



# Flash Media Server 2 インストールガイド

## 商標

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Contribute, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Contribute, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind, および Xtra は、Macromedia, Inc. の商標であり、米国およびその他の国の法域で登録される場合があります。本マニュアルにおけるその他の製品名、ロゴ、デザイン、タイトル、語句は、Macromedia, Inc. またはその他の団体の商標、サービスマーク、または商号である場合があります、米国およびその他の国の特定の法域で登録されている場合があります。

## サードパーティー情報

Jabber は、Jabber Software Foundation の登録商標です。



Sorenson™ Spark™ ビデオ圧縮および圧縮解除テクノロジーは、Sorenson Media, Inc. のライセンス供与によって提供されます。

本マニュアルには、Macromedia 社が管理していない、サードパーティーの Web サイトへのリンクが掲載されていますが、Macromedia 社はいかなるリンク先サイトの内容についても責任を持ちません。本マニュアルに記載されているサードパーティーの Web サイトには、自己責任においてアクセスしてください。Macromedia 社はこれらのリンクを便宜上の目的においてのみ掲載しています。リンクを掲載することにより、Macromedia 社がこれらのサードパーティーのサイトの内容について何らかの責任を持つことを示すものではありません。

Copyright © 2002-2005 Macromedia, Inc. All rights reserved. 本マニュアルの一部または全体を Macromedia, Inc. の書面による許諾を受けることなく、コピー、複写、複製、翻訳、電子的または物理的に変換することは禁じられています。

## マニュアル制作スタッフ

プロジェクト管理 : Suzanne Smith

執筆 : Suzanne Smith

編集 : Mary Ferguson, Mary Kraemer, Lisa Stanziano

制作管理 : Adam Barnett

メディアデザイン・制作 : Aaron Begley, Paul Benkman, John Francis, Mario Reynoso

Erick Vera, Janice Pearce, Srinivas Manapragada, Asa Whillock, Claudia Schwirten, Tom Neuhold-Huber, ならびに Flash Media Server エンジニアリングおよび QA チームの協力を感謝します。

初版 : 2005 年 10 月

Macromedia, Inc.

601 Townsend St.

San Francisco, CA 94103

マクロメディア株式会社

東京都港区赤坂 2-17-22 赤坂ツインタワー本館 13F

# 目次

Flash Media Server の紹介 .....	5
Flash Media Server の概要 .....	5
Flash Media Server ドキュメントについて .....	5
Flash Media Server サポート .....	7
サードパーティーリソース .....	7
表記規則 .....	7
第1章：Flash Media Server のインストール .....	9
Flash Media Server のために必要なシステム .....	9
Flash Media Server のインストール .....	10
インストールされたファイルについて .....	12
Windows のインストール用ディレクトリに置かれるファイル .....	13
Linux のインストール用ディレクトリに置かれるファイル .....	14
エッジサーバーのインストール .....	16
Flash Media Server のアンインストール .....	16



# Flash Media Server の紹介

Macromedia Flash Media Server 2 は、リッチなメディアアプリケーションを開発するフレームワークと、それを動作させる環境を提供します。開発者は、Macromedia Flash と Flash Media Server を使用してメディアアプリケーションを作成し、作成したアプリケーションを Flash Media Server を通じて公開します。エンドユーザーのインターフェイスとしては Macromedia Flash Player を使用します。

## Flash Media Server の概要

Flash Media Server は、ストリーミングメディアの機能とパワフルで柔軟な開発環境を提供します。Flash Media Server を使用して、多様なインタラクティブメディアアプリケーションを作成し、配信することができます。Flash Media Server では、ビデオオンデマンド、ライブの Web イベントブロードキャスト、MP3 ストリーミングといった従来から利用されているメディア配信アプリケーションを作成できるばかりでなく、ビデオのブログ、ビデオメッセージング、マルチメディアのチャットといった通信アプリケーションを設計することもできます。Flash Media Server は Macromedia の完全なソリューションの一部で、データベース接続、ディレクトリシステム、およびプレゼンスサービスを提供します。また、広く使用される Flash Player にオーディオとビデオを配信できる唯一のサーバーです。

