****

**UNIVERSIDAD DE OVIEDO**

**ESCUELA POLITÉCNICA DE INGENIERÍA DE GIJÓN**

**INGENIERO DE TELECOMUNICACIÓN**

|  |
| --- |
| **LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS** |

|  |  |
| --- | --- |
| **PROYECTO FIN DE CARRERA Nº** | **3133481** |

|  |
| --- |
| **GRABACION Y REPRODUCCION DE AUDIO-VIDEO EN UN PUESTO MULTIPANTALLA** |

|  |  |
| --- | --- |
| **DOCUMENTO Nº 1** |  |

|  |
| --- |
| **MEMORIA** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | **YÚSEF HABIB FERNÁNDEZ**  **OCTUBRE 2014**  **TUTOR: CLAUDIO DE LA RIVA**  **COTUTOR: MARCELINO AGUINAGA** | |
|  |  |  | |
|  |
|  |

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE IMÁGENES 2

1. INTRODUCCIÓN 4

2. CONTROL DE TRÁFICO AÉREO 6

2.1 Descripción del equipo 6

3. REQUISITOS DEL SISTEMA 8

4. FUNDAMENTOS DE REPRODUCCIÓN Y CODIFICACIÓN 10

4.1 Grabación 10

4.2 Codificación 10

5. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO 12

6. OTRA INFORMACIÓN DE INTERES 13

6.1 Documentación 13

6.2 Acrónimos y definiciones 13

6.3 Bibliografía 14

TABLA DE IMÁGENES

[Imagen 1: Arquitectura común POS REPRO 9](#_Toc401573213)

[Imagen 2: Superposición “YCbCr” 10](file:///E:\PFC\Memoria\Memoria.docx#_Toc401573214)

[Imagen 3: Superposición "YCbCr" 10](file:///E:\PFC\Memoria\Memoria.docx#_Toc401573215)

[Imagen 4: YCbCr 11](#_Toc401573216)

[Imagen 5: Diagrama del tratamiento multimedia por parte de FFmpeg 15](file:///E:\PFC\Memoria\Memoria.docx#_Toc401573217)

**IDENTIFICACIÓN DEL DOCUMENTO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Proyecto** | Grabación y reproducción de audio-video en un puesto multipantalla |
| **Nº proyecto** | 3133481 |
| **Autor** | Yúsef Habib Fernández |
| **Tutor** | Claudio de la Riva Álvarez |
| **Cotutor** | Marcelino Aguinaga Izquierdo |
| **Documento** | Memoria |
| **Fecha** | Octubre 2014 |

# INTRODUCCIÓN

Es presente proyecto es una de las propuestas presentadas por la Cátedra Indra de la Universidad de Oviedo para ser desarrollados por alumnos de la Escuela Politécnica Superior de Ingeniería.

Indra es una compañía global multinacional de tecnología e innovación que opera en más de 128 países, siendo líder en España y una de las más punteras en Europa y Latinoamérica.

Indra define su modelo de entrega global a través de 25 Software Labs repartidos por el mundo. Esta red de laboratorios de software es el centro de desarrollo tecnológico de Indra, especializado en proyectos de ingeniaría de software.

Actualmente muchos proyectos en los cuales está trabajando Indra Software Labs pertenecen al proyecto SESAR a la iniciativa de la Comisión Europea de Cielo Único Europeo, iniciativa que pretende que la gestión del espacio aéreo sea responsabilidad de la UE. El programa SESAR (Single European Sky ATM Research), es el encargado del desarrollo tecnológico de esta iniciativa.

Este proyecto tiene como objetivo el desarrollo de un prototipo software que permita la grabación y posterior reproducción de audio-video en un puesto multipantalla presente en als torres de control de tráfico aéreo. Este puesto está normalmente formado por:

* Un monitor 2k: (resolución 2048x2048) para la presentación radar.
* Un monitor 1k: (resolución 1280x1280) como monitor auxiliar.
* Entrada de audio a través de un micrófono.

