

ADOBE® FLASH® MEDIA SERVER 3.5 のインストール

© 2009 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Flash® Media Server 3.5 のインストール

本マニュアルがエンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザー使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザー使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザー使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることにご留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビ システムズ社による確約として解釈されてはなりません。アドビ システムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤りまたは不正確な記述に対しても、いかなる義務や責任を負うものではありません。

新しいアートを創作するためにテンプレートとして取り込もうとする既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護されている可能性のあるものであることをご留意ください。保護されているアートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作権者の権利を侵害することがあります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取得してください。

例として使用されている会社名は、実在の組織を示すものではありません。

Adobe, the Adobe logo, Adobe AIR, ActionScript, and Flash are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Linux is the registered trademark of Linus Torvalds in the U.S. and other countries. Windows is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Mac is a trademark of Apple Inc., registered in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/us/>

Portions include software under the following terms:

Sorenson Spark. Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

目次

第1章：サーバーのインストール

必要システム構成	1
インストールの準備	1
アップグレードの準備	2
サーバーのインストール	3
サーバーの起動と停止	5
サーバーのアンインストール	6

第2章：インストールの検証

インストールされたファイルの検証	8
サーバーのメディアストリーミングの確認	11

索引	17
----------	----

第 1 章：サーバーのインストール

Adobe® Flash® Media Interactive Server 3.5、Adobe Flash Media Streaming Server 3.5 または Adobe Flash Media Development Server 3.5 をインストールするには、必要システム構成を確認し、既存のデータをバックアップしてから、インストーラを実行します。

必要システム構成

最新の必要システム構成については、www.adobe.com/go/learn_fms_sysreqs_jp を参照してください。

注意：サーバーの CPU 使用率が 80% を超える場合は、サービス品質を保証できません。

インストールの準備

デプロイメントの設計

Flash Media Server のデプロイメントは、1 台のコンピュータのみの単純な構成にすることも、個別のコンピュータで認証とコンテンツの格納が行われるエッジサーバーおよびオリジンサーバーから成る複数のクラスタのような複雑な構成にすることもできます。

Flash Media Server を実行する各コンピュータでインストーラを実行する必要があります。インストーラを実行した後で、オリジンサーバーまたはエッジサーバーとして動作するようにサーバーを設定することができます。

Apache HTTP Server のインストールの選択

Flash Media Server と共に Apache HTTP Server のインストールを選択することができます。Apache をインストールして有効にする場合、Flash Media Server はプログレッシブダウンロードサーバーおよびストリーミングサーバーとして機能することができます。クライアントが RTMP を使用できない場合に、HTTP を介してビデオを提供するクライアントサイドの ActionScript を記述することができます。また、クライアント SWF ファイル、HTML ファイルおよび CSS、Javascript、AIR アプリケーション、イメージなどの他のページ関係ファイルを HTTP により提供することもできます。

Flash Media Server のインストール作業中のデフォルトオプションでは、Apache がインストールされます。ユーザー自身の Web サーバーを使用する場合には、Apache をインストールしないでください。ユーザー自身の Web サーバーから Flash Media Server を介して、HTTP 接続をプロキシすることができます。

ライセンスファイルとシリアル番号

インストーラを実行する前に、シリアル番号またはライセンスファイルを持っていることを確認してください。

注意：「シリアル番号」と「シリアルキー」は同じ意味を持つ用語です。

シリアル番号がある場合、インストール中に番号の入力を求められます。3.5 アップグレードのシリアル番号を持っている場合は、バージョン 2 またはバージョン 3 のシリアル番号の入力も求められます。ライセンス (LIC) ファイルがある場合は、シリアル番号のフィールドを空白にして Development Server をインストールします。

インストール中にシリアル番号を入力しなかった場合、Flash Media Development Server がインストールされます。インストール後にシリアル番号を入力すると、Flash Media Streaming Server または Flash Media Interactive Server にアップグレードすることができます。次のいずれかの場所でシリアル番号を入力することができます。

- **RootInstall/conf** フォルダにある **fms.ini** ファイル
- Administration Console (Manage Servers / 「License」タブ / 「Enter Serial Key」 / 「Add Serial Key」)
- インストーラを実行し、シリアル番号の更新を選択

注意：fms.ini ファイルにシリアル番号を追加するときは、SERVER.LICENSEINFO パラメータに番号を追加します。このパラメータには、シリアル番号の一覧をカンマで区切って指定できます。この方法でシリアル番号を追加した後は、サーバーを再起動する必要があります。サーバーを再起動したくない場合は、Administration Console を使用してシリアル番号を追加します。この場合は、Administration サーバーにより直ちにキーが認識されます。

スタックできる Flash Media Interactive 3.5 ライセンスファイルまたはシリアル番号の数に制限はありません。ライセンスファイルをスタックすると、サーバーをホスティングするコンピュータで使用できるプロセッサの数が増加します。Flash Media Interactive Server 3.5 の追加シリアル番号を所有している場合は、インストール後に fms.ini ファイルを編集して番号を追加します。または、前述のように Administration Console でシリアル番号を入力することもできます。シリアル番号のスタックは、インストーラではサポートされていません。Flash Media Interactive Server 3.5 のライセンスファイルをスタックするには、RootInstall/licenses フォルダにファイルを追加します (Flash Media Server 2.0 および 3.0 の LIC ファイルは無視されます)。

注意：ライセンスファイルとシリアル番号をまとめてスタックすることはできません。ライセンスファイルは、排他的にシリアル番号よりも優先されます。

異なるシリアル番号やライセンスファイル、または追加のシリアル番号やライセンスファイルが必要な場合は、[Adobe カスタマーサービス](#)までお問い合わせください。