## Flash Media Server ドキュメントについて

Flash Media Server ドキュメントは、Macromedia Flash ドキュメント『Flash ユーザーガイド』および『ActionScript 2.0 リファレンスガイド』と連動しています。

Flash Media Server のドキュメントはすべて、PDF 形式 (Adobe Acrobat Reader で表示と印刷が可能) と [Flash ヘルプ] パネル内のオンラインヘルプとして提供されます。

Flash Media Server は、次のドキュメントで構成されています。

- 『Flash Media Server インストールガイド』。Flash Media Server のシステム要件が記載されており、インストール方法について説明しています。
- 『Flash Media Server ファーストステップガイド』。Flash Media Server の簡単な概要と、バージョン 2 の新機能について紹介しています。  
製品ケースには、このガイド(英語)が同梱されています。
- 『メディアアプリケーション開発ガイド』。開発環境の設定手順を説明しています。また、Flash オーサリング環境と Flash Media Server アプリケーションプログラミングインタフェース (API) を使用してメディアアプリケーションを作成する手順についても説明しています。  
このマニュアルの PDF バージョン(英語)は、Flash Media Server CD (flashmediaserver\_developing.pdf) に含まれています。
- 『Flash Media Server 管理ガイド』。サーバーの設定・保守管理と Management Console (管理コンソール) の使い方について説明しています。  
管理者は、Flash Media Server CD (flashmediaserver\_managing.pdf) に含まれている PDF バージョンのマニュアル(英語)を使用できます。
- 『Flash Media Server エッジサーバーユーザーガイド』。Flash Media Server をオリジンサーバーとしてローカルで、あるいはエッジサーバーとしてリモートで使用して、アプリケーションを実行する方法を説明します。  
このマニュアルの PDF バージョン(英語)は、Flash Media Server CD (flashmediaserver\_edge.pdf) に含まれています。
- 『Flash Media Server 2 クライアントサイド ActionScript リファレンスガイド』。クライアント側の機能を作成するための ActionScript について説明しています。  
このマニュアルの PDF バージョン(英語)は、Flash Media Server CD (flashmediaserver\_cs\_asd.pdf) に含まれています。
- 『サーバーサイド ActionScript リファレンスガイド』。サーバー側の機能を作成するための ActionScript について説明しています。  
このマニュアルの PDF バージョン(英語)は、Flash Media Server CD (flashmediaserver\_ss\_asd.pdf) に含まれています。
- 『サーバー管理 ActionScript リファレンスガイド』。拡張 ActionScript メソッドを説明しています。このメソッドを使用して、Flash Media Server の Management Console の機能拡張、または独自の管理および監視ツールを作成できます。  
このマニュアルの PDF バージョン(英語)は、Flash Media Server CD (flashmediaserver\_mgmt\_asd.pdf) に含まれています。

# Flash Media Server サポート

Flash Media Server には、ほかに次のようなサポートがあります。

- Flash Media Server サポートセンター ([www.macromedia.com/jp/support/flashmediaserver/](http://www.macromedia.com/jp/support/flashmediaserver/)) では、Flash Media Server についてのテクニカルノートと最新の情報を提供しています。
- Flash Media Server DevNet サイト ([www.macromedia.com/jp/devnet/flashcom/](http://www.macromedia.com/jp/devnet/flashcom/)) では、Flash Media Server アプリケーションを作成する上で役に立つ情報を紹介しています。
- Flash Media Server オンラインフォーラム ([www.macromedia.com/go/flashmediaserver\\_forum\\_en](http://www.macromedia.com/go/flashmediaserver_forum_en)) では、他の Flash Media Server ユーザーと意見交換する場を提供しています。
- 最新情報、および未解決の問題一覧については、Flash Media Server リリースノート ([www.macromedia.com/go/flashmediaserver\\_releasenotes\\_en](http://www.macromedia.com/go/flashmediaserver_releasenotes_en)) を参照してください。

