

와우자 서버 사용하기

Wowza Media Engine 설치 및 사용법



INDEX

1. 와우자 설치하기 ... 3
2. 와우자 전용 포트 열기 ... 14
3. 와우자 서버 시작하기 ... 19
4. Vod Stream 테스트 ... 33
5. Live Stream 테스트 ... 46
6. 매니저 접속 오류 ... 66

1 와우자 설치하기

(1) 라이선스 키 발급

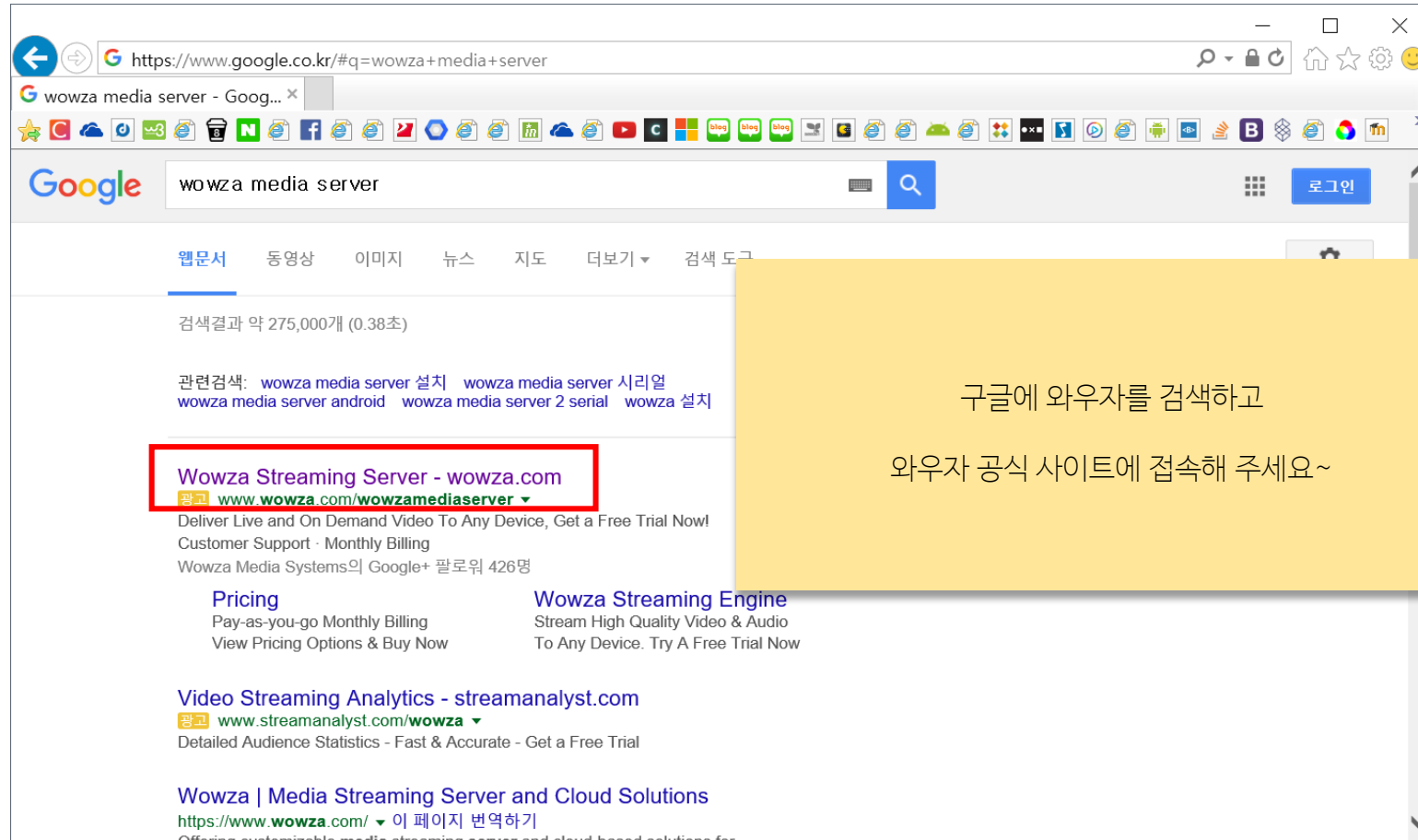
(2) Wowza Media Engine 설치

1 와우자 설치하기

(1) 라이선스 키 발급

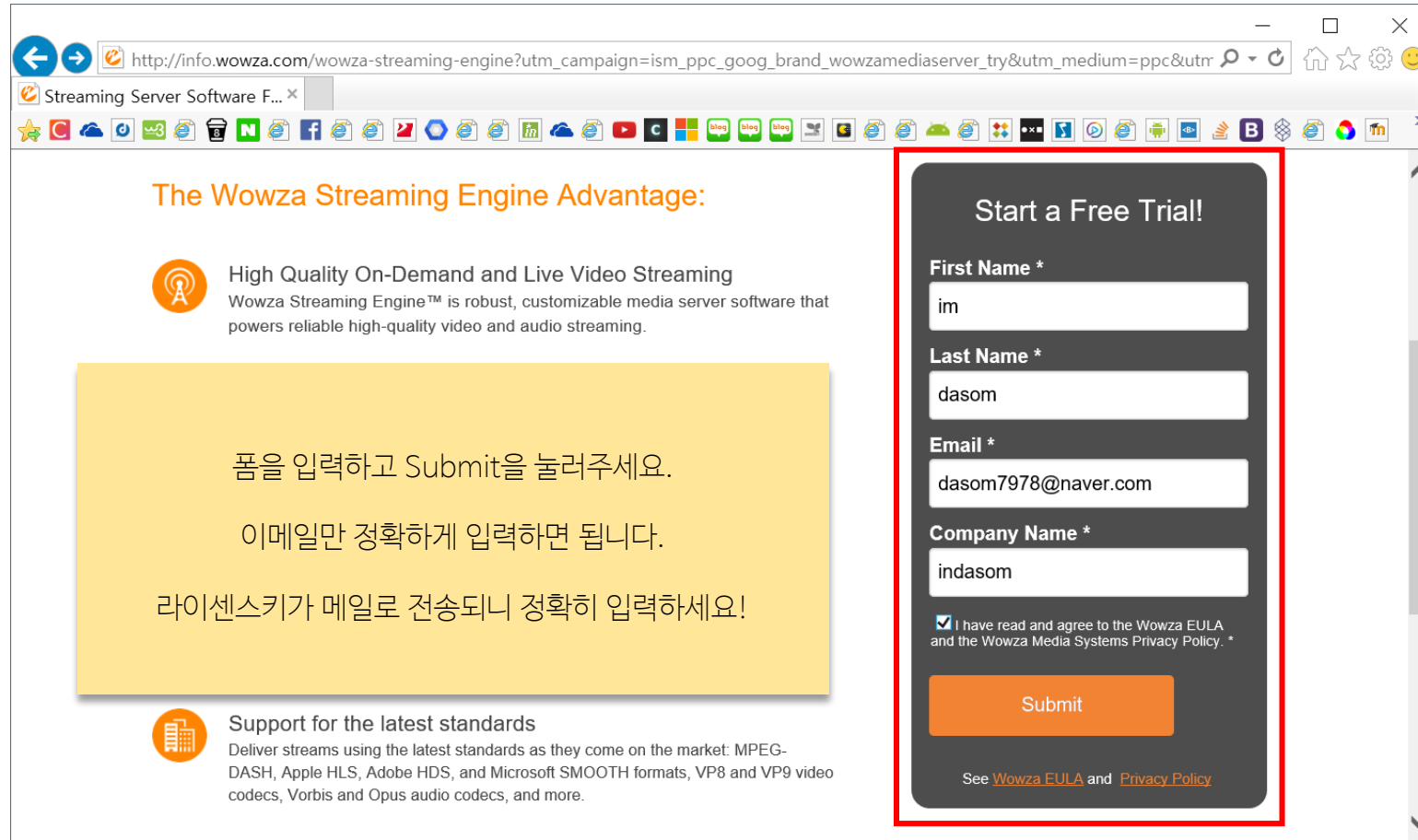
1 와우자 설치하기

(1) 라이선스 키 발급



1 와우자 설치하기

(1) 라이선스 키 발급



The screenshot shows a web browser window with the URL http://info.wowza.com/wowza-streaming-engine?utm_campaign=ism_ppc_goog_brand_wowzamediaserver_try&utm_medium=ppc&utm_source=naver. The page features a section titled "The Wowza Streaming Engine Advantage:" with two main points:

- High Quality On-Demand and Live Video Streaming**: Wowza Streaming Engine™ is robust, customizable media server software that powers reliable high-quality video and audio streaming.
- Support for the latest standards**: Deliver streams using the latest standards as they come on the market: MPEG-DASH, Apple HLS, Adobe HDS, and Microsoft SMOOTH formats, VP8 and VP9 video codecs, Vorbis and Opus audio codecs, and more.

A yellow box in the center contains the following Korean text:

폼을 입력하고 Submit을 눌러주세요.
이메일만 정확하게 입력하면 됩니다.
라이선스키가 메일로 전송되니 정확히 입력하세요!

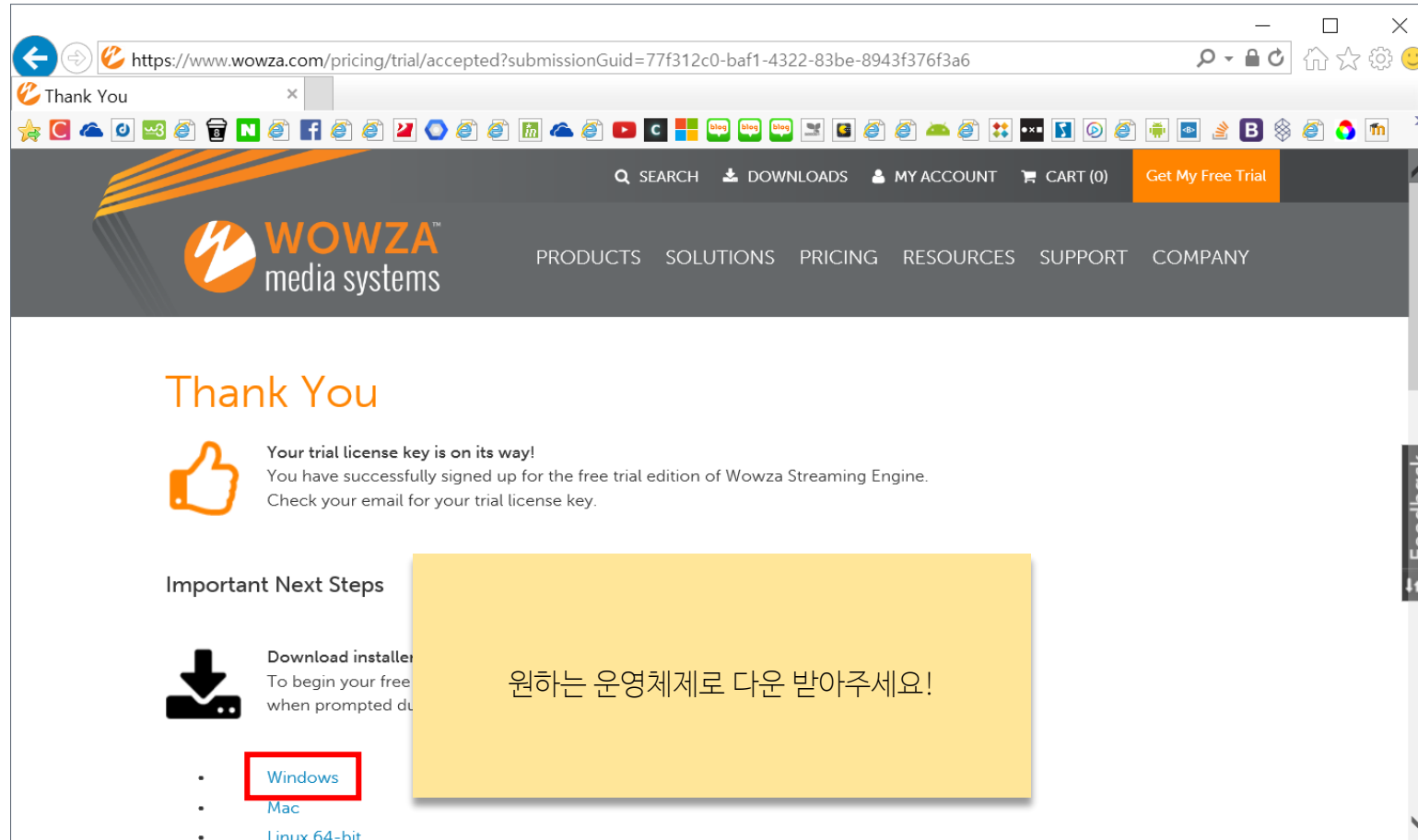
On the right side, there is a "Start a Free Trial!" form with the following fields:

- First Name ***: im
- Last Name ***: dasom
- Email ***: dasom7978@naver.com
- Company Name ***: indasom

Below the fields is a checkbox labeled "I have read and agree to the Wowza EULA and the Wowza Media Systems Privacy Policy. *", which is checked. At the bottom of the form is an orange "Submit" button. A red rectangle highlights the entire form area.

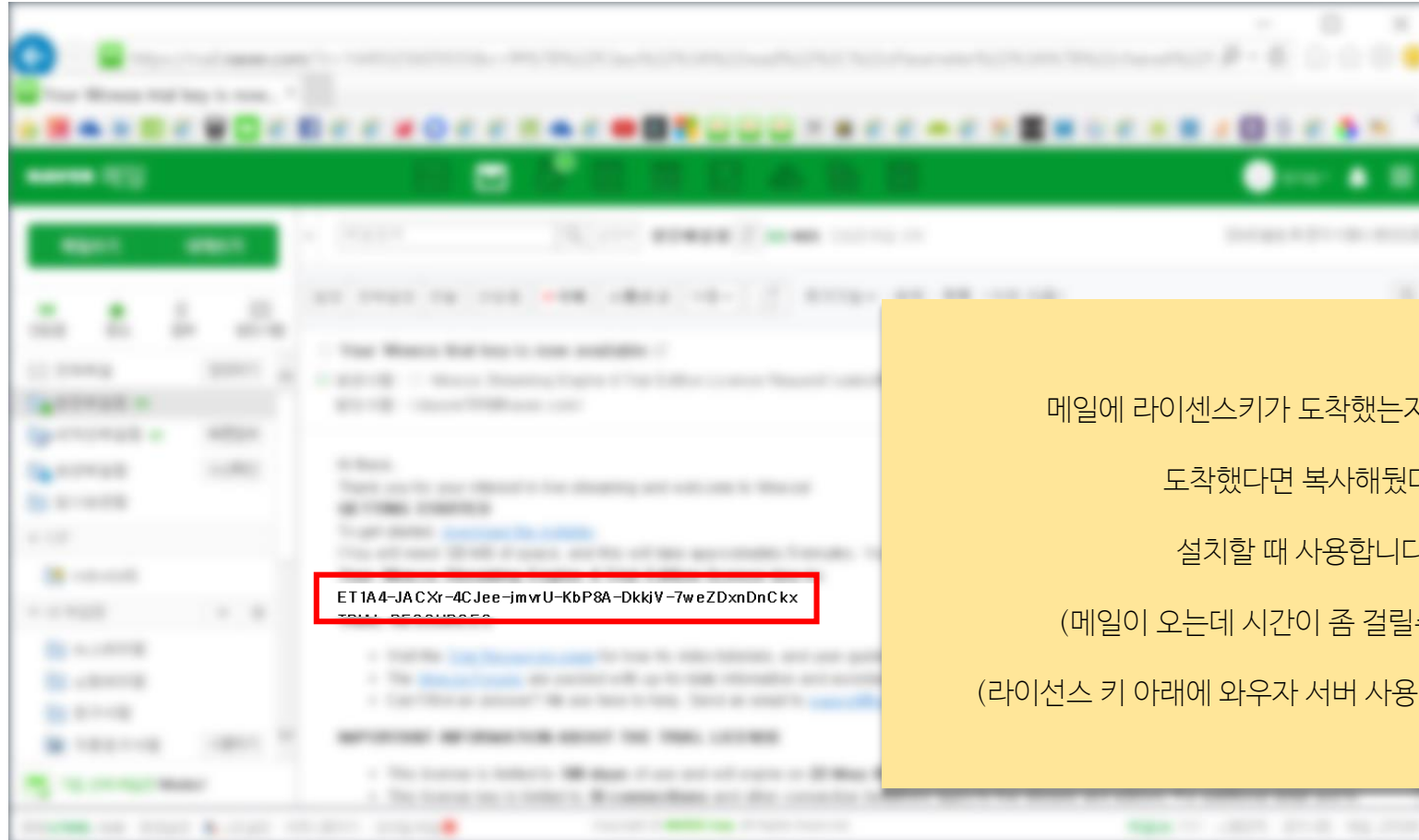
1 와우자 설치하기

(1) 라이선스 키 발급



1 와우자 설치하기

(1) 라이선스 키 발급



메일에 라이선스키가 도착했는지 확인하세요.