サードパーティソフトウェアとのコンフリクト

サーバーをインストールする前に、ネットワーク接続の呼び出しをラップするソフトウェアをアンインストールします。Flash Media Server をホスティングするサーバーでこのようなソフトウェアを使用することはできません。ただし、Flash Player や Adobe AIR™ でクライアントアプリケーションを実行するコンピュータ上では、このようなソフトウェアを使用できます。

Panda Antivirus のようなアンチウイルスプログラムや、システムレベルのソケットをコールするために独自のラッパーをインストールするプログラムによって、Flash Media Server が正常に動作しない場合があります (Norton AntiVirus™ などの他のアンチウイルスプログラムは、Flash Media Server と互換性があります)。アンチウイルスプログラムがインストールされている状態で Flash Media Server に問題が発生した場合には、そのアンチウイルスプログラムを削除してみてください。

アップグレードの準備

アップグレードのワークフロー

- 1 アップグレードパスを確認します。3 ページの「[アップグレードパス](#)」を参照してください。
- 2 既存のデータをバックアップします。3 ページの「[データのバックアップ](#)」を参照してください。
- 3 既存のバージョンのサーバーを削除します。6 ページの「[サーバーのアンインストール](#)」を参照してください。
- 4 サーバーをインストールします。3 ページの「[サーバーのインストール](#)」を参照してください。

アップグレードパス

Flash Media Interactive Server 3.5 は、次のサーバーからアップグレードすることができます。

- Flash Media Streaming Server 3.5
- Flash Media Interactive Server 3
- Flash Media Streaming Server 3
- Flash Media Server 2.x (Professional、Origin、Edge の各エディション)

Flash Media Streaming Server 3.5 は、次のサーバーからアップグレードすることができます。

- Flash Media Streaming Server 3

データのバックアップ

1 Flash Media Server 3.5 にアップグレードする前に、次のフォルダのコピーを別のコンピュータまたは外部メディアに保存します。

- applications/
- conf/
- licenses/
- modules/
- webroot/

2 サーバーのインストール後に、以下の作業を行います。

- ホストのポート設定、アプリケーションおよびストリーム仮想フォルダの設定など、保持したい旧ファイルの設定と一致するように、新しい設定ファイルを変更します。サーバーを再起動します。

重要：設定ファイルをサーバーの旧バージョンから Flash Media Server 3.5 にコピーしないでください。新しい設定ファイルは、以前の設定と一致するように手動で編集する必要があります。

- ライセンスファイルを Flash Media Server 3.5 にコピーする必要はありません。ライセンスファイル用のアップグレードパスはありません。
- 再使用する C++ プラグイン（「アダプタ」とも呼ばれます）がある場合は、それらを再コンパイルします。Windows では、Microsoft Visual Studio .NET 2003 または Microsoft Visual C++ 2005 を使用します。Linux では、GNU Compiler Collection 3.4.x を使用します。詳細については、「[プラグインの操作](#)」を参照してください。
- Flash Media Server 3.5 にデプロイするすべてのアプリケーションは、**RootInstall/applications** フォルダにコピーします（デフォルトのアプリケーションフォルダを変更した場合は、新しいフォルダにアプリケーションをコピーします）。

サーバーのインストール

Windows へのサーバーのインストール

1 インストール用のファイルである FlashMediaServer3.5.exe をダブルクリックし、インストール画面の指示に従ってください。

このファイルはインストール CD にあります。また、ダウンロードすることもできます。

- 2 使用許諾契約を確認のうえ同意し、インストール作業を続行します。
- 3 Flash Media Server がインストールされていた場合は、古いバージョンを削除して新しいバージョンにアップグレードするか、古いバージョンの削除だけを行うかを選択します。
- 4 シリアル番号を入力します。
シリアル番号を入力しなかった場合、Flash Media Development Server 3.5 がインストールされます。1 ページの「[ライセンスファイルとシリアル番号](#)」を参照してください。
- 5 デフォルトのインストール場所を使用するか、新しい場所を入力します。
- 6 Flash Media Server と Apache HTTP Server の両方をインストールする（フルインストール）か、Flash Media Server のみをインストールする（コンパクトインストール）かを選択します。
- 7 Flash Media Server プログラムのショートカットのデフォルトの場所を使用するか、新しい場所を入力します。
- 8 最初の有効なサーバー管理者のユーザー名とパスワードを入力します。
これらの値は **RootInstall/conf** フォルダにある **fms.ini** ファイルに書き込まれます。Administration Console を使用して、他の管理者を後で追加することができます。
- 9 Flash Media Server、Flash Media Administration Server、Apache HTTP Server（インストールする場合）のデフォルトのサーバーポートを受け入れます。または、必要に応じて新しい値を入力します。
- 10 インストールの選択内容を確認します。変更する箇所がある場合は、「Back」をクリックして、該当する箇所を変更します。
- 11 「Install」をクリックします。
注意：Windows では、Microsoft Visual C++ 2005 再頒布可能パッケージもインストールされます。
- 12 最後のオプションがあれば選択し、「Finish」をクリックします。
インストールの完了後、起動するよう設定しておいた場合は、Flash Media Server が起動します。
- 13 Flash Media Server 3.5 のライセンス (LIC) ファイルがある場合は、そのファイルを **RootInstall/licenses** フォルダに置いて、サーバーを再起動します。
- 14 インストールの検証については、8 ページの「[インストールの検証](#)」を参照してください。

