

5G时代的视频应用

孙松林 北京邮电大学 slsun@bupt.edu.cn

自我介绍



- 孙松林
 - 北京邮电大学信息与通信工程学院
 - 教授,博导
 - 电子信息工程系主任
- 移动互联网安全技术国家工程实验室
- 可信分布式计算与服务教育部重点实验室





北京邮电大学



信息黄埔

- 国家首批"双一流"世界一流学科建设高校
- 国家 "211工程"、"985工程优势学科创新平台"项目重点建设
- 被誉为"中国信息科技人才的摇篮"

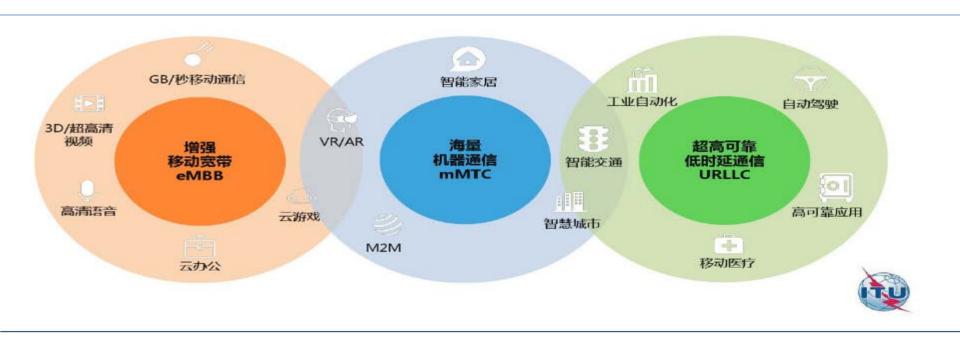
目录



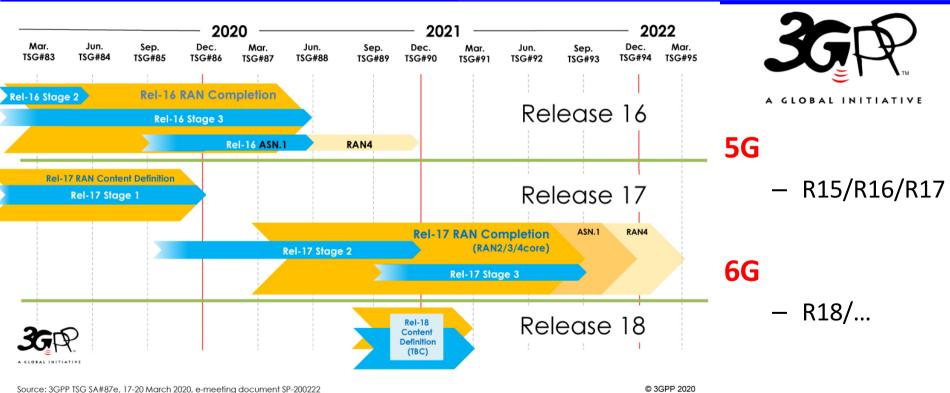
- 5G发展现状
 - 三大场景和标准演进
 - 进展和困局
 - 5G的机遇
- 5G时代的视频应用
- 一些思考

5G三大场景









5G建设进展



- 至2020年9月底,全国累计建设5G基站: 69万
- 1-9月份, 5G手机出货量1.08亿
- 5G覆盖策略

北上广等城市城区已实现网络连片覆盖

实现地级市 室外连续覆盖

县城及乡镇 重点覆盖

重点场景室内覆盖

困局



• 电源消耗巨大

• 缺少独特应用

• 资金投入巨大

思考



• 投资回报:自2013年,三大运营商累计投资超过8000 多亿元,目前还没有收回成本。

长期性

互联网/移动互联网的发展



- Pre-二十一世纪
 - 浏览器为王
 - 门户网站为王

二十一世纪

- 00年代: 搜索引擎、社交 (QQ、微博)

- 10年代:移动支付、社交(微信)、短视频

- 20年代: ?



