

个人资料



blade2001

访问： 596044次
积分： 8215
等级： BLOG 6
排名： 第814名

原创： 153篇 转载： 443篇
译文： 3篇 评论： 71条

文章搜索

文章分类

- C/C++ (26)
- Learn from Bugs (5)
- Linux (122)
- OO/SE (3)
- P2P (1)
- US (17)
- VOIP (59)
- Web (49)
- Windows (11)
- 创业 (23)
- 大规模分布计算(云、搜索引擎) (37)
- 安全 (19)
- 手机软件(J2ME&Android) (56)
- 数据库 (mysql/sqlserver/oracle) (18)
- 数据结构及算法 (9)
- 游戏开发相关 (13)
- 生活 (16)
- 网络/通信 (25)
- 脚本语言 (14)
- 软件 (8)
- 网络/通信 (75)
- 测试运维 (98)
- 产品设计&用户体验 (7)
- Java (16)
- Jabber/XMPP (12)
- 英语 (1)

H.264 SVC 与H.264 AVC 有什么区别？

分类： 网络/通信 VOIP 2011-12-22 07:19 2268人阅读 评论(0) 收藏 举报

h.264 视频会议 扩展 网络 终端 video

AVC 实际上是 H.264 协议的别名。但自从 H.264 协议中增加了 SVC 的部分之后，人们习惯将不包含 SVC 的 H.264 协议那一部分称为 AVC，而将 SVC 这一部分单独称为 SVC。所以提到 AVC 的时候，需要根据具体情况判断到底是指 H.264 协议还是指协议中不包含 SVC 的那一部分；

SVC是scalable video coding，有的翻译成分层，有的翻译成分级。H.264/AVC是JVT制定视频编码新标准。H. 264扩展标准支持多种可分级类型,其中空域可分级、时域可分级和质量可分级是可分级模式的典型代表。JM86的编解码是基于AVC，JSVM的编解码是基于SVC。

H.264 SVC（H.264可分级编码）作为H.264标准的一个扩展最初由JVT在2004年开始制定，并于2007年7月获得ITU批准。H.264 SVC以H.264 AVC视频编解码器标准为基础，利用了AVC编解码器的各种高效算法工具，在编码产生的编码视频时间上（帧率）、空间上（分辨率）可扩展，并且是在视频质量方面可扩展的，可产生不同帧速率、分辨率或质量等级的解码视频。

H.264 SVC通过在GOP（编码图像组）中设置可丢弃的参考帧实现时间上的可分级。0-16视频帧构成全帧率视频，除T3标志外的所有视频帧构成了半帧率视频，所有T0标志和T2标志的视频帧构成了1/3帧率视频，所有只是T0标志的视频帧构成了1/4帧率视频。

SVC 时间可分级

SVC 空间可分级

H.264 SVC通过在在编码码流嵌入具有相关性的多个不同分辨率的子流实现空间上的可分级。上层所有的视频帧构成了高分辨率视频，下层所有的视频帧构成了低分辨率视频

为此，具备H.264 SVC编码的视频会议系统，在保证高效的视频压缩性能的基础上，视频广播端可以通过一次编码产生具有不同帧率、分辨率的视频压缩码流，以适应不同网络带宽、不同的显示屏幕和终端解码能力的应用需求，从而有效地避免了视频会议系统中MCU上复杂而昂贵的转码。

H.264 SVC 与以往传统视频协议H.264AVC的区别表

	传统视频协议 (H.264/AVC)	Vidyo视频协议 (H.264/SVC)
视频会议可以容忍的网络丢包率	< 2 – 3 %	<20%
对网络的要求		共享线路
视频会议延迟： 视频会议效果	≈ 400毫秒 非实时交互	< 200毫秒 实时交互
HD 会议室型终端的开销		普及型

视频 (1)

文章存档

2015年02月 (1)
2015年01月 (1)
2014年12月 (4)
2014年11月 (10)
2014年10月 (2)

展开

阅读排行

浅谈MD5加密算法中的加 (20670)
告诉你一个真实的中国互 (13700)
gcc g++ 参数 (8202)
分布式消息队列(消息中间件) (7379)
用python获取本地的ip地址 (6777)
Linux内核: 修改TCP/IP参数 (6219)
美国奶酪 (芝士) - chee (6118)
AWS使用小记之EC2(Elastic) (5833)
getsockopt() setsockopt() (5294)
ls -l 查看进程打开的文件 (5199)