Linux へのサーバーのインストール

- 1 root ユーザーとしてログインします（Flash Media Server のインストールに必要です）。
- 2 インストール用のファイルである **FlashMediaServer3.5.tar.gz** を探します。
このファイルはインストール CD にあります。また、ダウンロードすることもできます。
- 3 ファイルをローカルディスクのディレクトリにコピーします。
- 4 シェルウィンドウを開いて、インストール用ファイルのディレクトリに移動します。
- 5 インストール用ファイルを解凍 (untar) します。

```
tar -xzf FlashMediaServer3.5.tar.gz
```


インストール用プログラムが格納されたディレクトリが作成されます。
- 6 シェルプロンプトで **cd** と入力し、手順 5 で作成されたディレクトリに移動します。
- 7 次のコマンドで、インストール用プログラムを開始します。

```
./installFMS
```


インストール用プログラムが開始して、Welcome メッセージが表示されます。

- 8 Enter キーを押して、インストールを開始します。

デフォルトでは、Flash Media Server は /opt/adobe/fms ディレクトリにインストールされます。

- 9 画面に表示されるインストール手順に従ってください。

Flash Media Server プロセスを実行するユーザーを入力します。デフォルトは「nobody」ユーザーです。ここで選択したユーザーが Flash Media Server ファイルの所有者にもなります。選択した値は fms.ini ファイルに書き込まれます。必要に応じて、後で fms.ini ファイルを編集し、プロパティを変更することができます。

シリアル番号を入力します。シリアル番号を入力しなかった場合、または無効なシリアル番号を入力した場合、Flash Media Development Server がインストールされます。インストール後に、fms.ini ファイルにシリアル番号を入力すると、Flash Media Streaming Server または Flash Media Interactive Server にアップグレードすることができます。

- 10 選択したインストールのオプションの概要が表示されるので、その内容を確認します。

インストールの完了しました。自動的に開始するよう設定しておいた場合は、Flash Media Server サービスが開始します。サーバーを手動で開始するには、**fmsmgr server fms start** と入力します。**RootInstall** ディレクトリにいる場合は、**./fmsmgr server fms start** と入力します。

- 11 Flash Media Server 3.5 のライセンス (LIC) ファイルがある場合は、そのファイルを **RootInstall/licenses** フォルダに置いて、サーバーを再起動します。

- 12 インストールの検証については、8 ページの「[インストールの検証](#)」を参照してください。

サーバーの起動と停止

Windows でのサーバーの起動と停止

スタートメニューからのサーバーの起動

- 1 スタート／すべてのプログラム／Adobe／Flash Media Server 3.5／Start Adobe Flash Media Server 3.5 を選択します。
- 2 スタート／すべてのプログラム／Adobe／Flash Media Server 3.5／Start Flash Media Administration Server 3.5 を選択します。

スタートメニューからのサーバーの起動

- 1 スタート／すべてのプログラム／Adobe／Flash Media Server 3.5／Stop Flash Media Administration Server 3.5 を選択します。
- 2 スタート／すべてのプログラム／Adobe／Flash Media Server 3.5／Stop Adobe Flash Media Server 3.5 を選択します。

サービスウィンドウからのサーバーの起動、停止または再起動

- 1 スタート／コントロールパネル／管理ツール／サービスを選択します。
- 2 サービスの一覧から「Flash Media Server (FMS)」を選択し、「停止」、「開始」または「再起動」をクリックします。
- 3 サービスの一覧から「Flash Media Administration Server」を選択し、「停止」、「開始」または「再起動」をクリックします。

Linux でのサーバーの起動と停止

Linux では、Flash Media Server はサービスとしてインストールされます。Flash Media Server サービスを起動または停止するには、`fmsmgr` ユーティリティを使用します。システムの起動時にサービスを自動的に起動する設定など、他のタスクを実行する場合も `fmsmgr` ユーティリティを使用します。

Linux で Flash Media Server を起動するには、Linux サーバーに NSPR (Netscape ポータブルランタイム) ライブラリがインストールされている必要があります。NSPR ライブラリには、`libnspr4.so`、`libplc4.so`、`libplds4.so` の各ファイルが含まれる必要があります。

Flash Media Server の起動、停止または再起動

- 1 root ユーザーとしてログインします。
- 2 サーバーがインストールされているディレクトリに移ります。
- 3 シェルウィンドウを開き、次のいずれかを入力します。`/fmsmgr server start|stop|restart`

Administration Server の起動、停止または再起動

- 1 root ユーザーとしてログインします。
- 2 サーバーがインストールされているディレクトリに移ります。
- 3 シェルウィンドウを開き、次のいずれかを入力します。`/fmsmgr adminserver start|stop|restart`

Apache の起動と停止

デフォルトでは、Flash Media Server が Apache の起動と停止を自動的に行います。Apache での作業に精通している場合は、この機能を無効にして、ユーザー自身で管理することができます。

- 1 `RootInstall/conf/fms.ini` ファイルをテキストエディタで開きます。
- 2 `SERVER.HTTPD_ENABLED` のパラメータを `false` に設定します。
- 3 Flash Media Server を再起動します。

Windows の場合、`ApacheMonitor.exe` アプリケーションを手動で実行します。代替方法としては、起動およびシャットダウン時に自動的に開始および停止する Windows サービスとして Apache をセットアップすることができます。Linux の場合、起動、シャットダウンまたは `telinit` 時に Apache を開始および停止する `apachectl` スクリプトを使用したスクリプトを記述することができます。どちらのプラットフォームでも、コマンド行から `httpd` を実行することができます。例えば、Apache を開始するには、`RootInstall/Apache2.2` ディレクトリでコンソールを開き、`sbin/httpd -d `readlink -f .` start` と入力します。