Se pretende grabar todos los sucesos tanto de video como de audio generados por el controlador sobre el puesto multipantalla de control. Estas grabaciones se realizarán durante largos periodos de tiempo, por lo que será necesario un procesado y codificación previa del conjunto audio y video con le fin de minimizar el tamaño del archivo final. Posteriormente se realizará una decodificación del audio y video para su reproducción sobre el mismo sistema multipantalla o cualquier otro sistema.

A lo largo de este documento se realizar un análisis de este proyecto, y se presentará siguiendo la estructura mostrada a continuación:

* En el apartado 2 se describen los objetivos de este proyecto junto la descripción del mismo.
* En el apartado 3 se realiza el análisis de las especificaciones necesarias que ha de tener un proyecto de estas características.
* En el apartado 4 se muestra un resumen del análisis inicial que se realizó para el estudio de todas las soluciones para el desarrollo de este proyecto..
* A continuación en el apartado 5 se encuentra información relacionada con el software empleado en este proyecto, ya sea directamente en la solución software como la de herramientas adicionales.
* Finalmente, en el apartado 6 se especifica información adicional como la bibliografía, acrónimos y definiciones, y la estructura general de la documentación del presente proyecto.

# CONTROL DE TRÁFICO AÉREO

El Control del Tráfico Aéreo (ATC) es un servicio regralentado cuya labor es distrbuir el Espacio Aéreo y separar las Aeronaves que prentenden utilizarlo. Este servicio se realiza, principalmente, por Controladores (ATC Controllers) ubicados en los Centros de Operaciones (ATC Centres, ATCC) y Torres de Aeródromos comunicados entre sí y con los pilotos de las aeronaves.

Se apoya en la información suministrada por diversos dispositivos electrónicos, sistemas informáticos y de comunicaciones que es interpretada y gestionada por el Controlador y es aceptada por el Piloto de la aeronave.

Las prioridades del servicio son garantizar la seguridad y proporcionar orden y rapidez al tráfico aéreo.

Los controladores de tráfico aéreo son los encargados de coordinar los movimientos de

## Descripción del equipo

Este proyecto tiene como objetivo ser implementado en una POS REPRO, recibe el nombre ya que arranca la posición en modo REPRO. Normalmente una posición presenta una arquitectura formada por los siguientes elementos:

* Un monitor primario 2k: (resolución 2048x2048) para la presentación radar esto es
* Un monitor secundario 1k: (resolución 1280x1024) para la presentación de información auxiliar.
* Conjunto de periféricos formados por teclado, ratón y micrófono de entrada.
* La posición recibe el nombre de Torre, y contiene todo el hardware necesario, es decir el procesador que suele ser SPARC, la tarjeta gráfica, conectores, etc. Actualmente trabajan sobre el sistema operativo RedHat Enterprise 5.0 aunque la intención es actualizarlas a la versión 6.0.

A continuación una imagen que ilustra la arquitectura común de una POS REPRO..



Figura : Arquitectura común de una POS REPRO

# REQUISITOS DEL SISTEMA

Se enunciarán en esta sección los requisitos del prototipo software que fueron solicitados por el cliente durante las primeras reuniones que se mantuvieron. Estas especificaciones sirvieron como guía la hora de realizar el proyecto. Los requisitos son:

1. Grabación de la POS REPRO del controlador con la calidad de video nativa, es decir la misma que ve el controlador. Las grabaciones que se realizarán de la estación de trabajo de un controlador son:
   1. Grabación de todas los eventos generador por y para el controlador aéreo sobre la pantalla principal. Estos serán obtenidos de la tarjeta de video que se encuentra dentro de la torre.
   2. Grabación de todos los eventos generados por el controlador sobre la pantalla secundaria, para ello se grabará el video generado por la misma tarjeta de video pero para el monitor auxiliar.
   3. Grabación del audio generado por un controlador a través de un micrófono.
2. Tratamiento de los archivos audiovisuales generados durante una sesión de grabación para la obtención de los siguientes requisitos:
   1. Estructuración de las sesiones de grabación para dividir largos periodos de grabación en archivos audiovisuales de no más de 15 minutos.
   2. Mínimo retardo entre las tres instancias audiovisuales generadas en cada instante, buscando el caso límite e ideal de 0 segundos de diferencia entre las tres.
   3. Reducción del peso o tamaño del archivo con calidad nativa a partir de técnicas de codificación.
   4. Archivos con formato compatible con la mayoría de los equipos actuales.
3. Reproducción de las sesiones grabadas sobre el equipo original, es decir sobre la POS REPRO, dotándole de las posibilidades de cualquier reproductor. Que son:
   1. Play.
   2. Pause.
   3. Stop.
   4. Avance.
   5. Retroceso.
   6. Control de volumen.
4. Reproducción de las sesiones grabadas sobre un equipo externo que no esté compuesto por un puesto multipantalla como puede ser una televisión. Para ello se necesita generar un archivo final que cumpla:
   1. Ha de estar superpuestas las tres instancias, los dos videos y el audio, sobre un archivo final.
   2. El formato del archivo ha de ser de fácil lectura para un equipo externo.

# FUNDAMENTOS DE REPRODUCCIÓN Y CODIFICACIÓN

## Grabación

La presentación radar, es decir lo que se muestra en la pantalla principal, se actualiza cada 4 segundos, aunque también existen eventos realizados por el controlador como el movimiento del ratón o la activación de menús, que suceden en tiempo real (el ojo humano capta 24 imágenes por segundo).

Si se tiene en cuenta que la velocidad de reacción de un ser humano está en torno a 100ms, no se producirán eventos con más cadencia, por tanto con emplear una configuración que permita captura 10 imágenes por segundo se puede tener una percepción perfectamente real y sin pérdidas de lo que se estaba ejecutando en la posición.

Para el monitor auxiliar se extienden las especificaciones del monitor primario, pero adaptadas a las características específicas de este. Esto quiere decir, que este segundo monitor sobre el que el controlador decide que se muestra y que no, tiene un periodo de refresco mayor que el primario, por lo que no será crítico.

Cabe detacar que el sistema de comunicación de voz no pertenece al sistema SACTA, no se contempla su grabación en video, no obstante este documento si que contemplará la posibilidad de grabación del audio de entrada y salida.

## Codificación

Resulta un requisito indispensable que la visualización del video sea perfectamente nítida, por lo que la compresión o codificación del video se realice en el tiempo y no en la calidad de la imagen, que deberá ser siempre nativa. A partir de la interpretación teórica del funcionamiento del video en bruto, es decir la utilización de dos señales superpuestas. La señal “Chroma”, que contiene la información de color a partir de un mapa de diferencias de rojo y azul (“CbCr”), y la señal “Luma”, que contiene la información de la luminancia y que es la más importante a nivel de percepción del ser human (Y). Combinadas generan la señal “YCbCr”, una señal que no resulta eficiente en términos de almacenamiento, pues posee gran una gran cantidad de información redundante.

Por lo tanto, dada esta diferencia a nivel de percepción y la cantidad de información redundante, en la compresión de video se separan la señal “Luma” y “Chroma” y se comprimen por separado con distintos ratios aunque siguiendo el mismo principio: cada cierto periodo se toma una imagen fija (“macroblock”) y las imágenes siguientes se generan a partir de las variaciones. De esta forma, y dadas las especificaciones requeridas en ete documento se debería optar por una codificación “Lossless intraframe”, o lo que es lo mismo, una codificación que no procure predecir el siguiente grama y que simplemente recorte el número de frames mostrados y los mantenga a lo largo del tiempo. Y que por otro lado, NO comprima el frame para no perder definición.

Es decir, al codificar se podría dejar caer la tasa de imágenes por segundo hasta 1-4 (fps) en determinadas circunstancias de inactividad, pero nunca la resolución de las mismas.

