

遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want

## 网页端WebRTC的应用和经验分享

2019.8.23-24





遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want



2019.12.13-14



出品: Leive Vide Stack

成为讲师: speaker@livevideostack.com

成为志愿者: volunteer@livevideostack.com

赞助、商务合作: kathy@livevideostack.com

#### 关于我



- 毕业于华东理工大学,国际贸易专业
- 原熊猫TV基础研发部
  - 基于mse的web播放器组件
  - Webrtc web端组件
- JavaScript (Webrtc API、Ice框架、Mse API) 、Golang



#### 1.熊猫直播架构及业务痛点

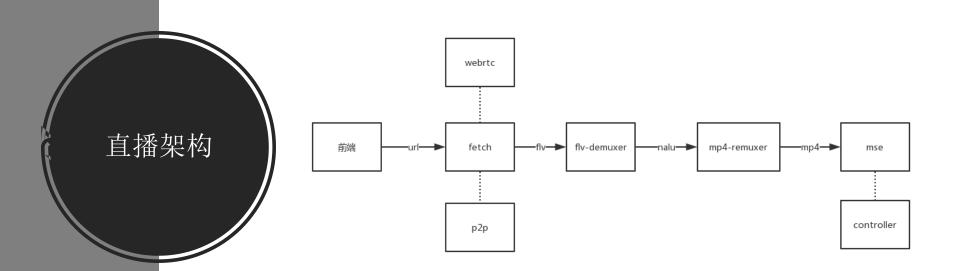
- 2.P2P项目及Web解决方案
- 3.遇到的问题及其解决
- 4.展望

## 直播架构



遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want

- 直播技术架构的特点
- C-S模型
- 多层服务器分发
- 第三方的内容分发网络 (CDN)
- 边缘节点服务器



#### 业务特征



- 直播观众的用户分布特点
  - 全国各地基于地缘逻辑的分散分布
  - 不同流(直播间)观众数金字塔分布:头部、腰部、底部主播
  - 海外用户

#### 痛点



- 用户流量成本居高不下,低于用户贡献的收入
- 变动成本 < 0
- 解决方案 P2P: Webrtc、点对点传输



#### 2.P2P项目及Web解决方案

- 3.遇到的问题及其解决
- 4.展望



#### • Webrtc是什么

WebRTC, 名称源自网页即时通信(英语: Web Real-Time

Communication)的缩写,是一个支持网页浏览器进行实时语音对

话或视频对话的API。它于2011年6月1日开源并在Google、

Mozilla、Opera支持下被纳入万维网联盟的W3C推荐标准。

- WebRTC实现了基于网页的视频会议,标准是WHATWG 协议,目的 是通过浏览器提供简单的javascript就可以达到实时通讯(Real-Time Communications (RTC))能力。
- WebRTC提供了视频会议的核心技术,包括音视频的采集、编解码、 网络传输、显示等功能,并且还支持跨平台:windows,linux,mac, android。



遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want

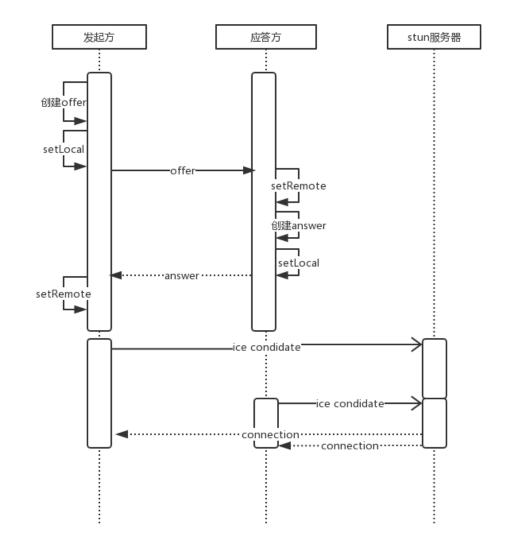
- Webrtc的两种不同应用模式
  - 用户间互传
  - 服务器分发
- 分别适用的节省流量场景



遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want

- RTCPeerConnection
- RTCSessionDescription
- RTCIceCandidate
- Stun

建立连接时序图





- 1.熊猫直播架构及业务痛点
- 2.P2P项目及Web解决方案
- 3.遇到的问题及其解决
- 4.展望



在现有中国网络分布情况下,stun服务器会选择基于udp的传输方式。然后基于直播的场景,我们选用DataChannel的传输方式来处理复杂的传输内容,导致逻辑分片传输量远大于udp单次传输的数据量限制。这意味着我们必须对内容进行在分片,并处理之后带来的检验机制。



- · 在建立webrtc web模块立即发现的问题:现有中国网络现状
  - 层级多
  - 经过节点多
  - 路由多
- Stun服务大部分情况下会使用udp连接
- UDP有分页大小限制



- FLV 逻辑分片
  - Tag为实际单位,帧为逻辑单位
- UDP 大小限制
- 重分片



- 考虑不同帧的大小对比: H264编码&IBP帧特点
  - I帧数据量大
  - B、P帧数据量较小
- 音频帧数据量较小

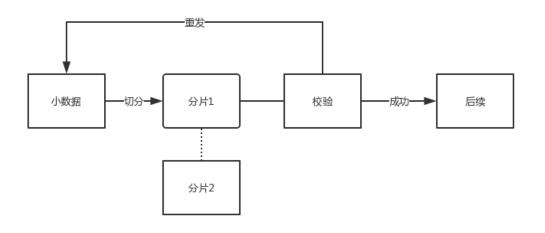
- tive ideo 北京 遨游 tack on 2019 Explor
  - 遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want

- 时效性&网络情况风险
- 校验:两种不同的校验方式
  - 校验重发机制
  - 特殊编码机制

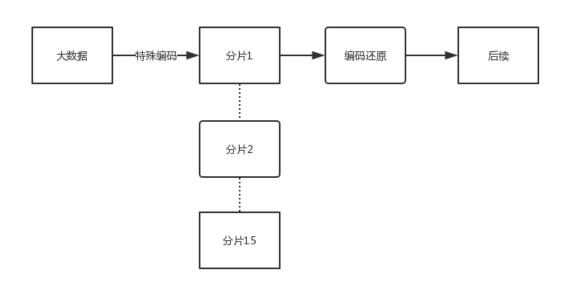


- 对于数据量远超5个分片的数据
  - 特殊编码机制
  - 少量增加数据传输量,避免重发
- 对于少量分片的数据
  - CRC校验-重发机制
  - 节省额外数据量, 重发风险低











- 业务场景发展产生的问题
- 业务模型
  - 将直播流解封装再封装
  - 当视频关键数据发生变化,MSE无法感知
  - 产生花屏变声



- 代表场景
  - 连麦
  - 清晰度切换
  - 线路切换
- P2P场景下重新接收 Sequence Header 数据包对应问题



- 业务模型
- 本质是METADATA PPS等信息不对应



- Flv
  - 流式传输封装格式
  - 以tag为传输单位
  - 视频关键数据改变的标志
  - Script tag以及视音频 Sequence Header Tag下发



- P2P
  - UDP 数据包
  - 根据时间戳生成id排序
  - 音视频关键数据改变的标志
    - Script tag 数据包
    - Sequence Header Tag 数据包



遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want

- MP4
- 非流式封装格式
- 以box作为存储单位
- 视频参数在指定box内
- 视频关键数据改变的标志
- Initment box的重载



遨游"视"界 做你所想 Explore World, Do What You Want

- 一般前端视频节点会挂载相关自定义组件
- 销毁前端视频节点再生成成本较高
- Web前端内核mediaSourceExtension
- MSE重载成本较低



#### 解决方案

- 流式获取数据
- 根据时间戳生成id并排序
- 获取到Script tag以及视音频 acquence tag的再下发
- 重新生成MP4相关box
- 销毁原MSE
- 根据新的MP4 initment生成MSE
- 挂载到前端视频节点

- 1.熊猫直播架构及业务痛点
- 2.P2P项目及Web解决方案
- 3.遇到的问题及其解决
- 4.展望

## 对未来的展望



- 解决方案
  - CS模型webrtc应用
  - 复杂数据传输
  - 多屏互动直播

# Thank you



