존재할 수도 있고 또는 존재하지 않을 수도 있다. 현재 휘도 성분 블록의 잔여 신호가 존재하는 경우 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다. 잔여 신호가 존재하지 않는 경우, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정될 수 있다.
- [0558] 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우 독립 분할 구조에서 휘도 성분 블록을 위해 전송되는 cu_cbf는 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부만을 알려줄 수 있다. 이 경우, 해당 휘도 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수는 존재할 수도 있고 또는 존재하지 않을 수도 있기 때문에, 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보인 cu_cbf는 비트스트림에서 항상 전송될 수 있다.
- [0559] 한편, 변환 블록(TU) 내의 휘도 성분의 잔여 신호 존재 여부를 알려주는 식별 정보(예: tu_cbf_luma)는 독립 분할 구조에서 부호화 블록(CU) 내의 휘도 성분 블록을 위해 전송되는 cu_cbf와 동일한 값을 가지므로 비트스트림에 전송되지 않고 복호화 과정에서 cu_cbf와 동일한 값으로 설정될 수 있다. 즉, cu_cbf 및 tu_cbf_luma 정보를 함께 시그널링하는 중복성을 제거함으로써 부호화/복호화 효율을 높일 수 있다. 예컨대, 독립 분할 구조에서 현재 휘도 성분 블록에 대한 예측 모드가 화면 내 블록 복사 모드인 경우 tu_cbf_luma를 시그널링하지 않을 수 있다. 이때, 시그널링되지 않은 tu_cbf_luma값은 cu_cbf 값으로 설정될 수 있다.
- [0560] cu_cbf 또는 tu_cbf_luma의 값에 따라 잔여 신호 존재 여부를 설정할 수 있다. 예컨대, cu_cbf 또는 tu_cbf_luma 값이 제1 값을 가지는 경우 잔여 신호가 존재한다고 설정될 수 있다.
- [0562] 동일 CTU내에서 휘도 성분과 색차 성분의 블록 분할이 독립적으로 이루어지고(즉, 휘도 성분의 블록 분할 구조가 색차 성분의 블록 분할 구조와 다른 경우) 현재 블록이 색차 성분 블록이며, 화면 내 블록 복사 예측 방법으로 부호화된 경우, 색차 성분 블록의 잔여 신호는 다음과 같이 유도될 수 있다.
- [0563] 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록들이 모두 동일한 화면 내 블록 복사 예측 부호화 모드를 가지는 경우가 있을 수 있다.
- [0564] 이때, 화면 내 블록 복사 예측 부호화 모드는 화면 내 블록 복사 SKIP 모드, 화면 내 블록 복사 MERGE 모드, 화면 내 블록 복사 AMVP 모드일 수 있다.
- [0565] 도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록의 예측 부호화 모드가 동일한 경우를 설명하기 위한 도면으로서, 예컨대, 도 22의 예와 같이 모두 화면 내 블록 복사 SKIP 모드이거나, 모두 화면 내 블록 복사 MERGE 모드 이거나, 모두 화면 내 블록 복사 AMVP 모드 일 수 있다.

- [0566] 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록들이 모두 동일한 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 해당 색차 성분 블록의 잔여 신호 부호화/복호화 여부는 대응되는 휘도 성분 블록들이 가지는 화면 내 블록 복사 예측 모드에 기반하여 결정될 수 있다.
- [0567] 일 예로, 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록들이 모두 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우, 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우와 동일하게 색차 성분 블록도 잔여 신호를 부호화/복호화하지 않고 잔여 신호 정보를 전송하지 않을 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정될 수 있다.
- [0568] 이때, 해당 블록의 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, cu_cbf, tu_cbf_cr/tu_cbf_cb 등)를 비트스트림에 보내지 않을 수 있다. 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보가 제1 값을 가지는 경우 잔여 신호가 존재함을 나타낼 수 있으며, 제2 값을 가지는 경우 잔여 신호가 존재하지 않음을 나타낼 수 있다. 해당 색차 성분 블록이 화면 내 블록 복사 SKIP 모드인 경우 해당 블록의 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보는 복호화 과정에서 항상 제2 값으로 설정될 수 있다.
- [0569] 다른 예로, 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록들이 모두 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우와 동일하게 색차 성분 블록도 항상 잔여 신호가 존재할 수 있다. 이 경우, 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다.
- [0570] 독립 분할 구조에서 색차 성분 블록을 위해 전송되는 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, cu_cbf 등)는 색차 성분인 Cb와 Cr 블록들 중 적어도 하나의 성분에 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려 줄 수 있다.
- [0571] 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)를 비트스트림에 전송하지 않을 수 있다. MERGE 모드는 항상 잔여 신호가 존재하기 때문에 복호화 과정에서 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 중 하나라도 존재하는지 여부를 알려주는 cu_cbf 값은 항상 제1 값으로 설정될 수 있기 때문이다.
- [0572] 그러나, 화면 내 블록 복사 MERGE 모드인 경우, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb 가운데 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하지 않는 성분이 있을 수 있기 때문에, 각 색차 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 여부를 나타내는 식별자들(예: tu_cbf_cr, tu_cbf_cb)을 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다.
- [0574] 또 다른 예로, 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록들이 모두 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우, 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우와 동일하게 색차 성분 블록도 잔여 신호가 존재할 수도 있고 또는 존재하지 않을 수도 있다. 이 경우, 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보를 비트스트림에서 항상 전송할 수 있다. 잔여 신호가 존재하는 경우 잔여 신호는 부호화 과정에서 변환 부호화된 양자화 변환 계수가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다. 잔여 신호가 존재하지 않는 경우, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정될 수 있다.
- [0575] 독립 분할 구조에서 색차 성분 블록을 위해 전송되는 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, cu_cbf 등)는 색차 성분인 Cb와 Cr 블록들 중 적어도 하나의 성분에 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려 줄 수 있다.
- [0576] 화면 내 블록 복사 AMVP 모드인 경우 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재할 수도 있고 또는 존재하지 않을 수도 있기 때문에, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)를 항상 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다.
- [0577] 또한, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)가 잔여 신호가 존재함을 나타내는 제1 값을 가지는 경우, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb 가운데 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하지 않는 성분이 있을 수 있기 때문에, 각 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 여부를 나타내는 식별자들(예: 색차 성분의 경우 tu_cbf_cr, tu_cbf_cb)을 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다. 색차 성분 중 Cr의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재함을 나타내는 식별자(예: tu_cbf_cr)이 제1 값을 가지는 경우

Cr 성분을 위한 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있다. 색차 성분 중 Cb의 잔여신호 양자화 변환 계수가 존재함을 나타내는 식별자(예: tu_cbf_cr)이 제1 값을 가지는 경우 Cb 성분을 위한 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있다.

[0579] 또 다른 예로, 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록들이 모두 동일한 화면 내 블록 복사 예측 모드(예: 화면 내 블록 복사 SKIP 모드, 화면 내 블록 복사 MERGE 모드, 화면 내 블록 복사 AMVP 모드 등)라고 하더라도, 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 모든 샘플들이 동일한 화면 내 블록 복사 예측 모드가 아닐 수도 있으므로, 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록의 모드에 따라서 잔여 신호를 부호화 하는 것이 효율적이지 않을 수 있다.

[0580] 따라서, 색차 성분 블록이 화면 내 블록 복사 모드인 경우 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록 모드의 종류와 무관하게 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)를 항상 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다.

[0581] 또한, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)가 잔여 신호가 존재함을 나타내는 제1 값을 가지는 경우, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb 가운데 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하지 않는 성분이 있을 수 있기 때문에, 각 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 여부를 나타내는 식별자들(예: 색차 성분의 경우 tu_cbf_cr, tu_cbf_cb)을 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다. 색차 성분 중 Cr의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재함을 나타내는 식별자(예: tu_cbf_cr)가 제1 값을 가지는 경우 Cr 성분을 위한 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있다. 색차 성분 중 Cb의 잔여신호 양자화 변환 계수가 존재함을 나타내는 식별자(예: tu_cbf_cr)가 제1 값을 가지는 경우 Cb 성분을 위한 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보가 비트스트림에 포함되어 전송되고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다. 색차 성분 블록의 잔여 신호가 존재하지 않는다고 식별되는 경우 색차 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보는 전송하지 않고, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정될 수 있다.

[0583] 또 다른 예로, 현재 색차 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드이거나 또는 현재 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록들이 모두 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우, 해당 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록들이 서로 다른 화면 내 블록 복사 예측 부호화 모드(예: 화면 내 블록 복사 SKIP 모드, 화면 내 블록 복사 MERGE 모드, 화면 내 블록 복사 AMVP 모드)를 가지는 경우가 있을 수 있다. 도 23은 본 발명의 일 실시예에 따른 색차 성분 블록에 대응되는 휘도 성분 서브 블록 예측 부호화 모드가 상이한 경우를 설명하기 위한 도면으로서, 예컨대, 도 23의 예와 같이, 화면 내 블록 복사 SKIP 모드, 화면 내 블록 복사 MERGE 모드, 화면 내 블록 복사 AMVP 모드 중 적어도 2개 이상의 모드가 대응 휘도 성분 블록에 존재할 수 있다.

