

Rapport de Synthèse

Implémentation de nouvelles fonctionnalités media dans Gecko

Paul ADENOT, <paul@paul.cx>

Entreprise d'accueil :

Mozilla Corporation
650 Castro Street
Suite 300
Mountain View, CA, 94041-2021
USA

Enseignant responsable :

Előd EGYED-ZSIGMOND

Résumé

La fondation Mozilla est une organisation à but non lucratif qui a pour but de promouvoir un Web ouvert à tous, par l'intermédiaire de son produit phare, le navigateur web Firefox. Durant ce stage, de nouvelles fonctionnalités dans le composant media du logiciel ont été implémentées, ainsi que des optimisations de la vitesse de rendu des documents. Il sera aussi évoqué les processus particuliers de travail que l'entreprise a adopté, ainsi que ses relations avec les organismes de standardisation des normes qui font le web, de nos jours.

Mots-clefs

Mozilla, logiciel libre, media, thread, codec, travail distribué, rééchantillonnage, time-stretching, type MIME, media query, box blur, dégradé, spécification, Web.

Abstract

The Mozilla Foundation is a non-profit organization whose goal is to promote an open Web, by creating and maintaining its main product, the Firefox web browser. During this internship, new features of the media component of Firefox have been implemented, along with a few optimizations of the rendering speed of documents. There will be mention of the particular processes the organization had to adopt, and its relation to the organizations that write the specifications for the web technologies.

Keywords

Mozilla, free software, media, thread, codec, remote working, resampling, time-stretching, MIME type, media query, box blur, gradient, specification, web.

Table des matières

I	Contexte	3
1	Vue d'ensemble du sous-système media	3
II	Synthèse technique	3
2	Propriété <code>playbackRate</code> des éléments <code><audio></code> et <code><video></code>	4
3	Attribut <code>media</code> de la balise <code><source></code>	4
4	Détection de type MIME par reniflage	4
4.1	Risque de sécurité	4
4.2	Implémentation	4
5	Mise en cache du dessin des dégradés	4
6	Optimisation des routines de flou pour dessiner les ombres	5
III	Synthèse au niveau processus	5
7	Vie d'une fonctionnalité dans Gecko	6
8	Environnement de travail	6
IV	Bilan	6

Introduction

J'ai effectué mon stage de fin d'études au sein de l'entreprise Mozilla Corporation, filiale de la Mozilla Foundation, bien connue pour son navigateur Mozilla Firefox.

Mozilla Firefox est un des navigateurs web les plus utilisés (entre 20% et 50% des parts de marchés, selon les pays). De plus, il est le seul contrôlé par une organisation à but non-lucratif, ce qui le distingue de ses concurrents.

L'arrivée du nouveau standard HTML5[HTML] a introduit les balises `<audio>` et `<video>` parmi les nouveaux éléments disponible pour rédiger des pages dans le langage HTML5. Les auteurs de site web commençant à utiliser ces balises de plus en plus, il est donc nécessaire aux éditeurs de navigateur d'implémenter la spécification, pour rester compétitif.

Ce stage a principalement consisté à implémenter quelques fonctionnalités de cette spécification, mais aussi à discuter de la pertinence de cette spécification, lorsqu'elle ne paraissait pas tout à fait adéquat.

Vers la fin du stage, les tâches qui m'avaient été assignées étant terminées, et voulant découvrir une autre partie du code de Firefox, j'ai commencé, sur une suggestion de mon manager, à écrire du code dans le sous-système `layout` et rendu graphique.

Nous commencerons par une brève introduction à l'architecture logicielle de Firefox, puis nous nous concentrerons sur le sous-système `media`. Nous passerons en revue certaines des fonctionnalités implémentées, en détaillant les points intéressants de chacune, pour finir sur un bilan des processus utilisés pour travailler au sein du projet.

Première partie

Contexte

1 Vue d'ensemble du sous-système `media`

Cette partie de code de Gecko, commencée en 2009, est relativement complexe, puisque complètement asynchrone. Ce choix technique est nécessaire, puisque les différentes parties de la lecture d'un média (qu'il soit audio ou vidéo) peuvent provoquer des opérations bloquantes. Il est bien entendu inacceptable de bloquer le thread principal de l'application (qui rend l'interface graphique et gère les interactions utilisateurs) lorsque le décodeur WebM est en train de lire dans la socket ou dans le cache disque une vidéo pour la décoder. De la même manière, il serait malheureux d'avoir des pauses dans la lecture d'une chanson parce

que le thread principal est surchargé (par exemple, en train d'exécuter du code Javascript).

