

Захват и трансляция видеопотока на сервер

- С веб-камеры в браузере по WebRTC
- С экрана компьютера (screen sharing) в браузере по WebRTC
- С элемента HTML5 Canvas (whiteboard) в браузере по WebRTC
- С помощью Flash Player по RTMP
- С помощью RTMP кодировщика (Live Encoder)
 - При помощи Adobe FMLE
 - При помощи ffmpeg
 - При помощи OBS Studio
 - При помощи Wirecast
- С IP камеры по RTSP
- С другого сервера по RTMP
- Захват RTMP-потока, ретранслируемого с другого сервера
- С другого WCS сервера по WebRTC
- С мобильного приложения Android по WebRTC
- С мобильного приложения iOS по WebRTC
- Захват VOD из файла
- Публикация RTP потока по RTSP
- Публикация MPEG-TS RTP потока
- Публикация WebRTC по протоколу WHIP
- Автоматический захват потоков при старте сервера
- Захват RTSP-interleaved потока из файла дампа
- Управление камерой и микрофоном
- Управление битрейтом при захвате WebRTC потока в браузере
- Управление ключевыми кадрами при захвате WebRTC в браузере
- Нормализация публикуемого потока
- Jitter буфер и сборка кадров в публикуемом потоке