[0584] 이때, 대응되는 휘도 성분 블록에 포함되는 서브 블록 모드의 종류와 무관하게 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부를 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)를 항상 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다.

[0585] 또한, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하는지 여부를 알려주는 잔여 신호 존재 여부 식별하는 정보(예: 식별자, 플래그, 인덱스, cu_cbf 등)가 잔여 신호가 존재함을 나타내는 제1 값을 가지는 경우, 색차 성분 중 Cr, 색차 성분 중 Cb 가운데 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재하지 않는 성분이 있을 수 있기 때문에, 각 성분의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 여부를 나타내는 식별자들(예: 색차 성분의 경우 tu_cbf_cr, tu_cbf_cb)을 비트스트림에 포함하여 전송할 수 있다. 색차 성분 중 Cr의 잔여신호 양자화 변환 계수가 존재함을 나타내는 식별자(예: tu_cbf_cr)가 제1 값을 가지는 경우 Cr 성분을 위한 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보가 비트스트림에 포함되어 전송될 수 있다. 색차 성분 중 Cb의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수가 존재함을 나타내는 식별자(예: tu_cbf_cr)가 제1 값을 가지는 경우 Cb 성분을 위한 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보가 비트스트림에 포함되어 전송되고, 복호화 과정에서 역변환 부호화되어 잔여 신호가 유도될 수 있다. 색차 성분 블록의 잔여 신호가 존재하지 않는다고 식별되는 경우

색차 성분 블록의 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 정보는 전송하지 않고, 잔여 신호는 모두 0의 값을 가지는 것으로 설정될 수 있다.

- [0587] 이하에서는, 복원 신호 구성 단계에 대해서 후술한다.
- [0588] 현재 휘도 성분 블록은 휘도 성분 블록의 예측 신호에 휘도 성분 블록의 잔여 신호를 더하여 복원 신호를 구성할 수 있다.
- [0589] 현재 색차 성분 블록은 색차 성분 블록의 예측 신호에 색차 성분 블록의 잔여 신호를 더하여 복원 신호를 구성할 수 있다.
- [0590] 한편, 잔여 신호가 존재하지 않는 경우에는 예측 신호를 복원 신호로 설정할 수 있다.

- [0592] 이하에서는, 화면 내 블록 복사 예측 부호화에 관한 정보를 엔트로피 부호화/복호화하는 단계에 대해서 후술한다.
- [0593] 화면 내 블록 복사 예측 부호화에 관한 정보를 비트스트림에 엔트로피 부호화하거나 또는 비트스트림으로부터 엔트로피 복호화할 수 있다. 여기서, 화면 내 블록 복사 예측 부호화에 관한 정보는 후술하는 정보들 중 적어도 하나 이상을 포함할 수 있다.
- [0594] 스킵 모드(skip mode) 사용 여부를 나타내는 `cu_skip_flag`
- [0595] 머지 모드(merge mode) 사용 여부를 나타내는 `merge_flag`
- [0596] 머지 후보(merge candidate)를 지시하는 `merge_idx` (머지 색인),
- [0597] 예측 모드가 화면 내 예측 여부를 나타내는 `pred_mode_flag`
- [0598] 예측 모드가 화면 간 예측 인지 화면 내 블록 복사 예측인지를 나타내는 `pre_mode_ibc_flag`
- [0599] 블록 벡터 후보 색인 (`mvp_l0_flag`)
- [0600] 블록 벡터 차분 (motion vector difference)
- [0601] 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 나타내는 `cu_cbf`, `tu_cbf_luma`, `tu_cbf_cb`, `tu_cbf_cr`
- [0602] 여기서, 상기 `cu_skip_flag`는 스킵 모드 사용 여부 정보를 의미할 수 있으며, 부호화 블록 및 예측 블록 중 적어도 하나 이상의 단위에서 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 예컨대, 스킵 모드 사용 여부 정보는 제1 값인 1을 가질 경우 스킵 모드 사용을 지시할 수 있으며, 제2 값인 0을 가질 경우 스킵 모드 사용을 지시하지 않을 수 있다.
- [0603] 상기 `merge_flag`는 머지 모드 사용 여부 정보를 의미할 수 있으며, 부호화 블록 및 예측 블록 중 적어도 하나 이상의 단위에서 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 예컨대, 머지 모드 사용 여부 정보는 제1 값인 1을 가질 경우 머지 모드 사용을 지시할 수 있으며, 제2 값인 0을 가질 경우 머지 모드 사용을 지시하지 않을 수 있다.
- [0604] 상기 `merge_idx`는 머지 후보 리스트(merge candidate list) 내 머지 후보(merge candidate)를 지시하는 정보를 의미할 수 있으며, 부호화 블록 및 예측 블록 중 적어도 하나 이상의 단위에서 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 또한, `merge_idx`는 머지 색인(merge index) 정보를 의미할 수 있다. 또한, `merge_idx`는 공간적으로 현재 블록과 인접하게 복원된 블록들 중 머지 후보를 유도한 블록을 지시할 수 있다. 또한, `merge_idx`는 머지 후보가 가지는 움직임 정보 중 적어도 하나 이상을 지시할 수 있다. 예컨대, 머지 색인 정보는 제1 값인 0을 가질 경우 머지 후보 리스트 내 첫 번째 머지 후보를 지시할 수 있으며, 제2 값인 1을 가질 경우 머지 후보 리스트 내 두 번째 머지 후보를 지시할 수 있으며, 제3 값인 2를 가질 경우 머지 후보 리스트 내 세 번째 머지 후보를 지시할 수 있다. 또한, 제4 내지 제N 값을 가질 경우 머지 후보 리스트 내 순서에 따라 해당 값에 해당하는 머지 후보를 지시할 수 있다. 여기서, N은 0을 포함한 양의 정수일 수 있다.
- [0605] 상기 `pred_mode_flag`는 화면 내 예측 모드 적용 여부 정보를 의미할 수 있으며, 부호화 블록, 예측 블록 또는 부호화 유닛 중 적어도 하나 이상의 단위에서 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 예컨대, 화면 내 예측 모드 적용 여부 정보는 제1 값인 1을 가질 경우 화면 내 예측 모드 적용을 지시할 수 있으며, 제2 값인 0을 가질 경

우 화면 내 예측 모드 적용이 아님을 지시할 수 있다.

