

ADOBE® FLASH® MEDIA SERVER 3

新手安裝指南



Flash Media Server 產品

Flash Media Interactive Server 3

高效率串流媒體伺服器，支援多向溝通的應用程式，包括視訊聊天室、線上遊戲、VoIP 及其他廣泛互動應用的可能性。Flash Media Interactive Server 同時支援 Origin 或 Edge 伺服器，因此可提供無限的實際擴充。

預先準備

為了能夠依照本次主題說明進行操作學習，你需要先安裝下列軟體：
Flash Media Server 3

基本認知

本次主題的設定讀者對象，是有意嘗試 Flash Media Server 3，並對如何透過 FMS 執行串流媒體感興趣的新手用戶。

軟體使用授權規定根據：

 Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported License。(cc 授權協議)

對我們大多數人來說，Adobe Flash Media Server 其實是一個頗為神祕的領域，我們都知道它擁有許多獨到的功能 — 尤其是在這次的最新版本中 — 但等到實際運用，並且需要製作 Adobe Flash 應用程式來加以“連結”它的時候，就會發現事情好像不如想像那麼簡單。如果你是第一次接觸到這項技術，將會發現比起上一個版本，Flash Media Server 3 幾乎擁有全新的工作流程。不再只是編譯 SWF (Flash 檔案) 然後上傳處理一堆 FLV 檔案 (Flash Video) 這麼簡單而已，新的工作流程的確稍微有點變得複雜。

本次的主題，是一系列入門初級教學課程之一。我的計畫是幫助大家避開“技術瓶頸”，簡單就能了解如何開始運用 Flash Media Server 3。希望在參與我所提供的系列教學課程後，你們將有能力可以深入研讀由 Developer Connection (<http://www.adobe.com/devnet/flashmediaserver/>) 中的其他夥伴，像是 Dan Carr 跟 William Saunders 所撰寫的進階主題，進階獲取他們所提供的寶貴經驗。

綜觀 Flash Media Server

簡單的解釋，Flash Media Server (簡稱為 FMS) 可以說是影像片與音訊等媒體實體檔案所在的集散地協調中心。當你要存取這些影音資料時，影音播放播放器 (SWF 檔案) 會使用 RTMP (Real Time Messaging Protocol) 即時訊息通訊協定 Real Time Messaging Protocol (稱為 (呼叫 RTMP 位址) 來呼叫伺服器，確認找出媒體檔案然後載入播放電影播放。這個流程最棒的地方在於 — “想要按下播放鈕就真的馬上開始播放”，當影像或音訊檔案在抵達傳遞到執行於瀏覽器的 Adobe Flash Player 的瀏覽器後，就會被立刻放映出來，而不用等待部份內容的載入。更棒的是，也沒有任何檔案資料會被下載到瀏覽器的快取中，這樣將更能夠妥善保護檔案的安全，防止它們致遭受竊取盜用。

RTMP 是一套專屬特定的通訊協定，使用 TCP (transmission control protocol) 方式在 Flash Player 與 Flash Media Server

(FMS) 之間傳輸資料封包。對各種傳遞裝置來說，這套流程的真正優勢就在於 RTMP 協定的設計目的是專為傳遞影像 (FLV、MP4 及 MOV) 與音訊 (MP3、AAC 及 Nellymoser) 到內嵌在網頁或行動電話的 SWF 內嵌網頁、行動電話、或者甚至是用戶桌面環境 Adobe AIR 應用程式，所設計開發出來的。

運作的方式是這樣的，被傳遞到 SWF 檔案的媒體內容，並不是被存放安置在你的網頁伺服器上，而是在執行 Flash Media Server 的伺服器的資料夾中，這個伺服器可能是你或公司所建置的，或者是由 ISP 及 Flash Video Streaming Server (FVSS) 所管理的。在本次主題中所示範說明的，則是將 Flash Media Server 安裝於自己的電腦內部。

