

マルチメディアとインターネット(1)

- ▶ MIMEでメールが対応 1990年前半
 - ▶ Multipurpose Internet Mail Extension
 - ▶ メールで画像、音声、動画は送れる
 - ▶ マルチメディアのデジタル情報を文字に符号化
- ▶ ウェブのブラウザが対応
 - ▶ 内部処理や処理アプリをキック
 - ▶ HTML5で音声や動画用の記述が
- ▶ 音声を扱うソフトが登場
 - ▶ ネットではReal Audio



情報システム論映像系情報システム 2020/11/20 帝塚山学院大学 TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

4

マルチメディアとインターネット(2)

- ▶ 放送型サービスが登場
 - ▶ streamingのコンセプト
 - ▶ streamworksの登場
 - ▶ 技術は
 - ▶ producer(制作とアップ), server(蓄積と配信), player(受信)
- ▶ 今は
 - ▶ リアルタイム型: インターネット中継
 - ▶ Ustream → IBM Video Cloud
 - ▶ VOD型: You Tube, ニコニコ動画
 - ▶ 今は中継もする(Youtube型中継)



情報システム論映像系情報システム 2020/11/20 帝塚山学院大学 TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

5

マルチメディアとインターネット(3)

- ▶ テレビ会議
 - ▶ サーバを置いてクライアントソフトで参加
 - ▶ CU-SeeMe(1992年)
 - ▶ 部屋の間での会議から、PC間の会議へ
 - ▶ Polycom
 - ▶ Skype
 - ▶ 今はzoom, Teams, Webex
- ▶ P2P型で
 - ▶ IP電話
 - ▶ Skype



情報システム論映像系情報システム 2020/11/20 帝塚山学院大学 TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

6

マルチメディアとインターネット(4)

- ▶ 今は動画が当たり前
 - ▶ 音声だけでも
- ▶ いろいろな情報通信環境で使える
 - ▶ モバイル(遠隔地、移動しながら)
 - ▶ テレワーク(在宅、サテライト)
 - ▶ 組織内で(朝礼とか会議とか)
- ▶ ナレヅナビゲータ
 - ▶ 1988年: スカリー
 - ▶ エージェントはまだまだこれから



7

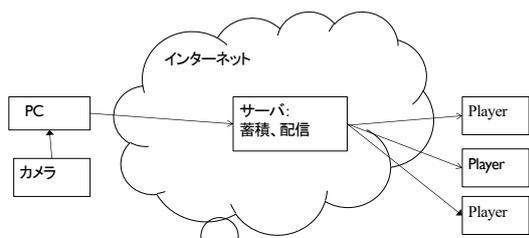
インターネット放送(1)

- ▶ インターネット放送の流れ
 - ▶ Streamworks: streamingの最初(1995年に村山首相)
 - ▶ Real Audio から Realへ
 - ▶ Windows Media: Microsoftが参入
 - ▶ Adobe社のFlash
 - ▶ Ustream, Youtubeで現在に
 - ▶ UstreamはIBM Video Cloudで有料に
- ▶ ウェブの中へ
 - ▶ HTML5に収束

8

インターネット放送(2)

- ▶ 撮影、Encoder、サーバ、Player



9

ストリーミング

- ▶ Streaming技術
 - ▶ お風呂に水を溜めながら、蛇口から水を流す
 - ▶ 一定量以下になれば、流出を止めて貯める
 - ▶ 切れ切れは困るが、バースト止めるのは許す

10 情報システム論 映像系情報システム 2020/11/27 帝塚山学院大学 TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

10

旬の話: KOF2020での映像配信

- ▶ KOF2020: 関西オープンフォーラム
 - ▶ ITコミュニティの甲子園
 - ▶ オンラインで開催
 - ▶ 招待公演、セミナー、ステージの5トラック
 - ▶ 講師や運営側
 - ▶ zoom x3, Jitsi Meet, Remo
 - ▶ 視聴者にはYoutube Liveで配信
 - ▶ ステージのRemoはOBSやATEMminiで画面を作って配信
 - ▶ 中野は実行委員長、zoomの1トラックは小松ゼミが担当
 - ▶ 一部を除けば公開される

11 情報システム論 映像系情報システム 2020/11/20 帝塚山学院大学 TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

11