도착했다면 복사해뒀다가

설치할 때 사용합니다~

(메일이 오는데 시간이 좀 걸릴수도 있어요)

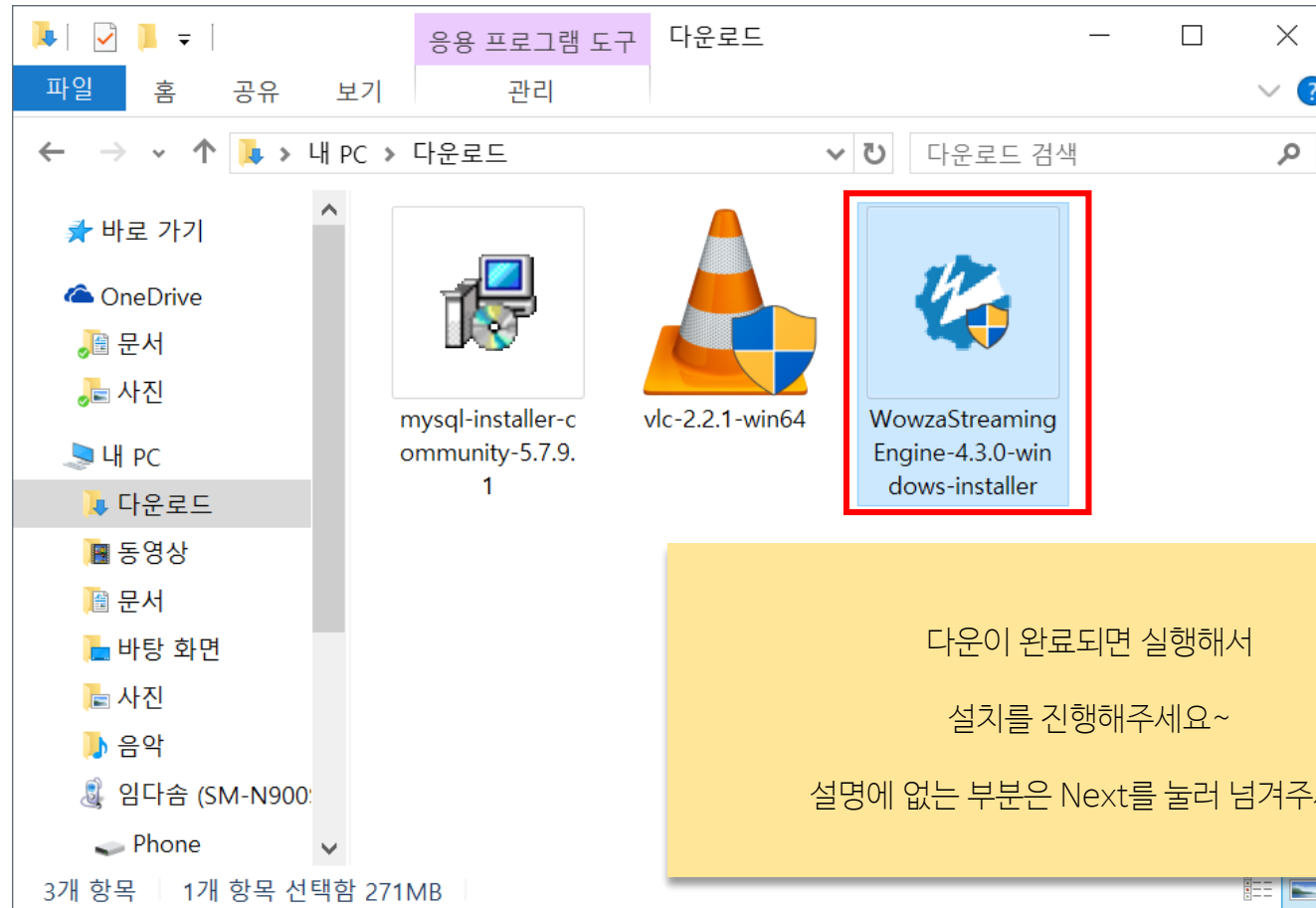
(라이선스 키 아래에 와우자 서버 사용기간도 적혀있어요)

1 와우자 설치하기

(2) Wowza Media Engine 설치

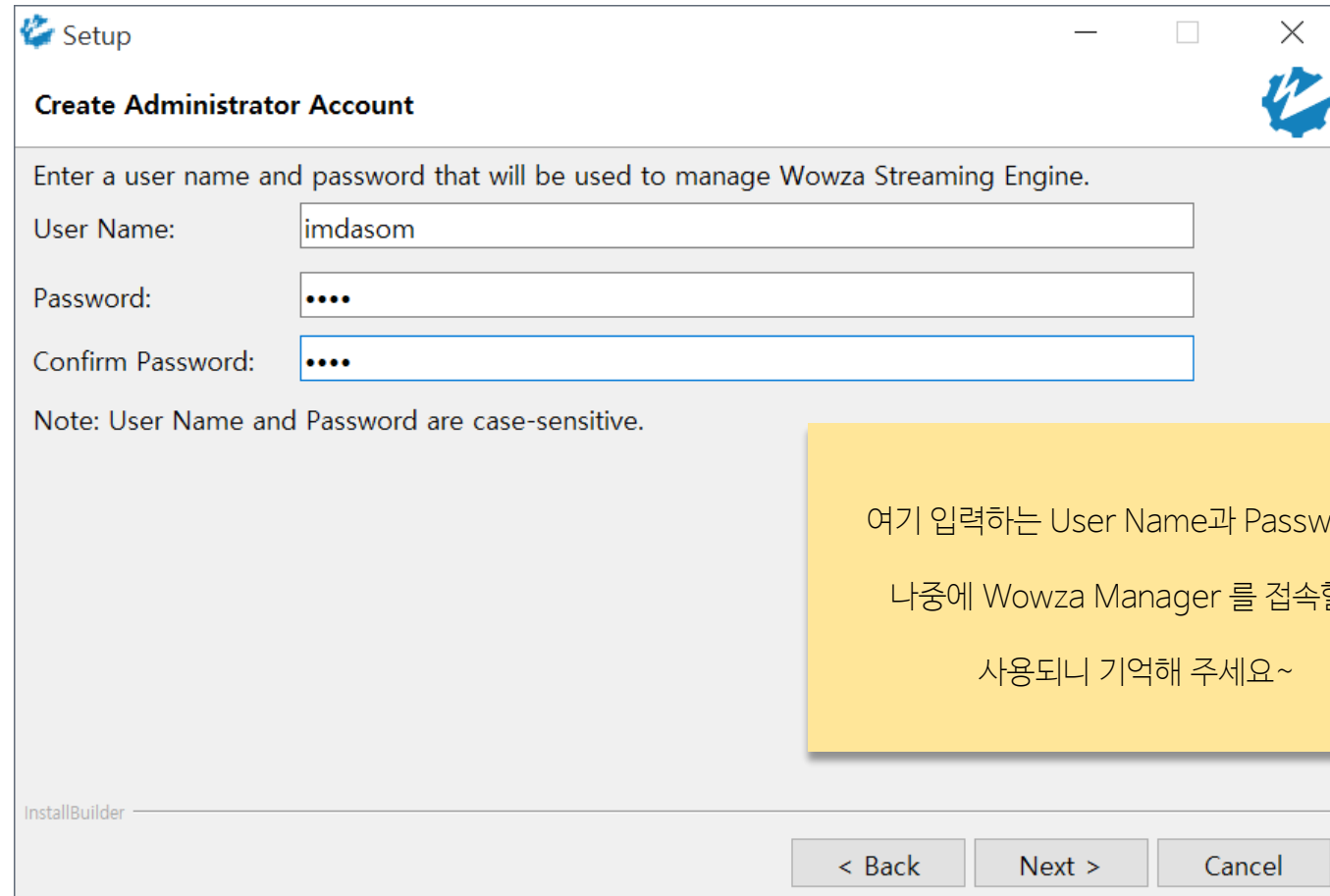
1 와우자 설치하기

(2) Wowza Media Engine 설치



1 와우자 설치하기

(2) Wowza Media Engine 설치



Setup

Create Administrator Account

Enter a user name and password that will be used to manage Wowza Streaming Engine.

User Name:

Password:

Confirm Password:

Note: User Name and Password are case-sensitive.

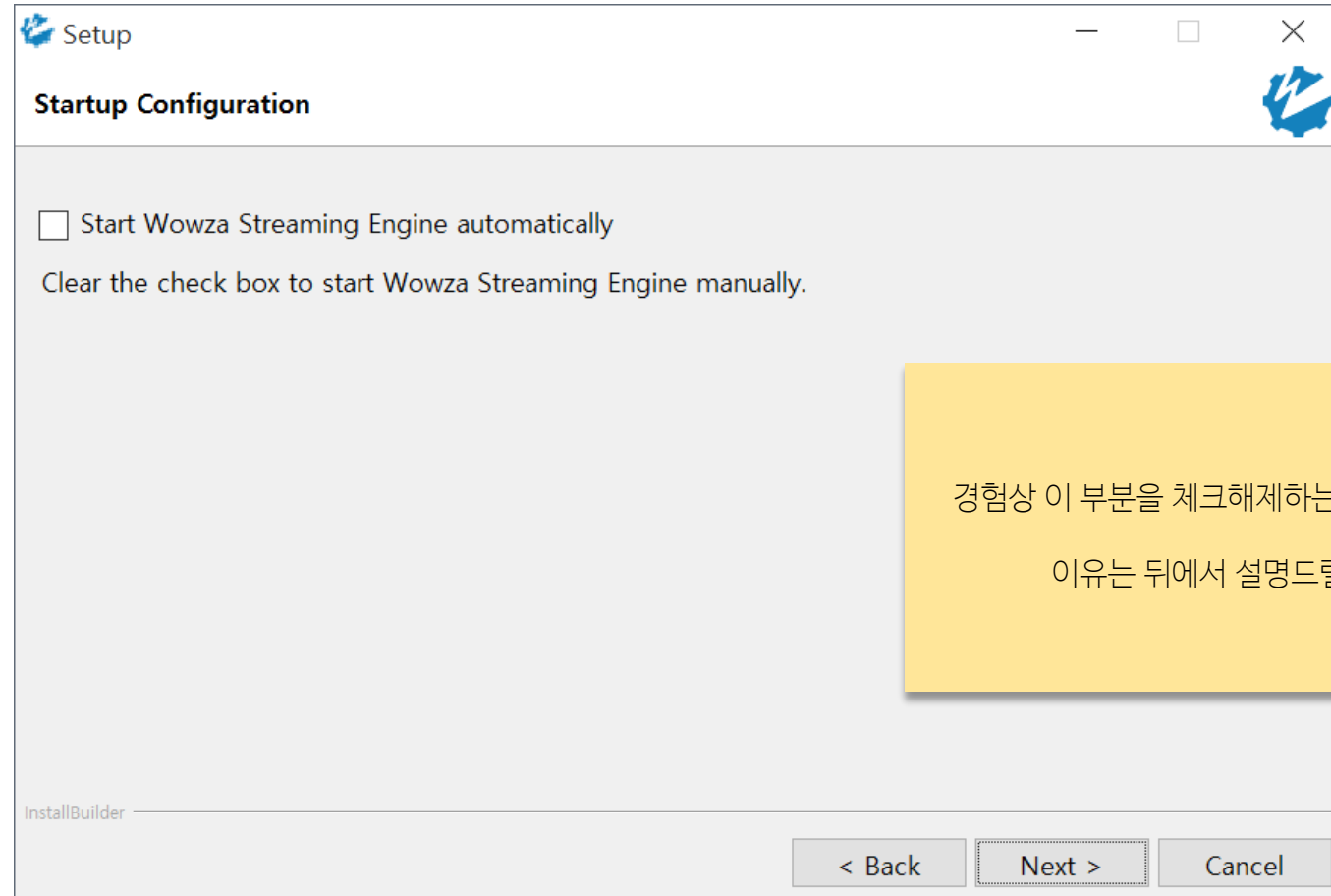
InstallBuilder

< Back Next > Cancel

여기 입력하는 User Name과 Password는
나중에 Wowza Manager 를 접속할 때
사용되니 기억해 주세요~

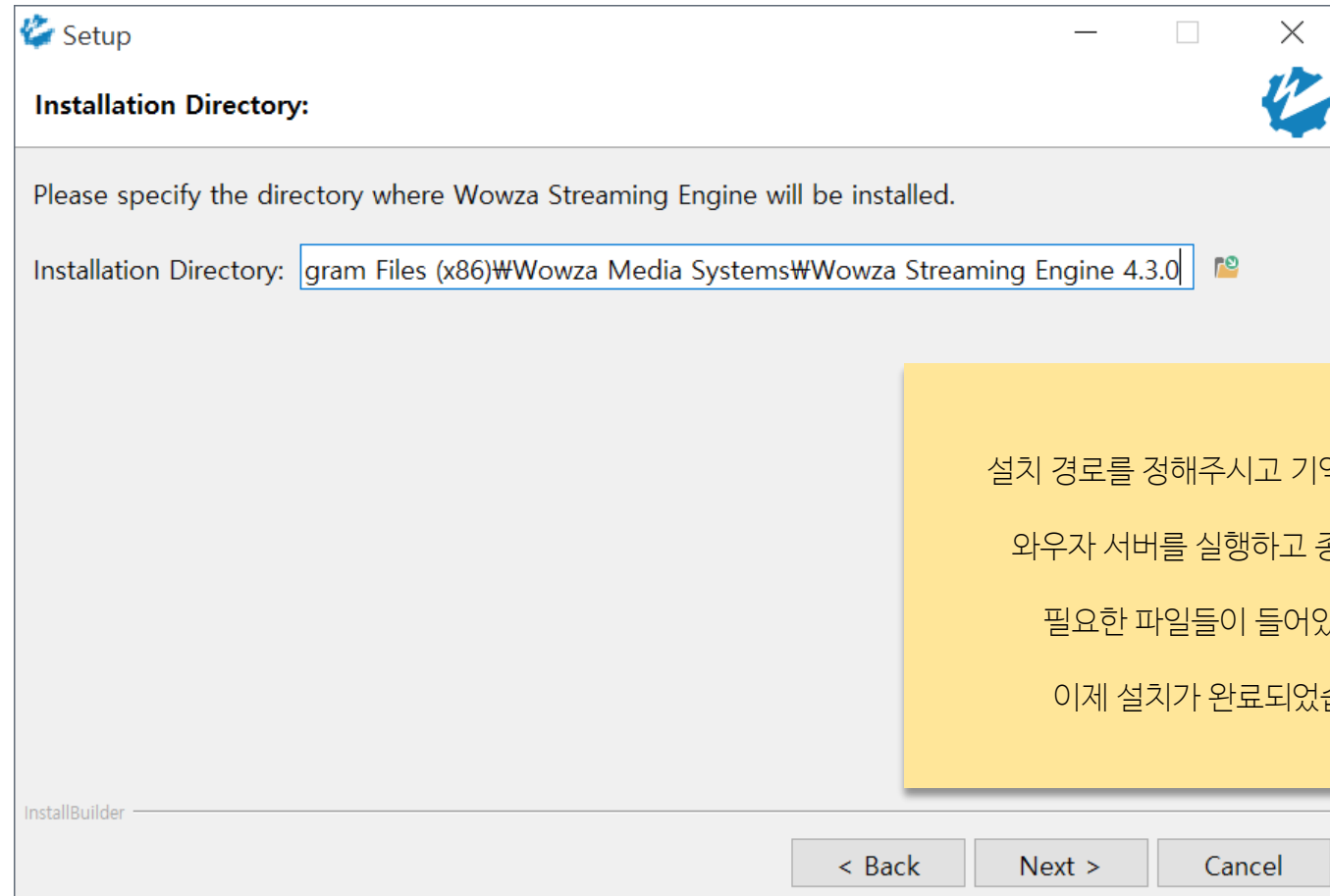
1 와우자 설치하기

(2) Wowza Media Engine 설치



1 와우자 설치하기

(2) Wowza Media Engine 설치

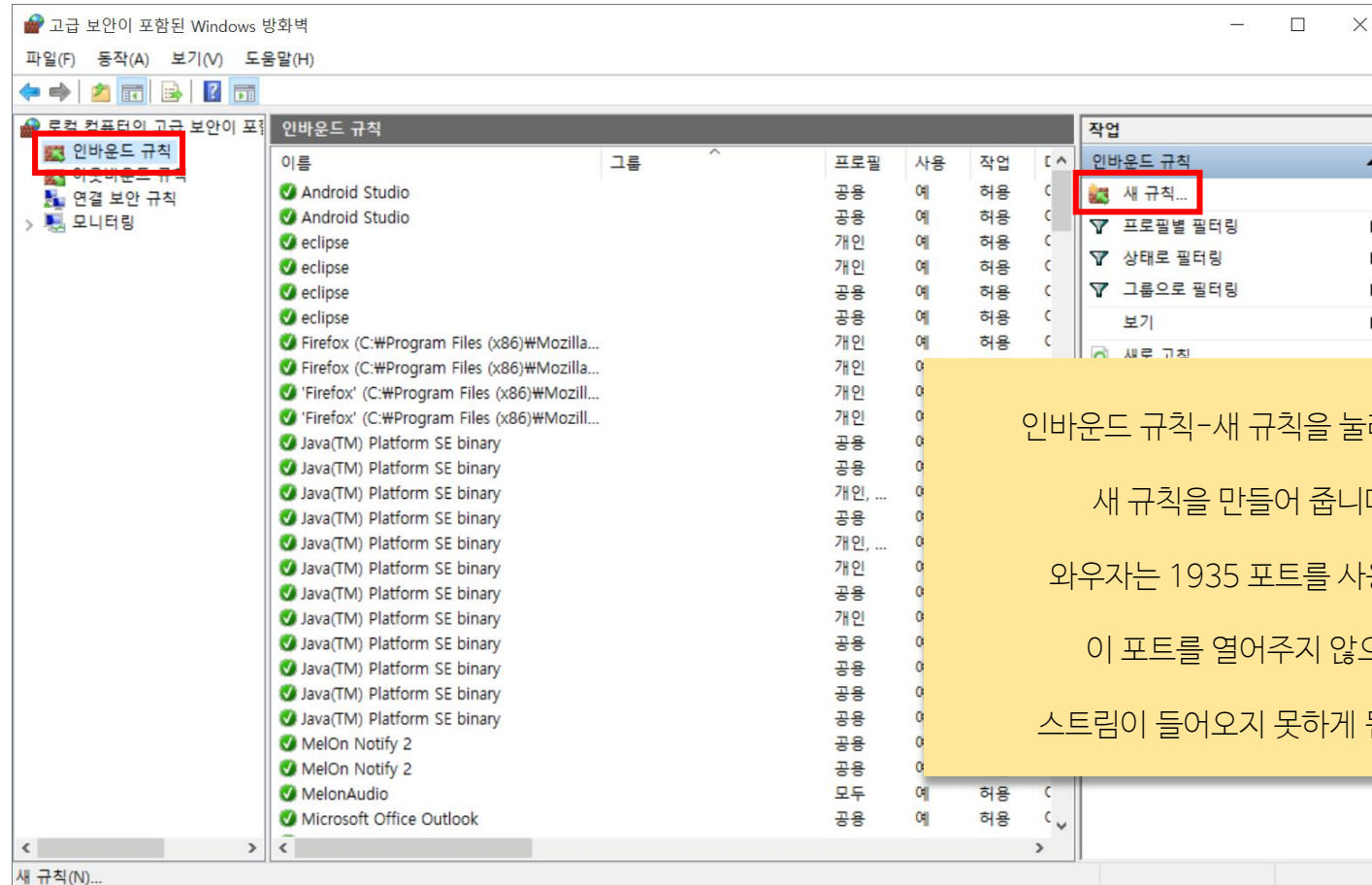


설치 경로를 정해주시고 기억해 주세요!
와우자 서버를 실행하고 종료하는데
필요한 파일들이 들어있어요!!
이제 설치가 완료되었습니다.

