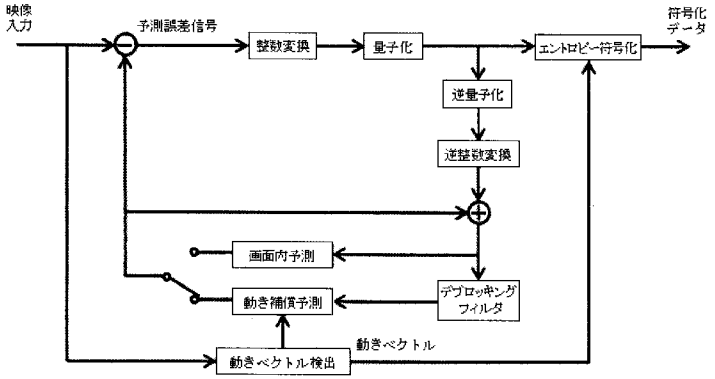
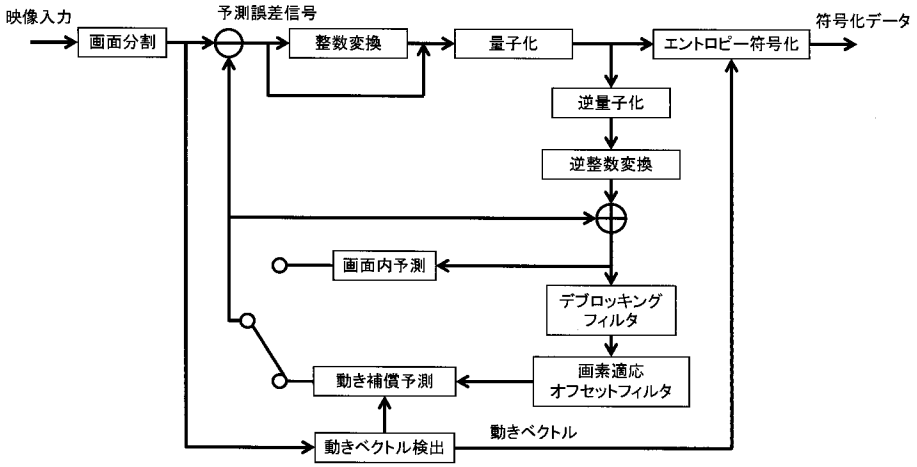
4　スライスは、同一水平行に位置する任意の数のマクロブロックにより構成されるものとする。
5　マクロブロックは、16×16画素の輝度信号及び空間的に同じ場所に位置する８×８画素又は16×８画素の二つの色差信号により構成されるものとする。

別表第三号　デジタル放送の標準方式第二十四条の五第一項（第三十二条、第四十八条及び第八十一条第一項において準用する場合を含む。）に規定する映像信号の圧縮手順及び送出手順



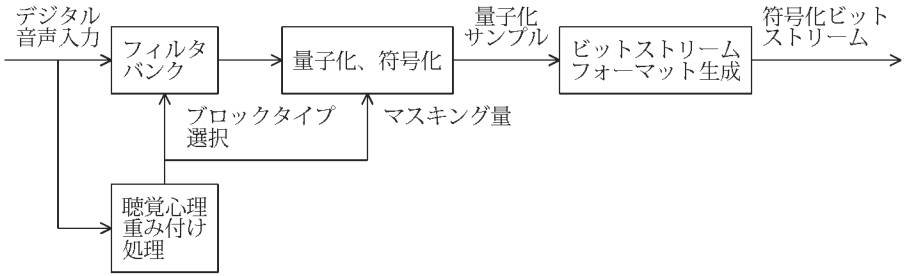
注１　整数変換は、４×４画素及び８×８画素のブロックに対する整数精度の直交変換処理を示すものとする。
2　画面内予測は、現在の画像情報において符号化処理済みの隣接ブロックの画素を用いて予測を行う処理を示し、動き補償予測は、未来及び過去の複数の画像情報を用いてブロックサイズを可変とする動き補償予測を行う処理を示すものとする。
3　デブロッキングフィルタは、符号化に伴いブロックの境界に発生するノイズを低減する処理を示すものとする。
4　逆量子化、逆整数変換及びエントロピー符号化は、ＩＴＵ－Ｔ勧告H.264に従うものとする。
5　動きベクトル検出は、４×４画素、４×８画素、８×４画素、８×８画素、８×16画素、16×８画素、16×16画素単位に行うものとする。
6　符号化データは、ＩＴＵ－Ｔ勧告H.264の映像ビットストリーム構文に従い生成するものとする。

別表第四号　デジタル放送の標準方式第六十二条第二項（第八十一条第一項及び第二項並びに第八十四条において準用する場合を含む。）に規定する映像信号の圧縮手順及び送出手順



注１　画面分割は、８×８画素、16×16画素、32×32画素又は64×64画素の正方形領域に分割する処理を示すものとする。
2　整数変換は、４×４画素、８×８画素、16×16画素又は32×32画素のブロックに対する整数精度の直交変換処理を示すものとする。
3　画面内予測は、現在の画像情報において符号化処理済みの隣接ブロックの画素を用いて予測を行う処理を示し、動き補償予測は、未来及び過去の複数の画像情報を用いてブロックサイズを可変とする動き補償予測を行う処理を示すものとする。
4　デブロッキングフィルタは、符号化に伴いブロックの境界に発生するノイズを低減する処理を示すものとする。
5　画素適応オフセットフィルタは、符号化に伴いブロックの内部に発生するノイズを低減する処理を示すものとする。
6　逆量子化、逆整数変換及びエントロピー符号化は、ＩＴＵ－Ｔ勧告H.265に従うものとする。
7　動きベクトル検出は、４×８画素、４×16画素、８×４画素、８×８画素、８×16画素、８×32画素、12×16画素、16×４画素、16×８画素、16×12画素、16×16画素、16×32画素、16×64画素、24×32画素、32×８画素、32×16画素、32×24画素、32×32画素、32×64画素、48×64画素、64×16画素、64×32画素、64×48画素又は64×64画素のブロック単位に行うものとする。
8　符号化データは、ＩＴＵ－Ｔ勧告H.265の映像ビットストリーム構文に従い生成するものとする。

別表第五号　デジタル放送の標準方式第五条第一項、第四十四条及び第六十四条第二項第一号（第八十一条の三及び第八十四条において準用する場合を含む。）に規定する音声信号の圧縮手順及び送出手順



注１　フィルタバンクは、デジタル音声入力信号を変形離散コサイン変換によって時間軸から周波数軸へ変換する処理を示し、入力信号の聴覚心理特性に応じて、変形離散コサイン変換への入力ブロックタイプ及び窓関数を選択することとする。
2　聴覚心理重み付け処理は、フィルタバンクへの入力信号に対応して、マスキング量（一の音声信号と他の音声信号を識別できる限界をいう。）及びフィルタバンクの入力ブロックタイプを算出する処理を示すものとする。
3　量子化及び符号化は、聴覚心理重み付け処理で計算されたマスキング量に基づき、フィルタバンクからの出力信号を各ブロックで使用できるトータルビット数を超えない範囲で量子化及び符号化し、量子化サンプルを出力する処理を示すものとする。