Cela rend le code assez complexe à la lecture : là où pour du code synchrone, il suffit de lire linéairement, il faudra garder plusieurs états et sauter de fonction en fonction et de fichier en fichier pour comprendre du code asynchrone.

Le `nsHTMLMediaElement` est la classe qui gère les éléments `<audio>` et `<video>` dans Gecko. Elle fonctionne sur le thread principal et gère l'interaction avec Javascript.

Le `nsBuiltinDecoder` contient un cliché, à un instant t du décodeur sous-jacent, disponible sur le thread principal. Les décodeurs n'étant pas sur le thread principal, cela permet à du code Javascript et à l'interface utilisateur d'avoir de nouvelles informations sans bloquer.

La classe `nsBuiltinDecoderStateMachine` orchestre la décompression des médias, la machine à états pour la lecture, l'envoi de buffer audio vers du code spécifique à chaque plateforme pour la lecture (*platform audio backend*), l'enfilage des images des vidéos dans des *media queues*, la synchronisation audio/vidéo, et la logique de buffering. Cette classe fonctionne sur un thread partagé par toutes les instances d'éléments `<audio>` et `<video>`.

Les classes `ns*Reader` implémentent la glue avec les bibliothèques spécifiques de décompression (`libvorbis`, `libtheora`, `libvpx`, etc.). Si l'on veut que Gecko puisse lire un nouveau codec, il suffit donc d'implémenter une nouvelle classe de type `ns*Reader`, et d'ajouter quelque ligne à d'autres endroits du module.

La classe `nsAudioStream` gère la lecture audio. Elle encapsule deux bibliothèques, `libsndaudio` et `libcubeb`, qui permettent toutes deux de jouer du son de manière multi-plateforme (Windows, MacOS, Linux Pulseaudio et ALSA, Android, *BSD, Boot to Gecko). Gecko est actuellement en train d'effectuer la transition de la première bibliothèque à la seconde.

La classe `MediaResource` abstrait le mode de transport du fichier, et fournit la même API à l'utilisateur, que le fichier provienne du disque dur, d'un site internet, ou du cache disque. C'est là que se fait l'intégration avec la pile réseau du navigateur.

Deuxième partie

Synthèse technique

2 Propriété `playbackRate` des éléments `<audio>` et `<video>`

Une des propriétés des éléments `media` que spécifie HTML5 est de pouvoir en changer la vitesse de lecture. Cela se fait au travers de la propriété `playbackRate`, accessible en Javascript dans une page web. Comme son nom l'indique, si un auteur assigne la valeur 0.5 à cet attribut, le `media` devrait jouer deux fois plus lentement, et deux fois plus rapidement si à l'inverse il lui affecte la valeur 2.0.

Changer la vitesse de lecteur d'une vidéo qui n'a pas de piste audio n'est pas très compliqué : il suffit de changer la vitesse à laquelle on donne des nouvelles images depuis le décodeur au moteur de rendu, en prenant bien garde à en informer tous les composants : horloge `media`, compensée avec la vitesse de lecture, logique de téléchargement et de décodage, pour éviter de se retrouver avec un surplus ou manque d'images à afficher.

Par contre, tout se complique lorsque le média dispose d'une piste audio. Il faut alors effectuer une étape de rééchantillonnage (*resampling*). Ce procédé permet changer, comme son nom l'indique, la fréquence d'échantillonnage d'une piste audio numérisée. Si l'on double la fréquence d'échantillonnage (par exemple de 48000Hz vers 96000Hz), mais que l'on continue à jouer le `media` à 44100Hz, on aura donc un ralentissement d'un facteur deux.

Le composant de rééchantillonnage du codec voix Speex a été utilisé dans un premier temps pour effectuer cette tâche. Cependant, on observe qu'une division par deux en fréquence d'échantillonnage a pour effet de bord de transposer la piste audio une octave plus grave. Une seconde bibliothèque, SoundTouch, a été utilisée à la place pour profiter d'un effet appelé *time-stretching*, qui consiste à changer la vitesse d'une piste audio, sans en changer la hauteur.