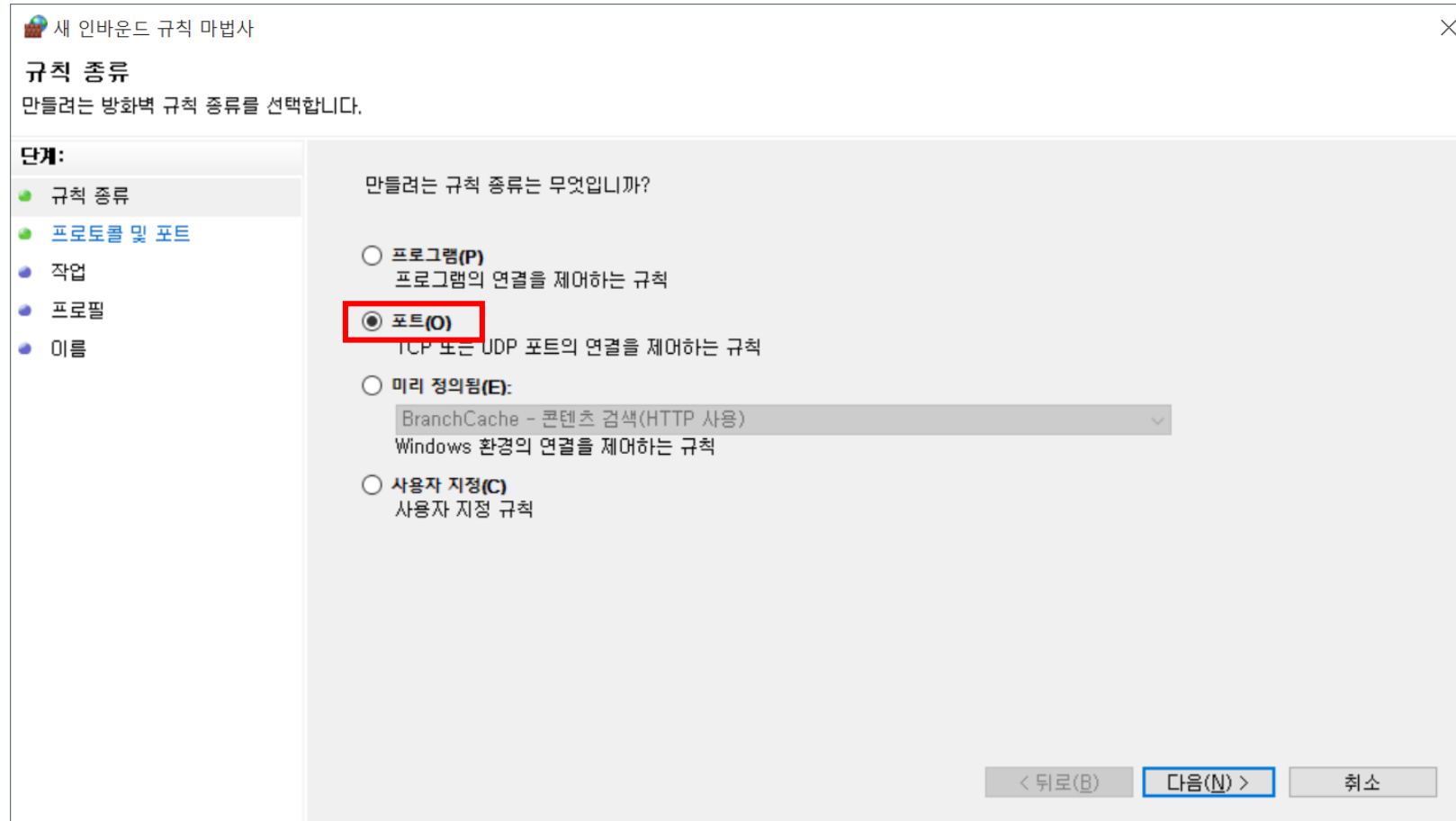
2 와우자 전용 포트 열기

‘고급 보안이 포함된 방화벽’에서 새 인바운드 규칙 만들기

2 와우자 전용 포트 열기



2 와우자 전용 포트 열기



2 와우자 전용 포트 열기

새 인바운드 규칙 마법사

프로토콜 및 포트

이 규칙을 적용할 프로토콜과 포트를 지정하십시오.

단계:

- 규칙 종류
- 프로토콜 및 포트
- 작업
- 프로필
- 이름

이 규칙은 TCP에 적용됩니다, UDP에 적용됩니다?

☒ TCP(T)
☐ UDP(U)

이 규칙은 모든 로컬 포트에 적용됩니다, 특정 로컬 포트에만 적용됩니다?

☐ 모든 로컬 포트(A)
☒ 특정 로컬 포트(S):

예: 80, 443, 5000-5010

< 뒤로(B) 다음(N) > 취소

2 와우자 전용 포트 열기

새 인바운드 규칙 마법사

이름
이 규칙의 이름과 설명을 지정합니다.

단계:

- 규칙 종류
- 프로토콜 및 포트
- 작업
- 프로필
- 이름**

이름(N):
Wowza Media Server

설명(옵션)(D):
Wowza Media Server Port

규칙 이름과 설명은
자유롭게 입력해 주세요~

< 뒤로(B) 마침(F) 취소

3 와우자 서버 시작하기

- (1) 서비스로 시작/종료하는 방법
- (2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법

3 와우자 시작하기

와우자 서버를 시작하는데는 두가지 방법이 있습니다.

1. 서비스에서 시작/종료

2. Standalone 모드로 시작/종료

여러 번 설치해 본 경험상 2번 방법이 성공확률이 높은 것 같아서

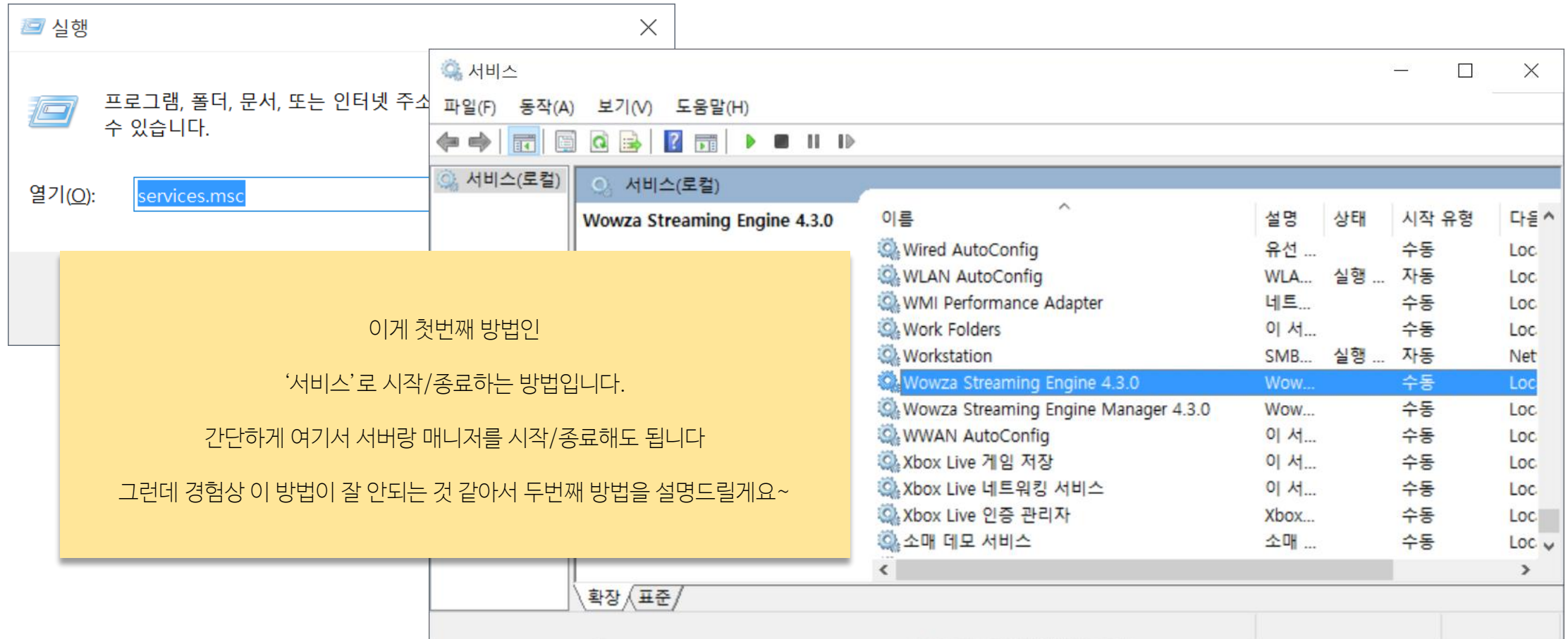
2번 방법을 자세히 설명드릴게요~

3 와우자 시작하기

(1) 서비스로 시작/종료하는 방법

3 와우자 시작하기

(1) 서비스로 시작/종료하는 방법



The screenshot shows a Windows Services console window. The 'Wowza Streaming Engine 4.3.0' service is selected and highlighted in blue. A yellow text box is overlaid on the left side of the console, providing instructions in Korean. The console window has a menu bar with '파일(F)', '동작(A)', '보기(V)', and '도움말(H)'. The main area displays a list of services with columns for '이름' (Name), '설명' (Description), '상태' (Status), '시작 유형' (Startup Type), and '다들' (Others). The 'Wowza Streaming Engine 4.3.0' service is currently in the 'Stopped' state.

이게 첫번째 방법인
'서비스'로 시작/종료하는 방법입니다.
간단하게 여기서 서버랑 매니저를 시작/종료해도 됩니다
그런데 경험상 이 방법이 잘 안되는 것 같아서 두번째 방법을 설명드릴게요~

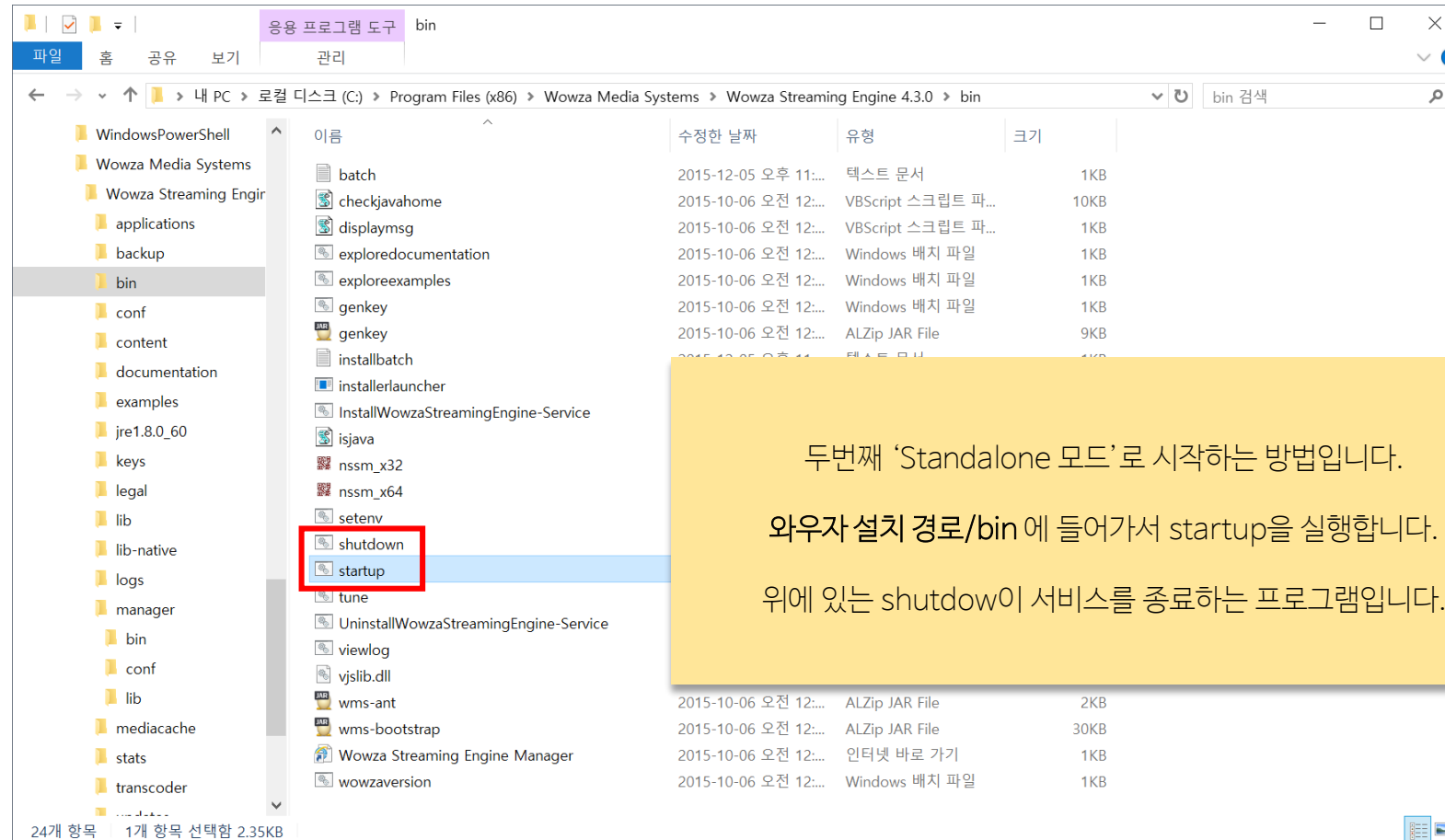
이름	설명	상태	시작 유형	다들
Wired AutoConfig	유선 ...		수동	Loc
WLAN AutoConfig	WLA...	실행 ...	자동	Loc
WMI Performance Adapter	네트...		수동	Loc
Work Folders	이 서...		수동	Loc
Workstation	SMB...	실행 ...	자동	Net
Wowza Streaming Engine 4.3.0	Wow...		수동	Loc
Wowza Streaming Engine Manager 4.3.0	Wow...		수동	Loc
WWAN AutoConfig	이 서...		수동	Loc
Xbox Live 게임 저장	이 서...		수동	Loc
Xbox Live 네트워킹 서비스	이 서...		수동	Loc
Xbox Live 인증 관리자	Xbox...		수동	Loc
소매 데모 서비스	소매 ...		수동	Loc

3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 [Server]

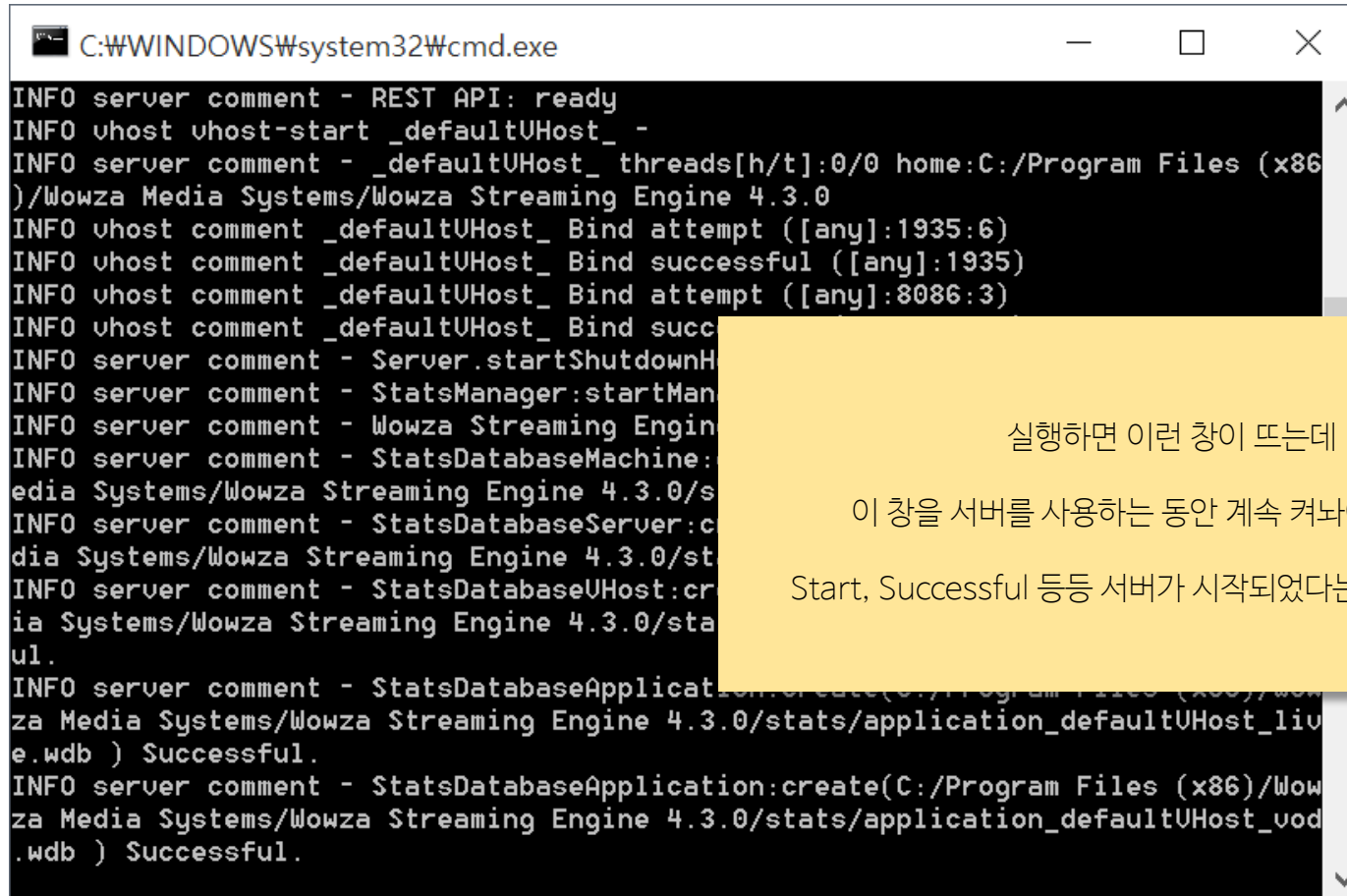
3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Server



