

# Захват RTMP-потока, ретранслируемого с другого сервера

## Описание

WCS может захватывать RTMP-поток, переданный другим сервером. Технически, захват ретранслируемого потока для WCS-сервера не отличается от [публикации потока при помощи RTMP-кодировщика](#) или Flash-приложения. Рассмотрим Adobe Media Server в качестве источника RTMP-потока для WCS.

## Настройка AMS для републикации потока

[Adobe Media Server](#) - это серверная платформа для стриминга видео, ориентированная на клиентов, использующих Adobe Flash Player. По умолчанию, сервер предназначен для публикации потока, поэтому для републикации необходимо создать отдельное приложение.

1. Допустим, AMS установлен на Linux-сервере в каталоге `/opt/adobe/ams`. Приложения сервера располагаются в подкаталоге `applications`. Создаем каталог приложения `republish`

```
cd /opt/adobe/ams/applications
mkdir republish
```

2. В каталог `/opt/adobe/ams/applications/republish` помещаем скрипт приложения `main.asc`

## Скрипт приложения для републикации

Настройка переменных скрипта:

```
var wcsServer = "192.168.0.5";
var netConnections = new Object();
var streams = new Object();
var roomName = "#amsroom1";
```

Здесь

- `wcsServer` - адрес WCS сервера для републикации;
- `roomName` - суффикс для добавления к имени потока на WCS сервере.

Обработка присоединения клиента для публикации потока. Здесь устанавливается соединение с WCS сервером для републикации:

```
application.onConnect = function (client){
    trace("onConnect "+client.id);
    var nc = new NetConnection();
    nc.ping = function(){
        nc.call("pong",null);
    }
    nc.connect("rtmp://" + wcsServer + ":1935/live");
    nc.onStatus = function(info){
        trace("onStatus info.code: "+info.code);
        if (info.code=="NetConnection.Connect.Success"){
            trace("connection opened: "+wcsServer);
        }
    }
    netConnections[client.id]=nc;
    trace("onConnect done");
    return true;
}
```

Обработка публикации потока клиентом. Здесь опубликованный поток ретранслируется на WCS сервер, при этом к имени потока добавляется суффикс:

```
application.onPublish = function(client, myStream){
    var wcsStreamName = myStream.name+roomName;
    trace("onPublish "+myStream.name+" by client.id "+client.id);
    var nc = netConnections[client.id];
    var ns = new NetStream(nc);
    ns.onStatus = function(info){
        if (info.code == "NetStream.Publish.Start"){
            trace("now publishing "+myStream.name);
        }
    }
    ns.attach(myStream);
    ns.publish(wcsStreamName);
    streams[myStream.name]=ns;
    trace("published stream "+wcsStreamName+" to: "+wcsServer);
    ns.publish(false);
    ns.publish(wcsStreamName);
}
```

Обработка завершения публикации потока клиентом. Здесь останавливается републикация на WCS сервер:

```
application.onUnpublish = function(client, myStream){
    trace("onUnpublish "+myStream.name+" by client.id "+client.id);
    var ns = streams[myStream.name];
    if (ns){
        ns.publish(false);
        var s = Stream.get(myStream.name);
        Stream.destroy(s);
        delete streams[myStream.name];
        trace("unpublished "+myStream.name);
    }
}
```

```
}  
}
```

Обработка закрытия соединения клиентом. Здесь закрывается соединение с WCS сервером:

```
application.onDisconnect = function (client){  
    trace("onDisconnect "+client.id);  
    var nc = netConnections[client.id];  
    if (nc){  
        nc.close();  
        delete netConnections[client.id];  
        trace("disconnected "+client.id);  
    }  
}
```