- [0606] 상기 pred_mode_ibc_flag는 화면 내 블록 복사 예측 모드 적용 여부 정보를 의미할 수 있으며, 부호화 블록, 예측 블록 또는 부호화 유닛 중 적어도 하나 이상의 단위에서 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 예컨대, 화면 내 블록 복사 예측 모드 적용 여부 정보는 제1 값인 1을 가질 경우 화면 내 블록 복사 예측 모드 적용을 지시할 수 있으며, 제2 값인 0을 가질 경우 화면 간 예측 모드 적용을 지시할 수 있다.
- [0607] 상기 블록 벡터 후보 색인(mvp_10_flag)은 화면 내 블록 복사 예측 모드의 블록 벡터 후보 리스트에서 현재 블록이 사용하는 블록 벡터 후보를 지시할 수 있으며, 블록 벡터 후보 색인이 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 현재 블록은 상기 블록 벡터 후보 색인을 이용하여 현재 블록의 예측 블록을 유도할 수 있다.
- [0608] 상기 블록 벡터 차분(motion vector difference)은 블록 벡터와 예측된 블록 벡터(predicted block vector)의 차분값을 의미할 수 있으며, 현재 블록에 대해 블록 벡터 차분이 엔트로피 부호화/복호화될 수 있다. 현재 블록은 상기 블록 벡터 차분을 이용하여 현재 블록의 예측 블록을 유도할 수 있다.
- [0609] 상기 잔여 신호에 대한 양자화 변환 계수 존재 유무를 나타내는 cu_cbf, tu_cbf_luma, tu_cbf_cb, tu_cbf_cr에서 cu_cbf는 휘도 성분과 색차 성분이 동일 블록 분할 구조를 가지는 경우 휘도 성분 블록의 양자화 변환 계수와 색차 성분 블록의 양자화 변환 계수의 존재 유무 정보를 의미할 수 있으며, 휘도 성분과 색차 성분이 독립적인 블록 분할 구조를 가지는 경우 휘도 성분 블록 또는 색차 성분 블록의 양자화 변환 계수 존재 유무 정보를 의미할 수 있다. 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 제1 값인 1을 가질 경우 해당 블록들의 양자화 변환 계수가 존재함을 의미할 수 있으며, 제2 값인 0을 가질 경우 해당 블록들의 양자화 변환 계수가 존재하지 않음을 의미할 수 있다. tu_cbf_luma는 휘도 성분 블록의 양자화 변환 계수 존재 유무를 의미할 수 있으며, tu_cbf_cr과 tu_cbf_cb는 색차 성분 중 Cr과 Cb의 양자화 변환 계수 존재 유무를 각각 의미할 수 있다. 휘도 성분 블록의 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 제1 값인 1을 가질 경우 해당 휘도 블록의 양자화 변환 계수가 존재함을 의미할 수 있으며, 제2 값인 0을 가질 경우 해당 휘도 블록의 양자화 변환 계수가 존재하지 않음을 의미할 수 있다. 색차 성분(Cb, Cr)의 양자화 변환 계수 존재 유무 정보는 각각 제1 값인 1을 가질 경우 해당 색차 블록의 양자화 변환 계수가 존재함을 의미할 수 있으며, 제2 값인 0을 가질 경우 해당 색차 블록의 양자화 변환 계수가 존재하지 않음을 의미할 수 있다.
- [0610] 또한, 비디오 파라미터 세트(video parameter set), 시퀀스 파라미터 세트(sequence parameter set), 픽처 파라미터 세트(picture parameter set), 적응 파라미터 세트(adaptation parameter set), 타일 헤더(tile header), 타일 그룹 헤더(tile group header), 슬라이스 헤더(slice header), 슬라이스 데이터(slice payload) 중 적어도 하나 이상에서 화면 내 블록 복사 예측 부호화에 관한 정보 중 적어도 하나 이상을 엔트로피 부호화/복호화할 수 있다.
- [0612] 도 24 내지 도 27은 본 발명의 일 실시예에 따른 화면 내 블록 분할과 관련되어 전송되는 부호화 정보를 설명하기 위한 도면이다.
- [0613] 도 24a 및 도 24b는 블록 분할 구조별 부호화 정보 전송 방법의 일 예를 나타낸다.
- [0614] 도 25 내지 도 27은 독립 분할 구조에서 화면 내 블록 분할 예측 시 전송되는 cu_cbf와 tu_cbf_luma 정보가 중복되는 경우, 상기 중복을 제거한 부호화 정보 전송 방법의 일 예를 나타낸다.
- [0615] 특히, 도 25 내지 도 27은 독립적 블록 분할 구조이며 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측인 경우 동일한 정보를 나타내는 cu_cbf와 tu_cbf_luma의 중복적 시그널링을 제거하기 위한 방법이다. 또한, 도 25 내지 도 27을 참조하면, 독립적 블록 분할 구조이며 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측인 경우 tu_cbf_luma를 전송하지 않고 cu_cbf 값을 tu_cbf_luma 값으로 설정할 수 있다.
- [0616] 도 25를 참조하면, 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록의 경우(즉, treeType이 DUAL_TREE_LUMA), 예측 모드가 화면 내 예측 모드인 경우(즉, CurPredMode[x0][y0]==MODE_INTRA)에만 tu_cbf_luma를 시그널링함으로써, 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우에 대해 tu_cbf_luma가 전송되지 않도록 할 수 있다. 또한, 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록의 경우(즉, treeType이 DUAL_TREE_LUMA), tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr이 시그널링되지 않을 수 있고, tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr이 시그널링되지 않는 경우 복호화 과정에서 각각 0으로 설정될 수 있다. 한편, 시그널링되지 않은 tu_cbf_luma값은 cu_cbf 값으로 설정될 수 있다.

- [0617] 도 26을 참조하면, 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록의 경우(즉, treeType이 DUAL_TREE_LUMA), 예측 모드가 화면 내 블록 복사 예측 모드(즉, CurPredMode[x0][y0]==MODE_IBC)가 아닌 경우에만 tu_cbf_luma를 시그널링함으로써, 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우에 대해 tu_cbf_luma가 전송되지 않도록 할 수 있다. 또한, 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록의 경우(즉, treeType이 DUAL_TREE_LUMA), tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr이 시그널링되지 않을 수 있고, tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr이 시그널링되지 않는 경우 복호화 과정에서 각각 0으로 설정될 수 있다. 한편, 시그널링되지 않은 tu_cbf_luma 값은 cu_cbf 값으로 설정될 수 있다.
- [0618] 도27을 참조하면, tu_cbf_luma가 tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr에 기반하여 시그널링되는 구조에서, 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우에 대해 tu_cbf_luma가 전송되지 않도록 할 수 있다. 독립적 블록 분할 구조의 휘도 성분 블록의 경우(즉, treeType이 DUAL_TREE_LUMA), tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr이 시그널링되지 않을 수 있고, tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr이 시그널링되지 않는 경우 복호화 과정에서 각각 0으로 설정될 수 있다. 이 경우, tu_cbf_luma는 tu_cbf_cb 및 tu_cbf_cr이 모두 0인 경우 시그널링되지 않을 수 있다. 이때, 시그널링되지 않은 tu_cbf_luma값은 cu_cbf 값으로 설정될 수 있다.
- [0620] 한편, 도 25 내지 도 27을 참조하면, IntraSubPartitionsSplitType은 화면 내 예측 적용 시 해당 블록이 서브 블록으로 나누어져서 예측되는지 여부를 나타내는 것으로서, 휘도 성분 블록이 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우 현재 블록을 서브 블록으로 나누어 부호화하지 않으며, 이때 IntraSubPartitionsSplitType은 ISP_NO_SPLIT에 해당할 수 있다. 또한 cu_sbt_flag는 화면 간 예측인 경우 서브 블록 단위의 변환 여부를 나타내는 것으로서, 화면 내 블록 복사 예측을 적용하는 경우에는 적용될 수 없으므로 화면 내 블록 복사 예측 모드인 경우 cu_sbt_flag는 항상 0" 값을 가질 수 있다.
- [0622] 상기 움직임 보상에 관한 정보 중 적어도 하나 이상 혹은 영역 정보를 엔트로피 부호화/복호화할 때, 아래의 이진화(binanzation) 방법 중 적어도 하나 이상을 이용할 수 있다.
- [0623] 절삭된 라이스(Truncated Rice) 이진화 방법
- [0624] K차수 지수-골롬(K-th order Exp_Golomb) 이진화 방법
- [0625] 제한된 K차수 지수-골롬(K-th order Exp_Golomb) 이진화 방법
- [0626] 고정 길이(Fixed-length) 이진화 방법
- [0627] 단항(Unary) 이진화 방법
- [0628] 절삭된 단항(Truncated Unary) 이진화 방법
- [0629] 상기 움직임 보상에 관한 정보 중 적어도 하나 이상 혹은 영역 정보를 엔트로피 부호화/복호화할 때, 주변 블록의 움직임 보상에 관한 정보 중 적어도 하나 이상 혹은 주변 블록의 영역 정보 혹은 이전에 부호화/복호화된 움직임 보상에 관한 정보 중 적어도 하나 이상 혹은 이전에 부호화/복호화된 영역 정보 혹은 현재 유닛/블록 깊이 에 관한 정보 혹은 현재 유닛/블록 크기에 관한 정보를 이용하여 문맥 모델(context model)을 결정할 수 있다.
- [0630] 상기 움직임 보상에 관한 정보 중 적어도 하나 이상 혹은 영역 정보를 엔트로피 부호화/복호화할 때, 주변 블록의 움직임 보상에 관한 정보 중 적어도 하나 이상 혹은 주변 블록의 영역 정보 혹은 이전에 부호화/복호화된 움직임 보상에 관한 정보 중 적어도 하나 이상 혹은 이전에 부호화/복호화된 영역 정보 혹은 현재 유닛/블록 깊이 에 관한 정보 혹은 현재 유닛/블록 크기에 관한 정보를 현재 블록의 움직임 보상에 관한 정보 혹은 영역 정보에 대한 예측 값으로 사용하여 엔트로피 부호화/복호화할 수 있다.
- [0632] 상기의 실시예들은 부호화기 및 복호화기에서 같은 방법으로 수행될 수 있다.
- [0633] 상기 실시예들 중 적어도 하나 혹은 적어도 하나의 조합을 이용해서 영상을 부호화/복호화할 수 있다.
- [0634] 상기 실시예를 적용하는 순서는 부호화기와 복호화기에서 상이할 수 있고, 상기 실시예를 적용하는 순서는 부호화기와 복호화기에서 동일할 수 있다.

