在线教育中的音视频优化

黄龙(lonnyhuang)



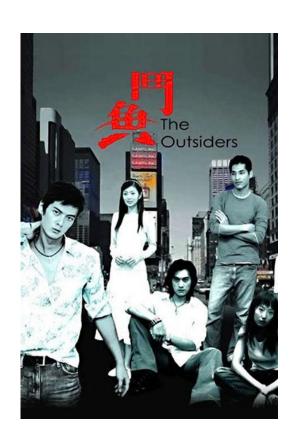
IMWEB团队公众号



姓名: 黄龙 lonnyhuang

简介:IMWEB团队成员,2015年6月加入腾讯,主要参与在线教育项目。其中主要负责课程Web课程直播相关的工作。

- > 常见的直播方案
- > 腾讯课堂的整体音视频方案
- > 首帧时长的优化
- > 流畅度和实时性优化
- > 分场景优化

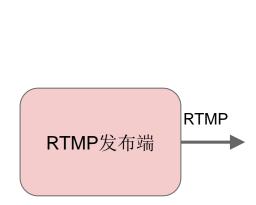


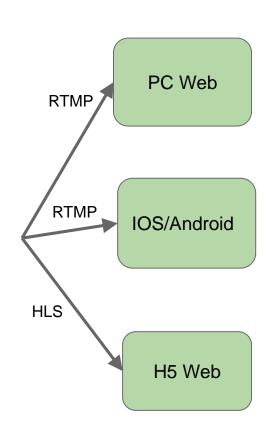




Real-Time Messaging Protocol 实时消息协议

RTMPS 安全传输层协议 RTMPE 使用Adobe的安全机制加密 RTMPT 相当于RTMP用http包装后的协议 RTMFP 基于UDP的协议





- >服务端
- >发布端
- >客户端

> 收费的: FMS



> 免费的: Red5 NGINX-RTMP SRS







OBS: 美女秀场用OBS

xsplit: 游戏直播用XS





SmarterStreaming



HLS: HTTP Live Streaming



编码器 -> 流分割 -> 普通 web 服务(m3u8文件和ts文件) -> 客户端

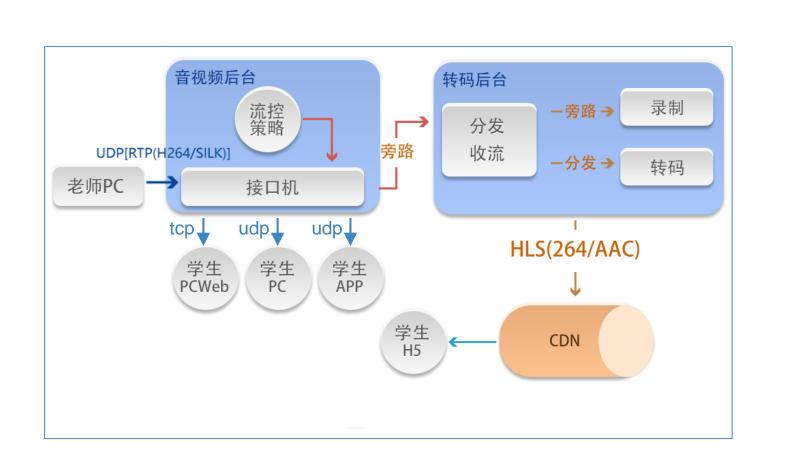
```
var self:Sprite = this;
video = new Video(stage.stageWidth, stage.stageHeight);
nc = new NetConnection();
nc.client = { };
nc.addEventListener(NetStatusEvent.NET_STATUS, function(e:NetStatusEvent):void {
    var ns:NetStream = new NetStream(nc);
    ns.client = { };
    video.attachNetStream(ns);
    ns.play("livestream");
    self.addChild(video);
});
```

11行代码 大小1.5K 秒开,稍有卡顿 延迟2-3秒

> 录播课\直播课回放

>直播课

> 音频习题



- > 现有的QQ群视频的技术方案
- > 快速上线
- >部署服务器的费用问题
- > RTMP的编码格式相对固定
- >延迟问题

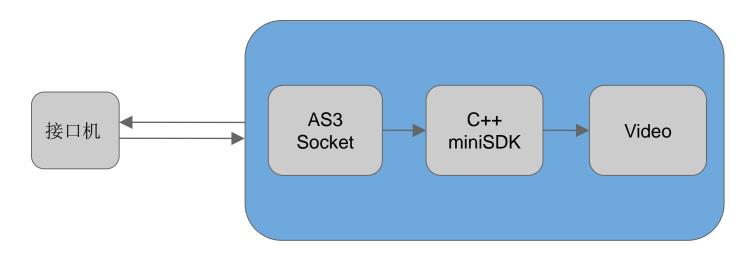
> 黑屏10S以上才出现画面

>很卡,不流畅

> 感觉延迟很大

> Web上怎么用silk编码?