Apache を手動で開始および停止する場合、Flash Media Server の後に Apache を開始し、Flash Media Server の後に Apache を停止します。Apache をサービスとしてセットアップする場合にも、同じ手順に従います。

サーバーのアンインストール

Windows でのアンインストール

Windows 上のサーバーをアンインストールすると、ファイルが変更されていない限り、Flash Media Server インストーラによってインストールされたすべてのファイルが削除されます。インストール後に追加または変更したフォルダおよびファイルは削除されません。設定ファイルと Apache 設定ファイルはバックアップされ、ログファイルは削除されません。

Windows コンピュータからのアンインストール

- 1 既存のデータをバックアップします。3 ページの「[データのバックアップ](#)」を参照してください。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - スタート/すべてのプログラム/Adobe/Flash Media Server 3.5/Uninstall Adobe Flash Media Server 3.5 を選択します。
 - スタート/コントロールパネル/プログラムの追加と削除を選択し、削除する Flash Media Server または Flash Communication Server を選択して、「削除」をクリックします。
- 3 確認ダイアログボックスで「Yes」をクリックします。

Flash Media Server がコンピュータから削除されます。作業が完了すると、2 つ目の確認ダイアログボックスが表示されます。

Linux でのアンインストール

Linux 上のサーバーをアンインストールすると、作成したファイルとディレクトリを含め、Flash Media Server ルートディレクトリにあるすべてのファイルが削除されます。

Linux コンピュータからのアンインストール

- 1 既存のデータをバックアップします。3 ページの「[データのバックアップ](#)」を参照してください。
- 2 Flash Media Server をインストールしたサーバーにログインします。
- 3 root ユーザー（root 権限を持つユーザー）に切り替えます。通常は、su - root を使用して root ユーザーに切り替えます。
- 4 シェルプロンプトに、**cd /opt/adobe/fms** と入力します。

デフォルトでは、Flash Media Server は /opt/adobe/fms ディレクトリにインストールされています。他のディレクトリにサーバーをインストールした場合は、/opt/adobe/fms の部分を実際にインストールした場所に置き換えます。
- 5 アンインストールスクリプトを実行するには、次のように入力します。

```
./uninstallFMS
```
- 6 画面の指示に従います。

第 2 章：インストールの検証

インストールされたファイルの検証

Windows 上にインストールされたファイル

インストーラでデフォルトのフォルダを選択すると、インストール用フォルダは C:\Program Files\Adobe\Flash Media Server 3.5 になります。

注意：このドキュメントでは、デフォルトのフォルダを **RootInstall** と呼んでいます。

Flash Media Server 3.5 フォルダには、次のアイテムがアルファベット順に含まれています。

名前	ファイルまたはフォルダ	説明
Apache2.2	フォルダ	Apache 2.2 HTTP Server。Flash Media Server のインストール時に Apache のインストールを選択することができます。このフォルダには、標準の Apache のサブフォルダである bin、cgi-bin、conf、error、icons、include、lib、logs、manual、modules が含まれます。Flash Media Server の Apache2.2 インストールフォルダには、local-cgi-bin というフォルダと追加の ReadMe ファイルが含まれています。さらに、conf フォルダには変更された 3 つの設定ファイルがあり、カスタム webroot フォルダにはいくつかのカスタムファイルがあります。Web サーバーファイルは RootInstall/webroot にあります。
applications	フォルダ	Flash Media Server アプリケーションを保持するデフォルトのディレクトリ。アプリケーションを作成するには、applications フォルダ内に、そのアプリケーションの名前を使用してフォルダを作成します。例えば、applications/mediaApp を作成します。アプリケーションに接続するには、クライアントの NetConnection 呼び出しでこの名前を使用します。例えば、nc.connect("rtmp://someFMSserver.com/mediaApp") と指定します。 アプリケーションディレクトリの場所を変更するには、fms.ini ファイルを編集します。
applications/vod applications/live	フォルダ	組み込みの VOD サービスとライブサービスがそれぞれ含まれています。applications/vod/media フォルダには、VOD サービスを介して RTMP 経由でストリーミングするメディアファイルが格納されます。
certs	フォルダ	信頼できる認証機関の証明書。インストーラは、Microsoft Windows の証明書ストアの証明書を Open SSL がアクセスできる形式と場所にインポートします。
conf	フォルダ	XML 設定ファイルおよび fms.ini ファイルの階層が含まれています。
documentation	フォルダ	PDF 形式のドキュメントが含まれています。
licenses	フォルダ	LIC ファイル（署名付き FMS ライセンス）が含まれています。LIC ファイルは、サーバーのライセンス付き機能を確立します。
logs	フォルダ	サーバーが起動すると直ちに、すべてのサーバーログが含まれる logs ディレクトリが作成されます。
modules	フォルダ	サーバーの機能を拡張するプラグインが含まれています。
samples	フォルダ	プラグインサンプルファイル、サンプルビデオ Player およびドキュメントのインタラクティブサンプルが含まれています。
scriptlib	フォルダ	サーバーサイドスクリプトで使用するサーバーサイド Adobe® ActionScript® (ASC) ファイルが含まれています。Application.xml ファイルの ScriptLibPath タグでこの場所を変更することができます。