你即將安裝的開發版本 (Development version)，其實與 Flash Media Interactive Server 完整正式版並沒有太大的差異，由於它擁有近乎商業版本的所有功能，因此你可以將它當作測試伺服器來加以使用。就如同你會在電腦中先測試 Flash 檔案再傳送到網頁伺服器的做法一樣，你也可以預先在電腦中安裝 FMS，以測試即將進行串流發表的影像音訊檔案。

如果你已經作好準備工作，接下來就讓我們開始進行 FMS 的安裝。你可以透過左方「預先準備」中所提供的資訊，下載必要的安裝程式。

展開安裝工作

如果你曾經安裝過 Flash Media Server 的前一個版本，可能會發現安裝程序有些許的變更。例如，William Saunder 在 Flash Media Server 2 影像教學中所提到的步驟有些就已經被移除了。在開始安裝前，你必須要將電腦中的舊版 FMS 加以反安裝。

步驟 1 以滑鼠雙擊 FlashMediaServer3.exe 啟動安裝程式，會出現如圖 1 所示的畫面，三個伺服器版本都會同時標示在該視窗中。接下來的畫面，會告訴你所將進行的安裝工作，並建議你先關閉其他執行中的應用程式。如果你的確同時正在執行其他程式，這時候最好立即儲存文件並關閉程式。要開始安裝工作，點選「Next」按鈕。



▲ Flash Media Server 3 安裝啟動畫面。

步驟 2 出現版權宣告畫面，顯示軟體授權條款與使用規定。視需要閱讀完畢後，核取「I accept the agreement」，點選「Next」進入下一個安裝步驟。

步驟 3 接下來的視窗會要求你輸入序號。開發版本不需要序號，如果你沒有輸入序號就點選「Next」，安裝程式會知道你只是想要安裝單機版本而已。



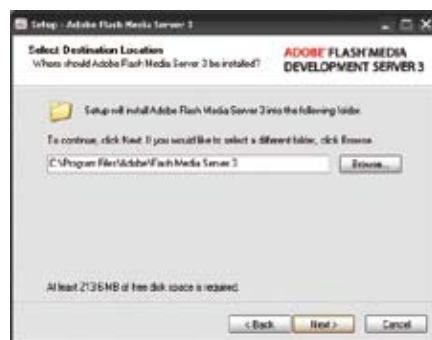
▲ 不需要序號也可以安裝 Flash Media Server 3。

步驟 4 下一個視窗會確認你所安裝的版本是 Flash Media Development Server 3。注意，如果你已經購買正式版本，但卻看到這個提示視窗，最好點選「Back」鈕回到上一頁，然後輸入有效的序號（雖然有沒有購買正式商業版本不會影響這次的主題說明操作）。點選「Next」鈕，進入下一個安裝程序。



▲ 正在安裝的是 Flash Media Development Server 3 版本。

步驟 5 現在要選擇安裝資料夾。如果是 Windows 作業系統，預設的是位於 Program Files 下的 Adobe 資料夾。如果你想要變更安裝位置，可以點選「Browse」鈕，切換指定到其他資料夾。指定完成後，按下「Next」鈕。



▲ 軟體預設安裝資料夾。

步驟 6 告訴安裝軟體，軟體啟動捷徑的存放位置，你可以在視窗中直接鍵入捷徑指定位置。預設的位置是在開始功能表中，但如果你不想要讓開始功能表有太多階層變得複雜，可以按下「Browse」鈕指定其他位置。決定後 按下「Next」。



▲ 指定軟體啟動捷徑的存放位置。

步驟 7 接下來的安裝程序最好謹慎一些。在 Administration Services 管理服務視窗中，會要求你使用者名稱及密碼。這些資訊都是開始使用 Administration Console（管理中心）時會需要用到的，待會我會再說明。



▲ 指定進入伺服器 Administration Console 時，需要輸入的登入資訊。

最好輸入你可以記得住的用戶名稱跟密碼，因為每次啟動伺服器時都必須要輸入這些資訊。我使用了我的名字 — 但如果我忘記的話，那麻煩可就大了 — 同時也指定了一組最常用的密碼。