## サードパーティーリソース

Flash Media Server に関するサードパーティーのリソースを参照できる Web サイトもあります。

- Macromedia Flash コミュニティサイト
- Macromedia Flash 関連書籍
- オブジェクト指向プログラミングの概念

これらの Web サイトには

[www.macromedia.com/jp/software/flashmediaserver/product\\_resources/roi/](http://www.macromedia.com/jp/software/flashmediaserver/product_resources/roi/) からアクセスできます。

## 表記規則

このマニュアルでは、以下の表記規則を使用します。

- Code font は例で使用される ActionScript ステートメント、HTML タグ、属性名、およびリテラルテキストを示します。
- *Italic* は、コードまたはパスのプレースホルダー要素を示します。たとえば、attachAudio(*source*) は、*source* の値を自分で指定する必要があることを意味します。また、myPrinter| は、myPrinter の場所を自分で指定する必要があることを意味します。
- ディレクトリパスは、前にスラッシュ (/) を付加して示します。Flash Media Server を Windows オペレーティングシステム上で実行する場合、スラッシュをバックスラッシュに置き換えます。パスが Windows オペレーティングシステムに固有の場合は、バックスラッシュ (\) を使用します。



# Flash Media Server のインストール

Macromedia Flash Media Server 2 のインストール作業はとてもシンプルです。この章では、システム要件、Windows または Linux に Flash Media Server をインストールする手順、およびインストールされるファイルの一覧を紹介します。

サーバーコンピュータへのサーバーファイルに加えて、Macromedia Flash でのメディアアプリケーションの記述と管理に利用するオーサリング機能拡張をオーサリングコンピュータにインストールします。Flash Media Server のオーサリング機能拡張を Macintosh または Windows のコンピュータにインストールする手順の詳細は、Macromedia の Web サイト <http://www.macromedia.com/jp/software/flashmediaserver/> を参照してください。

## Flash Media Server のために必要なシステム

次の表は、Flash Media Server 2 を実行するために必要な最低限のソフトウェアとハードウェアをまとめたものです。

サポートするオペレーティングシステム	Windows Server 2000
	Windows 2003 Server, Standard Edition
	Linux Red Hat Enterprise, Version 3.0
	Linux Red Hat Enterprise, Version 4.0
ハードウェア要件	X86 互換 CPU (Pentium III、1GHz 以上)
	512 MB の空きメモリ
	50 MB の空きディスク容量

本番コンピュータには、次のソフトウェアとハードウェアを推奨します。

サポートするオペレーティングシステム	Windows 2003 Server, Standard Edition Linux Red Hat Enterprise, Version 3.0
ハードウェア要件	X86 互換の CPU (Pentium 4、3.2 GHz 以上) 2 GB の空きメモリ 1GB イーサネットカード 200 MB の空きディスク容量

## Flash Media Server のインストール

Flash Media Server のインストールは簡単です。インストール時に、管理者のユーザー名とパスワードを決めます。必要であれば、Management Console を使用して、管理者のユーザー名とパスワードを後で変更することもできます。

メモ	NetLimiter など、帯域幅を節約するためにネットワーク接続がモデムや DSL 回線を模倣するように設計されているソフトウェアによって、システム呼び出しが阻止され、Flash Media Server のソケットアクションが破られる可能性があります。“Failed to Attach Completion Port, the parameter is incorrect” というエラーメッセージが表示されます。Flash Media Server をインストールする前に、このようなソフトウェアを削除してください。また、Flash Media Server をインストールした後も、このようなソフトウェアをインストールしないでください。クライアント上ではこのようなソフトウェアを使用できますが、Flash Media Server と同じマシン上では、このようなソフトウェアを使用しないでください。
----	--

Flash Media Server を Windows にインストールする手順は次のとおりです。

1. インストール用のファイルである FlashMediaServer2.exe を探します。  
このファイルはインストール CD にあります。または、Macromedia の Web サイトからダウンロードすることもできます。
2. インストーラのアイコンをダブルクリックします。  
インストーラが起動します。
3. インストールウィザードの指示に従ってください。
4. 使用許諾契約に同意して、インストール作業を続行します。
5. 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 fms.ini ファイルに書き込まれます。(Management 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。)
6. Flash Media Server が使用するサーバーポートを入力します。
7. Flash Media Server ファイルのデフォルトの場所を使用するか、Flash Media Server をインストールする新しい場所を入力します。

