

С веб-камеры в браузере по WebRTC

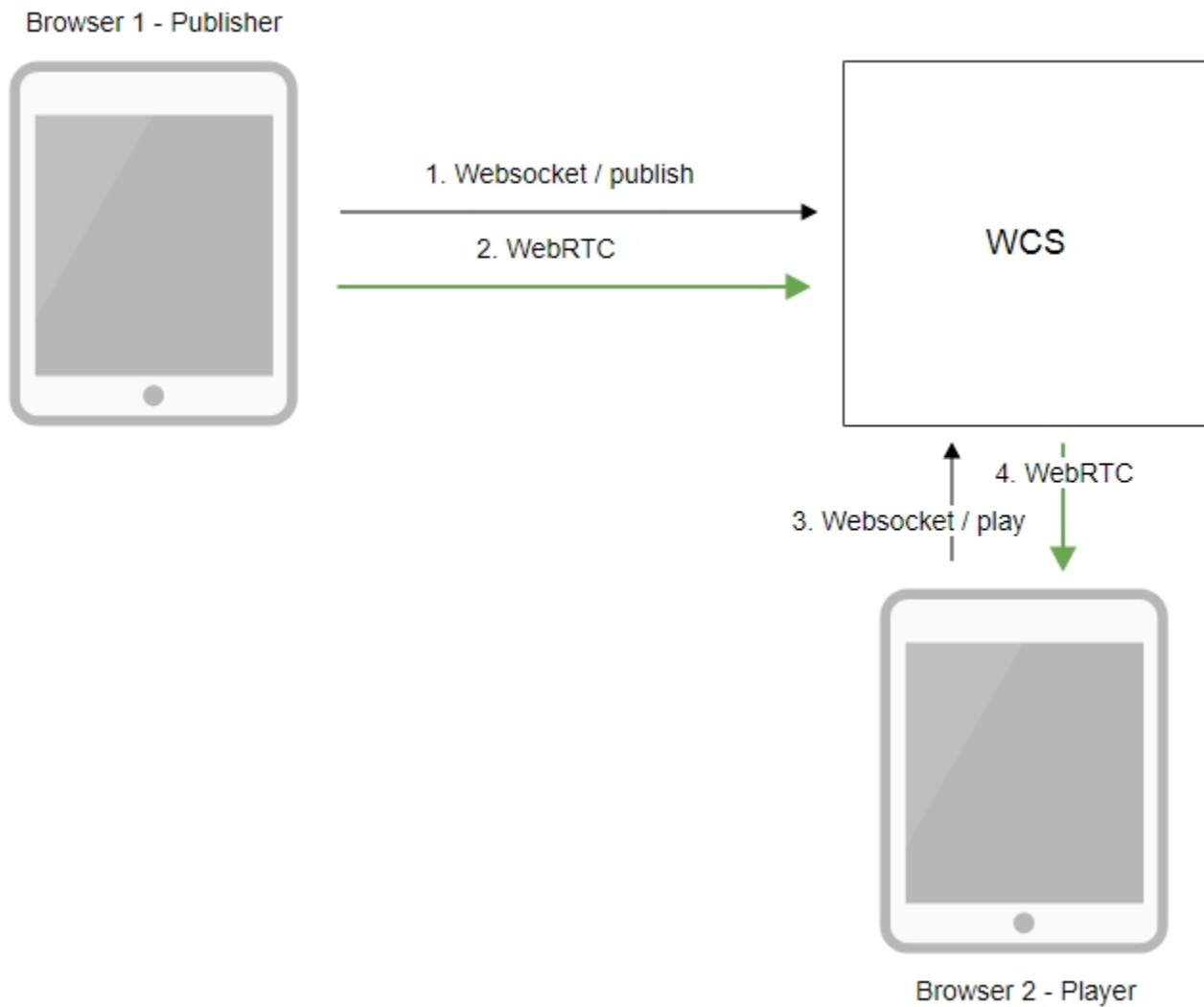
- [Описание](#)
 - [Поддерживаемые платформы и браузеры](#)
 - [Схема работы](#)
- [Краткое руководство по тестированию](#)
 - [Захват видеопотока с веб-камеры и подготовка к его трансляции](#)
- [Последовательность выполнения операций \(Call Flow\)](#)
- [Публикация с отображением локального видео в Delight Player](#)
 - [Тестирование](#)
 - [Пример кода страницы с плеером](#)
- [Если браузер Chrome публикует пустое видео при занятой веб-камере](#)
 - [Остановка публикации потока на стороне клиента](#)
 - [Контроль активности видеодорожки в потоке на стороне сервера](#)
- [Публикация только видео при помощи ограничений](#)
- [Публикация только аудио](#)
 - [Публикация только аудио в браузере Safari](#)
- [Отключение нормализации ограничений по разрешению в браузере Safari](#)
- [Известные проблемы](#)

Описание

Поддерживаемые платформы и браузеры

	Chrome	Firefox	Safari 11	Edge
Windows	+	+		+
Mac OS	+	+	+	
Android	+	+		
iOS	-	-	+	

Схема работы



1. Браузер соединяется с сервером по протоколу Websocket и отправляет команду publish.
2. Браузер захватывает микрофон и камеру и отправляет WebRTC поток на сервер.
3. Второй браузер устанавливает соединение также по Websocket и отправляет команду play.
4. Второй браузер получает WebRTC поток и воспроизводит этот поток на странице.