评论排行

浅谈MD5加密算法中的加 (7)
我和计算机技术 - 在迅雷 (6)
开发Openfire聊天记录插件 (5)
利用Hudson构建c/c++项目 (4)
Linux的内存管理 (free和vm) (3)
XMPP、HTTP 模拟压力测试 (3)
网游脚本浅谈 (3)
协程 or 线程? (3)
python的GUI测试工具--py (2)
PAMIE- Python实现IE自动化 (2)

推荐文章

最新评论

XMPP、HTTP 模拟压力测试工具
ybcheng: 最近项目上需要这方面的测试，博主请私信我。
如何在Java ME平台上获取手机信息
笨Ben奔奔: 现在北京是02
Gtalk2VoIP-通过IM语音来接听S
QWjian_1119: 请问VOIP是啥意思，我怎样才能使用VOIP和另外一个VOIP用户通话呢？我看到一个外国朋友的...
关于openfire承受的并发用户量
tan416966130: @xiaochongzi716717:就是，现在都3.9.3了
网络延时，抖动，丢包对voip和xmpp的影响
chenlyjack: 这篇博文写得比较系统，好文章，赞一个
开发Openfire聊天记录插件
政政乔: 你好，在吗？这个插件只能保存当发送者是admin的消息啊
开发Openfire聊天记录插件
政政乔: 我按照你的这个流程做

H.264 SVC入门学习(转): <http://apps.hi.baidu.com/share/detail/14074189>

H.264可扩展视频编解码器(SVC)应用详解:
<http://hi.baidu.com/deityz/blog/item/8527ea3eac5e9aff838b1314.html>

视频技术开发论坛: <http://bbs.chinavideo.org>

上一篇 [SVN主机搬移后Client端的的处理方式\(relocate\)](#)
下一篇 [SIP SDP Payload Type Definitions](#)

主题推荐

[h.264](#) [视频会议](#) [可扩展](#) [标准](#) [网络](#)

猜你在找

Davinci-H264 I帧和IDR帧的区别	项目管理软件-计划进度沟通文档管理bug追踪项目协作
AVCH264编码教程一	套接字socket 的地址族和类型工作原理创建过程
VLC网络通信流程分析	MediaInfo源代码分析 30open函数
傻瓜式设置WANem配置 点对点网络设置	H264名词
ffmpeg subtitle example	xtables-addons中的一个让我吃了一惊的模块DNETMAP

准备好了么？跳吧！

更多职位尽在 [CSDN JOB](#)

System Development Engineer	我要跳槽	测试工程师	我要跳槽
云巅（上海）网络科技有限公司	20-30K/月	北京优佳荣科技有限公司	6-15K/月
UI设计师	我要跳槽	Client Development Engineer (Mobile)	我要跳槽
北京优佳荣科技有限公司	6-15K/月	云巅（上海）网络科技有限公司	15-22K/月

查看评论

暂无评论

发表评论

用户名: oDavid12345678922

评论内容:

提交

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题	Hadoop	AWS	移动游戏	Java	Android	iOS	Swift	智能硬件	Docker	OpenStack		
VPN	Spark	ERP	IE10	Eclipse	CRM	JavaScript	数据库	Ubuntu	NFC	WAP	jQuery	
BI	HTML5	Spring	Apache	.NET	API	HTML	SDK	IIS	Fedora	XML	LBS	Unity
Splashtop	UML	components	Windows Mobile	Rails	QEMU	KDE	Cassandra	CloudStack	CloudStack	FTC		
coremail	OPhone	CouchBase	云计算	iOS6	Rackspace	Web App	SpringSide	Maemo				
Compuware	大数据	apttech	Perl	Tornado	Ruby	Hibernate	ThinkPHP	HBase	Pure	Solr		
Angular	Cloud Foundry	Redis	Scala	Django	Bootstrap							

了一遍 可是jsp打包报错啊，报找不到类和找不到符号，jsp.jar包是空的

浅谈MD5加密算法中的加盐值(Salt)
落落叶叶无声: 一楼的说法:"就算没有salt值如果使用同样的salt值反查两个md5就能发现salt值了"如果...

网络延时，抖动，丢包对voip和视频会议的影响
nickde77: 博主的东西真好

openfire服务器性能测试的几种方法
yueyenvlang: 最近公司在做openfire的二次开发，希望能与楼主交流一下openfire的测试问题

Blog

良少的专栏

大宝(sodme) (RSS)

李学凌 (RSS)

云风

fishman

传奇游戏源码深入分析 (RSS)

雷军：人因梦想而伟大

开发网站

[flipcode.com](#)

[gametutorials](#)

[game engine](#)

[CodeProject.com](#)

[GameDev.net](#)

[RFC官方](#)

[永远的UNIX](#)

[游戏资源网](#)

业界时事

[IT 社区 & 媒体平台](#)

[思维的乐趣](#)