名前	ファイルまたはフォルダ	説明
tools	フォルダ	fms_adminConsole.htm および fms_adminConsole.swf と合わせて、fmscheck.exe、flvcheck.exe および far.exe ツールが含まれています。メインサーバーと Administration Server を起動または停止するための BAT ファイルも含まれています。
webroot	フォルダ	Flash Media Server と共にインストールされた HTTP サーバーのデフォルトの Web サーバールート。Flash Media Server Start 画面も含まれています。
webroot/vod	フォルダ	VOD サービスにストリーミングできる、またはプログレッシブダウンロードが可能なメディアファイルのデフォルトの場所。このフォルダ内のファイルには、RTMP と HTTP のどちらでもアクセスできます。
webroot/live_recorded	フォルダ	HTTP 経由で再生可能な記録済みライブストリーム（ファイルに記録されたライブストリーム）のデフォルトの場所。HTTP 経由で記録済みライブストリームを再生するには、このフォルダにストリームを格納します。
FMSAdmin.exe	ファイル	Flash Media Administration Server。Flash Media Administration Server は、サーバーと通信して管理タスクを実行します。Administration Console に接続したり、Administration API を呼び出したりするには、Flash Media Administration Server を実行している必要があります。
FMSCore.exe	ファイル	Flash Media Server サービスが実行される場所。このファイルで、すべてのスクリプト実行とストリーミングが行われます。
FMSEdge.exe	ファイル	Flash Media Server への接続を監視し、FMSCore プロセスに接続を渡します。システム上では、FMSEdge の複数のインスタンスを実行できます。
FMSMaster.exe	ファイル	メインの Flash Media Server 実行ファイル。
unins000.exe	ファイル	サーバーを削除します。
dh1024.pem と dh512.pem	ファイル	SSL 接続用の鍵ファイル。
vcredist_x86.exe	ファイル	Microsoft Visual C++ 2005 再頒布可能パッケージ。
f_server.ico、start.ico、stop.ico、fms_installer.ico	ファイル	Flash Media Server アイコン。
License.htm	ファイル	エンドユーザー使用許諾契約。
readme.htm	ファイル	Flash Media Server の最新情報と重要な詳細情報。
その他の DLL ファイル	ファイル	サーバーは、js32.dll やサーバーサイド ActionScript エンジン（Mozilla SpiderMonkey）など、Windows プラットフォームでは提供できない機能を提供するさまざまな DLL ファイルを使用します。

Linux 上にインストールされたファイル

インストーラでデフォルトのディレクトリを選択すると、インストール用ディレクトリは /opt/adobe/fms/ になります。

注意：このドキュメントでは、デフォルトのフォルダを RootInstall と呼んでいます。

fms ディレクトリには、次のアイテムが含まれています。

名前	ファイルまたはディレクトリ	説明
Apache2.2	ディレクトリ	Apache 2.2 HTTP Server。Flash Media Server のインストール時に Apache のインストールを選択することができます。このディレクトリには、標準の Apache のサブフォルダである bin、cgi-bin、conf、error、icons、logs、manual、modules が含まれます。Flash Media Server の Apache2.2 インストールフォルダには、local-cgi-bin ディレクトリと（メインバイナリが含まれる）sbin ディレクトリも含まれています。さらに、追加の ReadMe ファイル、conf フォルダの変更された 3 つの設定ファイル、カスタム webroot フォルダのいくつかのカスタムファイルがあります。Web サーバーファイルは RootInstall/webroot にあります。
applications	ディレクトリ	Flash Media Server アプリケーションを保持するデフォルトのディレクトリ。アプリケーションを作成するには、applications フォルダ内に、そのアプリケーションの名前を使用してフォルダを作成します。例えば、applications/mediaApp を作成します。アプリケーションに接続するには、クライアントの NetConnection 呼び出しでこの名前を使用します。例えば、nc.connect("rtmp://someFMSserver.com/mediaApp") と指定します。 アプリケーションディレクトリの場所を変更するには、fms.ini ファイルを編集します。
applications/vod applications/live	フォルダ	組み込みの VOD サービスとライブサービスがそれぞれ含まれています。applications/vod/media フォルダには、VOD サービスを介して RTMP 経由でストリーミングするメディアファイルが格納されます。
conf	ディレクトリ	XML 設定ファイルおよび fms.ini ファイルの階層が含まれています。
documentation	ディレクトリ	PDF 形式のドキュメントが含まれています。
licenses	ディレクトリ	LIC ファイル（署名付き FMS ライセンス）のコピー先ディレクトリ。LIC ファイルは、サーバーのライセンス付き機能を確立します。
logs	ディレクトリ	サーバーが起動すると直ちに、すべてのサーバーログが含まれる logs ディレクトリが作成されます。
modules	ディレクトリ	サーバーの機能を拡張するプラグインが含まれています。
samples	ディレクトリ	プラグインサンプルファイル、サンプルビデオ Player およびドキュメントのインタラクティブサンプルが含まれています。
scriptlib	ディレクトリ	サーバーサイドスクリプトで使用するサーバーサイド ActionScript (ASC) ファイルが含まれています。Application.xml ファイルの ScriptLibPath タグでこの場所を変更することができます。
tools	フォルダ	fms_adminConsole.htm および fms_adminConsole.swf と合わせて、fmscheck.exe、flvcheck.exe および far.exe ツールが含まれています。メインサーバーと Administration Server を起動または停止するための BAT ファイルも含まれています。
webroot	フォルダ	Flash Media Server と共にインストールされた HTTP サーバーのデフォルトの Web サーバールート。Flash Media Server Start 画面が含まれています。
webroot/vod	フォルダ	VOD サービスにストリーミングできる、またはプログレッシブダウンロードが可能なメディアファイルのデフォルトの場所。このフォルダ内のファイルには、RTMP と HTTP のどちらでもアクセスできます。
webroot/live_recorded	フォルダ	HTTP 経由で再生可能な記録済みライブストリーム（ファイルに記録されたライブストリーム）のデフォルトの場所。HTTP 経由で記録済みライブストリームを再生するには、このフォルダにストリームを格納します。
fmsadmin	ファイル	Flash Media Administration Server。Flash Media Administration Server は、サーバーと通信して管理タスクを実行します。Administration Console に接続したり、Administration API を呼び出したりするには、Flash Media Administration Server を実行している必要があります。