• 3G: 开始填充所有的碎片时间

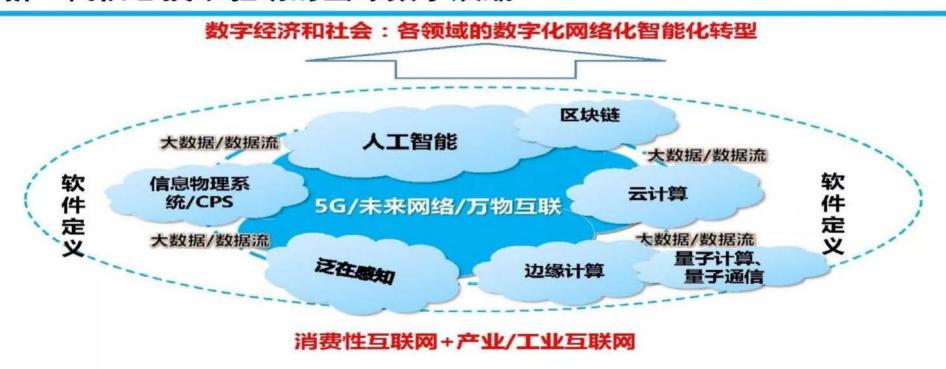
- 4G:应用碎片化
 - 通过移动支付, 颠覆了线上线下的模式

• 5G: 开始探索大带宽、低延时、海量连接的应用场景

新基建的数字科技



新一代信息技术驱动的全球数字浪潮



多维度的解读



• 汽车: 工业社会的产业链、......

· 5G: 新基建重中之重、数字经济的支撑、.....

目录



• 5G与视频发展现状

• 5G时代的视频应用

• 一些思考

网络视频用户



截至2020年6月

我国网络视频用户(含短视频)规模为8.88亿,

占网民整体的94.5%

其中短视频用户规模为8.18亿,

占网民整体的87.0%

----中国互联网络信息中心CNNIC 第46次《中国互联网络发展状况统计报告》 2020年9月29日

视频是网络应用的主角



北京郵電大學 BEIJING UNIVERSITY OF POSTS AND TELECOMMUNICATION

消费互联网: UGC (用户生产内容)

典型业务: 短视频

产业互联网: PGC (专业生产内容)

典型业务:

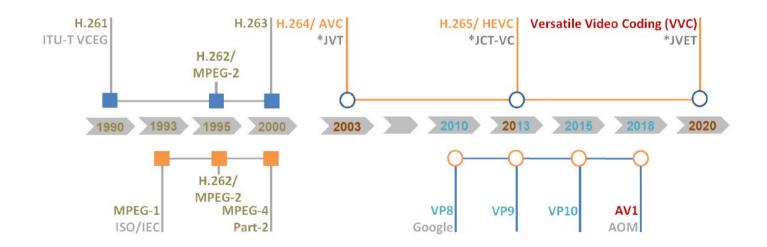
AVS / VVC / AV1



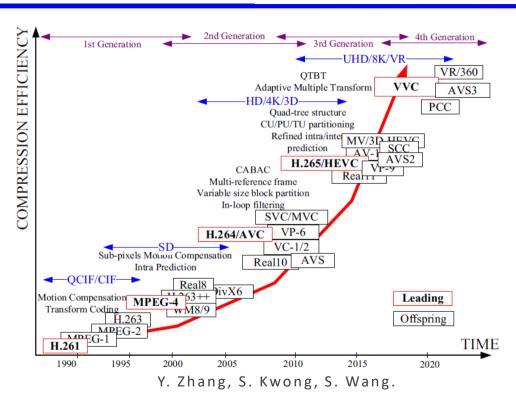
数字音视频编解码技术标准工作组
Audio Video coding Standard Workgroup of China

服务于 高分辨率数字广播、高密度激光数字存储媒体、 无线宽带多媒体通讯、互联网宽带流媒体等重大信息产业应用

AVS 3标准文本草案



视频编码标准时间线(H.26X / MPEG X 、VP10/AV1)

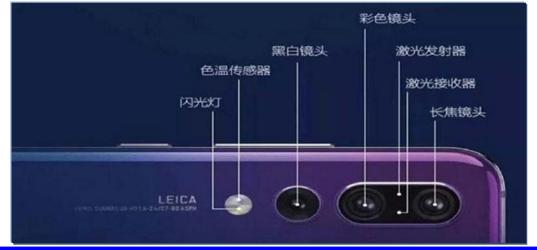


"Machine learning based video coding optimizations: A survey." Information Sciences 506 (2020): 395-423.

