

Real Media

Überblick

Die Real Streaming-Architektur sieht prinzipiell zwei Verteilungsverfahren vor:

- serverbasiertes Streaming und
- serverloses Streaming.

Mehr Performance ist allerdings mit einem Media Server realisierbar, der die Daten per Push-Technologie liefert.

Für die Darstellung ist der kostenlose RealPlayer zuständig. Neben der Standardversion wird der kostenpflichtige RealPlayer Plus ausgeliefert. Bei Real.com Deutschland können Sie sich mit den besonderen Vorzügen des RealPlayer Plus gegenüber der kostenlosen Standardversion vertraut machen.

Inhaltsentwicklung

Zur Inhaltsentwicklung kann der Nutzer auf verschiedene Werkzeuge zurückgreifen. Wichtigstes ist der RealProducer, mit dem sich Real-Audio- und Real-Video-Inhalte erzeugen lassen. Die beiden Formate sind Real-Networks-Eigenentwicklungen. Die Producer-Software wird in zwei Versionen angeboten: Basic und Plus. Zudem gibt es den Tag Composer für SMIL-Präsentationen.

Die Vorgehensweise bei der Entwicklung mit Producer verläuft nach einem einfachen Schema. Zunächst ist die Art der Aufnahme festzulegen. Hier besteht die Möglichkeit, auf bereits bestehende Inhalte zurückzugreifen, Aufnahmegeräte auszuwählen oder einen Live Broadcast zu erzeugen. Greift man auf bestehende Inhalte zurück, so legt man Clip-Informationen, Dateityp, Anbindungsgeschwindigkeiten der Zielgruppe, Format und schließlich die Ausgabedatei fest. Aus Producer heraus

kann der Anwender Webseiten erstellen und diese direkt auf einen Webserver aufspielen. Der Codiervorgang konvertiert die Quellen in die Zieldatei mit dem RM-Dateiformat.

Producer besteht aus drei Komponenten:

- Importmodul für Quelldateien,
- Session Manager für den Codiervorgang und die
- Codier-Engine.

Producer liest beispielsweise ein [Quicktime-Video](#), übergibt die Informationen an die Codier-Engine, die sie wiederum in Real-Media-Inhalte umsetzt.