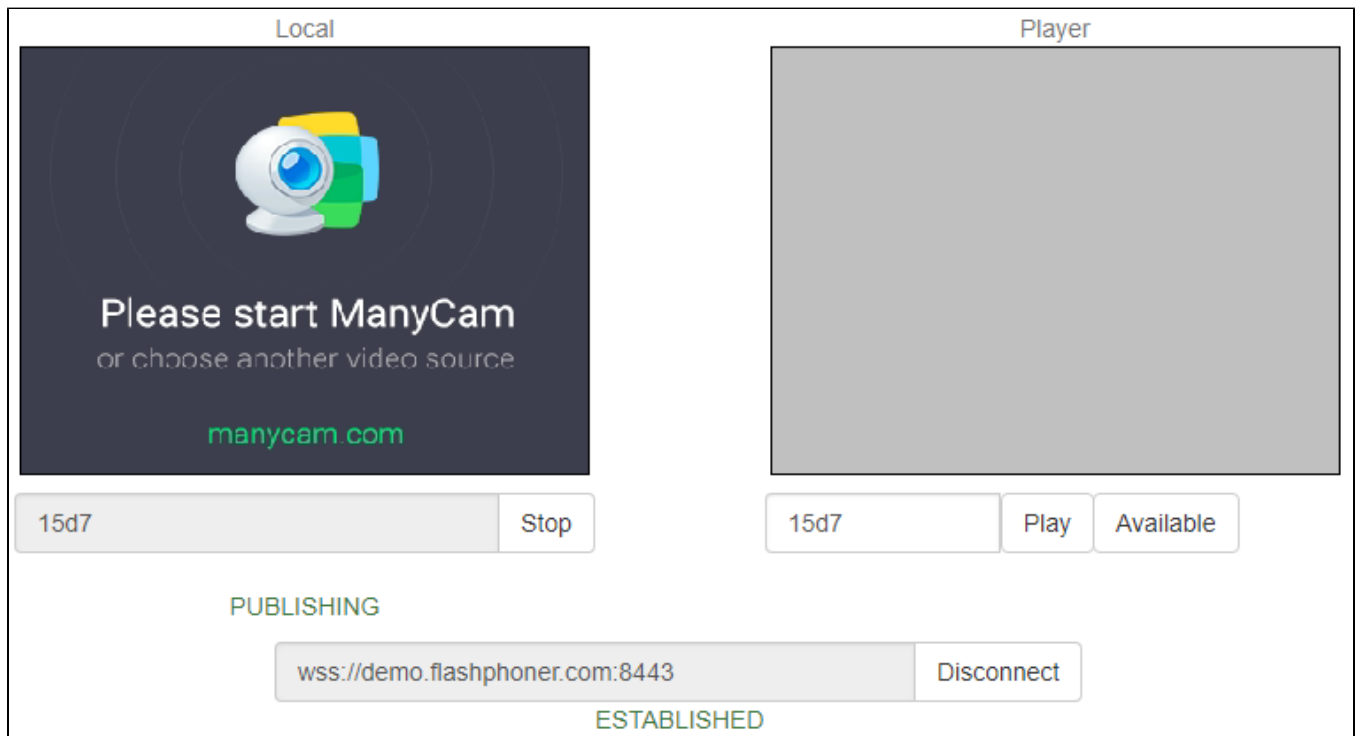
Краткое руководство по тестированию

Захват видеопотока с веб-камеры и подготовка к его трансляции

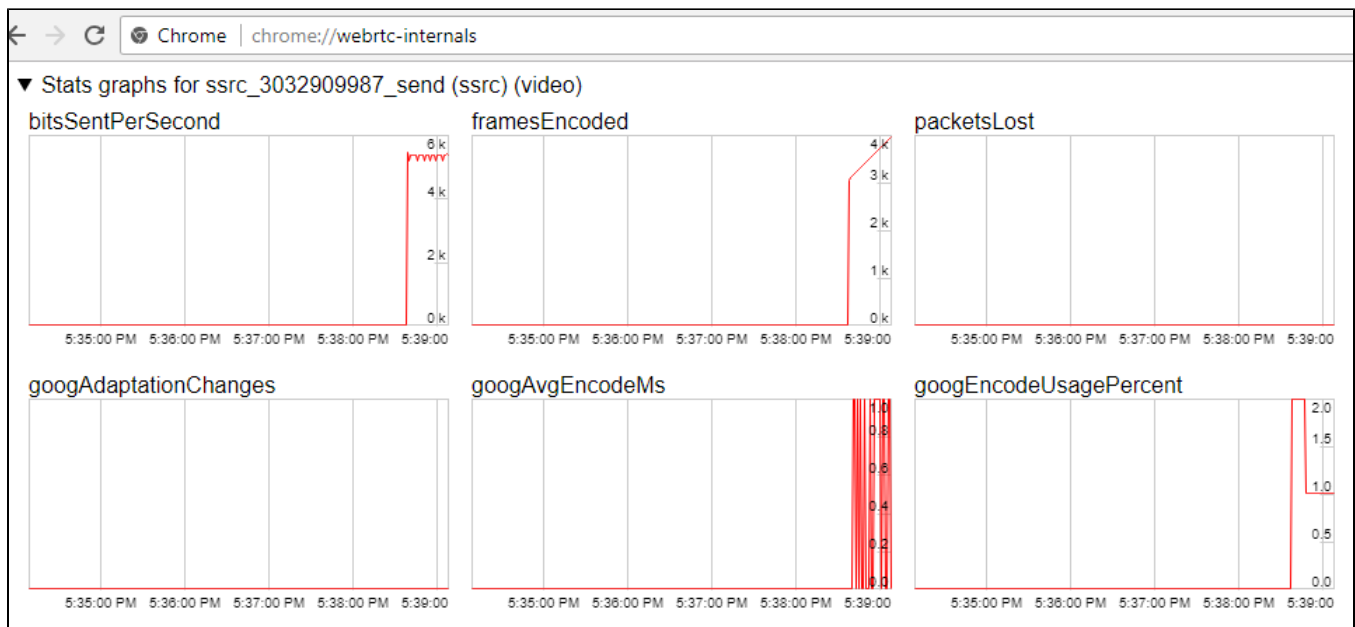
1. Для теста используем демо-сервер demo.flashphoner.com и веб-приложение Two Way Streaming
https://demo.flashphoner.com/client2/examples/demo/streaming/two_way_streaming/two_way_streaming.html
2. Установите соединение с сервером по кнопке Connect



