

快讯

雷青祥 于 2013-09-24 11:22:44 发布 63657 收藏 201

分类专栏: IPTV 文章标签: rtsp 协议 学习笔记

IPTV 专栏收录该内容

10 订阅 12 篇文章 订阅专栏

第一部分:RTSP协议

一、RTSP协议概述

RTSP(Real-TimeStream Protocol)是一种基于文本的 应用层 协议，在语法及一些消息参数等方面，RTSP协议与HTTP协议类似。RTSP被用于建立的控制媒体流的传输，它为多媒体服务器扮演 网络远程控制 的角色。尽管有时可以把RTSP控制信息和媒体数据流交织在一起传送，但一般情况RTSP本身并不用于传送媒体流数据。媒体数据的传送可通过RTP/RTCP等协议来完成。

RTSP的操作过程是:首先，客户端连接到流服务器并发送一个RTSP描述命令 (DESCRIBE)。流服务器通过一个SDP描述来进行反馈，反馈信息包括流数量、媒体类型等信息。**客户端再分析该SDP描述**，并为会话中的每一个流发送一个RTSP建立命令(SETUP)，RTSP建立命令告诉服务器客户端用于接收媒体数据的端口。流媒体连接建立完成后，客户端发送一个播放命令(PLAY)，服务器就开始在UDP上传送媒体流 (RTP包) 到客户端。在播放过程中客户端还可以向服务器发送命令来控制快进、快退和暂停等。最后，客户端可发送一个终止命令(TEARDOWN)来结束流媒体会话

二、RTSP协议与HTTP协议区别

- RTSP引入了几种新的方法，比如DESCRIBE、PLAY、SETUP等，并且有不同的协议标识符，RTSP为rtsp 1.0,HTTP为http 1.1;
- HTTP是无状态的协议，而RTSP为每个会话保持状态;
- RTSP协议的客户端和服务端都可以发送Request请求，而在HTTP协议中，只有客户端能发送Request请求。
- 在RTSP协议中，载荷数据一般是通过带外方式来传送的(除了交织的情况)，及通过RTP协议在不同的通道中来传送载荷数据。而HTTP协议的载荷数据都是通过带内方式传送的，比如请求的网页数据是在回应的消息体中携带的。
- 使用ISO10646(UTF-8)而不是ISO 8859-1，以配合当前HTML的国际化;
- RTSP使用URI请求时包含绝对URI。而由于历史原因造成的向后兼容性问题上，HTTP/1.1只在请求中包含绝对路径，把主机名放入单独的标题域中;

三、RTSP重要术语

1. 集合控制(Aggregatecontrol):

对多个流的同步控制。对音频视频来讲，客户端仅需发送一条播放或者暂停消息就可同时控制音频流和视频流。

2. 实体(Entity):

作为请求或者回应的有效负荷传输的信息。由以实体标题域 (entity-header field) 形式存在的元信息和以实体主体 (entity body) 形式存在的内容组成

3. 容器文件 (Containerfile):

可以容纳多个媒体流的文件。RTSP服务器可以为这些容器文件提供集合控制。

4. RTSP会话(RTSP session):

RTSP交互的全过程。对一个电影的观看过程,会话(session)包括由客户端建立媒体流传输机制(SETUP)，使用播放(PLAY)或录制(RECORD)开始传送流，用停止(TEARDOWN)关闭流。

四、RTSP请求消息

1. 消息格式:

方法 URI RTSP版本 CR LF

消息头 CRLF CRLF

消息体 CR LF

其中方法包括OPTIONS、DESCRIBE、SETUP、PLAY、TEARDOWN等,URI是接受方的地址,例如:rtsp://192.168.0.1/video1.3gp。
RTSP版本一般都是 RTSP/1.0。每行后面的CR LF表示回车换行，需要接受端有相应的解析，最后一个消息头需要有两个CR LF
消息体是可选的，有的Request消息并不带消息体。

五、RTSP响应消息

1. 消息格式:

RTSP版本状态码解释 CR LF

消息头 CR LF CR LF

消息体 CR LF

其中RTSP版本一般都是RTSP/1.0,状态码是一个数值，用于表示Request消息的执行结果,比如200表示成功,解释是与状态码对应的文本解释。

六、RTSP 重要方法

method	direction	object	requirement
DESCRIBE	C->S	P,S	recommended
ANNOUNCE	C->S, S->C	P,S	optional
GET_PARAMETER	C->S, S->C	P,S	optional
OPTIONS	C->S, S->C	P,S	required
			(S->C: optional)
PAUSE	C->S	P,S	recommended
PLAY	C->S	P,S	required
RECORD	C->S (http://tools.ietf.org/html/2003/09/rfc3986#section-5.2.4)	P,S	optional
REDIRECT	S->C	P,S	optional
SETUP	C->S	S	required
SET_PARAMETER	C->S, S->C	P,S	optional
TEARDOWN	C->S	P,S	required

Table 2: Overview of RTSP methods, their direction, and what objects (P: presentation, S: stream) they operate on

1. OPTIONS:

用于得到服务器提供的可用方法:

如:

```
OPTIONS rtsp://192.168.20.136:5000/xxx666 RTSP/1.0
```

```
CSeq: 1
```

服务器的响应信息会在Public字段列出提供的方法。如:

```
RTSP/1.0 200 OK
```

```
CSeq: 1 //每个响应消息的cseq数值和请求消息的cseq相对应
```

```
Public: OPTIONS, DESCRIBE, SETUP, TEARDOWN, PLAY, PAUSE
```

2. DESCRIBE:

客户端向服务器端发送DESCRIBE，用于得到URI所指定的媒体描述信息，一般是SDP信息。客户端通过Accept头指定客户端可以接受的媒体述信息类型。

如:

```
C->S: DESCRIBE rtsp://server.example.com/rtsp/1.0
```

```
CSeq: 312
```

```
Accept: application/sdp, application/rtsp,application/mhmg
```

服务器回应URI指定媒体的描述信息:

如:

```
S->C: RTSP/1.0 200 OK
```

```
CSeq: 312
```

```
Date: 23 Jan 1997 15:35:06 GMT
```

```
Content-Type: application/sdp //表示回应为SDP信息
```

```
Content-Length: 376
```

```
//这里为一个空行
```

```
//以下为具体的SDP信息
```

```
v=0
```

```
o=mhandley 2890844526 2890842807 IN IP4 126.16.64.4
```

```
s=SDP Seminar
```

目录

第一部分-RTSP协议

- 一、RTSP协议概述
- 二、RTSP协议与HTTP协议区别
- 三、RTSP重要术语
- 四、RTSP请求消息
- 五、RTSP响应消息
- 六、RTSP 重要方法
- 七、RTSP重要字段参数
- 八、简单的RTSP消息交互过程

第二部分-SDP协议

- 一、SDP协议概述

分类专栏

-  开源多媒体项目源代码分析 91篇
-  FFmpeg 135篇
-  视频质量评价 41篇
-  我的开源项目 81篇
-  FFMPEG 192篇
-  MPEG7/图像检索 46篇
-  LiRe 11篇
-  Live555 16篇
-  OpenCV 18篇
-  开源多媒体系统 28篇
-  J2EE 38篇
-  libRTMP 26篇
-  视频质量评价 97篇
-  杂说/非技术 46篇
-  音频编码 28篇
-  视频编码 75篇
-  TinyJPEG 4篇
-  flshow 20篇
-  MediaInfo 17篇
-  ImageMagik 4篇
-  MPC-HC 18篇
-  XBMC 14篇
-  Mplayer 6篇
-  IPTV 12篇
-  OTT TV 11篇
-  综合IT与广电 25篇
-  计算机网络 26篇
-  DirectShow 21篇
-  LAV Filter 6篇
-  硬件 9篇
-  3D 7篇
-  纯编程 90篇
-  开源项目 28篇
-  Flash相关 13篇
-  HTML和Javascript 16篇
-  广播电视工程 8篇
-  数字电视网络 2篇
-  Direct3D 2篇
-  OpenGL 3篇
-  GDI 2篇
-  DirectSound 2篇
-  SDL 12篇
-  VLC 3篇
-  X264 16篇
-  x265 5篇
-  bvpix 3篇
-  Android多媒体 7篇
-  IOS多媒体 5篇
-  WinPhone多媒体 1篇
-  JMI 3篇
-  HMI 3篇
-  RTMP 22篇
-  网络 21篇

```
i=A Seminar on the session description protocol
u=http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/M.Handley/sdp.03.ps
e=mjh@isi.edu (Mark Handley)
c=IN IP4 224.2.17.12/127
t=2873397496 2873404696
a=recvonly
m=audio 3456 RTP/AVP 0
m=video 2232 RTP/AVP 31
m=whiteboard 32416 UDP WB
a=orient:portrait
```