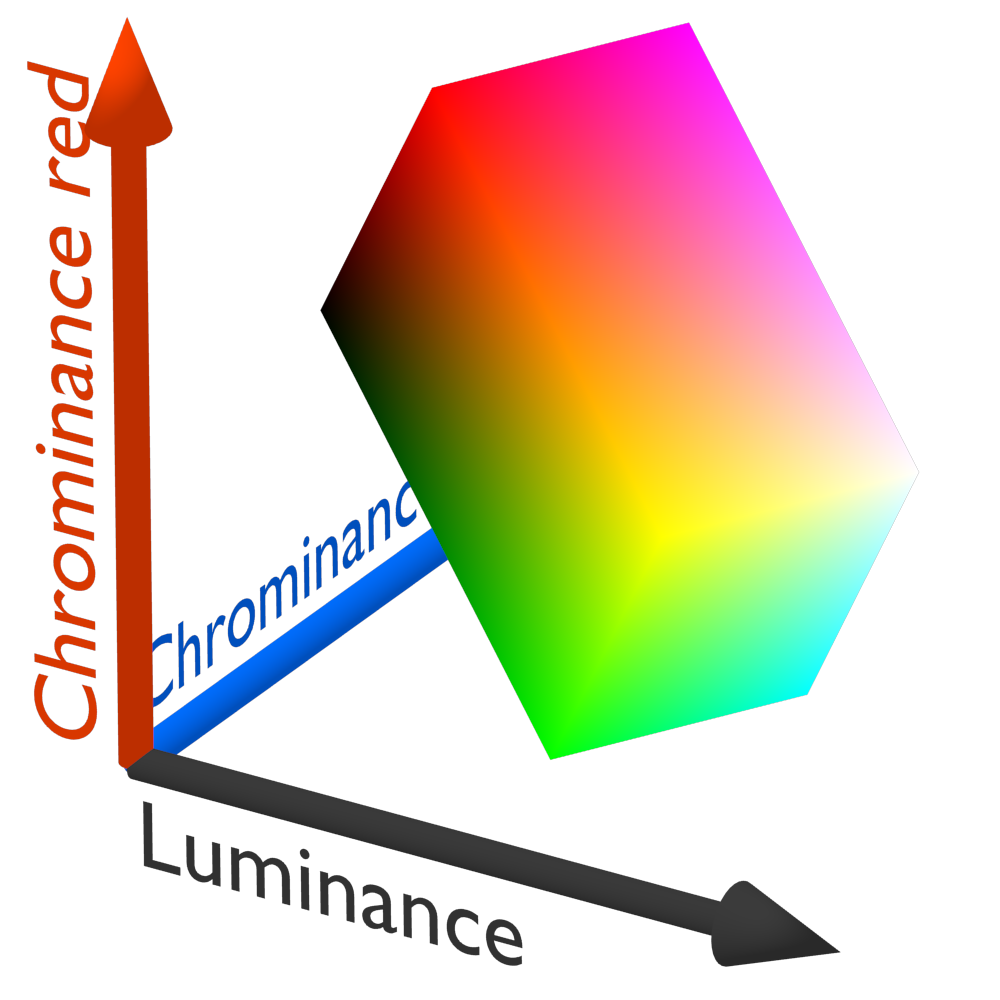


Imagen : YCbCr

# DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

El desarrollo completo de esta herramienta constará de dos procesos independientes, que fueron especificados por el cliente como requisitos. Cada uno de estos procesos posee un alcance distinto ya que aunque se engloban en el mismo proyecto tienen una finalidad completamente diferente.

Es por tanto que el alcance total de este proyecto se puede establecer como la suma de los alcances de cada uno de los sub-proyectos:

* Sub-proyecto 1: grabación y generación de archivos de video y audio procesados con el fin de minimizar su tamaño final en disco, y obtener el mínimo desfase entre estos. Se generarán las instancias de video y audio necesarias para una posible reproducción tanto en el equipo origen, esto es un puesto multi-pantalla, como en un monitor o televisión independiente donde se mostrarán superpuestas las imágenes.
* Sub-proyecto 2: reproducción en el equipo origen de las dos instancias de video más una instancia de audio. A está reproducción se le ha de dotar de las capacidades de cualquier reproductor, como son:
  + Play.
  + Pause.
  + Stop.
  + Avance.
  + Retroceso.
  + Controles de volumen.