3. Нажмите Publish. Браузер захватывает камеру и отправляет поток на сервер.



4. Убедитесь, что поток отправляется на сервер и система работает нормально, откройте <chrome://webrtc-internals>



5. Откройте Two Way Streaming в отдельном окне, нажмите Connect и укажите идентификатор потока, затем нажмите Play.

Local

1327

Publish

Player

Please start ManyCam
or choose another video source
[manycam.com](https://www.manycam.com)

15d7

Stop

Available

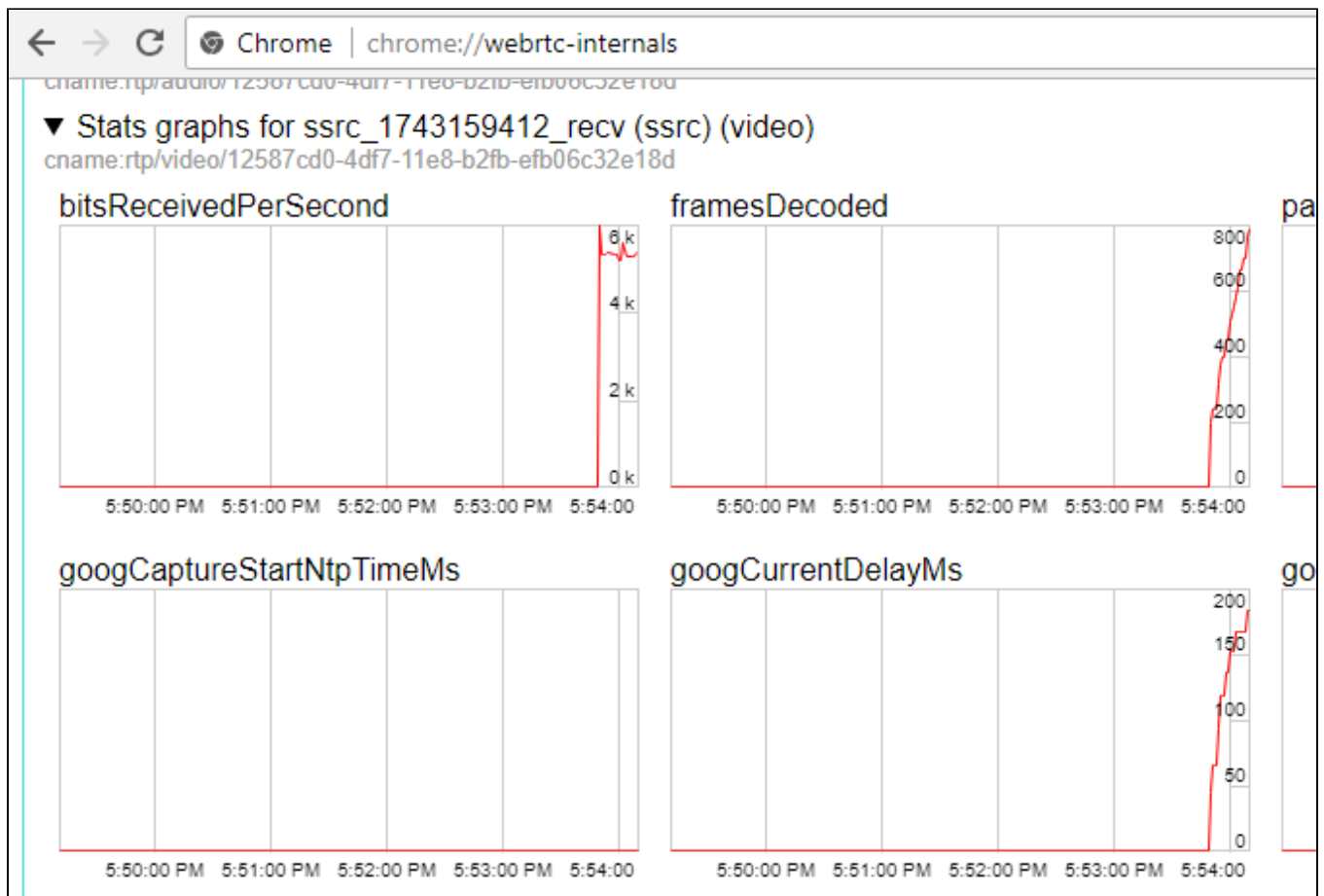
PLAYING

wss://demo.flashphoner.com:8443

Disconnect

ESTABLISHED

6. Графики воспроизведения <chrome://webrtc-internals>

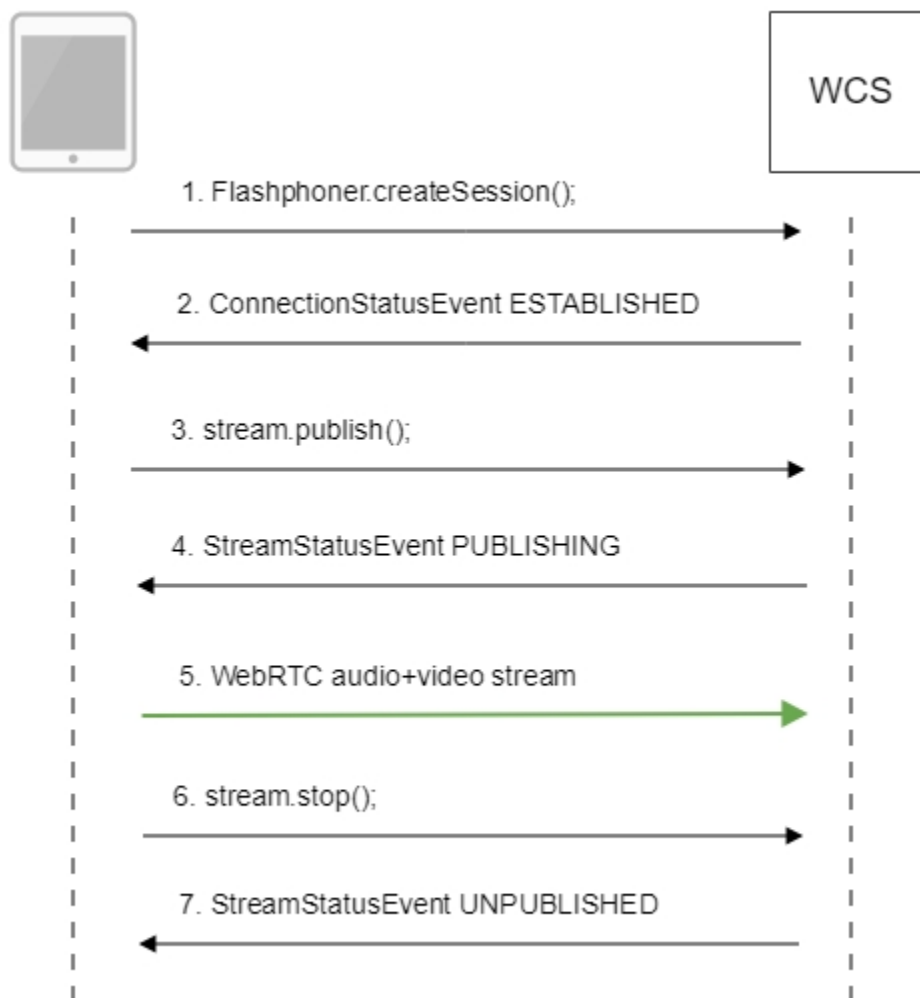


Последовательность выполнения операций (Call Flow)

Ниже описана последовательность вызовов при использовании примера Two Way Streaming

[two_way_streaming.html](#)

[two_way_streaming.js](#)



1. Установка соединения с сервером.

Flashphoner.createSession();[code](#)

```
Flashphoner.createSession({urlServer: url}).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function (session) {
    setStatus("#connectStatus", session.status());
    onConnected(session);
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function () {
    setStatus("#connectStatus", SESSION_STATUS.DISCONNECTED);
    onDisconnected();
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function () {
    setStatus("#connectStatus", SESSION_STATUS.FAILED);
    onDisconnected();
});
```

2. Получение от сервера события, подтверждающего успешное соединение.

ConnectionStatusEvent ESTABLISHED[code](#)

```
Flashphoner.createSession({urlServer: url}).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function (session) {
    setStatus("#connectStatus", session.status());
    onConnected(session);
}).on(SESSION_STATUS.DISCONNECTED, function () {
    setStatus("#connectStatus", SESSION_STATUS.DISCONNECTED);
    onDisconnected();
}).on(SESSION_STATUS.FAILED, function () {
    setStatus("#connectStatus", SESSION_STATUS.FAILED);
    onDisconnected();
});
```

3. Публикация потока.

stream.publish();[code](#)