AMS republish application script

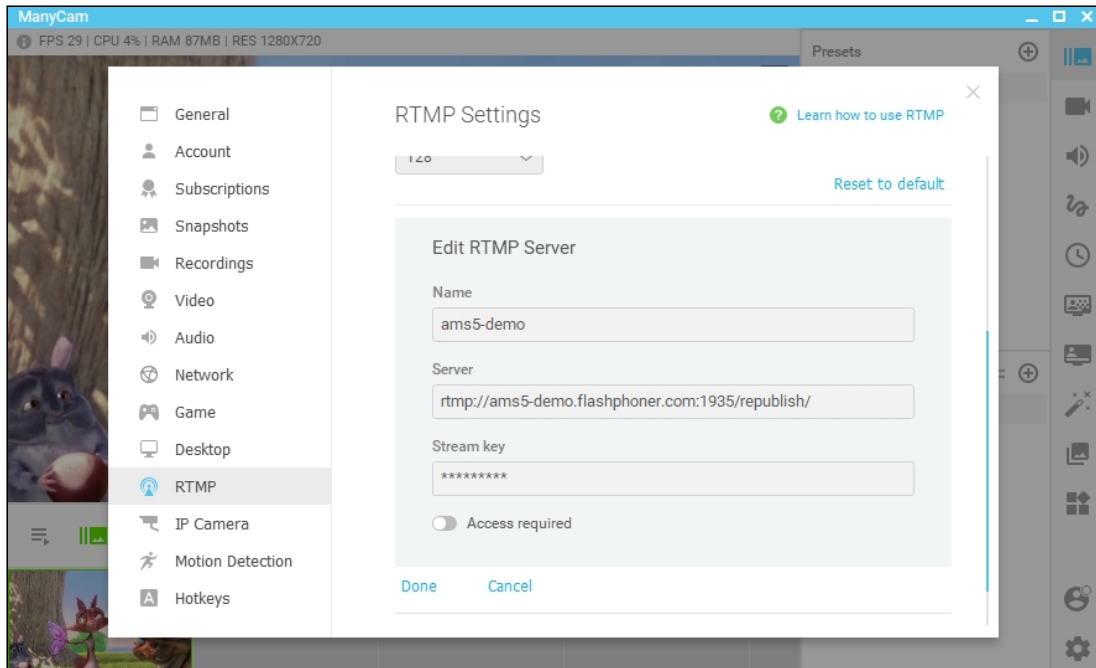


Приложение будет доступно на AMS по адресу `rtmp://youramsserver:1935/republish`, где `youramsserver` - адрес Вашего AMS-сервера.

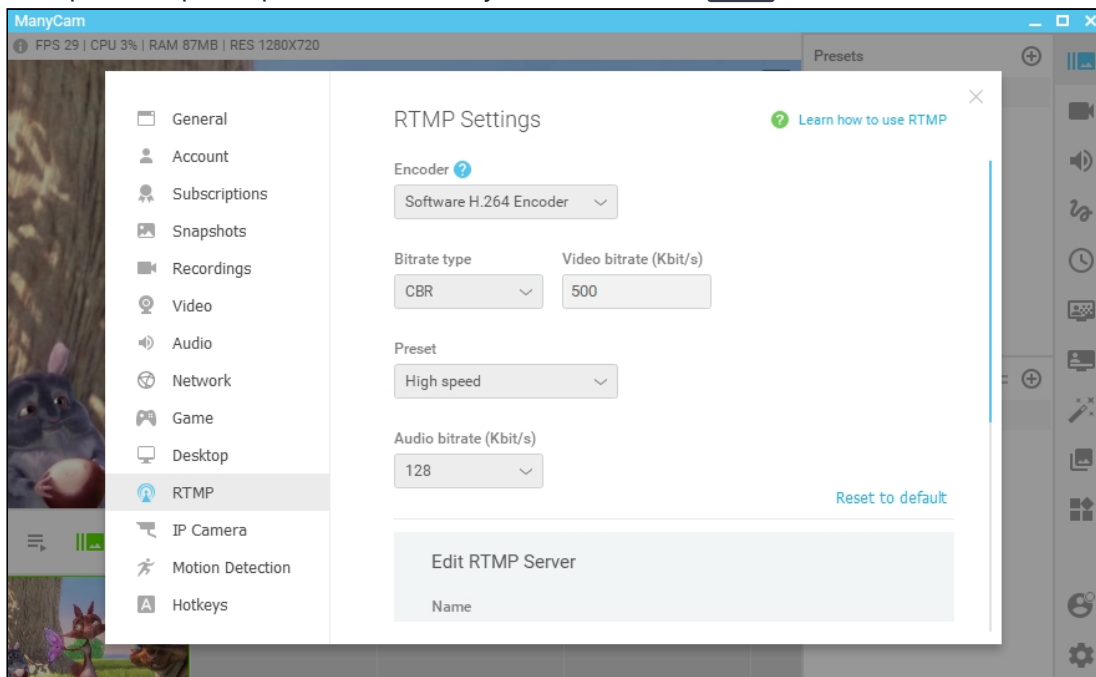
## Тестирование

1. Для теста используем:
2. AMS сервер `ams5-demo.flashphoner.com`
3. WCS сервер `mixer-demo.flashphoner.com`
4. ManyCam Virtual webcam для публикации RTMP-потока
5. веб-приложение [Player](#) для воспроизведения потока с WCS сервера