媒体初始化是任何基于RTSP系统的必要条件，但RTSP规范并没有规定它必须通过DESCRIBE方法完成。RTSP客户端可以通过以下方法来接收媒体描述信息：

- a) 通过DESCRIBE方法；
- b) 其它一些协议（HTTP，email附件，等）；
- c) 通过命令行或标准输入设备

3. SETUP:

用于确定传输机制，建立RTSP会话。客户端能够发出一个SETUP请求为正在播放的媒体流改变传输参数，服务器可能同意这些参数的改变。若是不同意，它必须响应错误“455 Method Not Valid In This State”。

Request中的Transport头字段指定了客户端可接受的数据传输参数；Response中的Transport 头字段包含了由服务器选出的传输参数。

如:

```
C->S: SETUP rtsp://example.com/foo/bar/baz.rm RTSP/1.0
CSeq: 302
Transport: RTP/AVP;unicast;client_port=4588-4589
```

服务器端对SETUPRequest产生一个Session Identifiers。

如:

```
S->C: RTSP/1.0 200 OK
CSeq: 302
Date: 23 Jan 1997 15:35:06 GMT
Session: 47112344 //产生一个SessionID
Transport: RTP/AVP;unicast;
client_port=4588-4589;server_port=6256-6257
```

4. PLAY:

PLAY方法告知服务器通过SETUP中指定的机制开始发送数据。在尚未收到SETUP请求的成功应答之前，客户端不可以发出PLAY请求。

PLAY请求将正常播放时间（normal play time）定位到指定范围的起始处，并且传输数据流直到播放范围结束。PLAY请求可能被管道化（pipelined），即放入队列中（queued）；服务器必须将PLAY请求放到队列中有序执行。也就是说，后一个PLAY请求需要等待前一个PLAY请求完成才能得到执行。

比如，在下例中，不管到达的两个PLAY请求之间有多紧凑，服务器首先play第10到15秒，然后立即第20到25秒，最后是第30秒直到结束。

```
C->S: PLAY rtsp://audio.example.com/audio RTSP/1.0
CSeq: 835
Session: 12345678
Range: npt=10-15

C->S: PLAY rtsp://audio.example.com/audio RTSP/1.0
CSeq: 836
Session: 12345678
Range: npt=20-25

C->S: PLAY rtsp://audio.example.com/audio RTSP/1.0
CSeq: 837
Session: 12345678
Range: npt=30-
```

Range头可能包含一个时间参数。该参数以UTC格式指定了播放开始的时间。如果在这个指定时间后收到消息，那么播放立即开始。时间参数可能用来帮助同步从不同数据源获取的数据流。

不含Range头的PLAY请求也是合法的。它从媒体流开头开始播放，直到媒体流被暂停。如果媒体流通过PAUSE暂停，媒体流传输将在暂停点（the pause point）重新开始。

如果媒体流正在播放，那么这样一个PLAY请求将不起更多的作用，只是客户端可以以此来测试服务器是否存活。

5. PAUSE:

PAUSE请求引起媒体流传输的暂时中断。如果请求URL中指定了具体的媒体流，那么只有该媒体流的播放和记录被暂停（halt）。比如，指定暂停音频，播放将会无声。如果请求URL指定了一组流，那么在该组中的所有流的传输将被暂停。如：

```
C->S: PAUSE rtsp://example.com/fizzle/foo RTSP/1.0
CSeq: 834
Session: 12345678

S->C: RTSP/1.0 200 OK
CSeq: 834
Date: 23 Jan 1997 15:35:06 GMT
```