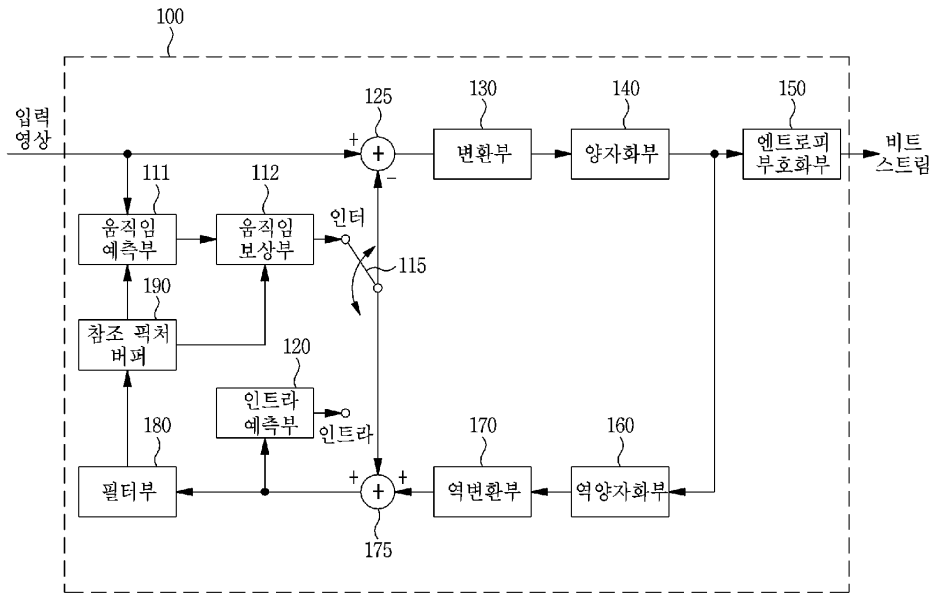
- [0635] 휘도 및 색차 신호 각각에 대하여 상기 실시예를 수행할 수 있고, 휘도 및 색차 신호에 대한 상기 실시예를 동일하게 수행할 수 있다.
- [0636] 본 발명의 상기 실시예들이 적용되는 블록의 형태는 정방형(square) 형태 혹은 비정방형(non-square) 형태를 가질 수 있다.
- [0637] 본 발명의 상기 실시예들은 부호화 블록, 예측 블록, 변환 블록, 블록, 현재 블록, 부호화 유닛, 예측 유닛, 변환 유닛, 유닛, 현재 유닛 중 적어도 하나의 크기에 따라 적용될 수 있다. 여기서의 크기는 상기 실시예들이 적용되기 위해 최소 크기 및/또는 최대 크기로 정의될 수도 있고, 상기 실시예가 적용되는 고정 크기로 정의될 수도 있다. 또한, 상기 실시예들은 제1 크기에서는 제1의 실시예가 적용될 수도 있고, 제2 크기에서는 제2의 실시예가 적용될 수도 있다. 즉, 상기 실시예들은 크기에 따라 복합적으로 적용될 수 있다. 또한, 본 발명의 상기 실시예들은 최소 크기 이상 및 최대 크기 이하일 경우에만 적용될 수도 있다. 즉, 상기 실시예들을 블록 크기가 일정한 범위 내에 포함될 경우에만 적용될 수도 있다.
- [0638] 예를 들어, 현재 블록의 크기가 8x8 이상일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 크기가 4x4일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 크기가 16x16 이하일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 블록의 크기가 16x16 이상이고 64x64 이하일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다.
- [0639] 본 발명의 상기 실시예들은 시간적 계층(temporal layer)에 따라 적용될 수 있다. 상기 실시예들이 적용 가능한 시간적 계층을 식별하기 위해 별도의 식별자(identifier)가 시그널링되고, 해당 식별자에 의해 특정된 시간적 계층에 대해서 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 여기서의 식별자는 상기 실시예가 적용 가능한 최하위 계층 및/또는 최상위 계층으로 정의될 수도 있고, 상기 실시예가 적용되는 특정 계층을 지시하는 것으로 정의될 수도 있다. 또한, 상기 실시예가 적용되는 고정된 시간적 계층이 정의될 수도 있다.
- [0640] 예를 들어, 현재 영상의 시간적 계층이 최하위 계층일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 영상의 시간적 계층 식별자가 1 이상인 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다. 예를 들어, 현재 영상의 시간적 계층이 최상위 계층일 경우에만 상기 실시예들이 적용될 수 있다.
- [0641] 본 발명의 상기 실시예들이 적용되는 슬라이스 종류(slice type) 혹은 타일 그룹 종류가 정의되고, 해당 슬라이스 종류 혹은 타일 그룹 종류에 따라 본 발명의 상기 실시예들이 적용될 수 있다.
- [0642] 상술한 실시예들에서, 방법들은 일련의 단계 또는 유닛으로서 순서도를 기초로 설명되고 있으나, 본 발명은 단계들의 순서에 한정되는 것은 아니며, 어떤 단계는 상술한 바와 다른 단계와 다른 순서로 또는 동시에 발생할 수 있다. 또한, 당해 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 순서도에 나타난 단계들이 배타적이지 않고, 다른 단계가 포함되거나, 순서도의 하나 또는 그 이상의 단계가 본 발명의 범위에 영향을 미치지 않고 삭제될 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.
- [0643] 상술한 실시예는 다양한 양태의 예시들을 포함한다. 다양한 양태들을 나타내기 위한 모든 가능한 조합을 기술할 수는 없지만, 해당 기술 분야의 통상의 지식을 가진 자는 다른 조합이 가능함을 인식할 수 있을 것이다. 따라서, 본 발명은 이하의 특허청구범위 내에 속하는 모든 다른 교체, 수정 및 변경을 포함한다고 할 것이다.
- [0644] 이상 설명된 본 발명에 따른 실시예들은 다양한 컴퓨터 구성요소를 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령어의 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체는 프로그램 명령어, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체에 기록되는 프로그램 명령어는 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 분야의 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체의 예에는, 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체, 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 ROM, RAM, 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령어를 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령어의 예에는, 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드도 포함된다. 상기 하드웨어 장치는 본 발명에 따른 처리를 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.
- [0645] 이상에서 본 발명이 구체적인 구성요소 등과 같은 특정 사항들과 한정된 실시예 및 도면에 의해 설명되었으나, 이는 본 발명의 보다 전반적인 이해를 돕기 위해서 제공된 것일 뿐, 본 발명이 상기 실시예들에 한정되는 것은

아니며, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상적인 지식을 가진 자라면 이러한 기재로부터 다양한 수정 및 변형을 꾀할 수 있다.

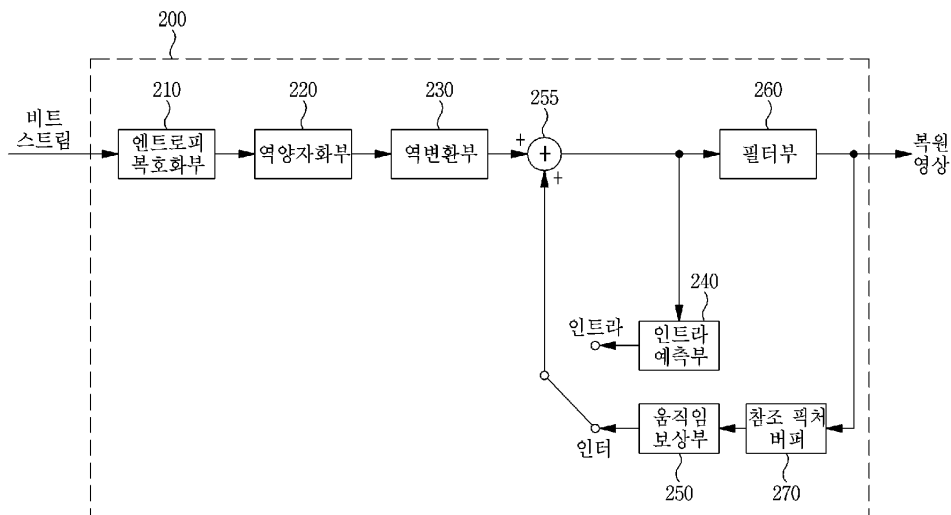
[0646] 따라서, 본 발명의 사상은 상기 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 아니 되며, 후술하는 특허청구범위뿐만 아니라 이 특허청구범위와 균등하게 또는 등가적으로 변형된 모든 것들은 본 발명의 사상의 범주에 속한다고 할 것이다.