8. 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、ショートカットをインストールする新しい場所を入力します。
9. インストールで選択した内容を確認します。変更する箇所がある場合には、[Back] をクリックして、該当する箇所を変更します。
10. [Install] をクリックします。
11. インストールの最後の手順では、Readme.htm ファイルの内容を確認し、Flash Media Server を開始できます。コンピュータのリブート時に手動で Flash Media Server を開始するオプションを選択することもできます。任意のオプションを選択し、[Finish] をクリックします。  
インストールが完了しました。自動的に開始するよう設定しておいた場合は、Flash Media Server のサービスが開始します。
12. 手動で開始するには、[スタート]-[すべてのプログラム]-[Macromedia]-[Flash Media Server 2]-[Start Flash Media Server and Start Flash Media Admin Server] を選択します。
13. Flash Media Server の Management Console を開くには、[スタート]-[すべてのプログラム]-[Macromedia]-[Flash Media Server 2]-[Management Console] を選択します。

Flash Media Server を Linux システムにインストールする手順は次のとおりです。

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 FlashMediaServer2.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。または、Macromedia の Web サイトからダウンロードすることもできます。
3. ファイル名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 (unzip) します。  

```
gunzip flashmediaserver2.tar.gz
```
6. インストール用ファイルを解凍 (untar) します。  

```
tar -xf flashmediaserver.tar
```

  
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。
7. 次のディレクトリに移動します。  

```
cd flashmediaserver2
```
8. 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。
9. Enter キーを押して、インストールを開始します。

10. 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 を実行するための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。) 選択した内容は fms.ini ファイルに書き込まれます。必要であれば、fms.ini ファイルを編集することで、ここでの選択とそれ以外のセキュリティのプロパティを後で変更することができます。

11. 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。

インストールが完了しました。自動的に開始するよう設定しておいた場合は、Flash Media Server のサービスが開始します。

12. 手動で開始するには、fmsmgr server start と入力します。

13. Admin Service にログオンして管理機能を実行するには、fms2\_console.swf ファイルを開いて Management Console を開きます。

メモ

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 が失敗する場合があります。(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。

## インストールされたファイルについて

インストール時には、クライアントサイドのアプリケーションファイルとサーバーサイドのアプリケーションファイルがインストールされます。これらのファイルの違いを理解しておいてください。

- クライアントサイドのアプリケーションファイルは、SWF ファイルと HTML ファイルです。アプリケーションの開発を始める場合には、アプリケーション用のクライアントサイドのファイルを格納する場所はどこでもかまいません。
- サーバーサイドのアプリケーションファイルには、スクリプトファイル (ASC ファイル)、ストリームファイル (FLV ファイルなど)、および共有オブジェクトファイル (FSO ファイル) があり、必ずサーバーコンピュータに置いておく必要があります。

アプリケーションの開発を始める場合には、アプリケーションディレクトリ内にそのアプリケーションの名前を持つ登録アプリケーションディレクトリを作成し、そのアプリケーションのサーバーサイドのファイルをそこに置いておく必要があります。たとえば、アプリケーションの名前が my\_app であるとする、applications ディレクトリ内に my\_app というサブディレクトリを作成して、そのサブディレクトリ (.../applications/myapp) にサーバーサイドのファイルを置きます。アプリケーションディレクトリを変更するには、FMS.ini 設定ファイルを使用します。

開発中は、クライアントサイドとサーバーサイドのアプリケーションを一緒に置いておくこともできます。アプリケーションをパブリックサーバーにデプロイする場合は、クライアントファイルをサーバーサイドのソースファイルから分離する必要があります。Web サーバーを使用する場合は、Web サーバー経由で SWF ファイルと HTML ファイルにアクセスできるようにしてください。サーバーサイドの ASC ファイル、音声 / ビデオ FLV ファイル、FSO ファイル、および ActionScript FLA ソースファイルは、Web サイトをブラウズするユーザーからアクセスできないようにしてください。サーバーのインストールにあたっては、Flash Media Server ディレクトリと、設定によっては Web の root ディレクトリに置かれるファイルを理解しておくといでしょう。