PAUSE请求中可能包含一个Range头用来指定何时媒体流暂停，我们称这个时刻为暂停点（pause point）。该头必须包含一个精确的值，而不是一个时间范围。媒体流的正常播放时间设置成暂停点。当服务器遇到在任何当前挂起（pending）的PLAY请求中指定的时间点后，暂停请求生效。如果Range头指定了一个时间超出了任何一个当前挂起的PLAY请求，将返回错误“457 Invalid Range”。如果一个媒体单元（比如一个音频或视频帧）正好在一个暂停点开始，那么表示将不会被播放或记录。如果Range头缺失，那么在收到暂停消息后媒体流传输立即中断，并且暂停点设置成当前正常播放时间。

6. TEARDOWN:

TEARDOWN请求终止了给定URL的媒体流传输，并释放了与该媒体流相关的资源。如：

```
C->S: TEARDOWN rtsp://example.com/fizzle/foo RTSP/1.0
CSeq: 892
Session: 12345678

S->C: RTSP/1.0 200 OK
CSeq: 892
```

七、RTSP重要头字段参数

1. Accept:

用于指定客户端可以接受的媒体描述信息类型。比如:

```
Accept: application/rtsp, application/sdp;level=2
```

2. Bandwidth:

用于描述客户端可用的带宽值。

3. CSeq:

指定了RTSP请求回应的序列号，在每个请求或回应中都必须包括这个头字段。对每个包含一个给定序列号的请求消息，都会有一个相同序列号的回应消息。

4. Rang:

用于指定一个时间范围，可以使用SMPT、NTP或clock时间单元。

5. Session:

Session头字段标识了一个RTSP会话。Session ID 是由服务器在SETUP的回应中选择的，客户端一当得到Session ID后，在以后的对Session 的操作请求消息中都要包含Session ID。

6. Transport:

Transport头字段包含客户端可以接受的传输选项列表，包括传输协议，地址端口，TTL等。服务器端也通过这个头字段返回实际选择的具体选项。如:

```
Transport: RTP/AVP,multicast;ttl=127;mode="PLAY",
RTP/AVP;unicast;client_port=3456-3457;mode="PLAY"
```

八、简单的RTSP消息交互过程

C表示RTSP客户端,S表示RTSP服务端

1. 第一步: 查询服务器端可用方法

1.C->S.OPTIONrequest //询问S有哪些方法可用

1.S->C.OPTIONresponse //S回应信息的public头字段中包括提供的所有可用方法

2. 第二步: 得到媒体描述信息

2.C->S.DESCRIBE request //要求得到S提供的媒体描述信息

2.S->C.DESCRIBE response //S回应媒体描述信息，一般是sdp信息

3. 第三步: 建立RTSP会话

3.C->S.SETUPrequest //通过Transport头字段列出可接受的传输选项，请求S建立会话

3.S->C.SETUPresponse //S建立会话，通过Transport头字段返回选择的具体传输选项，并返回建立的Session ID;

4. 第四步: 请求开始传递数据

4.C->S.PLAY request //C请求S开始发送数据

4.S->C.PLAYresponse //S回应该请求的信息

5. 第五步: 数据传递播放中

S->C.发送流媒体数据 //通过RTP协议传送数据

6. 第六步: 关闭会话, 退出

6.C->S.TEARDOWN request //C请求关闭会话

6.S->C.TEARDOWN response //S回应该请求

上述的过程只是标准的、友好的rtsp流程，但实际的需求中并不一定按此过程。

其中第三和第四步是必需的！第一步，只要服务器客户端约定好，有哪些方法可用，则option请求可以不要。第二步，如果我们有其他途径得到媒体初始化描述信息（比如http请求等等），则我们也不需要通过rtsp中的describe请求来完成。

第二部分:SDP协议

一、SDP协议概述

SDP(SessionDescription Protocol)会话描述协议，用于描述多媒体会话，它为会话通知、会话初始和其它形式的多媒体会话初始等操作提供服务。