Por lo que finalmente se puede resumir que el alcance total de este proyecto abarca todo el proceso audiovisual posible, es decir parte de la obtención de audio y video, para a continuación realizar el procesado de estos archivos para su codificación y multiplexación, para acabar finalmente con la funcionalidad de la reproducción del conjunto de archivos generados en la estación.

# OTRA INFORMACIÓN DE INTERES

A continuación se expone la información que documenta el presente proyecto, acrónimos, algunas definiciones de conceptos que son empleadas y por último la bibliografía consultada para la realización de este proyecto.

## Documentación

Los diferentes volúmenes que complementan este documento se especifican en la tabla siguiente:

|  |  |
| --- | --- |
| **Documento Nº** | **Descripción** |
| 1 | Memoria (Presente documento) |
| 2 | Planificación y presupuesto |
| 3 | Diseño y funcionamiento |
| 4 | Manual de usuario |
| 5 | Pruebas y resultados |
| 6 | Código |

## Acrónimos y definiciones

A continuación se muestran los acrónimos presentes en este o en alguno de los otros documentos que conforman este proyecto:

* ATC (Air Traffic Control): Control del tráfico aéreo.
* Bash (Bourne Again Shell): Software intérprete de órdenes o comandos. Desarrollado por el Proyecto GNU, e intérprete de comandos por defecto para la mayoría de las distribuciones Linux.
* Script: También conocido como archivo de procesamiento por lotes. Es un programa normalmente simple almacenado en un archivo de texto plano.
* YUM (Yellow dog Updater, Modified): Gestor de paquetes para sistemas Linux basados en RPM.
* RPM (RedHat Package Manager): Herramienta de administración de paquetes para Linux. Es capaz de instalar, actualizar, desinstalar, verificar y solicitar programas.
* GNU (GNU is Not Unix): Sistema operativo del tipo Unix desarrollado por el Proyecto GNU, y formado en su totalidad por software libre.
* GPL (General Public License): Licencia usada en el mundo del software que garantiza a los usuarios finales (personas, organizaciones, compañias) la libertad de usar, estudiar, compartir (copiar) y modificar el software.
* VIM (Vi IMproved): Versión mejorada del editor de texto VI, presente en todos los sistemas Unix.
* Fork:

## Bibliografía

Korbel, F. (2012). *FFMpeg Basics: Multimedia handling with a fast audio and video encoder.*

Cooper, M. (2012). *Advanced Bash-Scripting Guide: An in-depth exploration of the art of shell scripting .*

*Documentation:User Guide*. (2009). Obtenido de https://wiki.videolan.org/Documentation:User\_Guide/

Dudler, R. (s.f.). Obtenido de git - the simple guide: http://rogerdudler.github.io/git-guide/

guide, V. u. (2004). *Videolan.org.* Obtenido de http://www.videolan.org/doc/vlc-user-guide/en/vlc-user-guide-en.html

Intermedio, W. (s.f.). (A. Rosenblueth, Ed.) Obtenido de http://www2.sepdf.gob.mx/apoyo\_tecnologico/descarga\_de\_manuales/manual/manual\_word\_intermedio.pdf

Sourceforge. (s.f.). Obtenido de Lame codecs: http://lame.sourceforge.net/

VideoLan. (s.f.). Obtenido de x264: http://www.videolan.org/developers/x264.html

(s.f.). Obtenido de FFmpeg: http://www.ffmpeg.com

(s.f.). Obtenido de VideoLan: http://www.videolan.org

(s.f.). Obtenido de Wikipedia: http://www.wikipedia.com