三摄



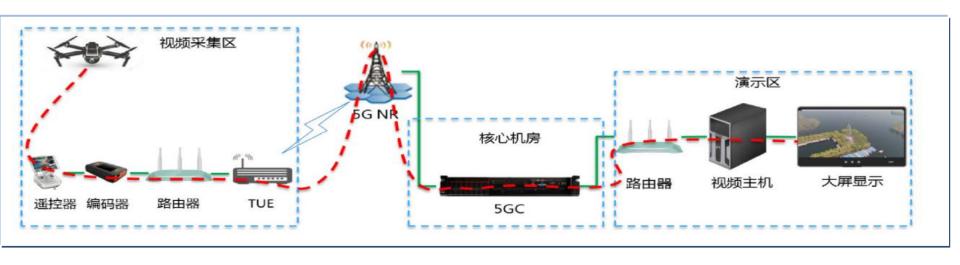
- 以华为P20 Pro为例,三颗摄像头
 - 1颗彩色镜头+1颗黑白镜头+1颗长焦镜头
 - 长焦的载入让景深和虚化的效果更好



无人机

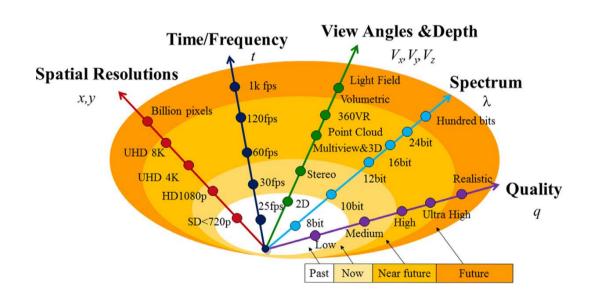


• 无人机高清直播



视频编码的思考





Y. Zhang, S. Kwong, S. Wang. "Machine learning based video coding optimizations: A survey." Information Sciences 506 (2020): 395-423.

内容生产



DeepFake

虚拟场景

内容审查



5G初期: 大视频时代



• 4G: 短视频

• 5G: 大视频

- 超高清: 4K/8K (大带宽)

- 沉浸式视频

(大带宽)

– AR/VR/MR/XR

(低时延)

- 交互性视频 (多路)

(大带宽)



边缘计算MEC



- 将计算能力下沉到网络边缘,靠近用户,以减轻网络压力和服务时延,提高用户体验。
 - ----欧洲电信标准化协会ETSI

雾计算

----思科



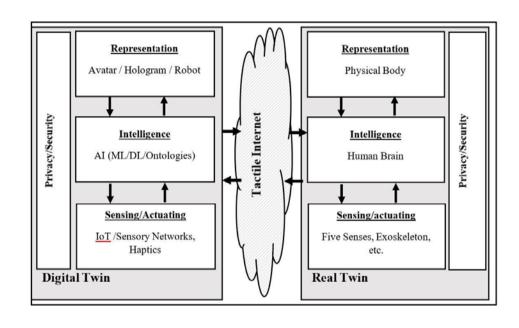
Makes you wonder how technology will change us in 2026.