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    cacheLocalResources: true,
    receiveVideo: false,
    receiveAudio: false
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
    setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.PUBLISHING);
    onPublishing(stream);
}).on(STREAM_STATUS.UNPUBLISHED, function () {
    setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.UNPUBLISHED);
    onUnpublished();
}).on(STREAM_STATUS.FAILED, function () {
    setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.FAILED);
    onUnpublished();
}).publish();
```

4. Получение от сервера события, подтверждающего успешную публикацию потока.

StreamStatusEvent, статус PUBLISHING[code](#)

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    cacheLocalResources: true,
    receiveVideo: false,
    receiveAudio: false
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
    setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.PUBLISHING);
    onPublishing(stream);
    ...
}).publish();
```

5. Отправка аудио-видео потока по WebRTC

6. Остановка публикации потока.

stream.stop();[code](#)

```
function onPublishing(stream) {
    $("#publishBtn").text("Stop").off('click').click(function () {
        $(this).prop('disabled', true);
        stream.stop();
    }).prop('disabled', false);
    $("#publishInfo").text("");
}
```

7. Получение от сервера события, подтверждающего остановку публикации потока.

StreamStatusEvent, статус UNPUBLISHED[code](#)

```
session.createStream({
  name: streamName,
  display: localVideo,
  cacheLocalResources: true,
  receiveVideo: false,
  receiveAudio: false
...
}).on(STREAM_STATUS.UNPUBLISHED, function () {
  setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.UNPUBLISHED);
  onUnpublished();
...
}).publish();
```

Публикация с отображением локального видео в Delight Player

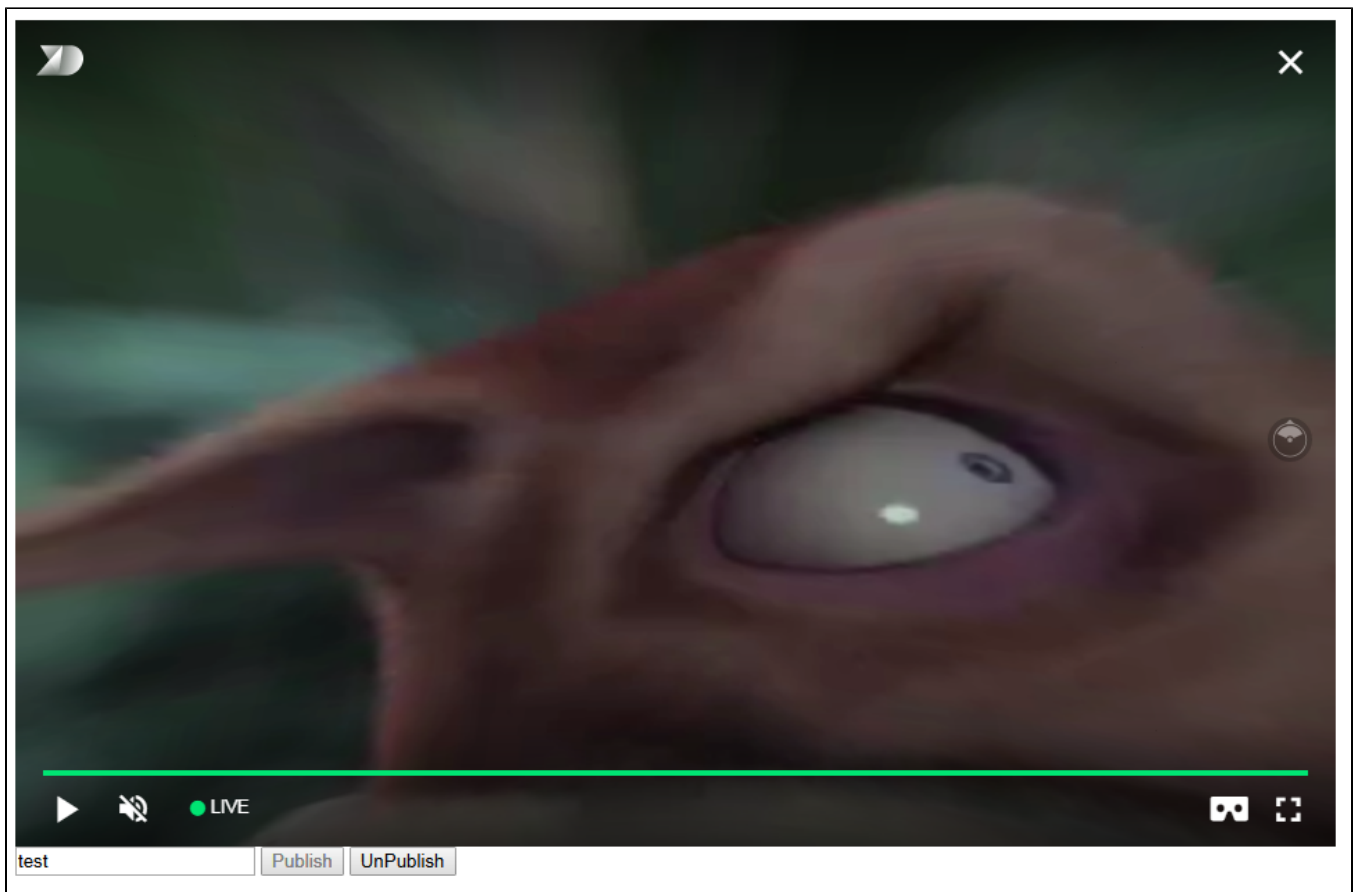
При захвате потока с вебкамеры возможно отображение локального видео в браузерном VR-плеере, например, [Delight Player](#). Таким образом можно проигрывать поток в устройствах виртуальной и смешанной реальности, если на этом устройстве работает один из поддерживаемых браузеров. Для интеграции стороннего плеера используются [возможности JavaScript и HTML5](#).