3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Server



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
INFO server comment - REST API: ready
INFO vhost vhost-start _defaultVHost_ -
INFO server comment - _defaultVHost_ threads[h/t]:0/0 home:C:/Program Files (x86)/Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0
INFO vhost comment _defaultVHost_ Bind attempt ([any]:1935:6)
INFO vhost comment _defaultVHost_ Bind successful ([any]:1935)
INFO vhost comment _defaultVHost_ Bind attempt ([any]:8086:3)
INFO vhost comment _defaultVHost_ Bind successful ([any]:8086)
INFO server comment - Server.startShutdownHook
INFO server comment - StatsManager:startManager
INFO server comment - Wowza Streaming Engine
INFO server comment - StatsDatabaseMachine:
Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/stats
INFO server comment - StatsDatabaseServer:
Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/stats
INFO server comment - StatsDatabaseVHost:
Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/stats
INFO server comment - StatsDatabaseApplication:
Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/stats/application_defaultVHost_live.wdb ) Successful.
INFO server comment - StatsDatabaseApplication:create(C:/Program Files (x86)/Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/stats/application_defaultVHost_vod.wdb ) Successful.
```

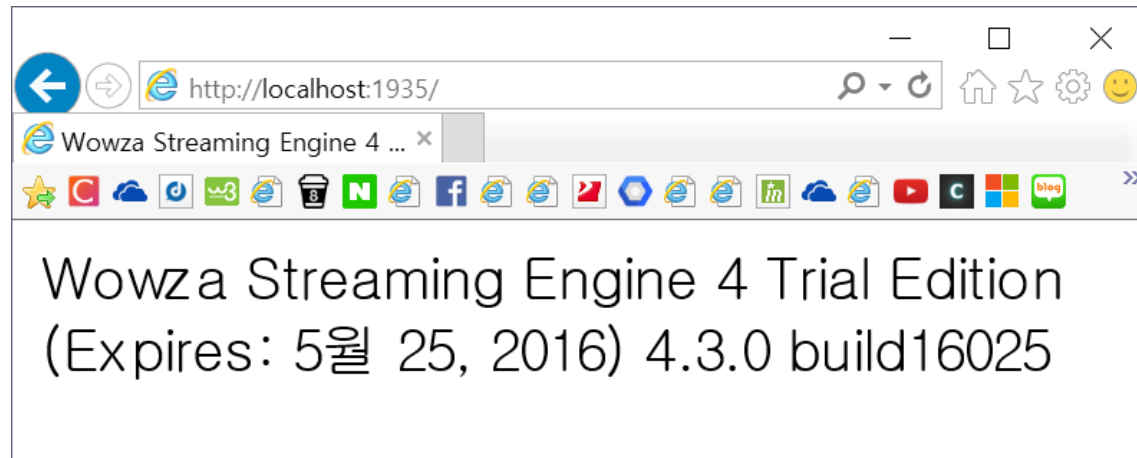
실행하면 이런 창이 뜨는데

이 창을 서버를 사용하는 동안 계속 켜놔야 합니다!!

Start, Successful 등등 서버가 시작되었다는 로그가 보이죠.

3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Server



서버가 제대로 시작이 되었다면

인터넷 브라우저에 다음 경로를 입력해서

서버가 실행중인지 확인할 수 있습니다.

버전 정보와 서버 사용기간이 보입니다.

이렇게 떠야 정상적으로 시작된 것입니다.

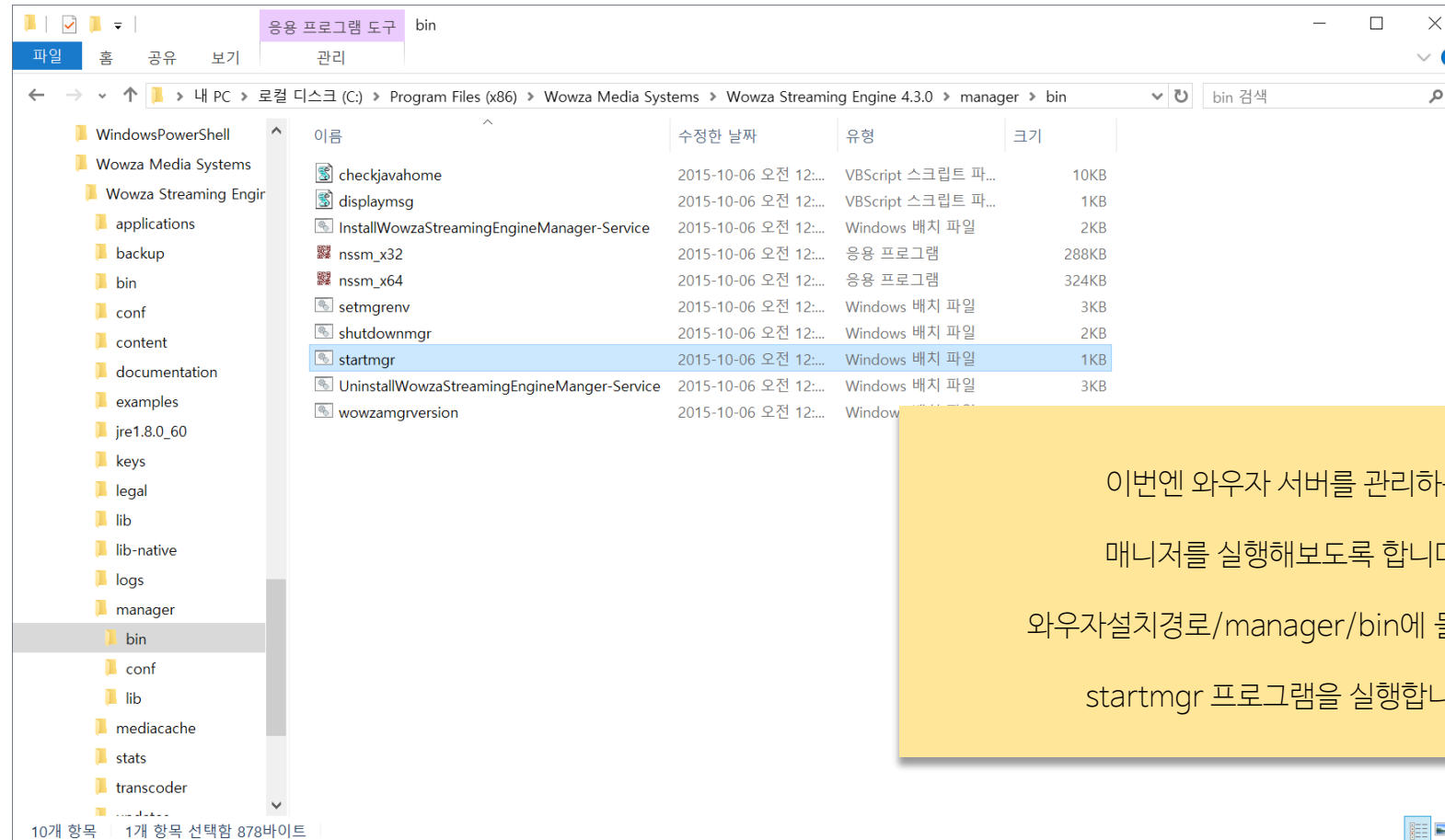
<http://localhost:1935/>

3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 [Manager]

3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Manager



3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Manager

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
SLF4J: See http://www.slf4j.org/codes.html#multiple_bindings for an explanation.
INFO org.hibernate.validator.util.Version Hibernate Validator null
INFO com.wowza.wms.server.ManagerConfiguration Loading configuration from /C:/Program Files (x86)/Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/manager/conf/Manager.xml:
INFO com.wowza.wms.server.ManagerConfiguration Loading configuration from /C:/Program Files (x86)/Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/manager/conf/Manager.xml:
INFO com.wowza.wms.webapp.RequestLoggingFilter Request logging is disabled. No HTTP requests will be logged:
2015-12-05 23:22:25,236 [main] INFO net.winstone.core.WebApp Initializing Spring FrameworkServlet 'wowzaapp'
12월 05, 2015 11:22:25 오후 org.apache.jasper.EmbeddedServletContainerWarning: Warning: Invalid value for the initParam fork. Value of "true"
2015-12-05 23:22:25,820 [main] INFO net.winstone.core.WebApp Starting web application: prefix [/enginemanager] webroot [C:/Program Files (x86)/Wowza Media Systems/Wowza Streaming Engine 4.3.0/manager/webapp]
2015-12-05 23:22:25,831 [main] INFO net.winstone.core.WebApp HTTP Listener started: port=8088
2015-12-05 23:22:25,844 [LauncherControlThread[ControlPort=8088]] INFO net.winstone.core.WebApp Winstone Servlet Engine v1.0.5 running: controlPort=disabled
Sat, 5 Dec 2015 14:22:25 844 GMT, Bootstrap Info: Exit
```

서버와 마찬가지로

매니저 서비스가 실행됩니다.

이 프로그램도 마찬가지로

매니저를 사용해야 한다면 계속 켜놓아야 합니다!

3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Manager

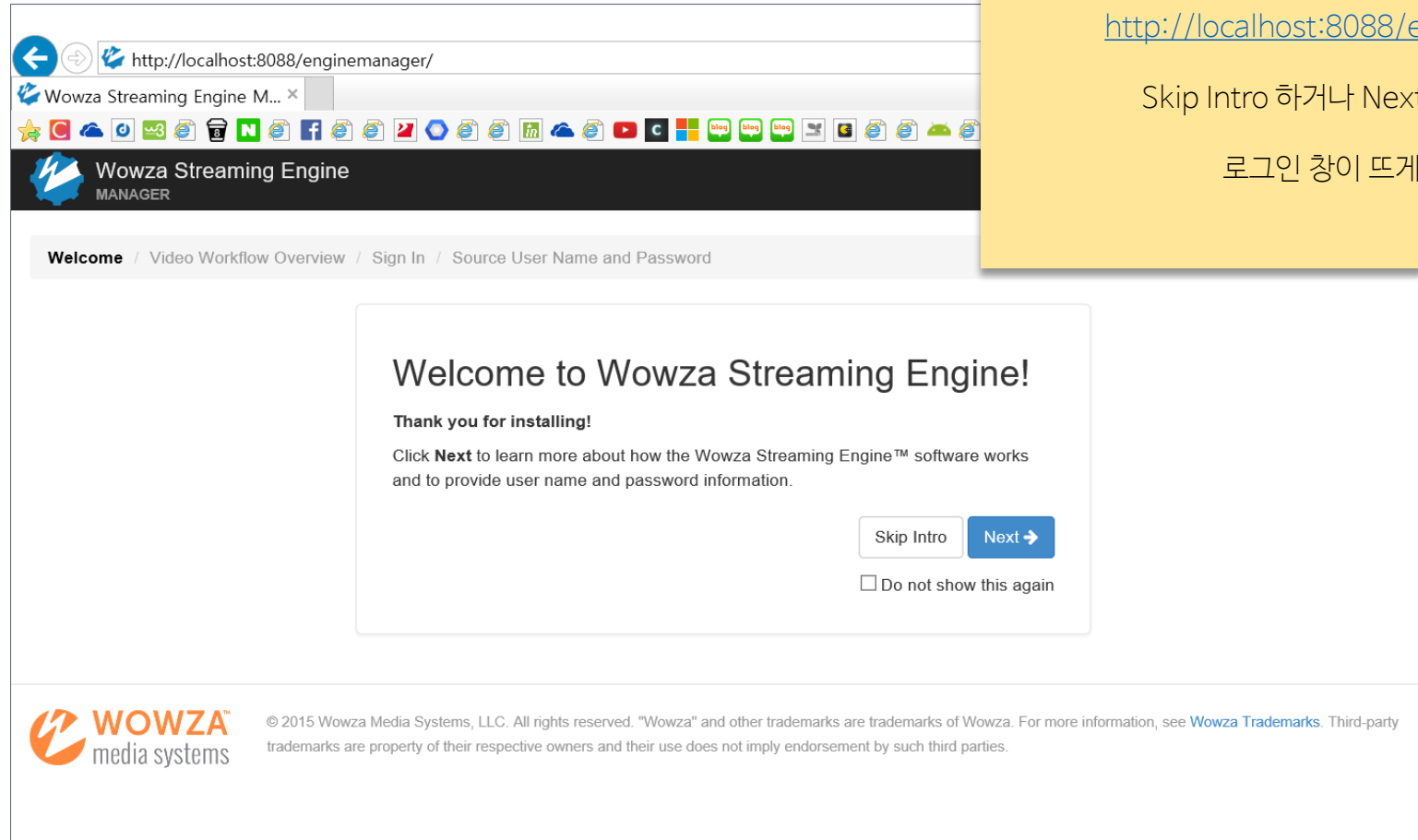
매니저 서비스를 시작하면

관리 사이트에 접속할 수 있습니다.

<http://localhost:8088/enginemanager/>

Skip Intro 하거나 Next를 누르다 보면

로그인 창이 뜨게 됩니다.



3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Manager

설치할 때 입력했던
UserName과 Password를 입력하고
로그인합니다.
(로그인에 실패한다면
맨 마지막 챕터인
6 매니저 접속오류를 확인해주세요)

3 와우자 시작하기

(2) Standalone 모드로 시작/종료하는 방법 - Manager

Wowza Streaming Engine Manager

Welcome to Wowza Streaming Engine!

Trial License (Expires 5월 25, 2016) - 172 days left [See License Details](#)

Status

Connections Incoming and outgoing

Usage CPU, Memory, Heap and Disk

Wowza CPU

Wowza Heap

Total Memory

Total Disk

Server Uptime

Since 05 Dec 2015 11:18:18 PM

Features

Transcoder: Licensed

DRM: Licensed

nDVR: Licensed

Test Video

To play an on demand test video, click **Test Players**.

[Test Players...](#)

Ready to go

Buy Now

Application

Use the following information to connect to the server:

Host - Server	192.168.0.23
Host - Port	1935

Application

A live application name on this server

Stream Name

The stream name you want to use

Login

A valid source user name and password

Getting Started With Applications

Wowza Streaming Engine software uses **applications** to deliver streaming content. An application is a set of settings for live or video on demand (VOD) streaming. Either use the preinstalled default applications or go to the [Add Application](#) page to easily create and configure new applications.

로그인에 성공하면

다음과 같은 매니저 페이지를 확인 할 수 있습니다.

현재 In/Outcoming 데이터나

CPU 사용량 등을 확인 할 수 있고,

현재 호스트 컴퓨터의 IP, port 정보도 보이고

테스트 플레이어도 사용할 수 있습니다.

4 Vod Stream 테스트

- (1) Vod File 재생하기
- (2) 스트림을 관리하는 Application 생성하기
- (3) 비디오 파일을 공유하는 VOD Application

4 Vod Stream 테스트

(1) Vod File 재생하기

4 Vod Stream 테스트

(1) Vod File 재생하기



4 Vod Stream 테스트

(1) Vod File 재생하기

Wowza Streaming Engine Manager

Home Server Applications

imdasom Help Sign Out

Welcome to Wowza Streaming Engine!

Trial License (Expires 5월 25, 2016) - 172 days left [See License Details](#)

Status

Connections Incoming and outgoing

1

0 11:00 pm 11:30 pm

Usage CPU, Memory, Heap and Disk

Wowza CPU
Wowza Heap
Total Memory
Total Disk

0% 20% 40% 60% 80% 100%

Server Uptime
Since 05 Dec 2015 11:18:18 PM

Features
Transcoder: **Licensed**
DRM: **Licensed**
nDVR: **Licensed**

Test Video

To play an on demand test video, click **Test Players**.

[▶ Test Players...](#)

Performance Warning! You are currently using *Developer* performance settings. If this server is running in a production environment, switch to *Production* performance settings on the [Java Settings](#) page.

Ready to Purchase?