数字孪生Digital Twins







Abdulmotaleb El Saddik, Digital Twins, IEEE Multimedia, April-June 2018

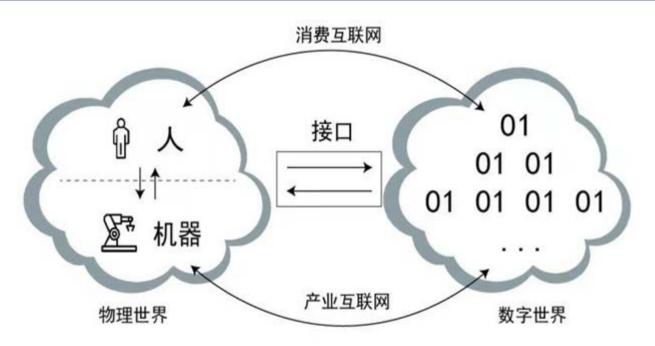




5G时代: 经济增长新引擎

数字经济的战场







• 在线娱乐/在线教育展现形式的升级

《王者荣耀》在2020年除夕的日流水达到了20亿元,比之前的最高纪录多了7亿元。

- 今年疫情期间,游戏行业消费数据持续增长。



- 火爆的在线教育
 - 2019年在线教育用户规模接近4亿,比2018年增长 20.7%。

• 在线教育形式的改变,对知识、思维本身的冲击巨大!



• 反思在线教育

- 知识分享对人的依赖性小, 但思维的形成和思想的铸造,离不开人。

- (需要思考不能局限于知识分享)



• 没有疫情,没有5G, 在线娱乐/在线教育依然在发展。

• 根据中国信通院调查数据测算,视频、音乐和图 书是消费者付费意愿最强的数字内容形式。



• 在线娱乐/在线教育

• 需求很强烈,市场很大,但展现形式匮乏

目录

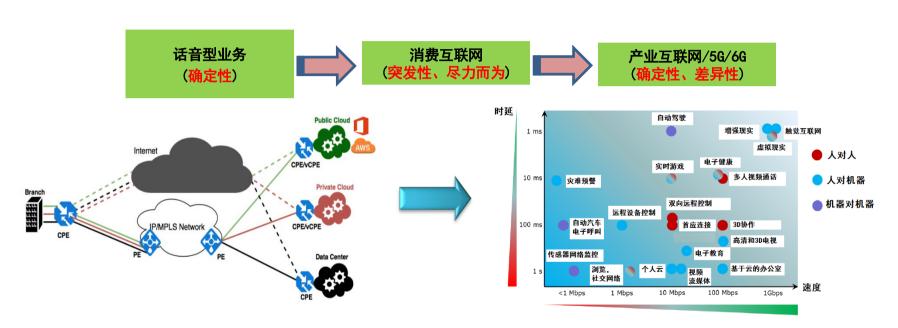


- 5G与视频发展现状
- 5G时代的视频应用

• 一些思考

产业升级





"尽力而为"的传统网络架构难以支撑工业互联网等对差异性服务保障、确定性带宽/时延的需求。

5G的使命



- 1/3/5G担负着探索应用的使命:
- 培养用户习惯,增强产业认知。

- 5G将利用高速率进一步加深移动互联网应用
- 同时利用海量接入和高可靠低时延加深物联网/工业互联网的产业认知,进而带动产业升级。

5G终端



- 不仅仅面向人
- 更多的是面向物、面向机器、面向软件应用

• 新的产业形态

核心竞争力



• 资源: (石油、煤炭) → 数据

生产力: (人力、机器) → 智能

• 市场: 购买力(经济个体:人->机器)

碳基文明 vs 硅基技术



发展瓶颈

人类的脑容量、人类对世界和自身的认知

一种可能性

硅基强大的算力及其表现出来的智能

5G网络



• 5G时代, 4G将与其长期并存

• 2G/部分3G网络会退网



• 有线 VS 无线

• 应用的升级不是线性的





- 从互联网到移动互联网的转型不是线性移植

- -典型案例:
 - 微信(以移动终端为中心)vs QQ(以PC为中心)

场景

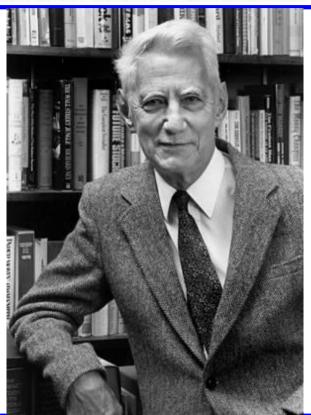


- 场景
 - 物理场景
 - 互联网场景
 - 移动互联网场景 (碎片化)
 - 产业互联网场景



We know the past but cannot control it. We control the future but cannot know it.

— Claude Shannon —





携手共创伟大的时代





感谢聆听欢迎交流