## Windows のインストール用ディレクトリに置かれるファイル

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、Flash Media Server のインストール用ディレクトリは C:\Program Files\Macromedia\Flex Media Server 2\ になります。

Flash Media Server ディレクトリには、次の要素が格納されています。

- FMSMaster.exe ファイルはサーバーアプリケーションです。
- FMSAdmin.exe ファイルはサーバーの管理コントローラです。管理者がサーバーの Management Console を使用してサーバーに接続すると、実際には Service に接続されます。このサービスがサーバーと通信を行い、管理タスクを実行します。
- tools ディレクトリ (ユーザーがサーバーを開始し、停止するために使用できる、BAT ファイル)
- Js32.dll ファイル (サーバーの Server-Side Media ActionScript エンジン)
- Tcsrvmsg.dll ファイル、xmlparse.dll ファイル、xmlltok.dll ファイル (サーバーの追加コンポーネント)
- conf ディレクトリ (サーバーの XML 設定ファイルおよび fms.ini ファイルの階層)
- applications ディレクトリには、メディアアプリケーション用の登録アプリケーションディレクトリも作成します。たとえば、applications ディレクトリに my\_app というサブディレクトリを作成して、my\_app アプリケーション用のサーバー側アプリケーションファイルをそのサブディレクトリに置いておくことができます。  
applications ディレクトリの格納場所は、インストール時に Vhost.xml 設定ファイルの AppsDir タグに記述されます。
- fms2\_console.swf ファイル (applications ディレクトリ内に格納されている) を使用して、Flash Media Server の Management Console を開くこともできます。
- scriptlib ディレクトリ (Web サービス用の ASC ファイル)。scriptlib ディレクトリの格納場所は、インストール時に Application.xml ファイルの ScriptLibPath タグに記述されます。
- サーバーが開始すると直ちに、さまざまな種類のログがすべて含まれている logs ディレクトリが root 内に作成されます。

- FMSCore.exe ファイルは、Flash Media Server アプリケーションが実行される場所で実行されます。サーバーの設定により、1つのFMSCore上で実行されるアプリケーション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.exe ファイルは、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。
- certs ディレクトリには、信頼できる認証機関の証明書が格納されています。インストーラは、Microsoft Windows の証明書ストアの証明書を Open SSL がアクセスできるフォーマットと場所にインポートします。
- docs フォルダには、PDF 形式の Flash Media Server ドキュメントが収められています。
- licenses フォルダには、LIC ファイル (署名付き FMS ライセンス) が置かれています。Flash Media Server は、LIC ファイルを解析して、適切なライセンス付き機能を確立します。
- modules フォルダには、Flash Media Server がロードし使用するモジュールが、独立したライブラリ形式で格納されています。たとえば、ログ、認証、通信などのためにそれぞれ独立したモジュールがあります。
- dh1024.pem ファイルと dh512.pem ファイルは、Diffie-Hellman 鍵交換アルゴリズムによって使用され、さらに SSL 接続で使用されます。
- さまざまな DLL ファイルは、Flash Media Server が必要とするプラグインモジュールとして使用されます。
- License.htm ファイルには、Flash Media Server 使用許諾契約書の文章が含まれています。
- Readme.htm ファイルには、Flash Media Server の最新情報と重要な詳細情報が含まれています。

## Linux のインストール用ディレクトリに置かれるファイル

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、Flash Media Server のインストール用ディレクトリは /opt/macromedia/fms/ になります。

Flash Media Server ディレクトリには、次の要素が格納されています。

- fmsmaster ファイルはサーバーアプリケーションです。
- fmsadmin ファイルはサーバーの管理コントローラです。管理者がサーバーの Management Console を使用してサーバーに接続すると、実際には Service に接続されます。このサービスがサーバーと通信を行い、管理タスクを実行します。
- License.htm ファイルには、Flash Media Server 使用許諾契約書の文章が含まれています。
- Readme.htm ファイルには、Flash Media Server の最新情報と注意事項が含まれています。
- tcSrvMsg ファイルは、サーバーのコンポーネントです。
- conf ディレクトリ (サーバーの XML 設定ファイルおよび fms.ini ファイルの階層)