[Buy Now](#)

Application Connection Settings

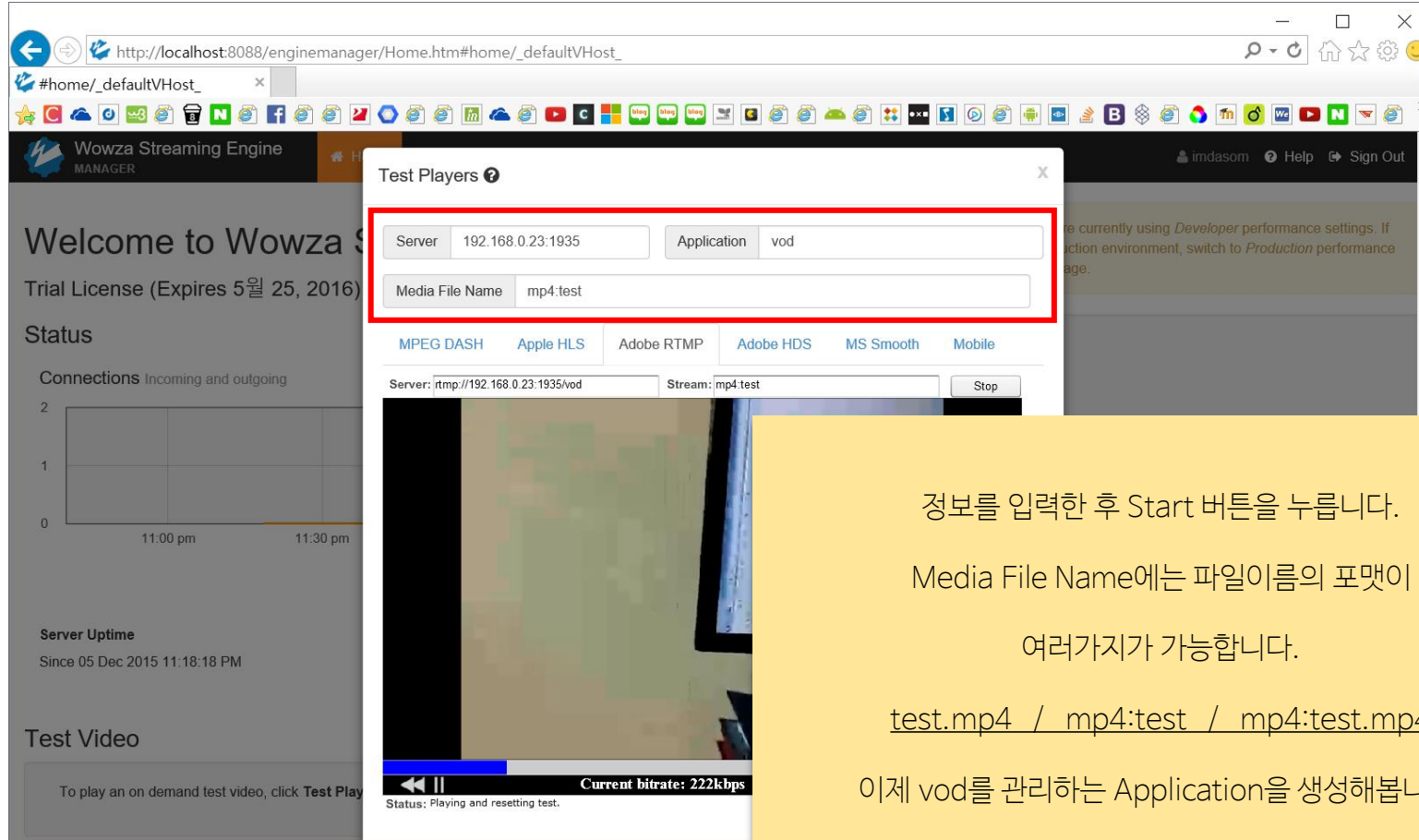
Use the following settings to publish a stream to the Wowza Streaming Engine server:

Host - Server	192.168.0.23
Host - Port	1935

테스트 플레이어를 눌러
스트림을 확인합니다.

4 Vod Stream 테스트

(1) Vod File 재생하기



Wowza Streaming Engine
MANAGER

Welcome to Wowza S
Trial License (Expires 5월 25, 2016)

Status

Connections Incoming and outgoing

2
1
0

11:00 pm 11:30 pm

Server Uptime
Since 05 Dec 2015 11:18:18 PM

Test Video

To play an on demand test video, click Test Play

Test Players ?

Server 192.168.0.23:1935 Application vod

Media File Name mp4:test

MPEG DASH Apple HLS Adobe RTMP Adobe HDS MS Smooth Mobile

Server: rtmp://192.168.0.23:1935/vod Stream: mp4:test Stop

Current bitrate: 222kbps
Status: Playing and resetting test.

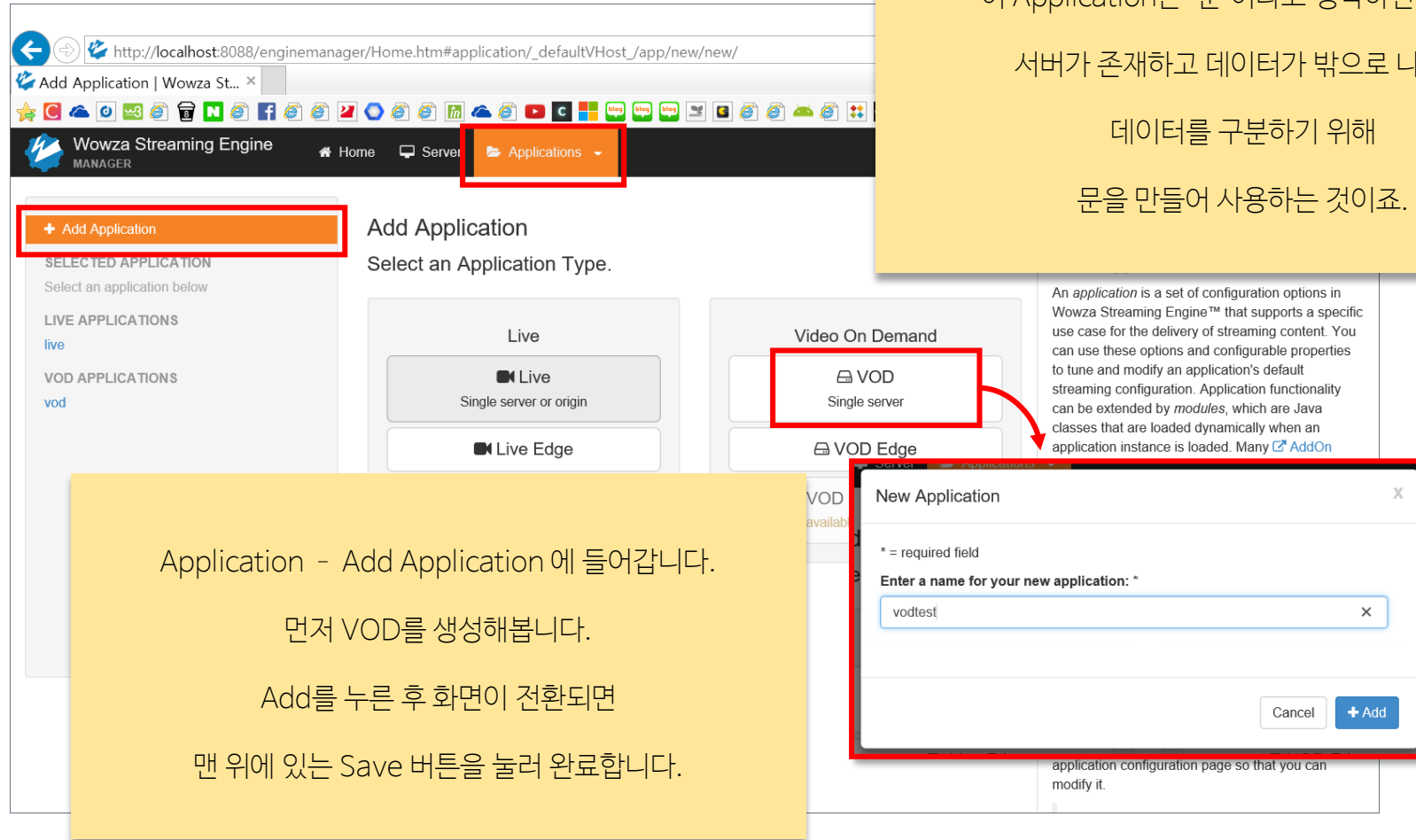
정보를 입력한 후 Start 버튼을 누릅니다.
Media File Name에는 파일이름의 포맷이
여러가지가 가능합니다.
test.mp4 / mp4:test / mp4:test.mp4
이제 vod를 관리하는 Application을 생성해봅니다.

4 Vod Stream 테스트

(2) 스트림을 관리하는 Application 생성하기

4 Vod Stream 테스트

(2) 스트림을 관리하는 Application 생성하기



이 Application은 '문'이라고 생각하면 됩니다.

서버가 존재하고 데이터가 밖으로 나갈때

데이터를 구분하기 위해

문을 만들어 사용하는 것이죠.

Application - Add Application에 들어갑니다.

먼저 VOD를 생성해봅니다.

Add를 누른 후 화면이 전환되면

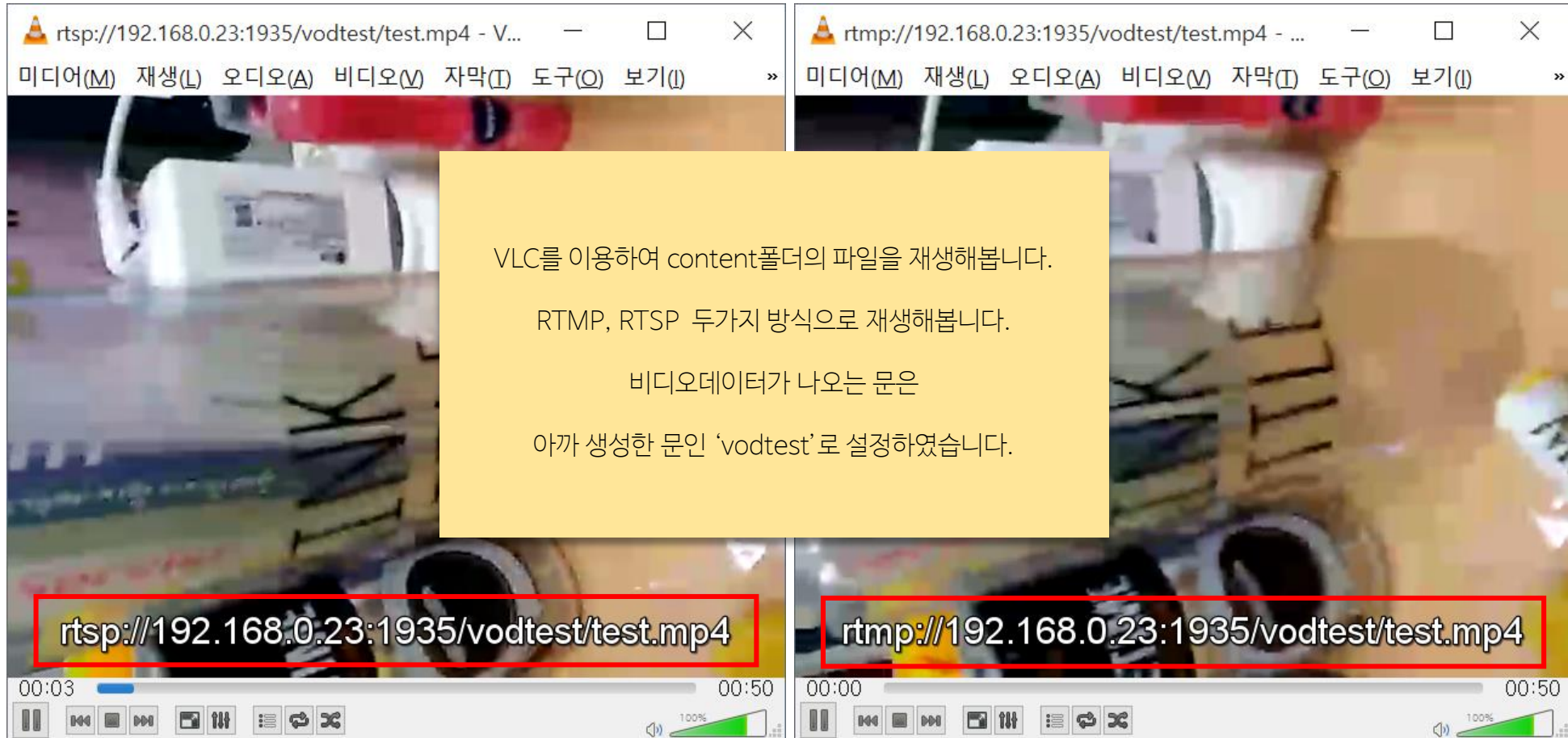
맨 위에 있는 Save 버튼을 눌러 완료합니다.

An application is a set of configuration options in Wowza Streaming Engine™ that supports a specific use case for the delivery of streaming content. You can use these options and configurable properties to tune and modify an application's default streaming configuration. Application functionality can be extended by modules, which are Java classes that are loaded dynamically when an application instance is loaded. Many [AddOn](#)

application configuration page so that you can modify it.

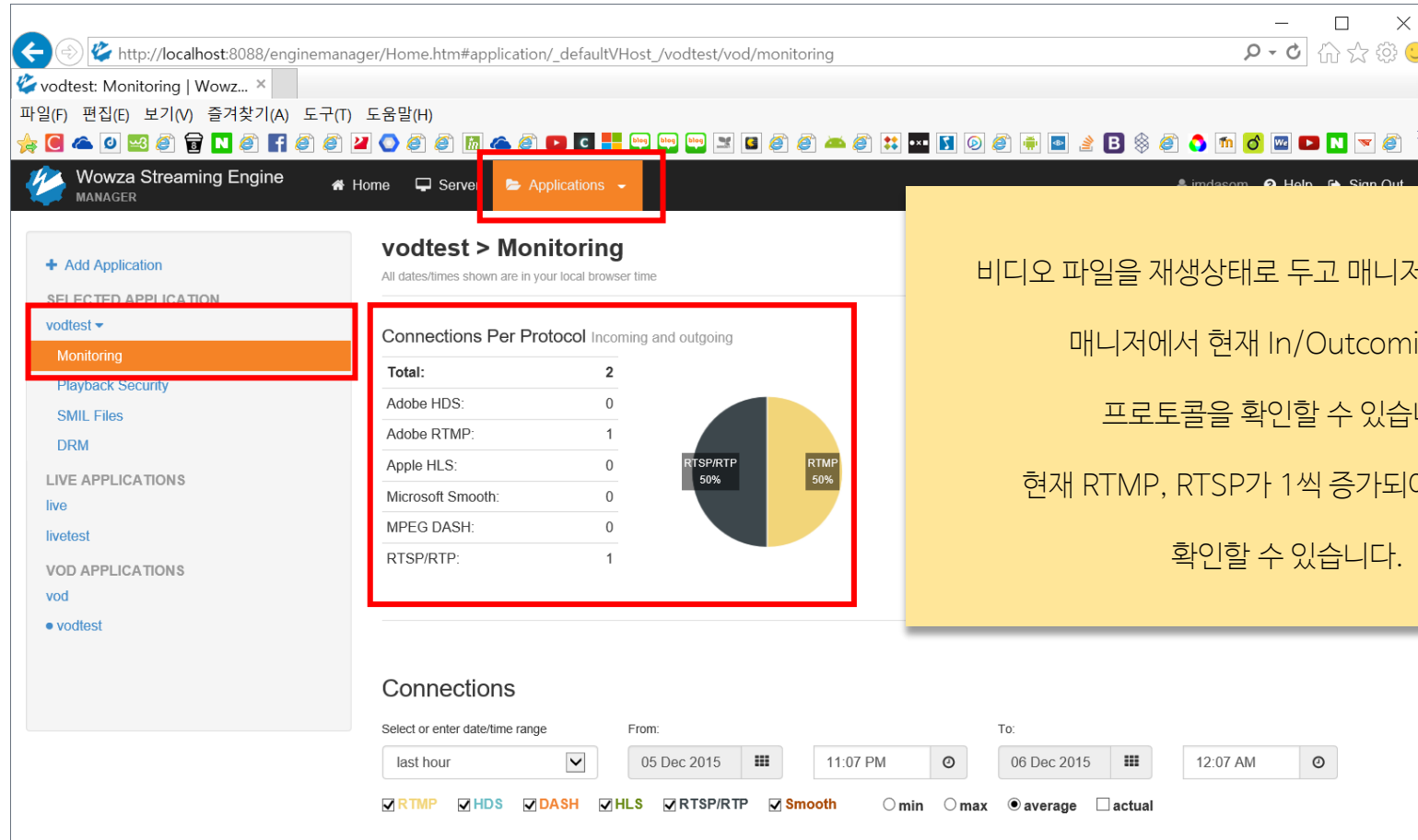
4 Vod Stream 테스트

(2) 스트림을 관리하는 Application 생성하기



4 Vod Stream 테스트

(2) 스트림을 관리하는 Application 생성하기



Wowza Streaming Engine
MANAGER

Home Server Applications

vodtest > Monitoring
All dates/times shown are in your local browser time

SELECTED APPLICATION

- vodtest
- Monitoring
- Playback Security
- SMIL Files
- DRM

LIVE APPLICATIONS

- live
- livetest

VOD APPLICATIONS

- vod
- vodtest

Connections Per Protocol Incoming and outgoing

Total:	2
Adobe HDS:	0
Adobe RTMP:	1
Apple HLS:	0
Microsoft Smooth:	0
MPEG DASH:	0
RTSP/RTP:	1

RTSP/RTP 50% RTMP 50%

Connections

Select or enter date/time range

From: 05 Dec 2015 11:07 PM To: 06 Dec 2015 12:07 AM

☒ RTMP ☒ HDS ☒ DASH ☒ HLS ☒ RTSP/RTP ☒ Smooth ☐ min ☐ max ☒ average ☐ actual

비디오 파일을 재생상태로 두고 매니저를 확인합니다.

매니저에서 현재 In/Outcoming되는

프로토콜을 확인할 수 있습니다.