도면

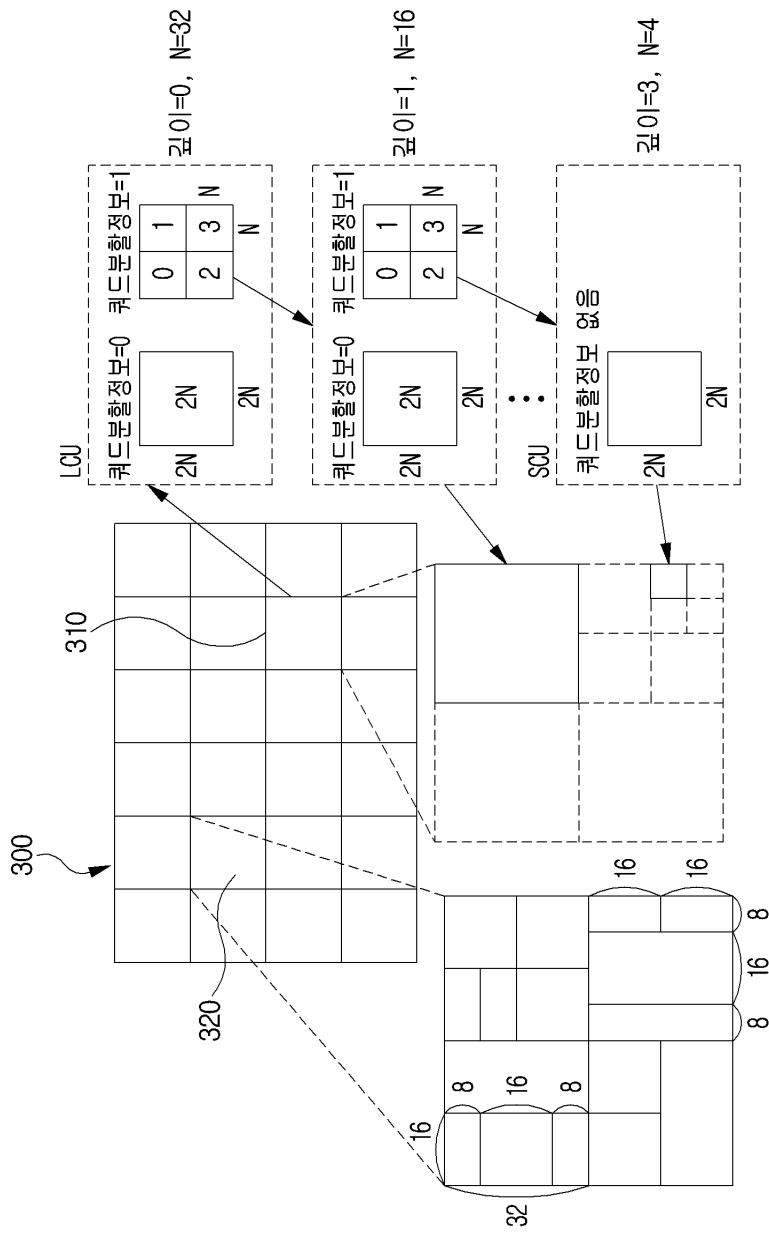
도면1



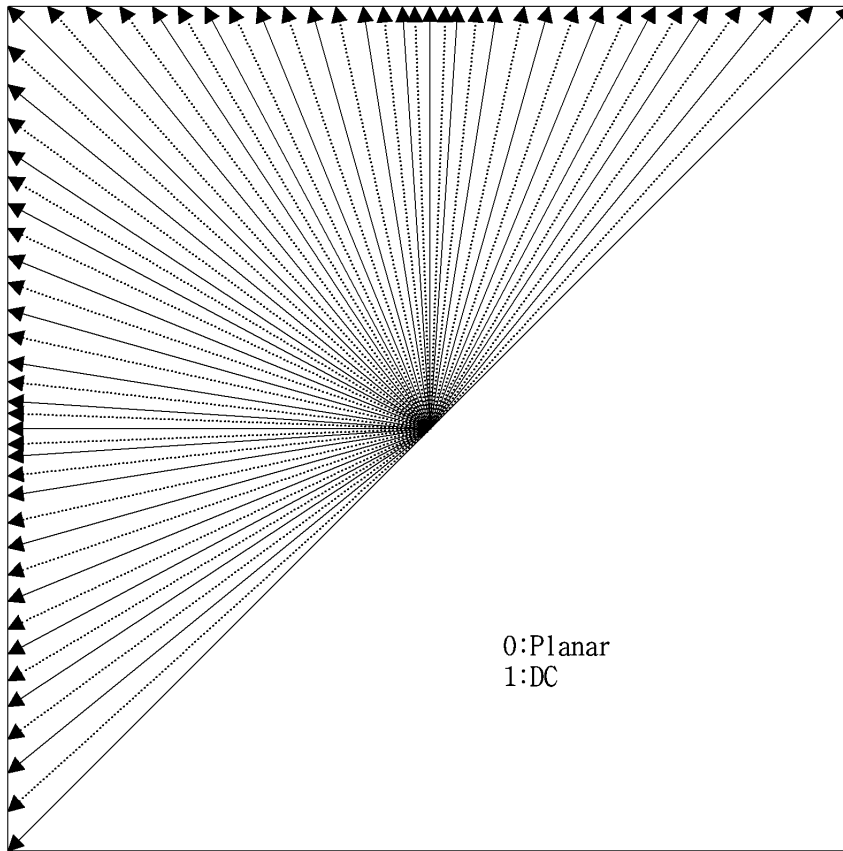
도면2



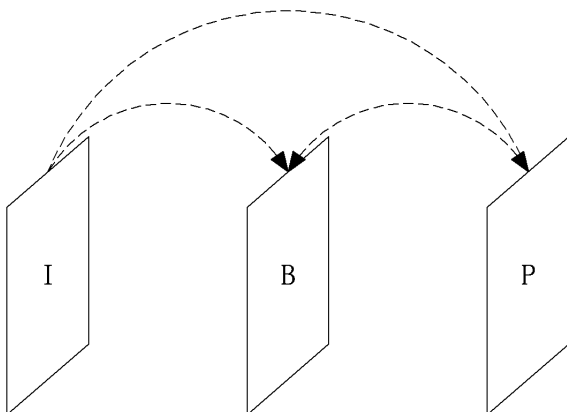
도면3



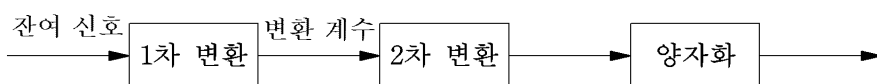
도면4



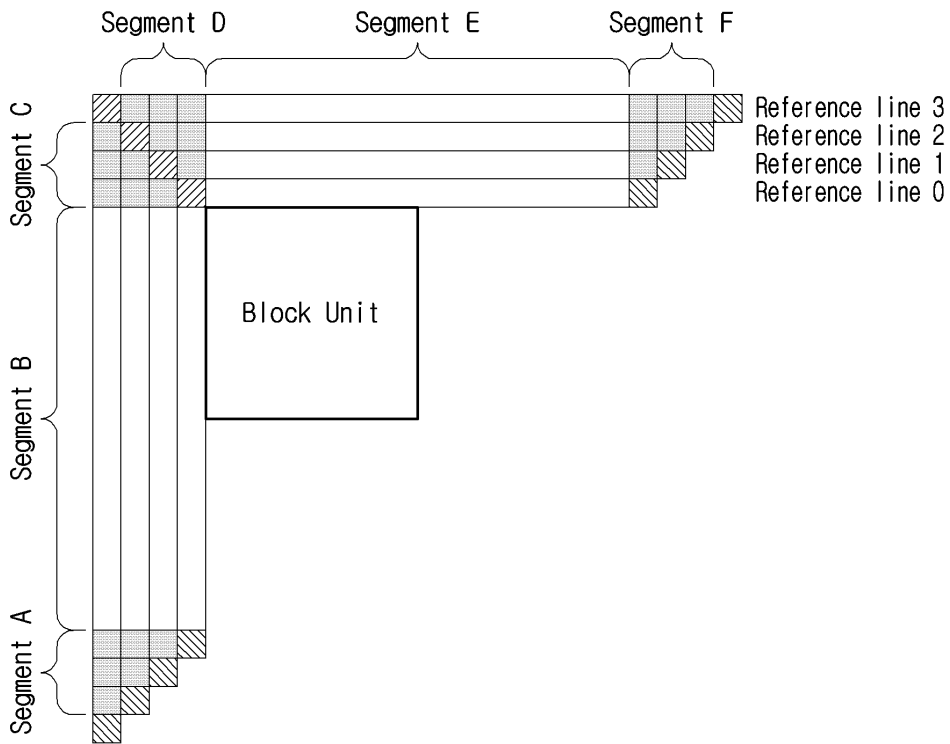
도면5



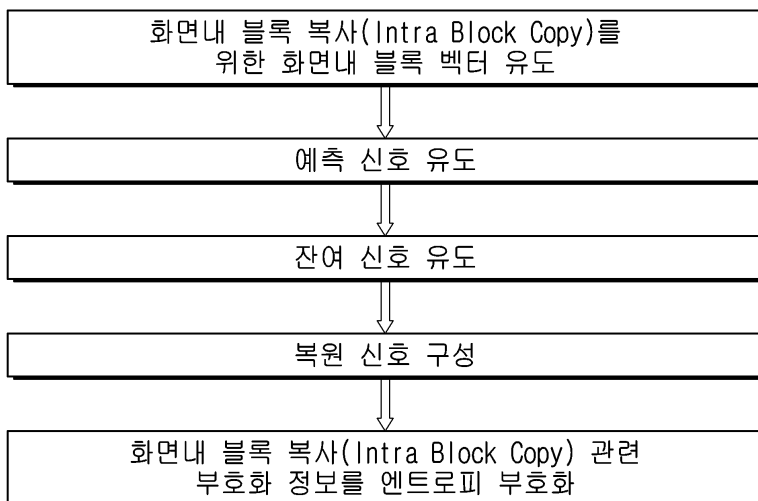
도면6



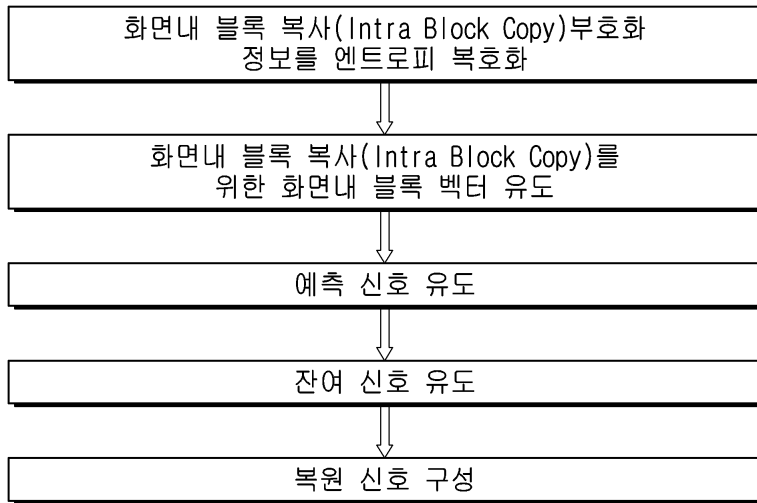
도면7



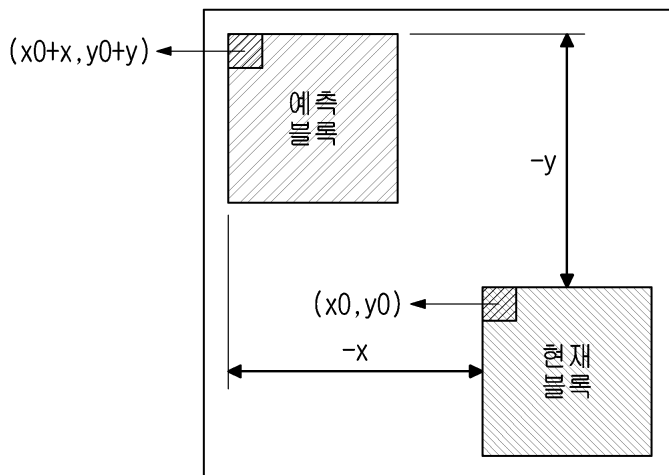
도면8a



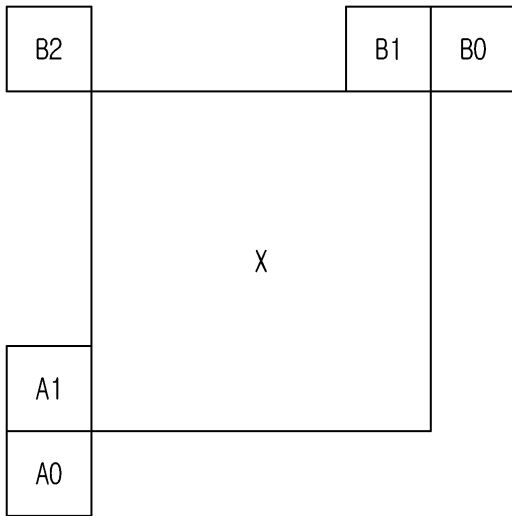