名前	ファイルまたはディレクトリ	説明
fmscore	ファイル	Flash Media Server サービスが実行される場所。サーバーの設定により、1つのFMSCore上で実行されるサービスの数が決定されます。このファイルで、すべてのスクリプト実行とストリーミングが行われます。
fmsedge	ファイル	Flash Media Server への接続を監視し、FMSCore プロセスに接続を渡します。システム上では、FMSEdgeの複数のインスタンスを実行できます。
fmsmaster	ファイル	Flash Media Server アプリケーション。
js32.so	ファイル	サーバーサイド ActionScript エンジン (Mozilla SpiderMonkey)。
License.htm	ファイル	Flash Media Server 使用許諾契約。
ReadMe.htm	ファイル	Flash Media Server の最新情報と重要な詳細情報。
far tool		サーバーサイドのすべてのスクリプトを1つのアーカイブファイルにパッケージ化する、コマンドラインのコンパイラユーティリティ。
tcSrvMsg	ファイル	サーバーコンポーネント。
fms	スクリプト	コールする adminserver とサーバーの組み合わせを同時にパッケージ化します。
fmsconfig と fmsini	ファイル	インストール中にサーバーが使用する設定ファイル。
uninstallFMS	スクリプト	サーバーを削除します。
installFMS	スクリプト	サーバーをインストールします。
fmsmgr	スクリプト	サーバーを起動および停止します。autostart ステータスの制御など、ステータスやその他のアクションもチェックします。
adminserver	スクリプト	Administration Server を直接起動、停止および再起動します。fmsadmin を正しくセットアップするためにも使用されます。

サーバーのメディアストリーミングの確認

Flash Media Server Start 画面を開きます

Start 画面から、次を行うことができます。

- Administration Console にアクセスする。
- ビデオオンデマンドをストリーミングする。
- ライブビデオストリームのキャプチャ、パブリッシュおよび表示を行う。
- 動的ストリーミングをテストする。
- 更新を確認する。
- バグをファイルする。
- 機能要求を送信する。
- 使い始める際に便利な多くのリンクにアクセスする。
- ❖ Start 画面を起動するには、次のいずれかを行います。
 - スタート/すべてのプログラム/Adobe/Flash Media Server 3.5/Flash Media Server Start Screen を選択します。

- Apache をインストール済みの場合には、Web ブラウザで <http://localhost/> に移動します。

Administration Console への接続

Flash Media Server は、補助サーバーである Flash Media Administration Server と共にインストールされます。Flash Media Administration Server には、Flash Media Server に対するクエリや管理を行うことができる Administration API があります。Flash Media Administration Console は Administration API で構築されたアプリケーションです。Administration Console を使用して、Flash Media Server 上で実行するアプリケーションをモニタすることができます。Flash Media Administration Server が正常にインストールされたことを確認するには、Administration Console を開き、サーバーに接続します。

注意：ストリーミングをテストする間、Administration Console は開いたままにします。Administration Console を使用して、アプリケーションへのクライアント接続およびクライアントのストリームへのアクセスを確認します。また、Administration Console を使用してサーバーサイドの `trace()` ステートメントを Live Log で表示することもできます。

Windows で Administration Console を開く

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - Start 画面を起動し、Launch the Flash Media Administration Console をクリックします。
 - スタート/すべてのプログラム/Adobe/Flash Media Server 3.5/Flash Media Administration Console を選択します。
- 2 Flash Media Administration Console に、サーバーアドレスを入力します。

Administration Console が Flash Media Server と同じコンピュータ上にある場合は、**localhost** と入力します。
- 3 インストール作業中に作成したユーザー名とパスワードを入力します。
- 4 「ログイン」をクリックします。

Linux で Administration Console を開く

- ❖ GUI デスクトップ環境を実行していない場合には、**RootInstall/tools/fms_adminConsole.swf** および **RootInstall/tools/fms_adminConsole.htm** ファイルをコピーします。これらのファイルを Linux GUI デスクトップ環境を実行しているコンピュータに追加し、`fms_adminConsole.htm` ファイルをブラウザで開きます。また、ファイルを Windows または Mac OS を実行しているコンピュータに追加し、`fms_adminConsole.htm` ファイルを開くこともできます。

Administration Console のトラブルシューティング

- 1 サービスウィンドウ (Windows) またはサービスウィンドウ (Linux) を使用して、Flash Media Server と Flash Media Administration Server が実行されていることを確認します。
- 2 ユーザー名とパスワードを確認します。この情報は、**RootInstall/conf** ディレクトリにある `fms.ini` ファイルの `SERVER.ADMIN_USERNAME` および `SERVER.ADMIN_PASSWORD` 変数に格納されています。
- 3 ログを調べ、エラーが発生していないかどうかを確認します。ログは **RootInstall/logs** フォルダにあります。`master.xx.log` ファイルと `core.xx.log` ファイルには、スタートアップエラーが示されます。`edge.xx.log` ファイルには、サーバーがリッスンしているポートが示されます。
- 4 www.adobe.com/jp/support でアドビサポートに連絡します。

関連項目

[Administration Console の使用](#)