- applications ディレクトリには、メディアアプリケーション用の登録アプリケーションディレクトリも作成します。たとえば、applications ディレクトリに my\_app というサブディレクトリを作成して、my\_app アプリケーション用のサーバー側アプリケーションファイルをそのサブディレクトリに置いておくことができます。applications ディレクトリの格納場所は、インストール時に Vhost.xml 設定ファイルの AppsDir タグに記述されます。
- fms2\_console.swf ファイル (applications ディレクトリ内に格納されている) を使用して、Flash Media Server の Management Console を開くこともできます。
- scriptlib ディレクトリ (Web サービス用の ASC ファイル)。scriptlib ディレクトリの格納場所は、インストール時に Application.xml ファイルの ScriptLibPath タグに記述されます。
- サーバーが開始すると直ちに、さまざまな種類のログがすべて含まれている logs ディレクトリが root 内に作成されます。
- FMSCore.exe ファイルは、Flash Media Server アプリケーションが実行される場所で実行されます。サーバーの設定により、1つの FMSCore 上で実行されるアプリケーション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.exe ファイルは、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。
- adminserver スクリプトは、FMSAdmin サーバーを直接、開始、停止、および再起動するために使用します。fmsadmin を正しくセットアップするためにも使用されます。
- docs フォルダには、PDF 形式の Flash Media Server ドキュメントが収められています。
- far ツールは、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です。
- fms スクリプトは、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 ファイルと fmsini ファイルは、インストールの過程で Flash Media インストーラによって使用されます。これらのファイルについては、無視してもかまいません。
- fmsmgr スクリプトは、サーバーを開始、停止し、autostart ステータスの制御を始めとする、ステータスやその他のアクションもチェックします。
- installFMS スクリプトは、Flash Media Server をインストールします。
- uninstallFMS スクリプトは、インストールされている Flash Media Server を削除します。
- modules フォルダには、Flash Media Server がロードし使用するモジュールが、独立したライブラリ形式で格納されています。たとえば、ログ、認証、通信などのためにそれぞれ独立したモジュールがあります。

## エッジサーバーのインストール

Flash Media Server の以前のバージョンでは、クライアントは常に、アプリケーションが稼働されているコンピュータに直接接続していました。アプリケーションの実行は、クライアントが接続されるコンピュータ上で、ローカルで稼働していました。Flash Media Server の今リリースでは、アプリケーションのリモート実行という概念を導入しています。Flash Media Server では、オリジンサーバーとしてローカルで、あるいはエッジサーバーとしてリモートで、アプリケーションを実行できるようになりました。エッジサーバーは、Flash Media Server の異なる種類ではなく、アプリケーションをリモートで実行できるよう構成設定したものです。エッジサーバーのインストールの詳細については、『Flash Media Server エッジサーバーユーザーガイド』を参照してください。

## Flash Media Server のアンインストール

Windows コンピュータまたは Linux コンピュータから、いつでも Flash Media Server をアンインストールすることができます。

Windows コンピュータから Flash Media Server をアンインストールする手順は次のとおりです。

1. [スタート]-[すべてのプログラム]-[Macromedia]-[Flash Media Server 2]-[Uninstall Flash Media Server 2] を選択します。
2. アンインストールを確認する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 コンピュータから Flash Media Server をアンインストールする手順は次のとおりです。

1. Flash Media Server をインストールしたサーバーにログオンします。
2. 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。
3. UNIX のシェルプロンプトに、`cd /opt/macromedia/fms` と入力します。  
デフォルトでは、Flash Media Server は `/opt/macromedia/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インストールした場合には、`/opt/macromedia/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。
4. アンインストール用のスクリプトである `./uninstallFMS` を実行します。
5. 表示されるアンインストールの指示に従ってください。