crossBridge: 前身是adobe的炼金术。可以将C++的代码打包成flash可以使用的库。



这里要解释几个视频的概念

I帧P帧B帧

I帧: ソルル ルトール ールキャ/

P帧:

B帧: **GOP** = **10**的视频帧序列

黑屏的原因是因为解不开

让用户拿到的第一个帧就是I帧

服务端缓存上一个I帧到用用户进入的时刻的所有帧,一次性发送给用户

以课堂分享屏幕为例, GOP=50(时间为10S)时, 平均节省≈5秒

RTMP的服务端也有相应的策略

> 延迟变大

- 加速播放,通过时间戳控制
- > 数据量变大
- 并没有什么好的方案

> SDK体积优化

> 并行加载和预加载

加载swf1文件 加载swf2文件

连接接口机(连接RTMP) RTMP)

预加载:

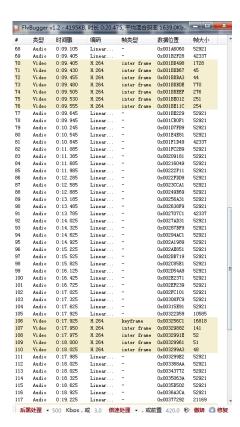
在用户的访问其它页面的时候提前加载swf文件,最好是关键路径

音视频SDK打包

CrossBridge编译选项:-flto-api

	SWC	SWF
优化前	761K	558K
优化后	419K	315K
	45%	43%

- > 帧率低
- 从5帧/秒提高到10帧/秒
- > 丢帧
- 时间戳不均匀
- BufferTime设置过小



> 音视频帧分布不均匀

> 时间戳错误

>修正连续视频帧

保证两个视频帧之间必须有一个音频帧

>修正错误的时间戳



27/3892

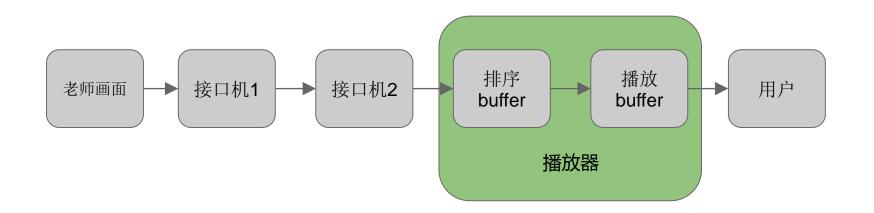
> BufferTime和延迟的关系 1S -> 1S 2S -> 2S 4S -> 4S

> BufferTime和丢帧的关系

Buffer大小	Chrome丢包率	IE丟包率
1秒	50%	10%
2秒	30%	3%
4秒	10%	1%

64位Win操作系统丢帧率

> 因为延迟真的很大





Buffer设置多大?

- 当初还年轻了,设置了固定2S

帧序列1256347, 看看buffer变化?

从2S到0-2S

序列				Buffer	操作			
1							空	1给player处理
	2						空	2给player处理
		5					5	5∖buffer
			6				5、6	6∖buffer
				3			5、6	3给player处理
					4		空	4给player处理,5、6弹出buffer给player处 理
						7	空	7给player处理,结束

- > BufferTime从4S到1S
- > 排序buffer从2S到0-2S

整体延迟从7S到2S-3S

- > 多路音视频 > 音频上行
- > 首频上行 > 补静音包

> 画中画

协议中每一个包都带有uid,同一个老师分主辅路,摄像头是主路。 只有一路音频给谁?

> 音频举手播放

一像素播放器 SDK支持多实例

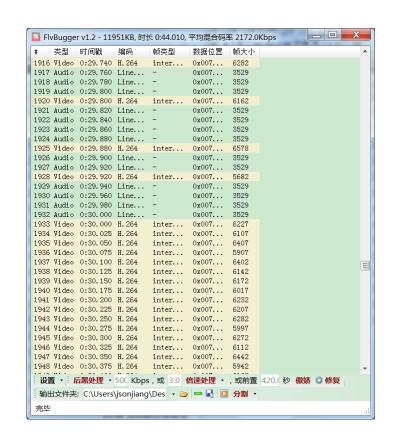
>连接接口机

>按照协议要求发送给接口机

> flash获取原始音频数据 (32位float格式)

> 通过miniSDK将音频数据通过silk编译压缩

怎么没有音频帧? 我说为什么视频这么卡呢



>静音包要均匀

>静音包要放到视频帧前

>静音包个数要补足

> 进房间时可能已经静音了

谢谢