

nuptxiaoli

走走停停

目录视图

个人资料



nuptxiaoli0518

关注 发私信



访问：21861次  
积分：1925  
等级：BLOG > 4  
排名：第13244名

原创：162篇 转载：79篇  
译文：0篇 评论：55条

文章搜索

文章分类

- Java基础 (17)
- JavaScript (10)
- 算法 (20)
- C++ (18)
- C++Primer学习 (10)
- Linux驱动开发 (2)
- 网络 (1)
- 设计模式 (12)
- webrtc (11)
- unix网络编程 (2)
- linux基础 (22)
- cocos2dx (2)
- apue (3)
- html (4)
- 数据库 (8)
- 音视频 (2)
- c基础 (16)
- web (6)
- 搭建环境 (1)

文章存档

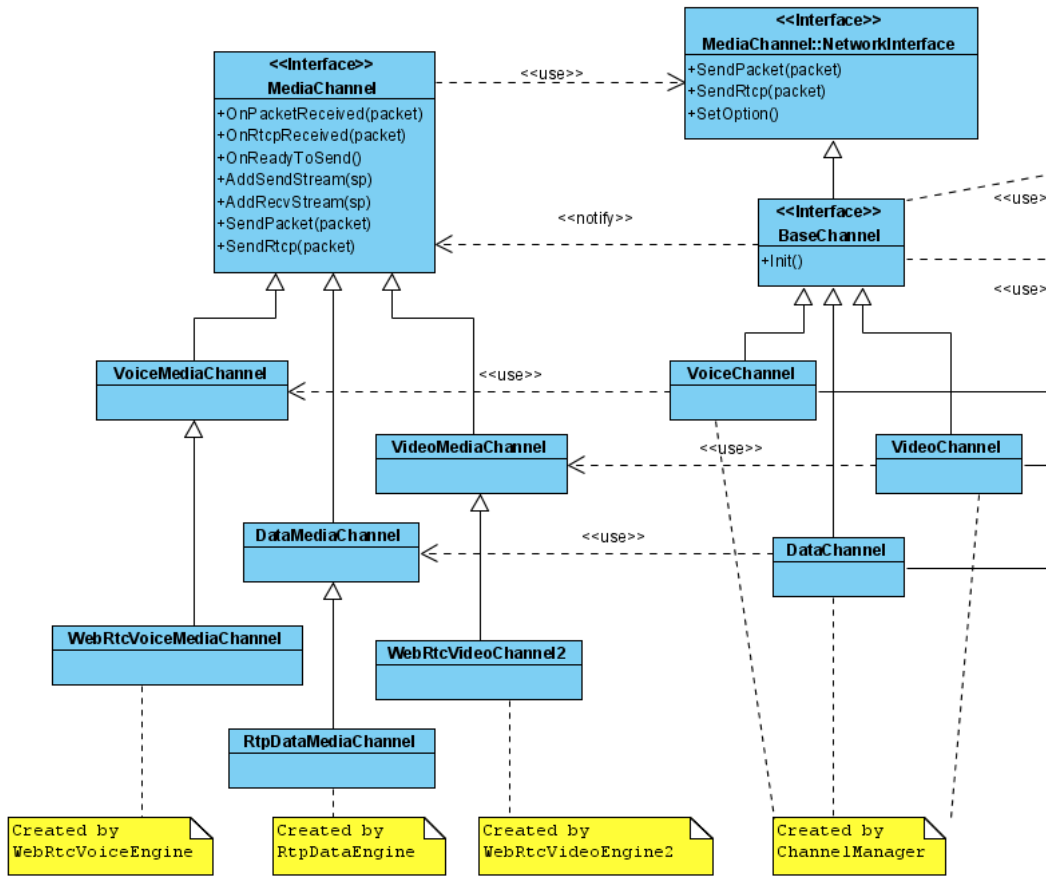
- 2016年04月 (7)
- 2016年03月 (8)
- 2016年02月 (3)

WebRTC Channel概念

2015-05-12 23:09

评

前面两篇博文完整地介绍了WebRTC音视频的采集模块，接下来应该开始介绍关键的音视频编码模块。不过在介前，需要介绍一下Channel概念，WebRTC的每路数据的传输流程都封装成一个Channel对象。详细UML图如下



MediaChannel及其派生类封装了待传输的编解码、RTP/RTCP封包解包等逻辑，具体对象由相应的Media Eng Channel最终的实现类WebRtcVideoChannel2由WebRtcVideoEngine2创建，音频Channel最终的实现类WebRtcVoiceMediaChannel由WebRtcVoiceEngine创建。

Channel部分暴露给外界的操作接口还是ChannelManager类中管理的BaseChannel及其派生类，通过这些类，频的采集源（如VideoCapturer）、为网络发送过来的音视频数据指定渲染器（如AudioRenderer/VideoRender MediaChannel及其派生类的基础上再包装了一层，如图所示，BaseChannel实现MediaChannel的NetworkIn的RTP/RTCP数据包包的发送操作，具体纯数据的网络发送请求最终委托给TransportChannel对象。Transport后介绍网络层的时候再讲。

顶 踩  
0 0