현재 RTMP, RTSP가 1씩 증가되어 있는 것을

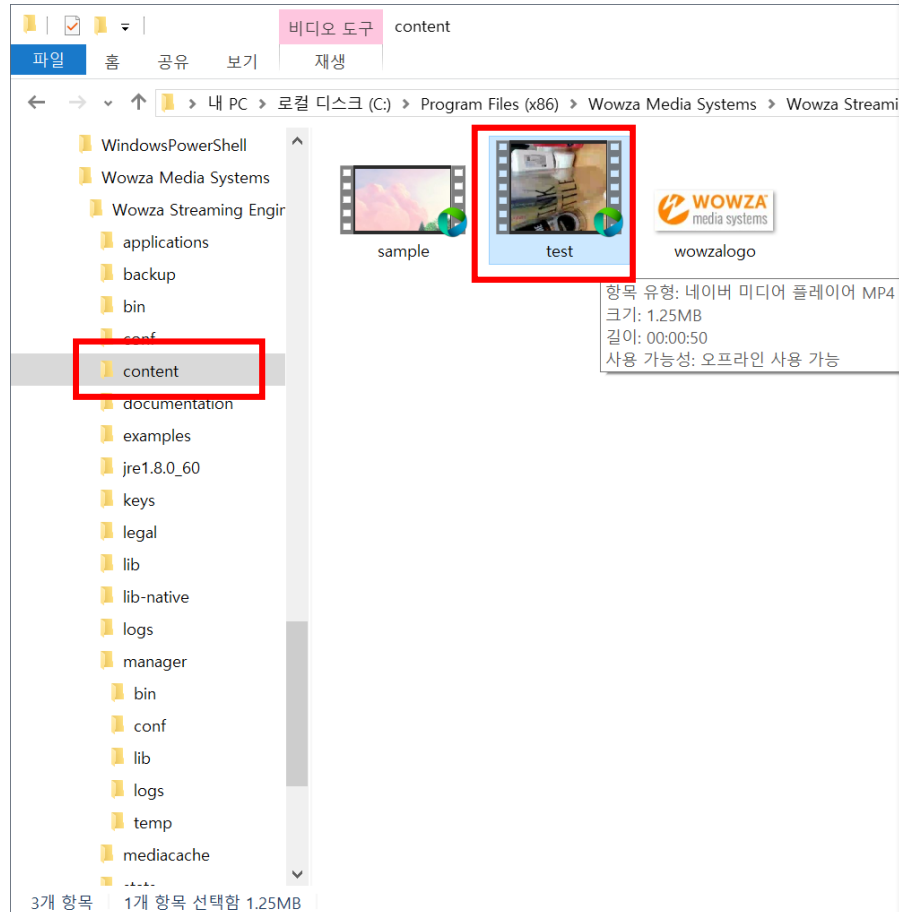
확인할 수 있습니다.

4 Vod Stream 테스트

(3) 같은 폴더, 같은 파일을 공유하는 VOD Application

4 Vod Stream 테스트

(3) 같은 폴더, 같은 파일을 공유하는 VOD Application



재생할 때 URL 경로에 Application 이름이 들어갑니다.

`rtmp://192.169.0.23:1935/vodtest/test.mp4`

그래서 content 폴더에

아까 생성한 VOD Application과 같은 이름의 폴더가 생기고

그 경로에 있는 비디오를 재생한다고 생각할 수 있지만

그렇지 않습니다.

Application을 생성했다고 해서

content 폴더에 같은 이름으로 폴더가 생성되지 않아요!

모든 VOD Application이 content 폴더를 공유하고 있습니다.

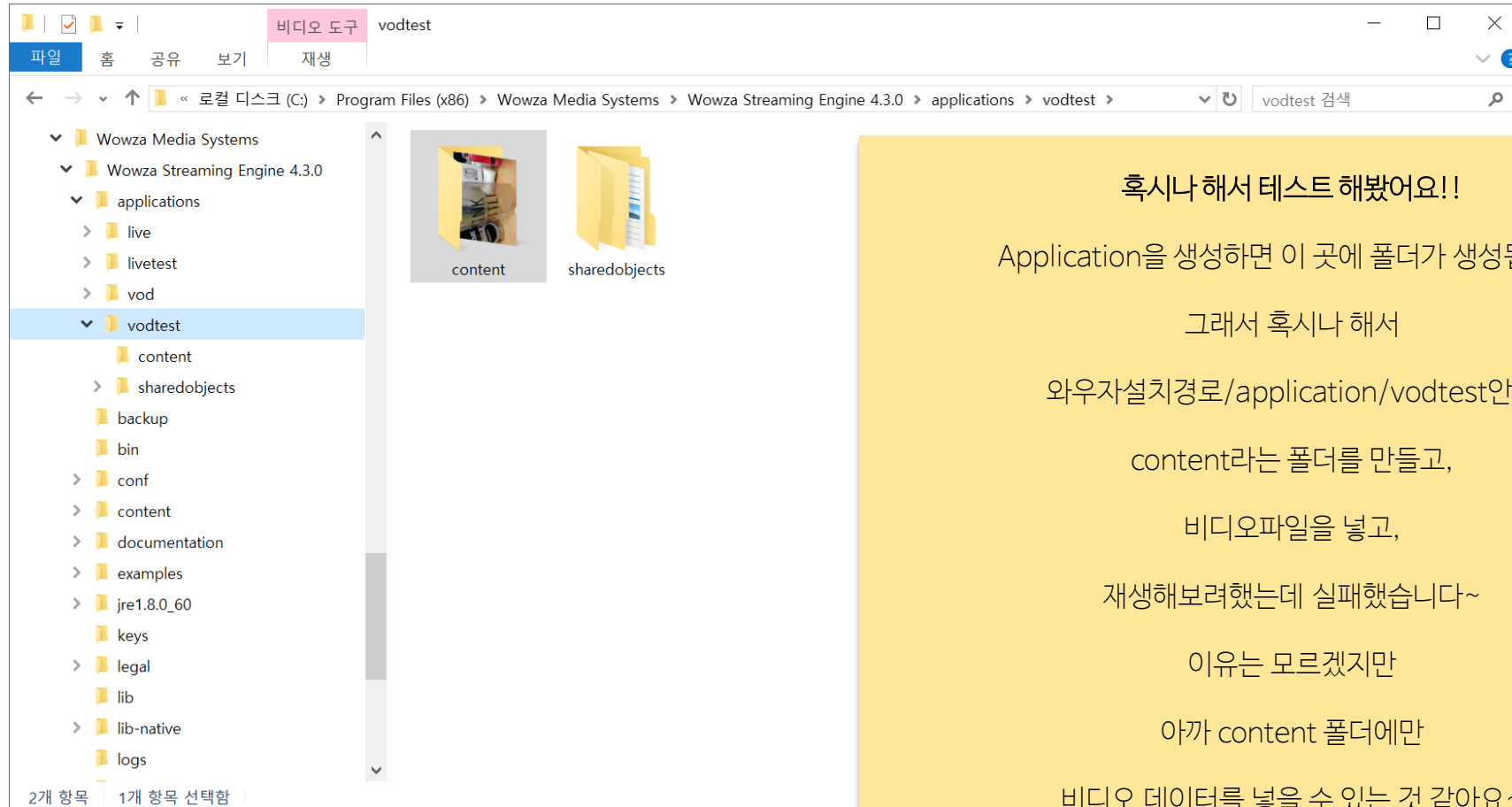
그래서 이 content 폴더 안에 있는 파일들은

모든 VOD Application을 통해서 재생이 가능합니다.

(LIVE Application은 안되요!)

4 Vod Stream 테스트

(3) 같은 폴더, 같은 파일을 공유하는 VOD Application



4 Vod Stream 테스트

(3) 같은 폴더, 같은 파일을 공유하는 VOD Application



만약 데이터를 구분하고 싶다면
content 폴더 안에 폴더를 만들어 사용할 수 있습니다.
재생은 파일 이름 앞에 폴더이름을 붙여 사용합니다.
예를 들어 content/vod1/test.mp4를 스트림하고 싶으면
프로토콜이름://호스트주소:포트/어플리케이션이름/vod1/test.mp4
가 스트림 주소가 됩니다.

5 Live Stream 테스트

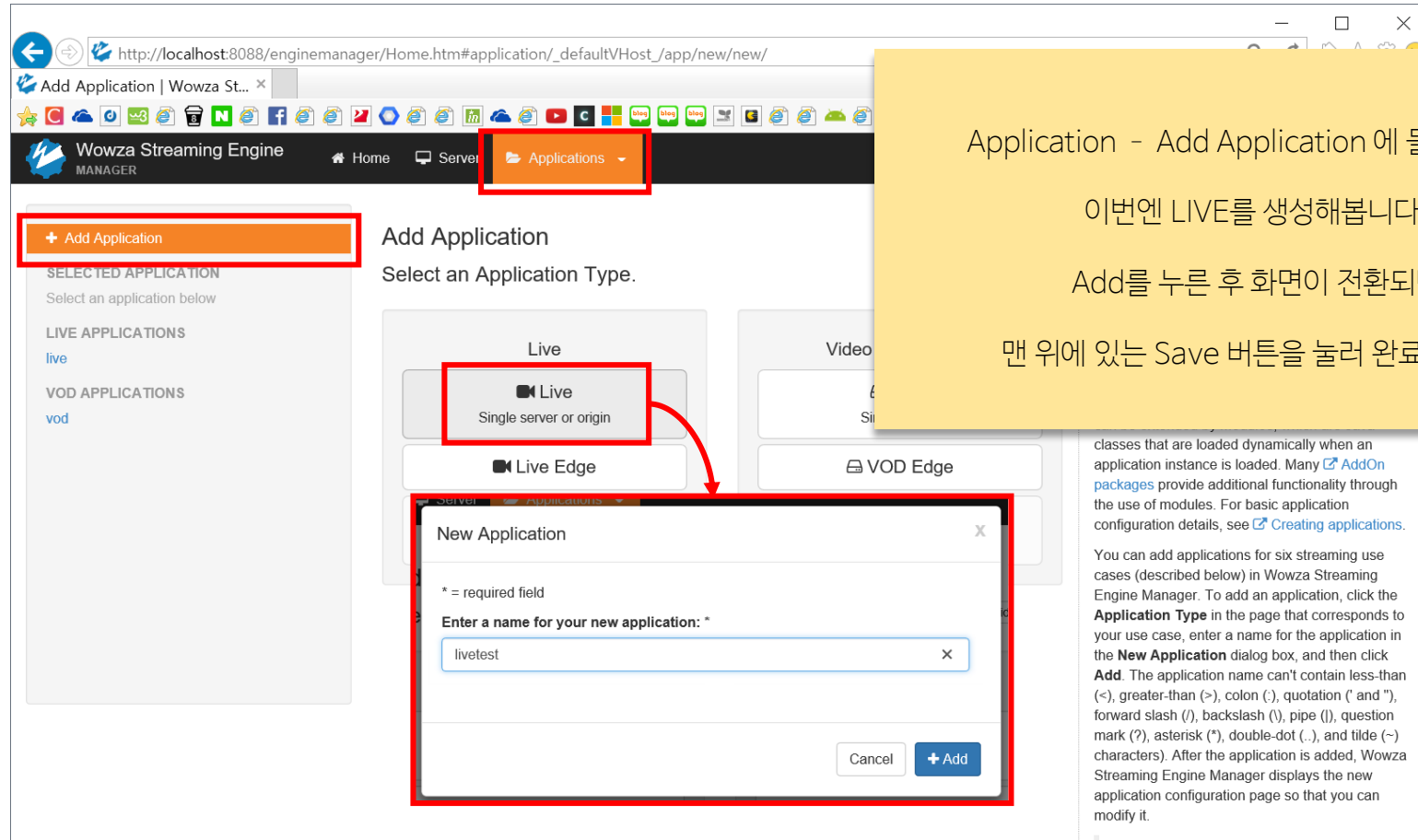
- (1) 라이브 스트림을 관리하는 Application 생성하기
- (2) 실시간 영상을 촬영할 어플이 필요해요!
- (3) Playback(재생) 테스트하기
- (4) 여러가지 프로토콜로 재생하기
- (5) 재생이 안된다면?!

5 Live Stream 테스트

(1) 라이브 스트림을 관리하는 Application 생성하기

5 Live Stream 테스트

(1) 라이브 스트림을 관리하는 Application 생성하기



Application - Add Application에 들어갑니다.

이번엔 LIVE를 생성해봅니다.

Add를 누른 후 화면이 전환되면

맨 위에 있는 Save 버튼을 눌러 완료합니다.

Wowza Streaming Engine Manager

Home Server Applications

+ Add Application

SELECTED APPLICATION

Select an application below

LIVE APPLICATIONS

live

VOD APPLICATIONS

vod

Add Application

Select an Application Type.

Live

Live

Single server or origin

Live Edge

VOD Edge

New Application

* = required field

Enter a name for your new application: *

livetest

Cancel + Add

classes that are loaded dynamically when an application instance is loaded. Many [AddOn packages](#) provide additional functionality through the use of modules. For basic application configuration details, see [Creating applications](#).

You can add applications for six streaming use cases (described below) in Wowza Streaming Engine Manager. To add an application, click the **Application Type** in the page that corresponds to your use case, enter a name for the application in the **New Application** dialog box, and then click **Add**. The application name can't contain less-than (<), greater-than (>), colon (:), quotation (' and "), forward slash (/), backslash (\), pipe (|), question mark (?), asterisk (*), double-dot (.), and tilde (~) characters. After the application is added, Wowza Streaming Engine Manager displays the new application configuration page so that you can modify it.

5 Live Stream 테스트

(2) 실시간 영상을 촬영할 어플이 필요해요!

5 Live Stream 테스트

(2) 실시간 영상을 촬영할 어플이 필요해요!

이제 라이브 스트리밍을 도와줄 앱이 필요합니다.

목적은

핸드폰 카메라로 찍는 영상을 실시간으로

서버로 전달하는 것이구요

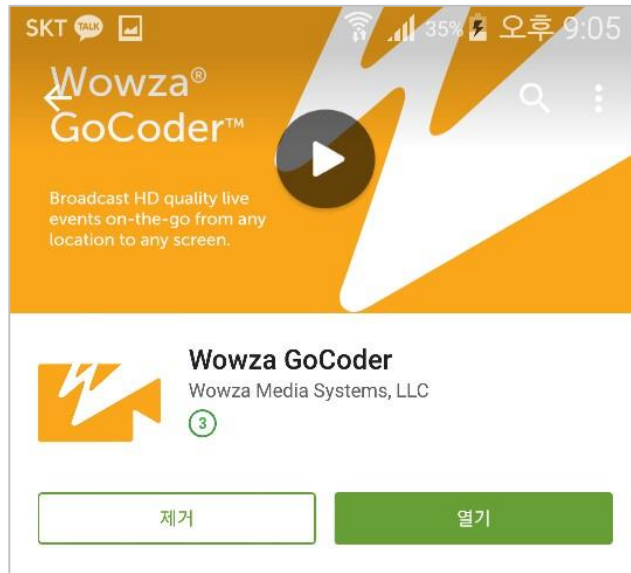
이 영상을 전달할 수 있는 방법은 두가지가 있습니다.

첫번째는 와우자에서 직접 배포하는 GoCoder라는 앱을 사용하는 것이구요.

두번째는 libstreaming이라는 라이브러리를 사용하여 직접 소스코드를 가져와 사용하는 것입니다.

5 Live Stream 테스트

(2) 실시간 영상을 촬영할 어플이 필요해요! - GoCoder 어플!



와우자에서 공개하는 GoCoder 앱을 다운받아서

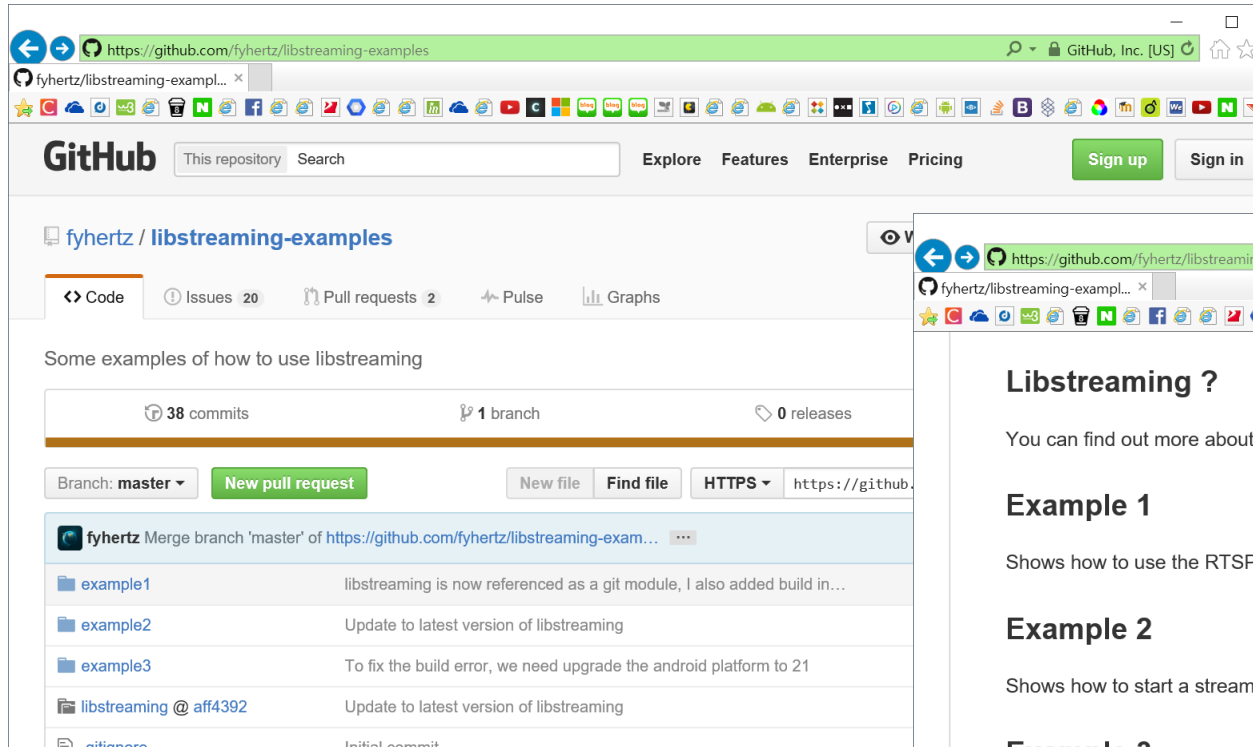
실시간 스트리밍을 할 수 있습니다.