另外，因為這個密碼不是像 PayPal 線上付款帳戶這種“極高風險”資訊，所以我做了一件事，就是把使用者名稱跟密碼用電子郵件寄給自己。這樣一來，對我這個“健忘的老人家”來說，就可以隨時找回這些登錄資料了。

步驟 8 在告訴安裝程式軟體的安裝位置、設定存取 Administration Console 的用戶名稱跟密碼後，接下來還必須指定伺服器所使用的通訊埠（port）。除了其他必要的原因以外，否則使用預設顯示的通訊埠即可。雖然你可以使用多重通訊埠，但除非你非常確定自己所需要變更的設定，否則在這個畫面中只要簡單按下「Next」鈕就可以了。



▲ 除非你非常清楚需要更改的設定，否則不要變更這裡的通訊埠預設值。

步驟 9 現在，安裝程式已經取得它需要的所有資訊，但你還是可以隨時回到前面的步驟中更改設定（參考圖 8）。這個視窗沒有「Next」按鈕，因此如果你接受所有設定的話，就按下「Install」按鈕。安裝過程其實相當快速，同時也會顯示檔案解壓縮及伺服器初始設定的進度。



▲ 在安裝前，進行變更設定的最後機會。

步驟 10 安裝完成後，將會顯示如右圖的視窗畫面，在這裡可以選擇是否開啟閱讀 README 檔案，或者是在電腦啟動後執行 Flash Media Server 3。雖然你可以手動開啟或關閉 FMS，但我還是比較喜歡隨時在需時可以都能立即使用，因此我保留了第三個選項，讓 FMS 執行於日常工作中的背景狀態，這個模式並不會影響系統效率。最後，按下「Finish」鈕。



▲ 安裝成功！可以開始使用。

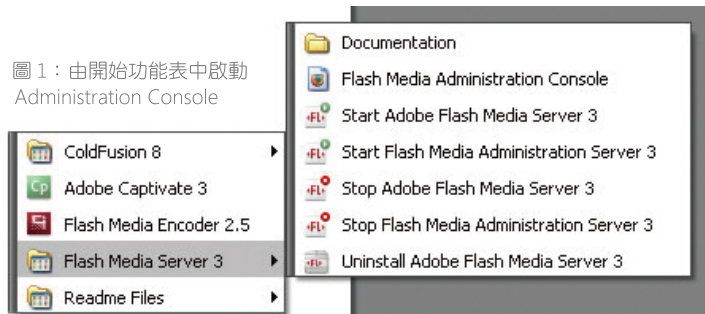
了解 Administration Console (FMS 的管理控制台)

Administration Console 能夠幫助你管理伺服器，但由於其中所包含的功能實在太多，因此我並不打算深入逐一說明。這麼說好了，假設你剛買了一輛新車，而鄰居們都有興趣想過來評鑑一下，這時候你會怎麼做？打開引擎蓋開始一項一項解說。所以，現在就讓我們來告訴鄰居你買的是什麼好車吧！

新手一開始會感到有點困惑的，就是 Flash Media Server 並不是應用程式。雖然你已經將軟體安裝在跟 Flash CS3 Professional 及其他 Adobe 產品相同的目錄底下，但是它並不會出現產品圖示 (icon)。Administration Console 是一份 HTML 格式文件，這其實蠻合理的，因為你正在操作的是伺服器軟體，不是一般的獨立應用程式。

想要開啟 Administration Console，可以瀏覽「開始」功能表的「所有程式」，選擇 Adobe > Flash Media Server 3 > Start Flash Media Administration Server 3 (參考圖 1)。

圖 1：由開始功能表中啟動 Administration Console



或者是直接在硬碟中開啟 C:\Program Files\Adobe\Flash Media Server 3 資料夾，雙擊其中的 Flash Media Administration Console 連結 (參考圖 2)。注意要點選的是 HTML 檔案 (fms_adminConsole.htm)，而不是 FMSAdmin.exe，這樣就可以啟動 Administration Console。