Ces deux bibliothèques, de licence compatibles avec celle de Firefox, et multi-plateforme, ont été intégrées dans le dépôt principal du projet (mozilla-central).

La principale difficulté dans cette fonctionnalité aura été qu'elle nécessite des modifications à tous les niveaux du sous-système `media`. De plus, une grande partie du temps a été utilisée pour trouver la bonne manière de permettre à l'utilisateur de changer la vitesse de lecture de manière dynamique lorsque le média est en train de jouer. Cela a nécessité la mise en place de mécanisme de compensation de latence relativement complexe.

3 Attribut `media` de la balise `<source>`

Les balises `<source>`, placées à l'intérieur d'une balise `<audio>` ou `<video>`, permettent de spécifier différents médias disponibles, que le navigateur pourra choisir, en fonction des codecs, mais aussi de la résolution de ce qu'on appelle une *media query*, avec l'attribut `media` implémenté durant ce stage.

Une *media query* est une expression s'évaluant en un booléen, qui permet normalement de restreindre certaines règles CSS à un certain type de média (ici, au sens de *support*) :

```
/* Cette portion de la feuille de style s'applique
à des périphériques ayant une largeur de plus de 500px */
@media (min-width:500px) color: red;
/* Cette portion s'applique lorsque l'utilisateur tient
son périphérique en mode portrait: */
@media (orientation:portrait) width: 80%;
```

L'idée est donc de pouvoir sélectionner une certaine `<source>` en fonction du type d'appareil que l'utilisateur utilise pour rendre un certain média. En effet, visionner une vidéo 1080p sur un smartphone vertical disposant d'une largeur de 500 pixels est un gâchis de bande passante, et de batterie, puisque le périphérique doit d'abord décoder une vidéo haute définition, puis ensuite la ré-échantillonner pour l'adapter à la taille de l'écran, ce qui augmente grandement les calculs à faire, et donc la consommation d'énergie. La première source qui a une *media query* évaluée à vrai (ou qui n'a pas de *media query*) sera sélectionnée, sous réserve que le navigateur puisse décoder le codec dans laquelle il est encodé.

```
<video controls preload=metadata>
<source src="lapin-sd.webm" media="max-width: 500px">
<source src="lapin-hd.webm">
<source src="lapin-sd.mp4" media="max-width: 500px">
<source src="lapin-hd.mp4">
</video>
```

4 Détection de type MIME par reniflage

4.1 Risque de sécurité

4.2 Implémentation

5 Mise en cache du dessin des dégradés

Lorsqu'un développeur web veut dessiner un dégradé, il doit le spécifier en CSS en utilisant une syntaxe particulière :

```
/* Dégradé linéaire à 45 degrés du bleu au rouge. */
background: linear-gradient( 45deg, blue, red );
/* Un dégradé d'en bas à droite en haut à gauche,
```

```
du bleu au rouge. */
linear-gradient(to left top, blue, red);
```

Lorsque le moteur de rendu voit une de ces règles, il doit calculer le dégradé qui devra être affiché, en fonction des différents *stops*, direction et couleurs, et de la taille du dégradé lui-même. Ce calcul (principalement des calculs d'interpolation) est re-effectué à chaque fois que le dégradé devra être affiché par le navigateur. Cependant, remarque assez rapidement que le résultat de ce calcul pourrait être stocké et réutilisé : le dégradé d'un onglet de Firefox ne devrait pas être recalculé tout le temps : il est le même pour toute la durée de vie de l'application. De même, les dégradés revenant souvent dans une page Web devraient être cachés.

Dans Gecko, les dégradés sont rendus par Cairo, bibliothèque de dessin multi-plateforme, qui abstrait les opérations de dessin à des solutions spécifiques à la plateforme : GDI+ (logiciel) ou Direct2D (accéléré matériellement) sur Windows, Quartz sur MacOS, Xlib pour Linux, GL, etc.