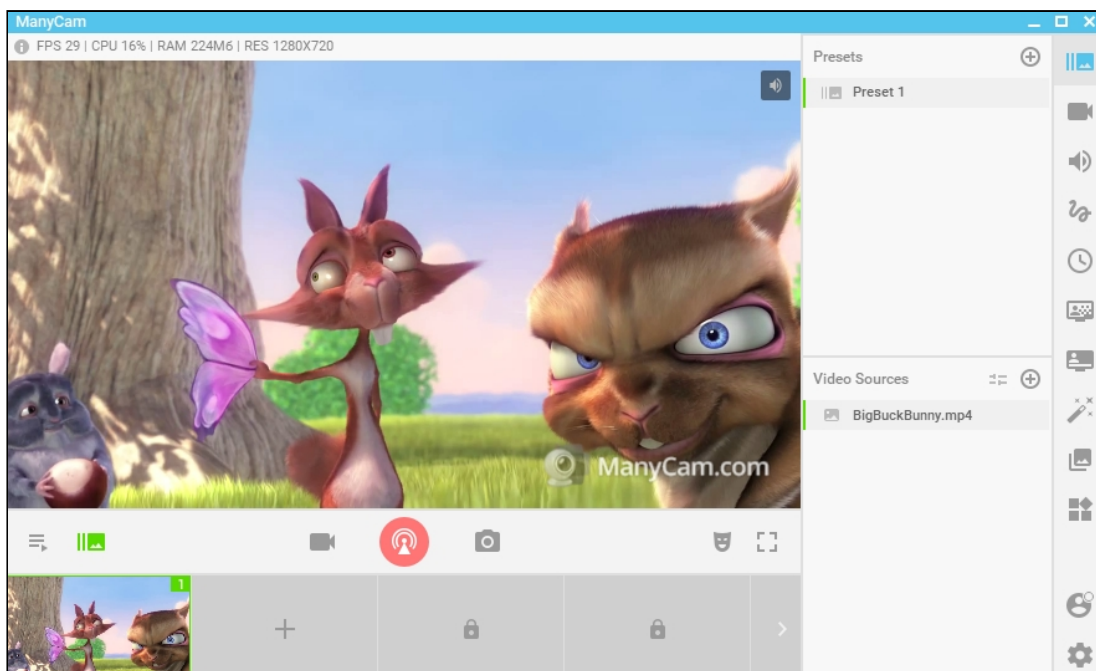
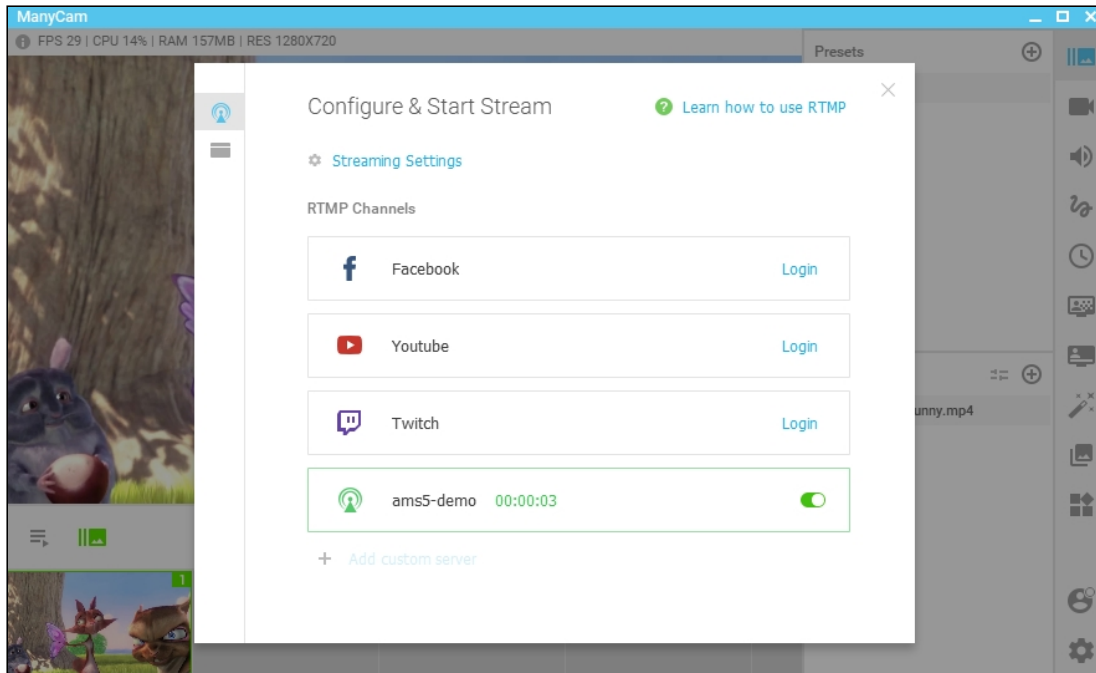
6. Настройте вещание RTMP потока в ManyCam на AMS, имя потока **amsStream**



7. Настройте параметры потока в ManyCam и нажмите **Done**



## 8. Запустите вещание в ManyCam



9. Откройте веб-приложение Player на WCS сервере. Укажите имя потока `amsStream#amsroom1` в поле `Stream` и нажмите `Start`. Начнется воспроизведение

захваченного потока

## Player



WCS URL

wss://mixer-demo.flashphoner.co

Stream

amsStream#amsroom1

Volume