ビデオオンデマンドのストリーミング

VOD (ビデオオンデマンド) サービスは、パブリッシュポイントです。オーディオおよびビデオファイルをサーバーにコピーし、それらのファイルを VOD サービスに接続されたメディア Player にストリーミングします。アプリケーションの構築やサーバーの設定を行うことなく、ファイルをストリーミングすることができます。

注意: 実行時に VOD アプリケーションについての情報を表示するには、Administration Console からサーバーにログインします。

Start 画面からのビデオのストリーミング

❖ Start 画面を起動します。

ビデオが VOD サービスから RTMP によりストリーミングされます。ビデオを HTTP により提供するには、「PLAY VIDEO (HTTP)」をクリックします。

サンプルビデオ Player からのビデオのストリーミング

- 1 ファイル **RootInstall/samples/videoPlayer/videoplayer.html** をダブルクリックして、サンプルビデオ Player をブラウザで開きます。
- 2 ビデオリスト内のファイル名をクリックして、VOD サービスからビデオを再生します。

ユーザー自身のビデオのストリーミング

- 1 ビデオを **RootInstall/applications/vod/media** フォルダにコピーします。
- 2 ファイル **RootInstall/samples/videoPlayer/videoplayer.html** をダブルクリックして、サンプルビデオ Player をブラウザで開きます。
- 3 ユーザーのビデオの URL、例えば **rtmp://localhost/vod/filename** をアドレスバーに入力し、「PLAY STREAM」をクリックします。
ビデオが MPEG-4 ファイルの場合は、ファイル名の前に **mp4:** を付けます。ファイルが **mp3** ファイルの場合は、ファイル名の前に **mp3:** を付けます。

ストリーミングのトラブルシューティング

- 1 サービスウィンドウ (Windows) またはサービスウィンドウ (Linux) を使用して、Flash Media Server と Flash Media Administration Server が実行されていることを確認します。
- 2 Administration Console を開いて View Applications を選択し、クライアントが VOD アプリケーションに接続していることを確認します。
- 3 **RootInstall/applications/vod** ディレクトリがインストールされ、**allowedHTMLdomains.txt**、**allowedSWFdomains.txt**、**Application.xml** および **main.far** ファイルが含まれていることを確認します。いずれかのファイルがない場合は、サーバーをアンインストールし、再インストールしてください。
- 4 ログを調べ、エラーが発生していないかどうかを確認します。ログは **RootInstall/logs** フォルダにあります。**master.xx.log** ファイルと **core.xx.log** ファイルには、スタートアップエラーが示されます。**edge.xx.log** ファイルには、サーバーがリスンしているポートが示されます。
- 5 www.adobe.com/support でアドビサポートに連絡します。

関連項目

[ストリーミングサービス](#)

HTTP 経由のプロGRESSIVEダウンロードの確認

Apache HTTP Server がインストール済みで有効になっている場合、ビデオファイルを HTTP によりクライアントに提供することができます。

注意：Apache が HTTP によりビデオを提供する場合、ビデオ Player は VOD サービスに接続されません。クライアントが Flash Media Server に接続されていないため、クライアントまたはビデオについての情報を Administration Console で表示することはできません。

サンプルビデオの表示

- 1 Start 画面を起動します。
- 2 「PLAY VIDEO (HTTP)」をクリックします。

ユーザー自身のビデオの表示

- 1 ビデオファイルを **RootInstall/webroot/vod** フォルダにコピーします。
サーバーでは、このフォルダのメディアを HTTP または RTMP により提供することができます。
- 2 **RootInstall/samples/videoPlayer/videoplayer.html** ファイルをダブルクリックして、サンプルビデオ Player をブラウザで開きます。
- 3 ビデオの URL、例えば `http://localhost/vod/familyouting.flv` をアドレスバーに入力します。
注意：HTTP アドレスにはファイル名拡張子を使用します。
- 4 「PLAY STREAM」をクリックします。

プログレッシブダウンロードのトラブルシューティング

- 1 サービスウィンドウ (Windows) またはサービスウィンドウ (Linux) を使用して、Flash Media Server、Flash Media Administration Server および Apache が実行されていることを確認します。
- 2 Administration Console を開いて View Applications を選択し、クライアントが VOD アプリケーションに接続していることを確認します。
- 3 **RootInstall/applications/vod** ディレクトリがインストールされ、`allowedHTMLdomains.txt`、`allowedSWFdomains.txt`、`Application.xml` および `main.far` ファイルが含まれていることを確認します。いずれかのファイルがない場合は、サーバーをアンインストールし、再インストールしてください。
- 4 メディアファイルが **RootInstall/webroot/vod** フォルダにインストールされていることを確認します。いずれかのファイルがない場合は、サーバーをアンインストールし、再インストールしてください。
- 5 ログを調べ、エラーが発生していないかどうかを確認します。ログは **RootInstall/logs** フォルダにあります。`master.xx.log` ファイルと `core.xx.log` ファイルには、スタートアップエラーが示されます。`edge.xx.log` ファイルには、サーバーがリスンしているポートが示されます。
- 6 www.adobe.com/support でアドビサポートに連絡します。

ライブビデオのストリーミング

ライブサービスは、ライブビデオのストリーミングを使用できるパブリッシュポイントです。ライブビデオは、サービスの構築またはサーバーの設定を行わずにストリーミングすることができます。

注意：実行時にライブアプリケーションについての情報を表示するには、Administration Console からサーバーにログインします。

Flash Media Live Encoder からライブストリームをパブリッシュして表示します。

Flash Media Live Encoder は、デフォルトでストリームをライブサービスにパブリッシュするように設定されています。Flash Media Live Encoder をダウンロードするには、www.adobe.com/go/fme に移動します。