서버 테스트용으로는 좋지만

직접 소스코드를 사용할 수 없어 불편합니다

5 Live Stream 테스트

(2) 실시간 영상을 촬영할 어플이 필요해요! - libstreaming 라이브러리!



libstreaming 이라는 훌륭한 오픈 소스 라이브러리가 있습니다.

여기서 공개한 example 소스가 있는데요

여기서 example3가 wowza와 연결하는 예제입니다~

설명도 잘 되어 있으니 어플로 만들어 실행해보세요!

Libstreaming ?

You can find out more about libstreaming [here](#).

Example 1

Shows how to use the RTSP server.

Example 2

Shows how to start a stream and obtain a SDP that you will then want to hand to the receiver.

Example 3

This example shows how you can use libstreaming with a Wowza Media Server.

[Read this tutorial to find out of to use it](#)

Build instructions

5 Live Stream 테스트

(3) Playback(재생) 테스트하기

5 Live Stream 테스트

(3) Playback(재생) 테스트하기

고코더나 libstreaming에서 제공하는 예제 코드를 이용해서!

이제 라이브 스트림을 시작하면 영상을 확인 할 수 있습니다.

영상 스트림을 시작한 상태에서~

핸드폰으로 스트림을 하고

와우자 매니저 페이지에서 테스트 플레이어로 재생하고

VLC를 이용하여 재생하고

핸드폰을 이용해서 재생해 보겠습니다.

(안드로이드, 아이폰 모두 가능하고 웹브라우저의 주소창에 URL을 입력하면 됩니다.)

5 Live Stream 테스트

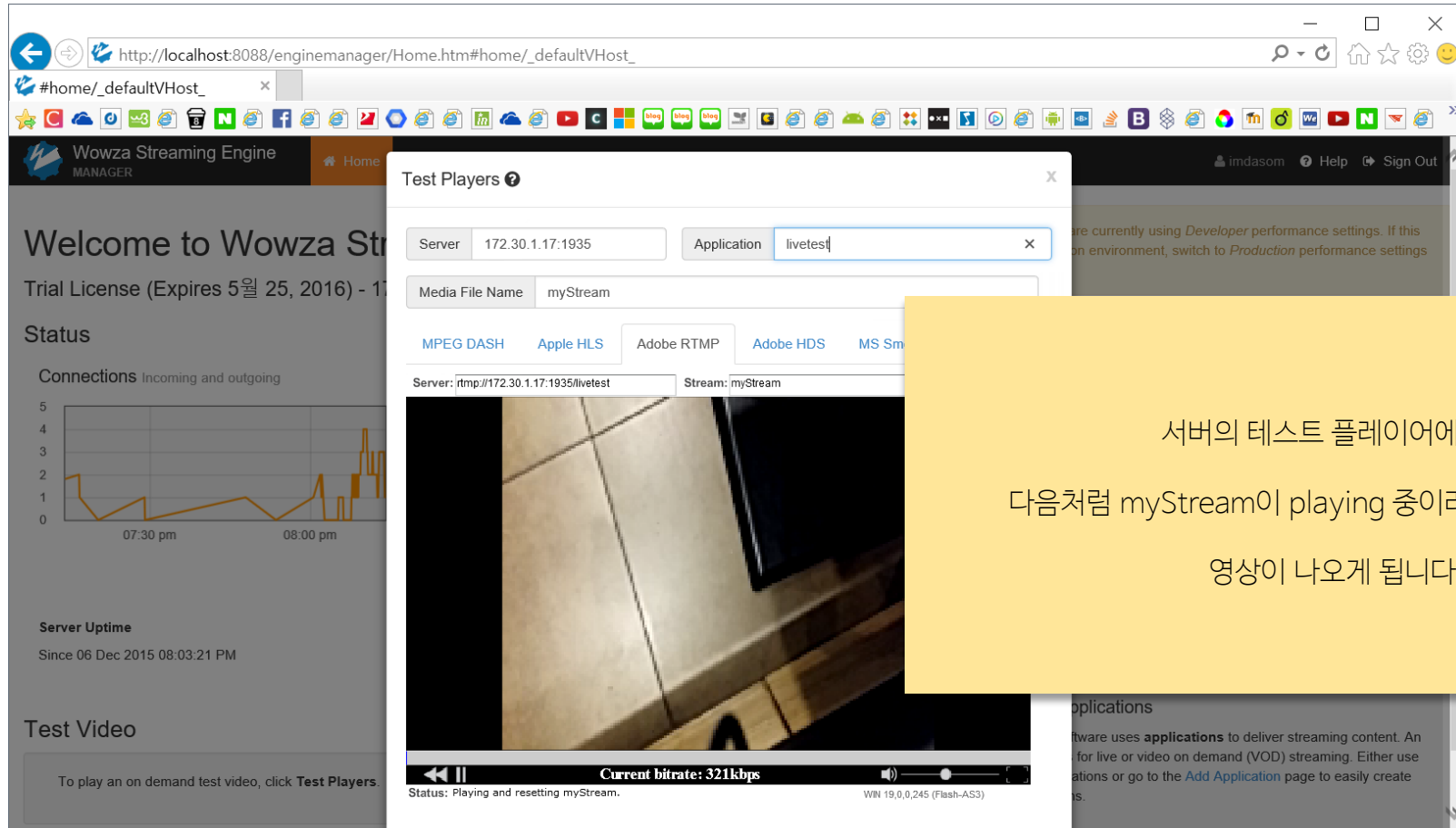
(3) Playback(재생) 테스트하기 - 핸드폰으로 촬영



이 화면은 libstreaming을 이용하여
핸드폰 카메라로 들어오는 영상을
Preview로 화면에 띄우고
그 화면데이터를 RTSP로 스트림하고 있는
화면을 캡처한 것입니다.
다음의 와우자 서버 경로로 데이터를 스트림합니다.
(고코더로 촬영해도 결과는 똑같아요~)

5 Live Stream 테스트

(3) Playback(재생) 테스트하기 - 테스트 플레이어로 재생 확인!



Wowza Streaming Engine
MANAGER

Welcome to Wowza Streaming Engine
Trial License (Expires 5월 25, 2016) - 1

Status

Connections Incoming and outgoing

Server Uptime
Since 06 Dec 2015 08:03:21 PM

Test Video
To play an on demand test video, click Test Players.

Test Players

Server 172.30.1.17:1935 Application livetest

Media File Name myStream

MPEG DASH Apple HLS Adobe RTMP Adobe HDS MS Smooth

Server: rtmp://172.30.1.17:1935/livetest Stream: myStream

Current bitrate: 321kbps
Status: Playing and resetting myStream.

WIN 19,0,0,245 (Flash-AS3)

서버의 테스트 플레이어에서도
다음처럼 myStream이 playing 중이라는 문구가 나오고
영상이 나오게 됩니다.

5 Live Stream 테스트

(4) 여러가지 프로토콜로 재생하기

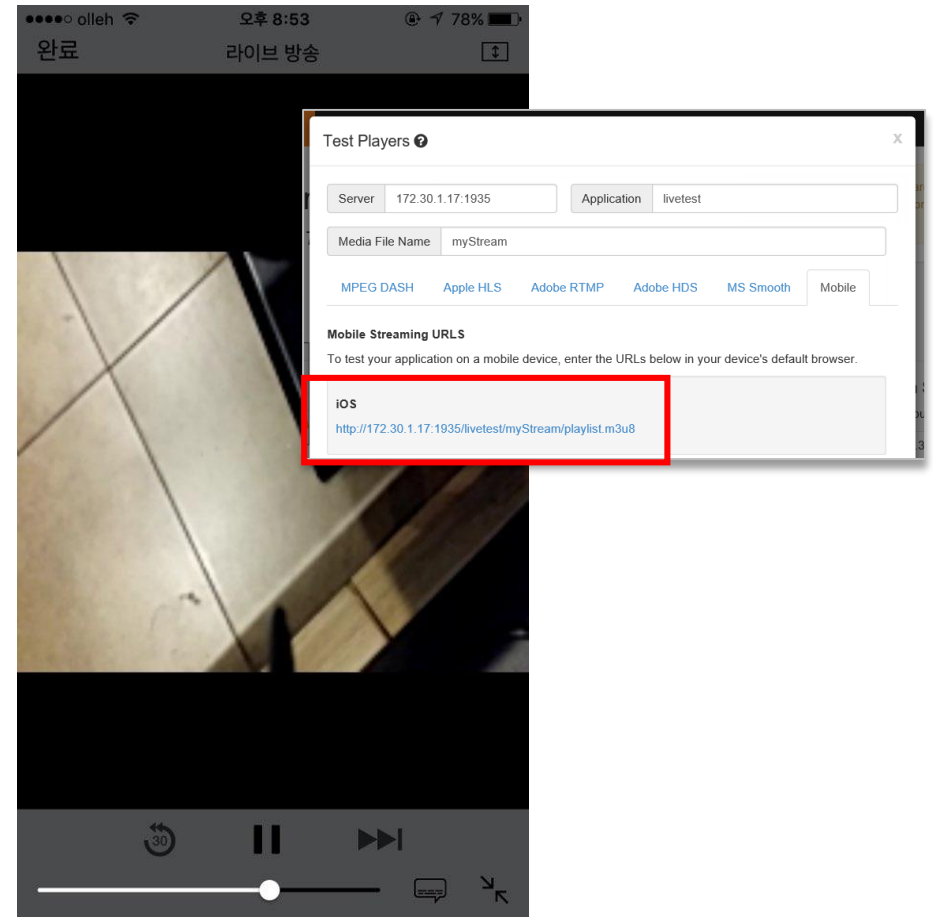
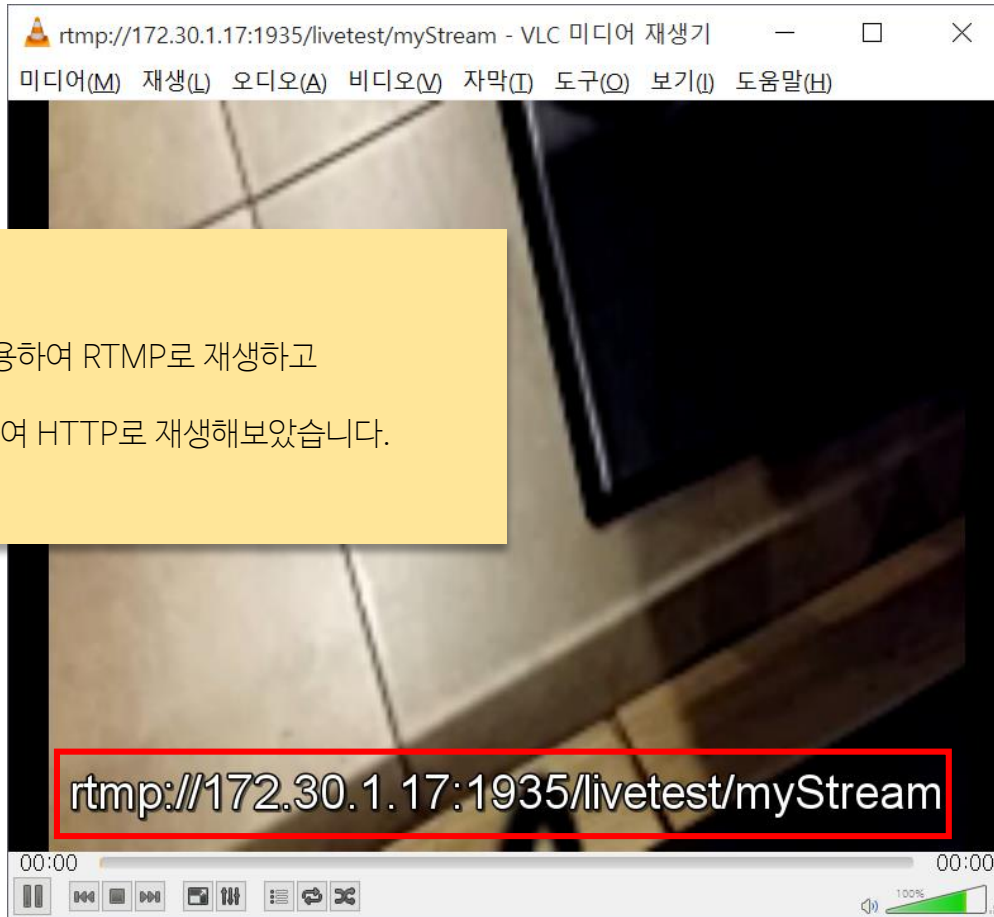
[RTMP, HTTP(HLS)]

5 Live Stream 테스트

(4) 여러가지 프로토콜로 재생하기 - RTMP, HTTP(HLS)

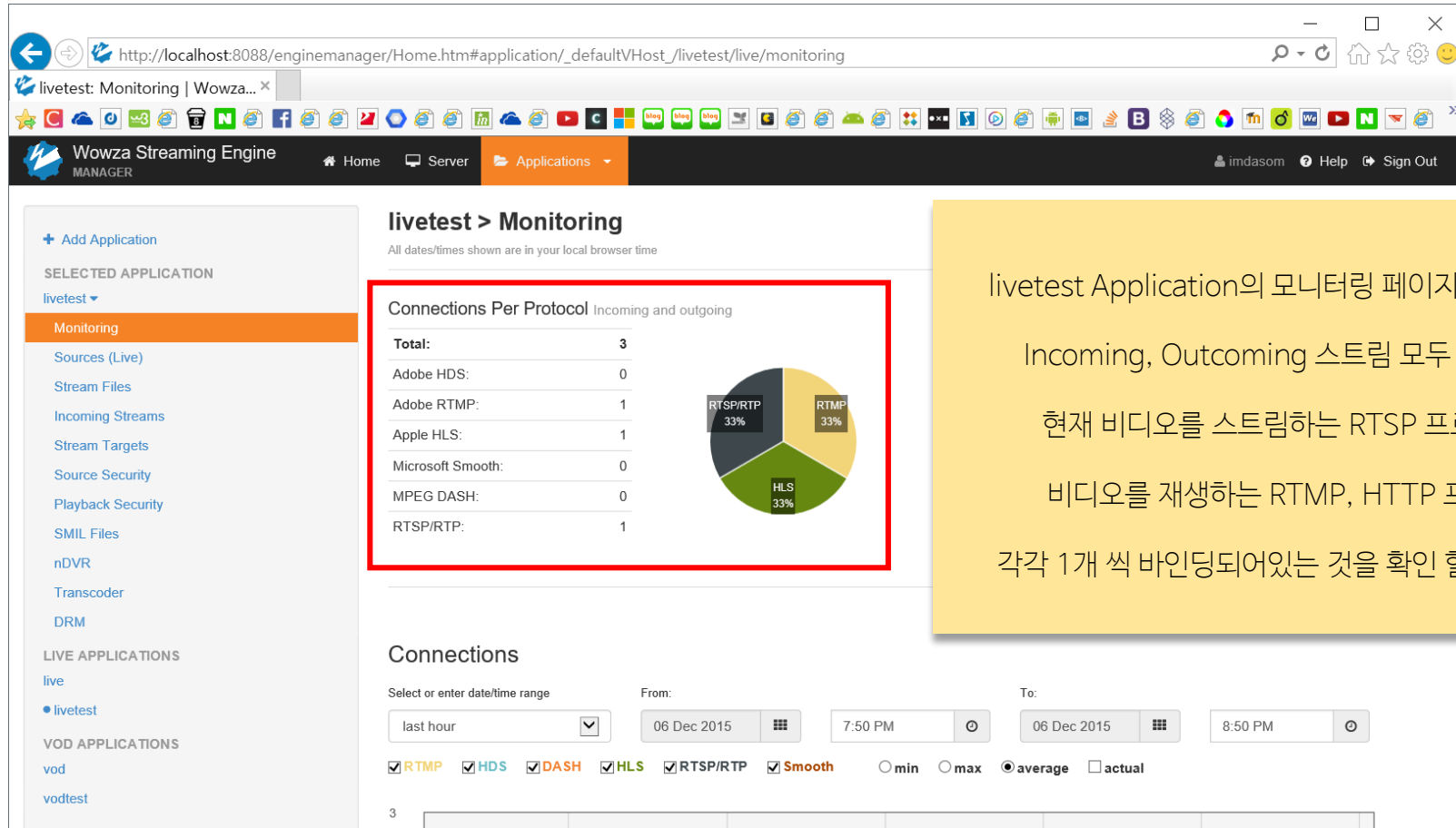
VLC를 이용하여 RTMP로 재생하고

아이폰을 이용하여 HTTP로 재생해보았습니다.



5 Live Stream 테스트

(4) 여러가지 프로토콜로 재생하기 - RTMP, HTTP(HLS)



livetest Application의 모니터링 페이지에 들어갑니다.

Incoming, Outcoming 스트림 모두 보여줍니다.

현재 비디오를 스트림하는 RTSP 프로토콜 1개

비디오를 재생하는 RTMP, HTTP 프로토콜이

각각 1개 씩 바인딩되어있는 것을 확인 할 수 있습니다.

5 Live Stream 테스트

(5) 재생이 안된다면?!