圖 2：由 Windows 的檔案總管中啟動 Administration Console

在 Administration Console 啟動之後，會出現視窗要求你輸入使用者名稱 (username) 及密碼 (password)。輸入完成後，就會顯示管理中心的操作界面 (參考圖 3)。有幾個地方是你需要特別注意的：在 Task Bar 工具列右方有一個綠色標示區域，這個燈號表示你的伺服器運作狀態良好；按下「Help」鈕 (問號圖示)，可以開啟 FMS 的輔助說明檔案；點選問號圖示旁的資料夾圖案，不是要讓你開啟其他檔案，而是讓你可以直接連結更多的 FMS 相關資源，像是 FMS 論壇中的各式討論主題，透過這些論壇資源，你將可以向 FMS 開發社群中的其他專家提出問題詢問。

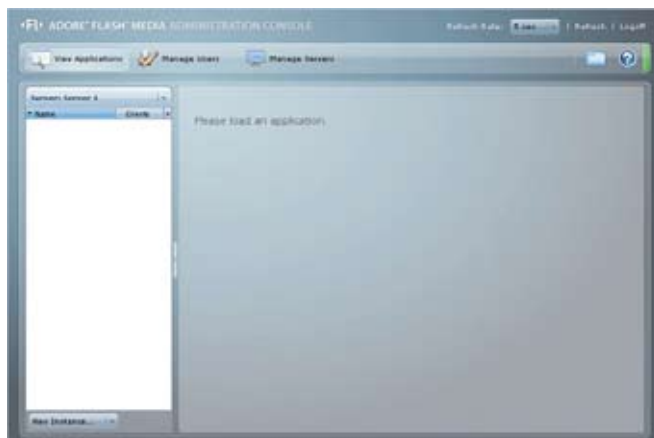


圖 3：Administration Console 管理中心

在管理中心畫面的上方，你可以選擇伺服器更新網頁的頻率，間隔可以設定由一秒到數分鐘不等，甚至還可以暫停伺服器的網頁更新動作，但是你無法輸入指定的更新頻率數值。如果你想要強迫進行更新動作的話，可以點選右上角的「Refresh」連結。按下「Logoff」連結的話，則是完全關閉伺服器。

注意控制中心的上方有三個按鈕，「View Applications」是目前處於選擇狀態的按鈕。按下這個鈕可以顯示現在正與 FMS 有所關連的應用程式，這些“application”（應用程式）實際上稱為“instance”（實體）（改天我會再詳細說明），但如果你點選左下方的「New Instance」鈕，將會列出 application/instance 清單，讓你可以簡單地從中選擇載入其一。這個部份的說明先點到為止在這裡我們暫停這個部份的說明，接下來請先點選「Manage Users」按鈕。

按下「Manage Users」鈕後，會顯示如圖 4 的畫面。在這裡你可以加入、移除用戶，甚至更改你的密碼或其他用戶的密碼。但你可能懷疑，這只是在本機端所執行的安裝動作為什麼需要加入其他用戶呢？因為，你可能會將這台電腦分享給其他工作群組用戶使用，又或者安裝位置其實是在網路伺服器上。不過你要記得的是，這個開發版本限制只能最多同時進行 10 個串流連線數，它是為了測試目的所使用的。



圖 4：「Managing users」用戶管理

需要變更密碼，只要簡單選擇指定用戶後按下「Reset Password」鈕，就可以開啟「Resetting Password」對話視窗（參考圖 5）。將新的密碼重複輸入兩次，點選「Reset Password」鈕，就可以完成變更工作。如果你改變心意不想變更的話，也可以按下「Cancel」鈕關閉對話方塊。



