

## 第五章 結論

從第三章與第四章的模擬可歸納出一個結論：預測編碼是在動態位元數，像素位元數，與計算機效能之間尋找一個平衡點。預測編碼要在最低的計算機效能下，以最少的動態位元數與像素位元數編譯目前方格。

H.264 定義的樹狀結構語法可以將方格切成七種子方格大小。根據七種子方格大小進行 VBS 預測編碼，H.264 為每一個方格找到最合適的方格大小切割方式，也就是在動態位元數與像素位元數之間找到一個完美的平衡點。H.264 卻也因為複雜的比對模式選擇法以及預測搜尋過程中多達 1792 次(第 4.1.1 節)的運算量，大大地耗費了計算機效能。相反地，H.263 僅提供 8x8 與 16x16 兩種方格切割方式，而比對模式選擇定義簡單的門檻值判斷方式。單純的方式簡化了運算，付出的代價則是壓縮率劣於 H.264。