도면8b



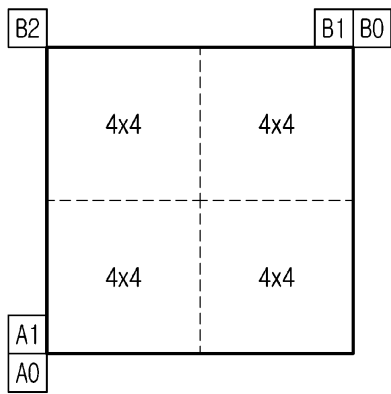
도면9



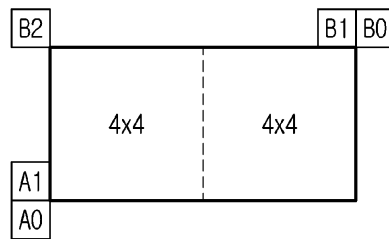
도면10



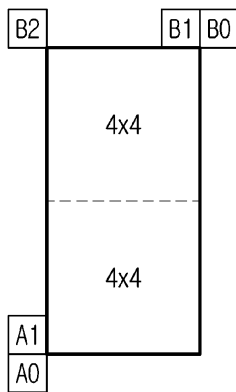
도면11



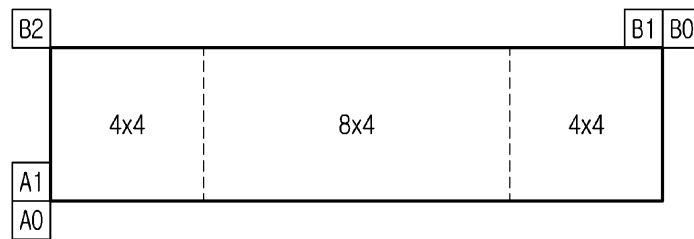
(a) 쿼드 트리 분할



(b) 수직 이진 트리 분할

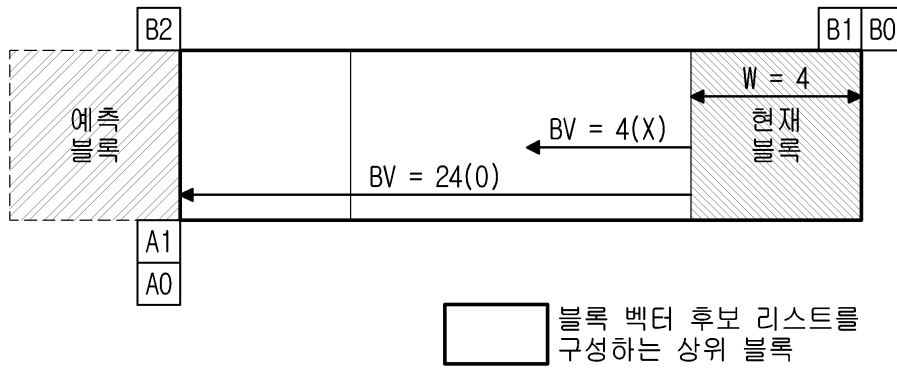


(c) 수평 이진 트리 분할

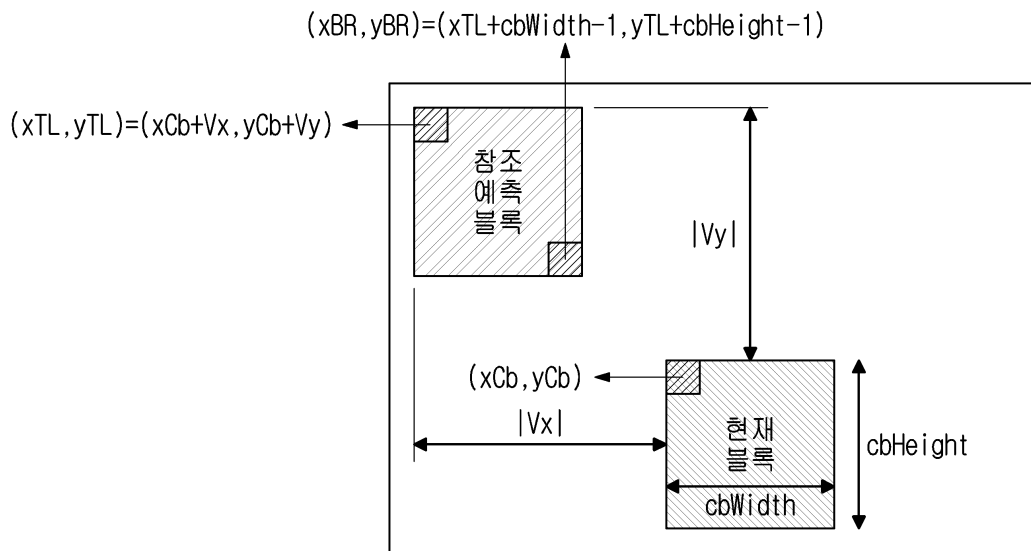


(d) 삼분할 트리

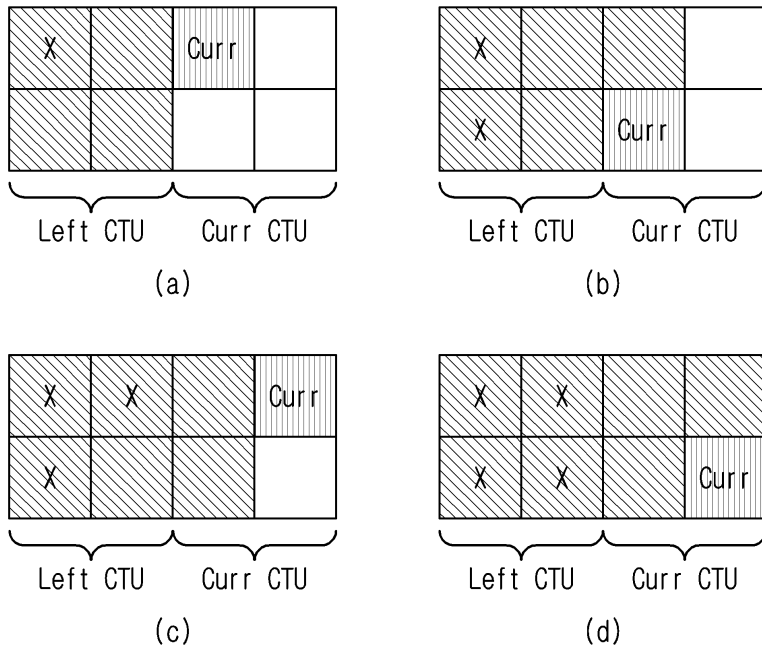
도면12