[오류 해결하기]

5 Live Stream 테스트

(5) 재생이 안된다면?! - 오류 해결하기

재생에 오류가 난다면 다음과 같은 방법으로 해결해주세요~

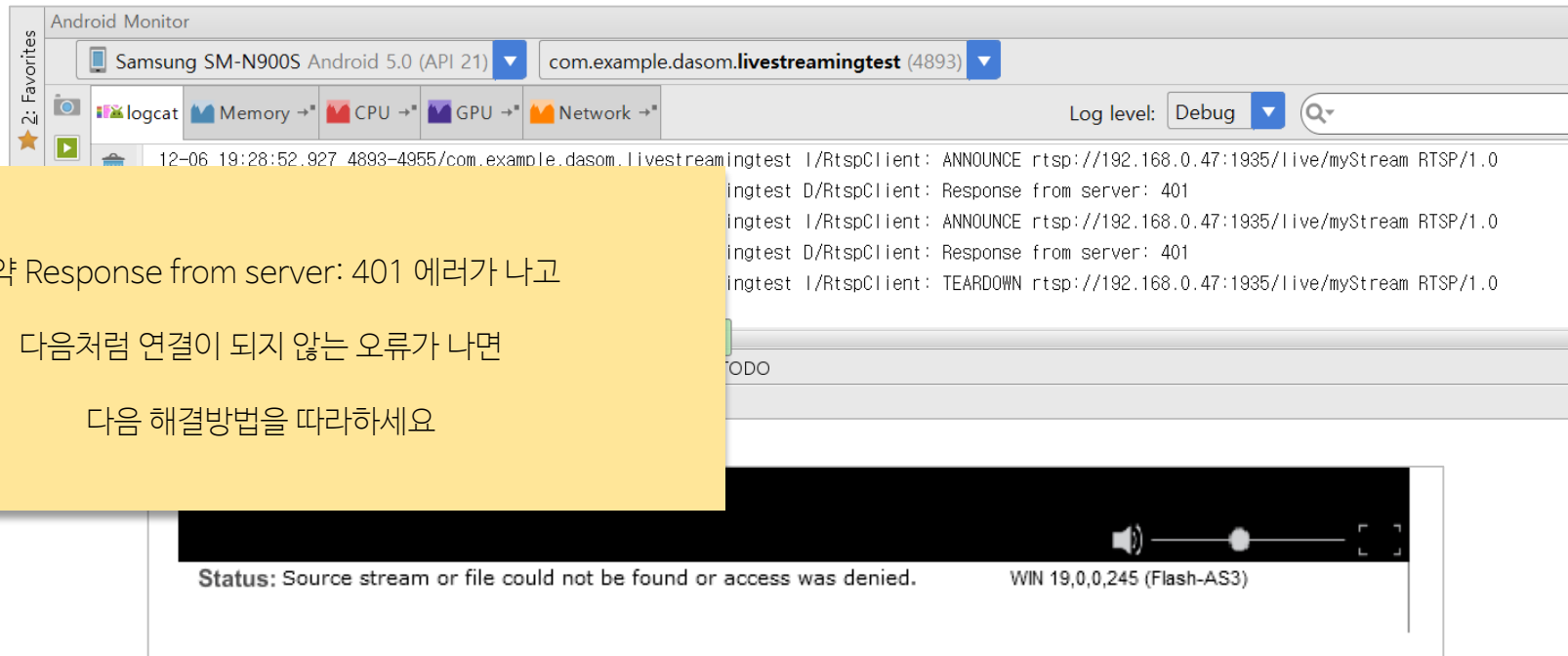
5 Live Stream 테스트

(5) 재생이 안된다면?! - 오류 해결하기

만약 Response from server: 401 에러가 나고

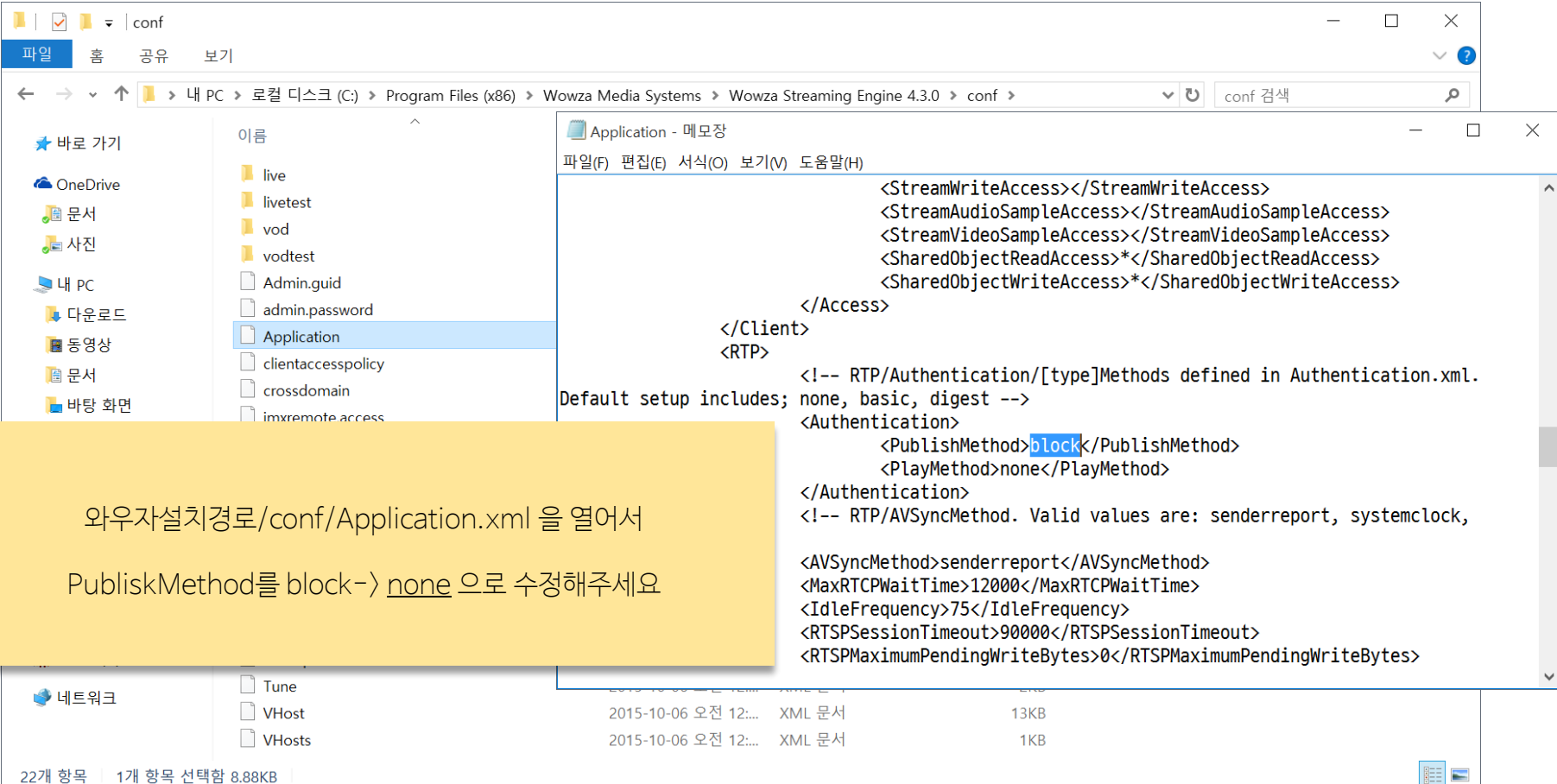
다음처럼 연결이 되지 않는 오류가 나면

다음 해결방법을 따라하세요



5 Live Stream 테스트

(5) 재생이 안된다면?! - 오류 해결하기



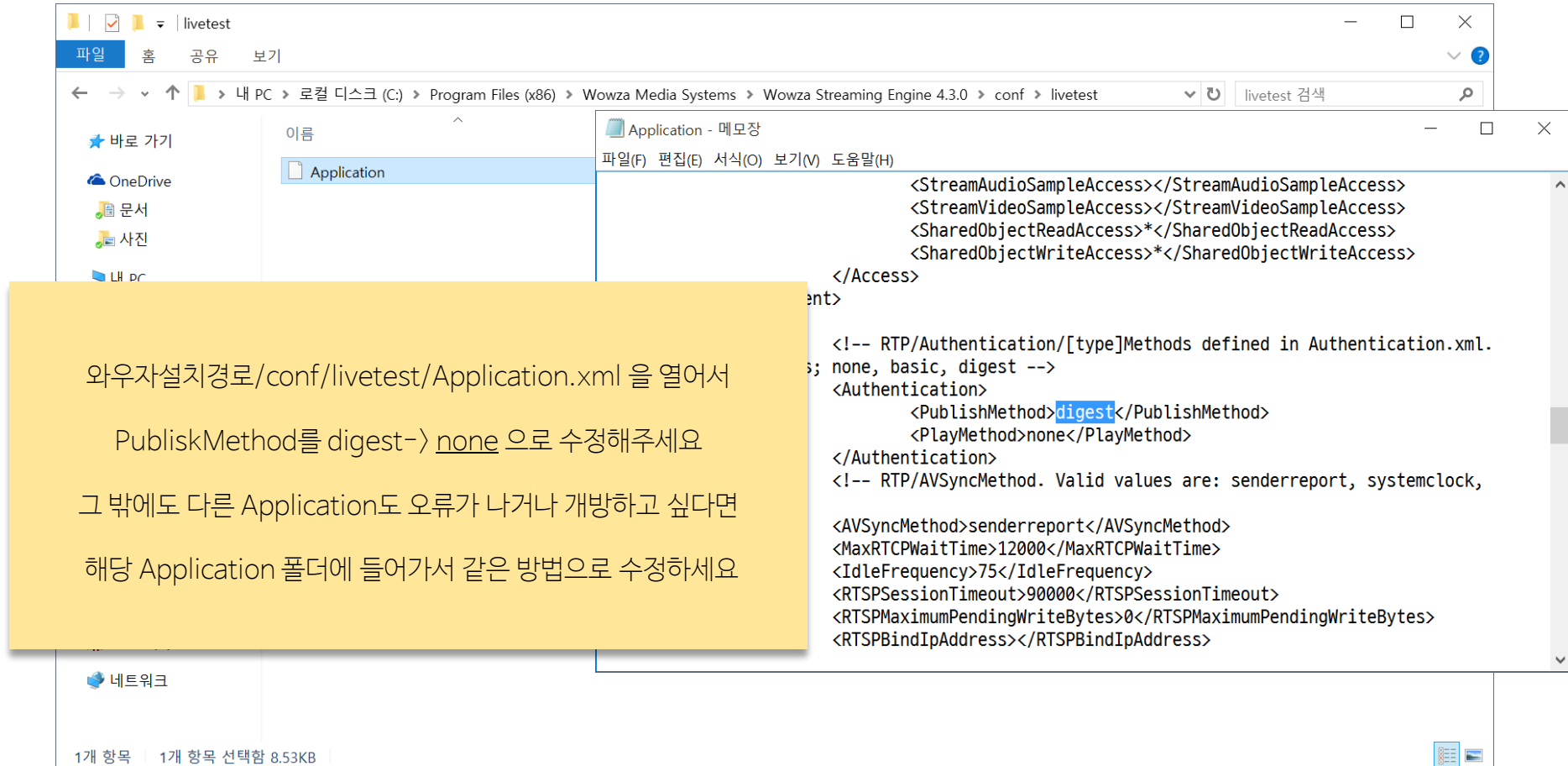
The screenshot shows a Windows file explorer window with the address bar path: `C:\Program Files (x86)\Wowza Media Systems\Wowza Streaming Engine 4.3.0\conf`. The left sidebar shows the 'Application' folder selected. An 'Application - 메모장' (Notepad) window is open, displaying the XML content of `Application.xml`. The XML includes sections for `<Access>`, `<Client>`, `<RTP>`, `<Authentication>`, and `<AVSyncMethod>`. The `<PublishMethod>` is currently set to `block`. A yellow text box is overlaid on the image, providing instructions to change this value to `none`.

와우자설치경로/conf/Application.xml 을 열어서
PubliskMethod를 block -> none 으로 수정해주세요

```
<StreamWriteAccess></StreamWriteAccess>
<StreamAudioSampleAccess></StreamAudioSampleAccess>
<StreamVideoSampleAccess></StreamVideoSampleAccess>
<SharedObjectReadAccess>*</SharedObjectReadAccess>
<SharedObjectWriteAccess>*</SharedObjectWriteAccess>
</Access>
</Client>
<RTP>
  <!-- RTP/Authentication/[type]Methods defined in Authentication.xml.
  Default setup includes; none, basic, digest -->
  <Authentication>
    <PublishMethod>block</PublishMethod>
    <PlayMethod>none</PlayMethod>
  </Authentication>
  <!-- RTP/AVSyncMethod. Valid values are: senderreport, systemclock,
  <AVSyncMethod>senderreport</AVSyncMethod>
  <MaxRTCPWaitTime>12000</MaxRTCPWaitTime>
  <IdleFrequency>75</IdleFrequency>
  <RTSPSessionTimeout>90000</RTSPSessionTimeout>
  <RTSPMaximumPendingWriteBytes>0</RTSPMaximumPendingWriteBytes>
```

5 Live Stream 테스트

(5) 재생이 안된다면?! - 오류 해결하기



와우자설치경로/conf/livetest/Application.xml 을 열어서

PubliskMethod를 digest-> none 으로 수정해주세요

그 밖에도 다른 Application도 오류가 나거나 개방하고 싶다면

해당 Application 폴더에 들어가서 같은 방법으로 수정하세요

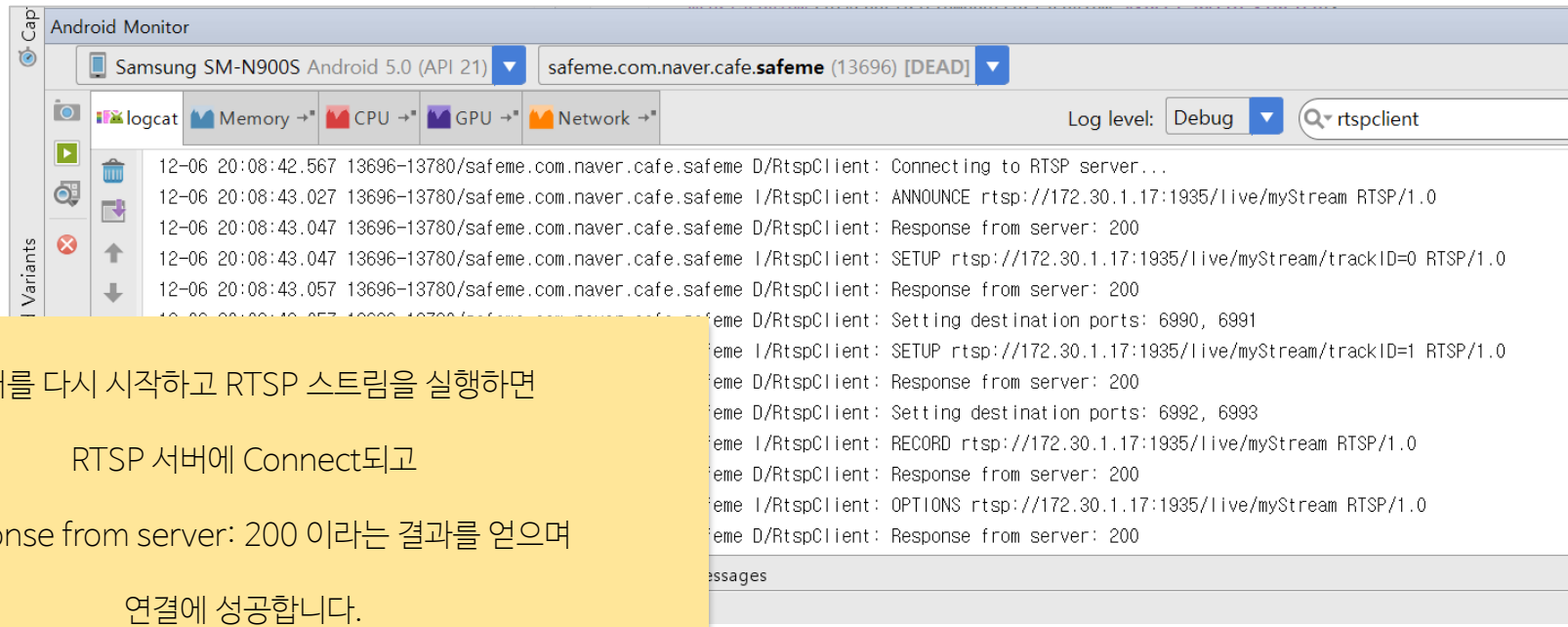
```
<StreamAudioSampleAccess></StreamAudioSampleAccess>
<StreamVideoSampleAccess></StreamVideoSampleAccess>
<SharedObjectReadAccess>*</SharedObjectReadAccess>
<SharedObjectWriteAccess>*</SharedObjectWriteAccess>
</Access>
ent>

<!-- RTP/Authentication/[type]Methods defined in Authentication.xml.
; none, basic, digest -->
<Authentication>
  <PublishMethod>digest</PublishMethod>
  <PlayMethod>none</PlayMethod>
</Authentication>
<!-- RTP/AVSyncMethod. Valid values are: senderreport, systemclock,

<AVSyncMethod>senderreport</AVSyncMethod>
<MaxRTCPWaitTime>12000</MaxRTCPWaitTime>
<IdleFrequency>75</IdleFrequency>
<RTSPSessionTimeout>90000</RTSPSessionTimeout>
<RTSPMaximumPendingWriteBytes>0</RTSPMaximumPendingWriteBytes>
<RTSPBindIpAddress></RTSPBindIpAddress>
```


5 Live Stream 테스트

(5) 재생이 안된다면?! - 오류 해결하기



서버를 다시 시작하고 RTSP 스트림을 실행하면

RTSP 서버에 Connect되고

Response from server: 200 이라는 결과를 얻으며

연결에 성공합니다.



6 매니저 접속 오류

6 매니저 접속 오류

지금과 같은 방법으로 설치를 한 후
매니저에 로그인에 되지 않는 경우가 있습니다.
오류는 다음과 같고 아직 해결하지 못했습니다ㅠㅠ

Wowza Streaming Engine Manager could not connect to the
Wowza Steaming Engine service(<http://localhost:8087>).
Verify that the Wowza Streaming Engine service has started
and is running.

END

Wowza Media Engine 설치 및 사용법 끝