Тестирование

1. Для теста возьмем:

- WCS сервер
- тестовую страницу с VR-плеером [Delight](#) для воспроизведения потока при публикации

2. Укажем имя потока test и нажмем Publish. Публикуемый поток отображается в плеере



Пример кода страницы с плеером

1. Объявление видеозлемента для воспроизведения потока, поля ввода имени потока и кнопок запуска и остановки публикации


```

<div style="width: 50%;">
  <dl8-live-video id="remoteVideo" format="STEREO_TERPON" muted="true">
    <source>
  </dl8-live-video>
</div>
  <input class="form-control" type="text" id="streamName" placeholder="Stream Name">
  <button id="publishBtn" type="button" class="btn btn-default" disabled>Publish</button>
  <button id="unpublishBtn" type="button" class="btn btn-default" disabled>UnPublish</button>

```

2. Обработка события готовности плеера к воспроизведению

```

document.addEventListener('x-dl8-evt-ready', function () {
    dl8video = $('#remoteVideo').get(0);
    $('#publishBtn').prop('disabled', false).click(function() {
        publishStream();
    });
});

```

3. Создание псевдоэлементов для воспроизведения потока

```

var mockLocalDisplay = $('<div></div>');
var mockLocalVideo = $('<video></video>', {id: 'mock-LOCAL_CACHED_VIDEO'});
mockLocalDisplay.append(mockLocalVideo);

```

4. Установка соединения с сервером и создание потока

```

    var video = dl8video.contentElement;
    Flashphoner.createSession({urlServer: url}).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function
(session) {
        var session = Flashphoner.getSessions()[0];
        session.createStream({
            name: $('#streamName').val(),
            display: mockLocalDisplay.get(0)
        }).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
            ...
        }).publish();
    })

```

5. Публикация потока, запуск воспроизведения в VR-плеере и обработка нажатия кнопки остановки публикации

```

        ...
    }).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
        var srcObject = mockLocalVideo.get(0).srcObject;
        video.srcObject = srcObject;
        dl8video.start();
        mockLocalVideo.get(0).pause();
        mockLocalVideo.get(0).srcObject = null;
        $('#unpublishBtn').prop('disabled', false).click(function() {
            stream.stop();
            $('#publishBtn').prop('disabled', false);
            $('#unpublishBtn').prop('disabled', true);
            dl8video.exit();
        });
    }).publish();

```

Полный код примера страницы с VR-плеером

Code

```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>WebRTC Delight</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <script type="text/javascript" src="../../../../flashphoner.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="../../dependencies/jquery/jquery-1.12.0.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="../../dependencies/js/Utils.js"></script>
    <script src="dl8-66b250447635476d123a44a391c80b09887e831e.js" async></script>
    <meta name="dl8-custom-format" content='{ "name": "STEREO_TERPON", "base": "STEREO_MESH", "params": { "uri":
"03198702.json" } }'>
  </head>
  <body>
    <div style="width: 50%;">
      <dl8-live-video id="remoteVideo" format="STEREO_TERPON" muted="true">
        <source>
      </dl8-live-video>
    </div>
    <input class="form-control" type="text" id="streamName" placeholder="Stream Name">
    <button id="publishBtn" type="button" class="btn btn-default" disabled>Publish</button>
    <button id="unpublishBtn" type="button" class="btn btn-default" disabled>UnPublish</button>
    <script>
      Flashphoner.init({flashMediaProviderSwfLocation: '../../../../media-provider.swf'});
      var SESSION_STATUS = Flashphoner.constants.SESSION_STATUS;
      var STREAM_STATUS = Flashphoner.constants.STREAM_STATUS;
      var STREAM_STATUS_INFO = Flashphoner.constants.STREAM_STATUS_INFO;
      var publishBtn = $('#publishBtn').get(0);
      var dl8video = null;
      var url = setURL();
      document.addEventListener('x-dl8-evt-ready', function () {
        dl8video = $('#remoteVideo').get(0);
        $('#publishBtn').prop('disabled', false).click(function () {
          publishStream();
        });
      });

      var mockLocalDisplay = $('<div></div>');
      var mockLocalVideo = $('<video></video>', {id: 'mock-LOCAL_CACHED_VIDEO'});
      mockLocalDisplay.append(mockLocalVideo);
      function publishStream() {
        $('#publishBtn').prop('disabled', true);
        $('#unpublishBtn').prop('disabled', false);
        var video = dl8video.contentElement;
        Flashphoner.createSession({urlServer: url}).on(SESSION_STATUS.ESTABLISHED, function
(session) {

          var session = Flashphoner.getSessions()[0];
          session.createStream({
            name: $('#streamName').val(),
            display: mockLocalDisplay.get(0)
          }).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
            var srcObject = mockLocalVideo.get(0).srcObject;
            video.srcObject = srcObject;
            dl8video.start();
            mockLocalVideo.get(0).pause();
            mockLocalVideo.get(0).srcObject = null;
            $('#unpublishBtn').prop('disabled', false).click(function () {
              stream.stop();
              $('#publishBtn').prop('disabled', false);
              $('#unpublishBtn').prop('disabled', true);
              dl8video.exit();
            });
          });
          stream.publish();
        })
      }

    </script>
  </body>
</html>

```

Если браузер Chrome публикует пустое видео при занятой веб-камере

Некоторые версии браузера Chrome не возвращают ошибку в случае, если веб-камера занята другим процессом, а публикуют поток с пустым видео (черный экран). Остановить публикацию в этом случае можно двумя способами: при помощи JavaScript и HTML5 на клиенте, или при помощи настройки на сервере.