SDP的设计宗旨是通用性协议。所有它可以应用于很大范围的网络环境和应用程序，但 SDP 不支持会话内容或媒体编码的协商操作。

SDP信息包括:

- 会话名称和目标;
- 会话活动时间;
- 构成会话的媒体;
- 有关接收媒体的信息、地址等。

二、SDP格式

SDP 信息是文本信息，UTF-8 编码采用 ISO 10646 字符设置。SDP 会话描述如下（标注“符号”的表示可选字段）：

- v= （协议版本）
- o= （所有者/创建者和会话标识符）
- s= （会话名称）
- i= （会话信息）
- u= （URI 描述）
- e= （Email 地址）
- p= （电话号码）
- c= （连接信息 — 如果包含在所有媒体中，则不需要该字段）
- b= （带宽信息）

一个或更多时间描述（如下所示）：

- z= （时间区域调整）
- k= （加密密钥）
- a= （0个或多个会话属性线路）
- 0个或多个媒体描述（如下所示）

时间描述

- t= （会话活动时间）
- r= （0或多次重复次数）

媒体描述

- m= （媒体名称和传输地址）
- i= （媒体标题）
- c= （连接信息 — 如果包含在会话层则该字段可选）
- b= （带宽信息）
- k= （加密密钥）
- a= （0个或多个会话属性线路）

三、SDP示例

```
v=0
o=mhandley 2890844526 2890842807 IN IP4 126.16.64.4
s=SDP Seminar
i=A Seminar on the session description protocol
u=http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/M.Handley/sdp.03.ps
e=mjh@isi.edu (Mark Handley)
c=IN IP4 224.2.17.12/127
t=2873397496 2873404696
a=recvonly
m=audio 49170 RTP/AVP 0
m=video 51372 RTP/AVP 31
m=application 32416 udp wb
a=orient:portrait
```

//字段解释

V=0 ->Version 给定了SDP协议的版本

```
<?<username><session id><version><network type><address type>
<address>; Origin 给出了会话的发起者信息

s=<sessionname> 给出了Session Name

i=<sessiondescription>; Information 关于Session的一些信息

u=<URI>; URI

e=<emailaddress>; Email

cn=<networktype><address type><connection address>; Connect Data

t=<start time><stop time>; Time

a=<attribute>; Attribute

a=<attribute><value>

m=<media><port><transport><fmt list>; MediaAnnouncements
```

雷音洋
 粉丝 1414人 暂无认证

372	3256	145万 +	164k13
原创	周排行	总排名	访问
7分+	375 /	1975 /	9185 /
积分	粉丝	获赞	评论

私信 关注

搜博主文章 🔍

热门文章

- [绝招]FMEPEG音频编解码器基础知识方法
@ 527266
- [绝招]网络音频解码技术零基础学习方法
@ 425899
- 视频的基于FFmpeg的混流码（以赠送RTMP为例）
@ 275954
- 视音频数据处理入门：RGB、YUV像素数据提取
@ 223666
- 100行代码实现最简单的基于FMEPEG的SVC的视频播放器
@ 219324

最新文章

FMEPEG结构体分析：AVFrame
DeranZhou: 历史久矣，雷神的行，思想一直影响着后浪者，当学习音视频就放弃时程...
配置code_zyne库下，先查看雷神是最简单的基于FFMPEG+SDL的视频播放...
能不能不折腾到死？我在linux下运行雷神程序...
一直是提示我opencv找不到依赖项...
[绝招]网络音频解码技术零基础学习方法
大力水手 感谢雷神，一路走好
视音频数据提取入门：RGB、YUV像素数...
zhou_41698666: 感谢雷神

您愿意向朋友推荐“博客问答”吗？

强烈推荐 一般般 不推荐 强烈不推荐

最新文章

- [攻略] Speex/Opus音频编解码技术分析
- [绝招]房间声场与声道化/Schroeder均衡算法实现
- [绝招]一维频谱吉普赛算法及改进方法

2016年 11篇 2015年 96篇
 2014年 138篇 2013年 720篇

[illegible]