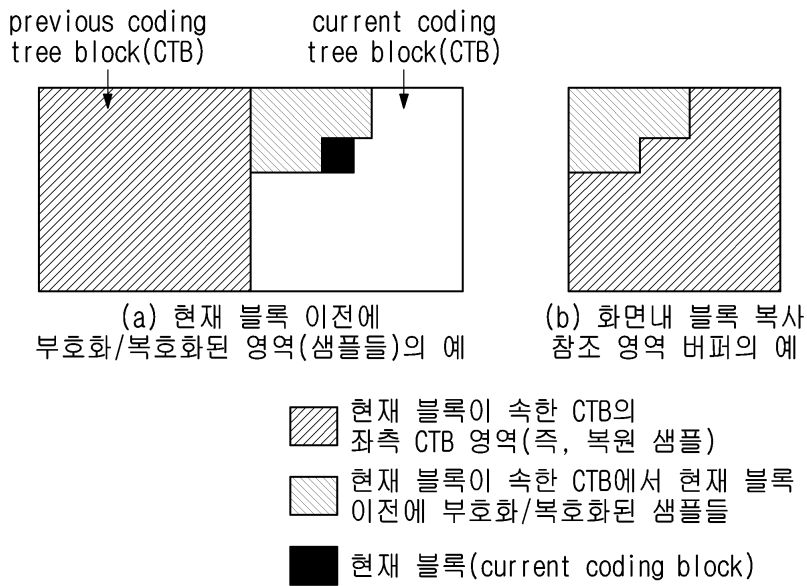
도면13



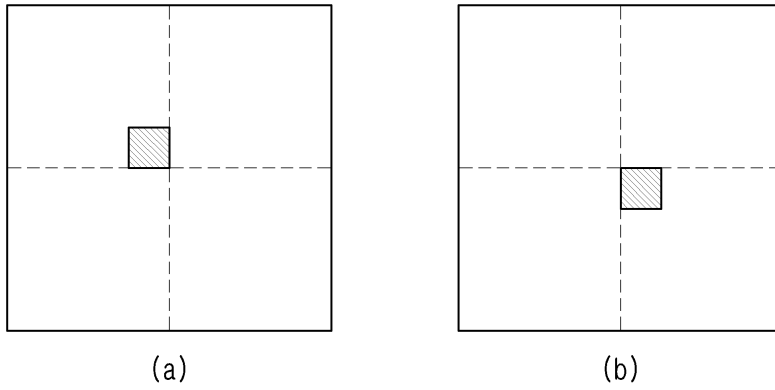
도면14



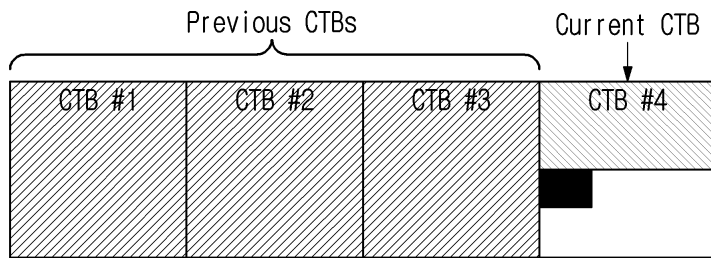
도면15






도면16

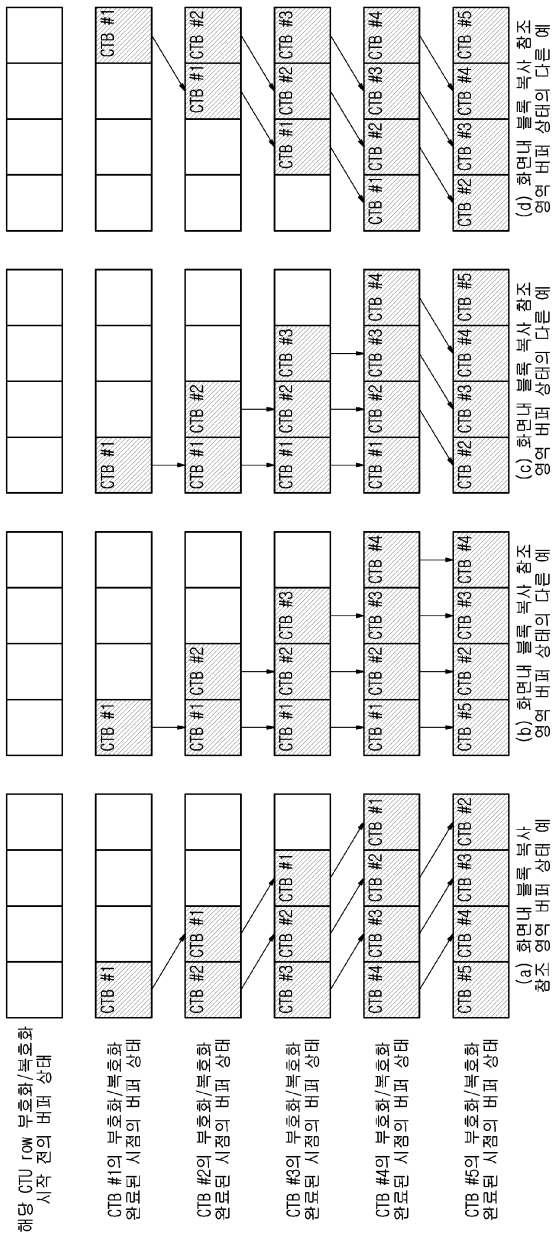


도면17

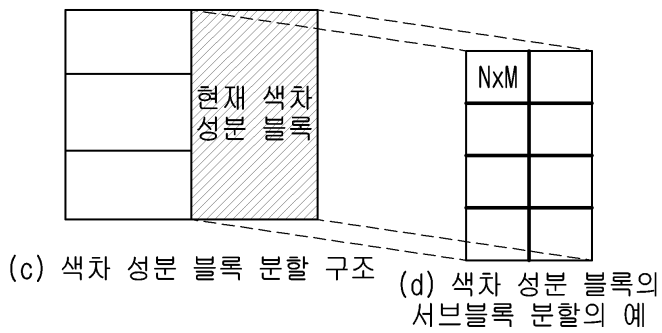
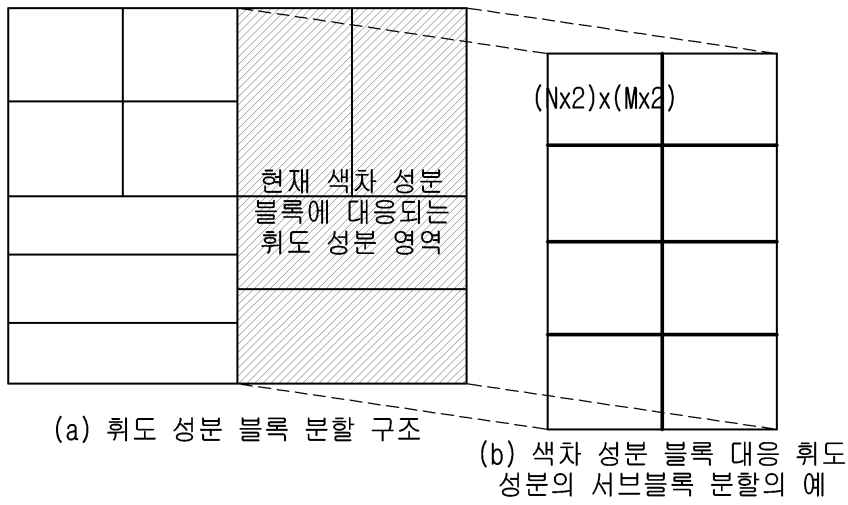


-  현재 블록이 속한 CTB의 좌측 (N-1)개의 CTB들의 영역(즉, 복원 샘플)
-  현재 블록이 속한 CTB에서 현재 블록 이전에 부호화/복호화된 샘플들
-  현재 블록(current coding block)