Остановка публикации потока на стороне клиента

Видеодорожка, созданная браузером Chrome для занятой камеры, останавливается в пределах первой секунды публикации, затем поток публикуется уже без видео. При этом состояние видеодорожки (переменная `readyState`) меняется на `ended`, и генерируется соответствующее событие `onended`, которое может быть перехвачено веб-приложением. Для того, чтобы использовать это событие:

1. Добавляем в скрипт веб-приложения функцию регистрации обработчика события `onended`, в котором завершаем публикацию при помощи `stream.stop()`

```
function addVideoTrackEndedListener(localVideo, stream) {
    var videoTrack = extractVideoTrack(localVideo);
    if (videoTrack && videoTrack.readyState == 'ended') {
        console.error("Video source error. Disconnect...");
        stream.stop();
    } else if (videoTrack) {
        videoTrack.onended = function (event) {
            console.error("Video source error. Disconnect...");
            stream.stop();
        };
    }
}
```

2. Добавляем функцию удаления обработчика события при завершении публикации

```
function removeVideoTrackEndedListener(localVideo) {
    var videoTrack = extractVideoTrack(localVideo);
    if (videoTrack) {
        videoTrack.onended = null;
    }
}
```

3. Добавляем функцию извлечения видеодорожки

```
function extractVideoTrack(localVideo) {
    return localVideo.firstChild.srcObject.getVideoTracks()[0];
}
```

4. При публикации потока регистрируем обработчик события

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    ...
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
    addVideoTrackEndedListener(localVideo, stream);
    setStatus("#publishStatus", STREAM_STATUS.PUBLISHING);
    onPublishing(stream);
    ...
}).publish();
```

5. При завершении публикации потока удаляем обработчик события

```
function onPublishing(stream) {
    $("#publishBtn").text("Stop").off('click').click(function () {
        $(this).prop('disabled', true);
        removeVideoTrackEndedListener(localVideo);
        stream.stop();
    }).prop('disabled', false);
    $("#publishInfo").text("");
}
```

Контроль активности видеодорожки в потоке на стороне сервера

Контроль активности видео в публикуемых потоках на сервере включается при помощи следующих настроек в файле [flashphoner.properties](#)

```
rtp_activity_detecting=true,60
rtp_activity_video=true
```

В этом случае, если в публикуемом потоке нет видео, публикация остановится через 60 секунд.

Публикация только видео при помощи ограничений

В некоторых случаях необходимо опубликовать только видео при занятом микрофоне, например, если публикация производится одновременно с голосовым звонком. Для того, чтобы браузер не запрашивал доступ к микрофону, необходимо указать в ограничениях, что будет опубликовано только видео:

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    constraints: {video: true, audio: false}
    ...
}).publish();
```

Публикация только аудио

В большинстве случаев, для публикации только аудио достаточно установить ограничения:

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    constraints: {video: false, audio: true}
    ...
}).publish();
```

Публикация только аудио в браузере Safari

При попытке опубликовать аудио поток из браузера iOS Safari при помощи ограничений, браузер не высылает аудио пакеты. Для того, чтобы обойти это ограничение, необходимо опубликовать поток с видео, а затем заглушить видео в потоке

```
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    constraints: {video: true, audio: true}
    ...
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (stream) {
    stream.muteVideo();
    ...
}).publish();
```

В этом случае браузер iOS Safari будет высылать в потоке пустые видео пакеты (темнота) и аудио пакеты.

Отключение нормализации ограничений по разрешению в браузере Safari

По умолчанию, WebSDK нормализует разрешение, указанное в ограничениях при публикации видеопотока из браузера Safari. При этом проверяется, не задана ли ширина либо высота картинки равной 0 и, если да, разрешение принудительно устанавливается в 320x240 или 640x480. Начиная со сборки WebSDK [0.5.28.2753.109](#) (хэш 149855cc050bf7512817104fd0104e9cse760ac4), существует возможность отключить нормализацию и передавать ограничения в браузер как есть, например:

```
publishStream = session.createStream({
  ...
  disableConstraintsNormalization: true,
  constraints {
    video: {
      width: {ideal: 1024},
      height: {ideal: 768}
    },
    audio: true
  }
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (publishStream) {
  ...
});
publishStream.publish();
```

Известные проблемы

1. Если веб-приложение расположено внутри iframe элемента, публикация видеопотока может не пройти.

Симптомы: ошибки IceServer error в консоли браузера.

Решение: вынести приложение из iframe на отдельную страницу.

2. Если публикация потока идет с Windows 10 или Windows 8 и в браузере Google Chrome включено аппаратное ускорение, могут быть проблемы с битрейтом.

Симптомы: качество видео плохое, мутное, битрейт в <chrome://webrtc-internals> показывает меньше 100 kbps.

Решение: отключите аппаратное ускорение в браузере, переключите браузер или сервер на использование кодека VP8.

3. Публикация потока с воспроизведением локального видео в Delight Player не работает в MS Edge

Симптомы: при публикации потока в MS Edge не запускается воспроизведение локального видео в Delight Player

Решение: использовать другой браузер для публикации

4. В некоторых случаях в браузере Chrome не работает микрофон при публикации WebRTC

Симптомы: не работает микрофон при публикации WebRTC, в том числе в примерах из комплекта поставки

Решение: отключить создание gain node в Chrome при помощи параметра инициализации createMicGainNode: `false`

```
Flashphoner.init({
  flashMediaProviderSwfLocation: '../.../media-provider.swf',
  createMicGainNode: false
});
```

При этом не будет работать [регулировка усиления микрофона](#).

5. Кодек G722 не работает в браузере Edge

Симптомы: поток со звуком G722 не публикуется в браузере Edge

Решение: использовать другой кодек или другой браузер. В случае, если использование другого браузера невозможно, исключить кодек G722 при помощи настройки

```
codecs_exclude_streaming=g722, telephone-event
```

6. Некоторые браузеры, основанные на Chromium, например Opera, Yandex, в зависимости от версии и ОС не поддерживают кодек H264

Симптомы: не работает публикация, не работает воспроизведение частично (только звук) или полностью при трансляции WebRTC потока H264

Решение: разрешить поддержку vp8 на стороне сервера

```
codecs=opus, ..., h264, vp8, ...
```

исключить H264 для трансляции или воспроизведения на стороне клиента

```
publishStream = session.createStream({
  ...
  stripCodecs: "h264,H264"
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (publishStream) {
  ...
});
publishStream.publish();
```

Необходимо отметить, что при трансляции VP8 потока и воспроизведении его как H264 на сервере включается [транскодинг](#).

7. iOS Safari 12.1 не отправляет видео при публикации определенных разрешений

Симптомы: при публикации WebRTC H264 потока из iOS Safari 12.1 зритель получает только аудиопакеты, в статистике WebRTC также отображаются только аудиопакеты

Решение: разрешить поддержку vp8 на стороне сервера

```
codecs=opus, ..., h264, vp8, ...
```

исключить H264 для трансляции или воспроизведения на стороне клиента

```
publishStream = session.createStream({
  ...
  stripCodecs: "h264,H264"
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (publishStream) {
  ...
});
publishStream.publish();
```

Необходимо отметить, что при трансляции H264 потока и воспроизведении его как VP8 на сервере включается [транскодинг](#).

8. iOS Safari 12 и MacOS Safari 12 не публикует видеопоток со встроенной камеры в некоторых разрешениях

Симптомы: поток из браузера не публикуется, в консоли может быть ошибка

```
Overconstrained error: width
```

Решение:

- a) использовать только разрешения, которые проходят тест [WebRTC Camera Resolution](#)
- b) в MacOS Safari использовать внешнюю камеру, поддерживающую необходимые разрешения
- c) отключить нормализацию разрешения и задавать ширину и высоту как ideal, см [пример выше](#).

9. При публикации потока необходимо кодирование не-латинских символов в его имени

Симптомы: на стороне сервера при использовании не-латинских символов в имени потока эти символы заменяются на знаки вопроса

Решение: использовать функцию `JavaScriptencodeURIComponent()` при публикации потока

```

var streamName = encodeURIComponent($('#publishStream').val());
session.createStream({
    name: streamName,
    display: localVideo,
    cacheLocalResources: true,
    receiveVideo: false,
    receiveAudio: false
    ...
}).publish();

```

10. В некоторых случаях сервер не может разобрать H264 поток, закодированный CABAC

Симптомы: не работает публикация при трансляции WebRTC потока H264

Решение:

a) понизить профиль кодирования

b) разрешить поддержку vp8 на стороне сервера

```
codecs=opus, ..., h264, vp8, ...
```

исключить H264 для трансляции или воспроизведения на стороне клиента

```

publishStream = session.createStream({
    ...
    stripCodecs: "h264, H264"
}).on(STREAM_STATUS.PUBLISHING, function (publishStream) {
    ...
});
publishStream.publish();

```

Необходимо отметить, что при трансляции VP8 потока и воспроизведении его как H264 и наоборот на сервере включается [транскодинг](#).

11. В macOS Catalina при воспроизведении трансляции по WebRTC в Firefox выводится системное предупреждение и запрет на воспроизведение H264 потока.

Симптомы: при воспроизведении трансляции по WebRTC в Firefox на macOS Catalina выводится системное предупреждение *"Приложение libgmpopenh264.dylib нельзя открыть, так как не удалось проверить разработчика"* и запрет на воспроизведение трансляции H264 потока.

Решение: Firefox для работы с H264 использует стороннюю библиотеку, не подписанную разработчиком, которая по политикам безопасности macOS Catalina запрещается к выполнению. Для добавления исключения перейдите в *System Preferences > Security & Privacy > General > Allow apps downloaded from > App Store and identified developers > "libgmpopenh264.dylib" was blocked from opening because it is not from an identified developer > выберите Open Anyway*.