Lorsque le dessin est fait de manière logicielle, par le CPU, le temps pour peindre la surface est vraiment plus important que le temps utilisé pour calculer les dégradés. Cependant, avec l'arrivée dans les navigateurs de l'accélération matérielle, une opération de ce type prend tout son sens : le dessin du dégradé est fait par le GPU, ce qui fait que le calcul du dégradé devient l'opération la plus longue.

Techniquement, il aura suffit d'avoir une table de hachage, avec la spécification du dégradé et sa taille en clé, et le résultat du calcul en valeur. La politique d'éviction du cache est basée sur la durée : si telle entrée n'a pas été utilisée depuis n secondes, on retire l'élément du cache.

Trouver une bonne valeur pour n a été fait de manière empirique. On utilise pour cela le composant *Telemetry* de Firefox, permettant, sur accord de l'utilisateur, de renvoyer à Mozilla des données anonymisées.

En donnant à n une valeur aléatoire, et en mesurant le temps de rendu des dégradés, tout en renvoyant ces deux valeurs, il sera possible de déterminer une bonne valeur pour ce n . Ceci est un projet en cours, et était catégorisé au plus haut degré de priorité dans le projet Snappy, visant à améliorer les performances de Firefox.

6 Optimisation des routines de flou pour dessiner les ombres

Une autre propriété apparue assez récemment dans les navigateurs est la possibilité de spécifier un flou sur du texte ou une boîte (<div>, , etc.). En CSS, on spécifie une ombre de la manière suivante :

```
/* Text avec une ombre noire décalé de 4px
en abscisse par 4px en ordonnée, avec 2px de flou. */
```

```
text-shadow: 4px 4px 2px black;
/* Boîte avec une ombre rouge de 2px par 3px
avec un flou de 4px. */
box-shadow: 2px 3px 4px rgba(255, 0, 0, 1.0);
```

Une ombre se dessine en deux parties : premièrement, on copie l'objet et on le décale de la distance spécifiée, puis on le floute. La première partie résume à faire un appel à la fonction `memcpy`. La seconde est plus technique. Le standard dit :

A non-zero blur distance indicates that the resulting shadow should be blurred, such as by a Gaussian filter. The exact algorithm is not defined; however the resulting shadow must approximate (with each pixel being within 5% of its expected value) the image that would be generated by applying to the shadow a Gaussian blur with a standard deviation equal to half the blur radius.

Le standard donne donc au concepteurs de moteurs de rendu une certaine latitude quant à la technique à utiliser pour calculer le flou, tant qu'elle est de qualité suffisante. En pratique, si on lit le code des moteurs de rendu open-source (Gecko, Webkit), un algorithme appelé *box blur* est utilisé. Il approxime à 3% près une flou gaussien, tout en permettant de travailler en deux passes verticales et horizontales.

L'implémentation de Gecko était trop lente : le défilement de pages contenant beaucoup d'ombres était saccadé sur des machines même relativement récentes. En extrayant l'algorithme de Gecko et en l'analysant à l'aide d'outils de *profiling* tels que `valgrind` (simulateur de CPU x86), `cachegrind` (analyseur permettant de déterminer le taux de défaut de cache) et `gprof` pour une mesure de performance plus classique. Cela a permis de localiser les points faibles de l'algorithme, et d'en réécrire une version environ deux fois plus rapide, en étudiant les accès mémoires nécessaires, et les optimisations que peuvent faire les compilateurs. Une méthode de mesure de performance basée sur des données quantitative a été mise en place, ce qui a permis de justifier certains choix pas forcément évidents, mais qui, du fait des optimisations que peuvent faire les processeurs récents x86 et ARM, résultaient en de meilleurs performances.

D'autres optimisations seront possibles dans le futur : utilisation de SSE et de NEON, jeu d'instructions vectoriels sur x86 et ARM, mise en cache des dessins des flous, copie de zone du flou au lieu d'effectuer un recalcul (lorsqu'on remarque que lors d'un `box-shadow`, la plupart des lignes et des colonnes peuvent n'être calculés qu'une fois puis copiés).

Troisième partie

Synthèse au niveau processus

7 Vie d'une fonctionnalité dans Gecko

8 Environnement de travail

Quatrième partie

Bilan

Références

[HTML] Ian Hickson. HTML. <http://whatwg.org/html>. [Online ; accessed 04-September-2012].