도면18

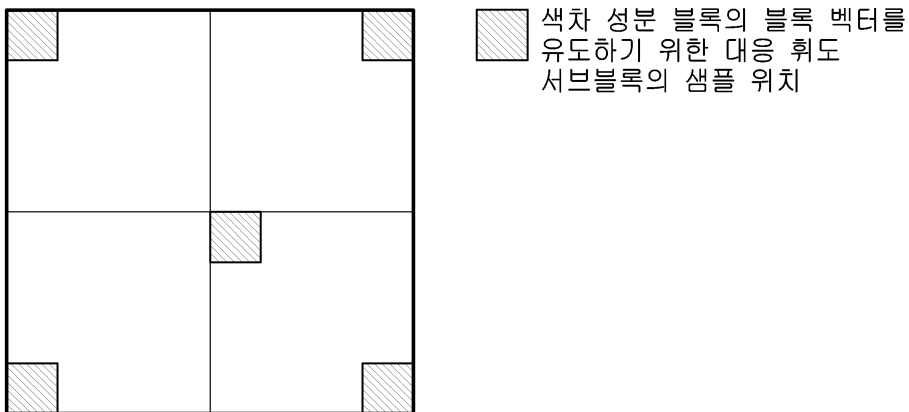


도면19

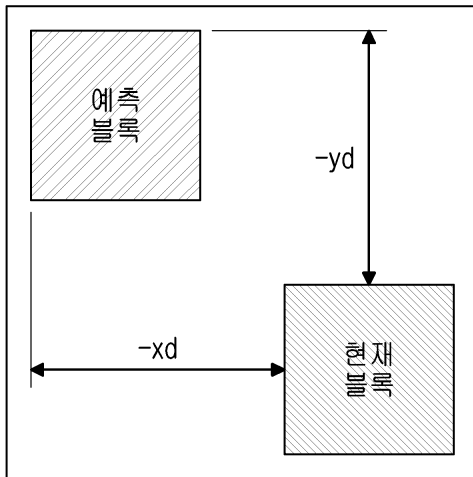


—— 블록 분할
 —— 서브 블록 분할

도면20



도면21



도면22

화면내 블록 복사 SKIP 모드	화면내 블록 복사 SKIP 모드
화면내 블록 복사 SKIP 모드	화면내 블록 복사 SKIP 모드
화면내 블록 복사 SKIP 모드	화면내 블록 복사 SKIP 모드
화면내 블록 복사 SKIP 모드	화면내 블록 복사 SKIP 모드

도면23

화면내 블록 복사 SKIP 모드	화면내 블록 복사 MERGE 모드
화면내 블록 복사 SKIP 모드	화면내 블록 복사 AMVP 모드
화면내 블록 복사 MERGE 모드	화면내 블록 복사 AMVP 모드
화면내 블록 복사 SKIP 모드	화면내 블록 복사 SKIP 모드

도면24a

	Descriptor
coding_unit(x0, y0, cbWidth, cbHeight, treeType) {	
if(tile_group_type != I sps_ibc_enabled_flag) {	
if(treeType != DUAL_TREE_CHROMA)	ac(v)
cu_skip_flag [x0 y0]	
if(cu_skip_flag[x0 y0] == 0 && tile_group_type != I)	ac(v)
pred_mode_flag	
if(((tile_group_type == I && cu_skip_flag[x0 y0] == 0) (tile_group_type != I && CuPredModel[x0 y0] != MODE_INTRA))	
&& sps_ibc_enabled_flag)	
pred_mode_ibc_flag	ac(v)
}	
if(CuPredModel[x0 y0] == MODE_INTRA) {	
.....	
} else if(treeType != DUAL_TREE_CHROMA) { /* MODE_INTER or MODE_IBC */	
if(cu_skip_flag[x0 y0] == 0)	ac(v)
merge_flag [x0 y0]	
if(merge_flag[x0 y0]) {	
merge_data(x0, y0, cbWidth, cbHeight)	
} else if(CuPredModel[x0 y0] == MODE_IBC) {	
mvd_coding(x0, y0, 0, 0)	
mvp_l0_flag [x0 y0]	ac(v)
if(sps_amvr_enabled_flag && (MvdL0[x0 y0] != 0 MvdL1[x0 y0] != 0)) {	
amvr_precision_flag [x0 y0]	ac(v)
}	
} else {	
....	
}	
}	
if(!pem_flag[x0 y0]) {	
if(CuPredModel[x0 y0] != MODE_INTRA && merge_flag[x0 y0] == 0)	
cu_cbf	ac(v)
if(cu_cbf) {	
....	
transform_tree(x0, y0, cbWidth, cbHeight, treeType)	
}	
}	
}	

도면24b

	Descriptor
transform_unit(x0, y0, tbWidth, tbHeight, treeType, subTuIndex) {	
if (treeType == SINGLE_TREE treeType == DUAL_TREE_LUMA) {	
if (IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && (subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag)	
(subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag)) (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT &&	
(subTuIndex < NumIntraSubPartitions - 1 !InferTuCbfLuma))	
tu_cbf_luma [x0][y0]	ae(v)
if (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT)	
InferTuCbfLuma = InferTuCbfLuma && !tu_cbf_luma[x0][y0]	
}	
if (treeType == SINGLE_TREE treeType == DUAL_TREE_CHROMA) {	
if (IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && (subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag)	
(subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag)) (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT &&	
(subTuIndex == NumIntraSubPartitions - 1)) {	
tu_cbf_cb [x0][y0]	ae(v)
tu_cbf_cr [x0][y0]	ae(v)
}	
}	
...	
if (tu_cbf_luma[x0][y0])	
residual_coding(x0, y0, Log2(tbWidth), Log2(tbHeight), 0)	
if (tu_cbf_cb[x0][y0])	
residual_coding(xC, yC, Log2(wC), Log2(hC), 1)	
if (tu_cbf_cr[x0][y0])	
residual_coding(xC, yC, Log2(wC), Log2(hC), 2)	
}	

도면25

	Descriptor
transform_unity(x0, y0, tbWidth, tbHeight, treeType, subTuIndex) {	
if (treeType == SINGLE_TREE (treeType == DUAL_TREE LUMA && CurPredMode[x0][y0] == MODE_INTRA)) {	
if ((IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && ((subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag) (subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag))) (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT && (subTuIndex < NumIntraSubPartitions - 1 !InferTuCbfLuma)))	
tu_cbf_luma [x0 y0]	ae(v)
if (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT)	
InferTuCbfLuma = InferTuCbfLuma && !tu_cbf_luma[x0 y0]	
}	
if (treeType == SINGLE_TREE treeType == DUAL_TREE_CHROMA) {	
if ((IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && ((subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag) (subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag)))) (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT && (subTuIndex == NumIntraSubPartitions - 1))) {	
tu_cbf_cbf [x0 y0]	ae(v)
tu_cbf_cr [x0 y0]	ae(v)
}	
}	
...	
}	

도면26

	Descriptor
transform_umiit(x0, y0, tbWidth, tbHeight, treeType, subTuIndex) {	
if (treeType == SINGLE_TREE (treeType == DUAL_TREE LUMA && !CurPredModel[x0][y0] == MODE_IBC)) {	
if ((IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && ((subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag) (subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag))) (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT && (subTuIndex < NumIntraSubPartitions - 1 !InferTuCbfluma)))	
tu_cbf lumal [x0][y0]	ae(v)
if (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT)	
InferTuCbfluma = InferTuCbfluma && !tu_cbf_lumaf[x0][y0]	
}	
if (treeType == SINGLE_TREE treeType == DUAL_TREE_CHROMA) {	
if ((IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && ((subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag) (subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag))) (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT && (subTuIndex == NumIntraSubPartitions - 1))) {	
tu_cbf cbf [x0][y0]	ae(v)
tu_cbf erf [x0][y0]	ae(v)
}	
} ...	
}	

도면27

Descriptor
<pre> transform_unity(x0, y0, tbWidth, tbHeight, treeType, subTuIndex) { if (treeType == SINGLE_TREE treeType == DUAL_TREE_CHROMA) { if (IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && ((subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag) (subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag)))) { (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT && (subTuIndex == NumIntraSubPartitions - 1)) { tu_cbf_cbf[x0][y0] tu_cbf_cr[x0][y0] } } } if (treeType == SINGLE_TREE treeType == DUAL_TREE_LUMA) { if (IntraSubPartitionsSplitType == ISP_NO_SPLIT && !(cu_sbt_flag && ((subTuIndex == 0 && cu_sbt_pos_flag) (subTuIndex == 1 && !cu_sbt_pos_flag))) && (CuPredMode[x0][y0] == MODE_INTRA tu_cbf_cbf[x0][y0] tu_cbf_cr[x0][y0] CbWidth[x0][y0] > MaxTbSizeY CbHeight[x0][y0] > MaxTbSizeY)) (IntraSubPartitionsSplitType != ISP_NO_SPLIT && (subTuIndex < NumIntraSubPartitions - 1 !InferTuCbfLuma))) { tu_cbf_luma[x0][y0] } } } ... } ... } </pre>
ae(v)
ae(v)
ae(v)
ae(v)