圖 5：變更用戶密碼

點選「Manage Server」鈕，可以開啟「Manage Servers」面板（參考圖 6）。在這個面板中，你可以檢閱伺服器的運作狀況。詳細的情形會以圖形化顯示，告知你正在執行中的播放應用程式的效率能，以及頻寬與 CPU 使用率效能狀態。按下「Connections」按鈕，可以顯示服務連結的數量，同時也能提供各種服務的效率與狀態資訊。「Applications」面板會顯示有多少應用程式正在執行中，以及它們的效率情形。由於你使用的是開發版本，因此「License」面板無法提供資訊，雖然是這樣，但你還是可以透過這個頁面下方的連結，來選擇購買升級為 Interactive Server 版本。最後一個是「Server Log」，這個面板可以提供你伺服器啟動後的登錄資料，只要按下「Clear Log」鈕，就可以隨時清除其中的登錄資訊。

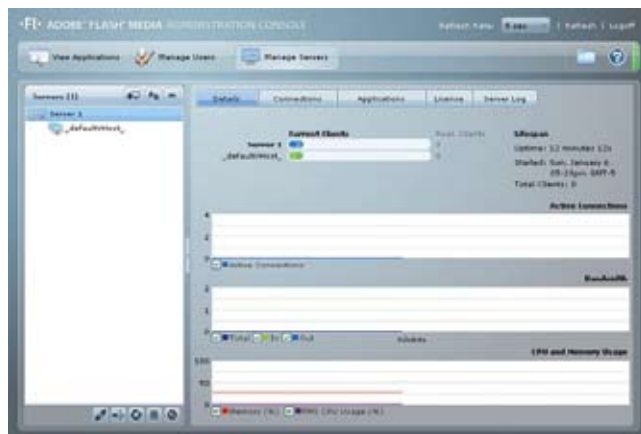


圖 6：Manage Servers 面板

你使用的是開發版本，因此「License」面板無法提供資訊，雖然是這樣，但你還是可以透過這個頁面下方的連結，來選擇購買升級為 Interactive Server 版本。最後一個是「Server Log」，這個面板可以提供你伺服器啟動後的登錄資料，只要按下「Clear Log」鈕，就可以隨時清除其中的登錄資訊。

在這個面板中還有一個地方可能是你會想要設定的：就是確定伺服器是否真的位於“localhost”（本機位址）。在 Manage Servers 面板的上方中央的「AB」按鈕，是編輯伺服器登錄資訊（Edit Server Log Information）按鈕，點選它就可以變更伺服器



圖 7 將伺服器設定為「localhost」

設定（參考圖 7）。在「Server」區域中，輸入「localhost」，如果你想要變更使用者名稱及密碼，也可以在這裡修改。輸入「localhost」的原因，是因為你將使用本機電腦端來作為 RTMP 位址，用以測試應用程式。進行必要設定後，最後按下「Save」鈕儲存設定。

截至目前為止，各位都表現得可圈可點。現在可以關閉瀏覽器，結束 Administration Console。

接下來

你已經完成了：Flash Media Server 3 的安裝、打開引擎蓋、對鄰居展示新車功能。本系列接下來的主題，將要幫助你進入駕駛座、發動引擎、出門兜風 — 接下來我將會跟各位說明，如何使用 Flash Media 3 的嶄新 VOD（隨選視訊）及直播串流功能。

更多產品購買訊息，請洽詢 Adobe 台灣代理商

上奇科技：02-8792 3001

展碁國際：02-2371 6000

北祥公司：02-2772 1566

如需了解更多 ADOBE® FLASH® MEDIA SERVER 3

請造訪 Adobe 台灣分公司網站 www.adobe.com/tw

Adobe、Adobe logo、Adobe AIR、Flash、Flash Lite 及 Flex 皆為 Adobe Systems Incorporated 在美國及其他國家地區的商標或註冊商標。Intel、Intel Xeon 及 Pentium 為 Intel 公司及其關係企業在美國及其他國家地區的商標或註冊商標。Linux 為 Linus Torvalds 在美國及其他國家地區的商標或註冊商標。Red Hat 為 Red Hat, Inc. 在美國及其他國家地區的商標或註冊商標。Windows Server 為 Microsoft 公司在美國及其他國家地區的商標或註冊商標。所有其他註冊商標，分屬其所有人擁有。

© 2008 Adobe Systems Incorporated. 版權所有。