



あなたは、ソフトウェア開発、ハードウェアの製造元またはソリューションインテグレータはありますか？ライブ音声/ビデオとあなたとあなたの製品のお得な情報は、ストリーミング機能を追加する必要がありますか？私たちの答え：あなたの製品にUnrealのメディアサーバーを統合して配布します。

「シーメンス『e-文書』」

スイスのプロジェクトは、Unrealのメディアサーバーを使用して使用し、「入学ステーション」の同じ量について、世界中の450台のシステムが含まれています

あなたの会社からUnrealのライブサーバー。二つの言葉で、プロジェクトは目標を持っています

スイスの市民のためのバイOMETリックデータを登録するためのインフラストラクチャのうち世界的にロール。私たちは、ユーザーを監視するためにあなたのソフトウェアを使用しています

オーディオストリームを介してユーザと通信する加入局で活動、および？ナリー、これを制御するオペレータにユーザ画面をストリーミングします

登録プロセス。」

ピーターS.、e-文書プロジェクト、シーメンスのプロジェクトマネージャー、スイス



リアルタイム、低レイテンシー・ストリーミング近く
 そのような会議や監視など遅延の影響を受けやすいアプリケーションでは、Unrealのメディアサーバーは、下記の2番目のエンドツーエンドのレイテンシを持つように最適化されています。

マルチフォーマットのストリーミング
 あなたのライブカメラ/エンコーダから来る同じH.264 / AACストリームは、ウェブベースに同時に提供することができます HTML5、フラッシュプレーヤー、iOSデバイス、セットトップボックス、SilverlightとUnrealのメディアプレーヤー。

無人、自動化された操作
 Unrealのメディアは、ライブとアーカイブサーバーは、Windowsサービスとして実行されます。あなたがシステムを設定したら、手動の相互作用は必要ありません。手動でのエンコード、録画またはストリーミングを開始する必要はありません。サーバは、視聴者や記録のクライアントがアクティブな場合のみ、ストリームや記録を符号化します。録音は自動的に実行するようにスケジューリングすることができます。