- 1 コンピュータにカメラを接続します。
- 2 Flash Media Live Encoder を開いて、「Start」をクリックします。
- 3 **RootInstall/samples/videoPlayer/videoPlayer.html** ファイルをダブルクリックしてブラウザで開きます。
- 4 ビデオ Player で、「livestream」をクリックします。

Start 画面からのライブストリームのパブリッシュと表示

ActionScript を使用して、オーディオとビデオをキャプチャしエンコードする Flash Player または Adobe AIR アプリケーションを作成することができます。Start 画面には、カスタム Flash Player アプリケーションが含まれています。

- 1 コンピュータにカメラを接続します。
- 2 次のいずれかを行って、Flash Media Server Start 画面を開きます。
 - スタート/すべてのプログラム/Adobe/Flash Media Server 3.5/Flash Media Server Start Screen を選択します。
 - Apache をインストール済みの場合には、ブラウザで <http://localhost> と入力します。
- 3 Start 画面で、「Interactive」をクリックします。
- 4 「Allow」をクリックすると、Flash Player がカメラとマイクにアクセスできるようになります。
- 5 [Publish] をクリックします。

画面の左側には、カメラからのライブビデオが表示されます。

- 6 「Play Live Stream」をクリックします。

画面の右側には、Flash Media Server からクライアントに送られるライブストリームが表示されます。

ライブストリーミングのトラブルシューティング

- 1 サービスウィンドウ (Windows) またはサービスウィンドウ (Linux) を使用して、Flash Media Server と Flash Media Administration Server が実行されていることを確認します。
- 2 Administration Console を開いて View Applications を選択し、クライアントがライブアプリケーションに接続していることを確認します。
- 3 **RootInstall/applications/live** ディレクトリがインストールされ、**allowedHTMLdomains.txt**、**allowedSWFdomains.txt**、**Application.xml** および **main.far** ファイルが含まれていることを確認します。いずれかのファイルがない場合は、サーバーをアンインストールし、再インストールしてください。
- 4 Flash Media Live Encoder で、「Encoding Options」タブを選択し、Panel Options メニューから Output を選択し、以下を確認します。
 - FMS URL の値が <rtmp://localhost/live> になっている。
 - Stream の値が [livestream](#) になっている。
- 5 ログを調べ、エラーが発生していないかどうかを確認します。ログは **RootInstall/logs** フォルダにあります。**master.xx.log** ファイルと **core.xx.log** ファイルには、スタートアップエラーが示されます。**edge.xx.log** ファイルには、サーバーがリスンしているポートが示されます。
- 6 www.adobe.com/support でアドビサポートに連絡します。

動的ストリーミングのテスト

動的ストリーミングでは、サーバーは使用可能な帯域幅に応じた複数のビットレートでコンテンツをストリーミングすることができます。使用可能な帯域幅が変わると、サーバーはシームレスにストリームを切り替えます。動的ストリーミングの詳細については、www.adobe.com/go/fms_dynstream_advanced にある記事「上級開発者向けの動的ストリーミングに関する記事」を参照してください。

- 1 Flash Media Server Start 画面を開きます。
- 2 「DYNAMIC STREAM」タブをクリックします。
- 3 ビデオ Player の (+) および (-) ボタンを押して、コンテンツストリームを切り替えます。
品質を向上または低下させても、ストリームは直ちに切り替わりません。ストリームが切り替わる際には、ビデオ Player から通知されます。現在のビットレートを確認するには、HD バーのところをロールオーバーすることができます。
- 4 Administration Console を使用してストリーム名の切り替えを確認します。Administration Console を開くには、スタート/すべてのプログラム / Adobe / Flash Media Server 3.5 / Flash Media Administration Console を選択します。
- 5 Administration Console で、左側のペインにある実行中のアプリケーションのリストから VOD を選択します。
- 6 「Streams」タブを選択してストリーム名を選択します。
ストリーム名が Stream Data ペインに表示されます。
- 7 Start 画面で、ビデオの再生中にマイナス (-) ボタンをクリックして、低品質のストリームに切り替えます。
- 8 Administration Console にストリーム名が表示されます。
名前が、例えば mp4:sample1_1500kbps.f4v から mp4:sample1_1000kbps.f4v に変わります。

関連項目

[アプリケーションの検査](#)

索引

A

Administration Console

Linux での接続 12

Apache HTTP Server 1, 6, 14

F

Flash Media Live Encoder 14

FlashMediaServer3_5.exe ファイル 3

FlashMediaServer3.5.tar.gz ファイル 4

L

Linux、インストール 4

V

VOD サービス 13

W

Windows、インストール 3

あ

アップグレードパス 3

アンインストール

Linux から 7

Windows から 6

い

インストールされたファイル

Linux 9

Windows 8

え

エッジサーバー

インストール 1

お

オリジンサーバー、インストール 1

こ

コンフリクト、ソフトウェア 2

さ

サードパーティソフトウェアとのコンフリクト 2

サーバーの起動

Linux 6

Windows 5

サーバーの停止

Linux 6

Windows 5

サポート 2

し

シリアル番号 1, 4

そ

ソフトウェアのコンフリクト 2

て

データ

バックアップ 3

は

パブリッシュポイント 13, 14

ひ

必要システム構成 1

ビデオ、ストリーミング 13

ビデオのストリーミング 13

ふ

プラグイン、再コンパイル 3

ら

ライセンスファイル 1

ライブサービス 14