



ポート情報

表 B-1 コンテンツ サーバで使用されるポート

ポート	トランスポート レイヤ プロト コル	使用される機能またはアプリケーション	コンテンツ サーバ のファイアウォール で開く
80	TCP	コンテンツ サーバの Web インターフェイス (HTTP)	Yes
443	TCP	コンテンツ サーバの SSL を使用した Web インターフェイス (HTTPS)	Yes
554	TCP、UDP	Windows Media ストリーミング サーバ RTSP プロトコル	Yes
1718	UDP	ゲートキーパー検出	Yes
1719 ¹	UDP	RAS ポート	Yes
1722 ¹	UDP	クラスタ内の場合の、追加 RAS ポート	Yes
1720 ¹	TCP	Q.931 ポート	Yes
1721 ¹	TCP、UDP	クラスタ内の場合の、追加 Q.931 ポート	Yes
1755	TCP、UDP	Windows Media ストリーミング サーバ MMS プロトコル	Yes
2090	TCP	コンテンツ サーバのデータベース接続	No
3389	TCP	リモート デスクトップ接続プロトコル	Yes
8008	TCP	コンテンツ サーバ アプリケーション コミュ ニケーション	No
8080	TCP	Windows Media ストリーミング サーバ HTTP プロトコル	Yes
8096	TCP	SSL を使用した Windows Media 管理サイト	Yes
8098	TCP	SSL を使用した Windows Web 管理	Yes

1. クラスタ内の場合、このポートは「[サイト設定](#)」で設定できます。

この表には、サイトの設定で使用されるポートや、次のような外部ストリーミング サーバのために手動で設定されたメディア サーバ設定は含まれません。

- 「[サイト設定](#)」における [高度な H.323 設定 (Advanced H.323 Settings)] のポート範囲
- Windows Media ストリーミング サーバ用のネットワーク プル ポート 詳細については、Windows Media サービス ヘルプ トピックを参照してください。

- [ストリーミングポート範囲開始 (Streaming port range start)] は QuickTime または Darwin ストリーミングサーバ、Wowza Media Server for Flash、Windows Media ストリーミングサーバまたは QuickTime、Darwin ストリーミングサーバでユニキャストストリーミングを指定します。

コンテンツサーバからのストリーミング用のポート

コンテンツサーバからの Windows Media のストリーミングには、次のポートが使用されます。

表 B-2 コンテンツサーバからのストリーミング Windows Media で使用されるポート

ポート	ストリーミングメディア プロトコル	ファイアウォール情報
554	RTSP	これらのポートの少なくとも 1 つは、コンテンツサーバと Windows Media プレーヤーの間で開いている必要があります。正しい (RTSP) ストリーミングには、ポート 554 を開きます。下の注を参照してください。
8080	HTTP	



(注) Windows Media プレーヤーは必要がある場合、自動的にプロトコルロールオーバーで使用されます。プレーヤーのデフォルトのストリーミングプロトコルはポート 554 の RTSP です。プレーヤーが RTSP を使用してストリーミングを取得できない場合 (たとえば、ポートがファイアウォールでブロックされているためなど)、自動的に MMS にロールオーバーします。MMS (ポート 1755) は廃止予定のストリーミングプロトコルであり、Windows Media プレーヤーバージョン 9 および上位バージョンへのストリーミングトランスポートとしては使用されません。プレーヤーはポート 80 で HTTP を試します。コンテンツサーバは、コンテンツサーバ (ポート 8080) の Windows Media ストリーミングサーバで使用される正しい HTTP ポートに対するポート 80 の Windows Media ストリームの要求をリダイレクトします。

コンテンツサーバから Silverlight プレーヤーまで Windows Media をストリーミングすると、次のポートが使用されます。

表 B-3 コンテンツサーバから Silverlight プレーヤーへの Windows Media ストリーミングに使用されるポート

ポート	ストリーミングメディア プロトコル	ファイアウォール情報
8080	HTTP	コンテンツサーバと Silverlight プレーヤーの間で開く必要があります。



(注) Silverlight プレーヤーは、これがデフォルトの HTTP ポートであるためポート 80 でのストリームを要求します。コンテンツサーバは、コンテンツサーバ (ポート 8080) の Windows Media ストリーミングサーバで使用される正しい HTTP ポートに対するポート 80 の Windows Media ストリームの要求をリダイレクトします。

デフォルトの「ローカル IIS Web Server」メディアサーバを使用したコンテンツサーバからの MPEG-4 for QuickTime と MPEG-4 for Flash は次のポートを使用します。

表 B-4 デフォルトの「ローカル IIS Web Server」メディア サーバ構成を使用したコンテンツ サーバからの MPEG-4 for QuickTime と MPEG-4 for Flash で使用されるポート

ポート	ストリーミング メディア プロトコル	ファイアウォール情報
80	HTTP	コンテンツ サーバとプレーヤーの間に開く必要があります。

外部ストリーミング サーバからのストリーミング用ポート

Windows Media ストリーミング サーバのデフォルトの設定は次のポートを使用します。

表 B-5 ポートはデフォルトの Windows Media ストリーミングに使用されます。

ポート	ストリーミング メディア プロトコル	ファイアウォール情報
554	RTSP	これらのポートの少なくとも 1 つは、コンテンツ サーバと Windows Media プレーヤーの間に開いている必要があります。正しい (RTSP) ストリーミングには、ポート 554 を開きます。下の注を参照してください。 メディア サーバ構成でサーバのプッシュを使用する場合は、HTTP ポートがコンテンツ サーバと外部ストリーミング サーバとの間に開いていることを確認します。
80	HTTP	



(注)

Windows Media プレーヤーは必要がある場合、自動的にプロトコル ロールオーバーで使用されます。プレーヤーのデフォルトのストリーミング プロトコルはポート 554 の RTSP です。プレーヤーが RTSP を使用してストリーミングを取得できない場合 (たとえば、ポートがファイアウォールでブロックされているためなど)、自動的に MMS にロールオーバーします。MMS (ポート 1755) は廃止予定のストリーミング プロトコルであり、Windows Media プレーヤー バージョン 9 および上位バージョンへのストリーミング トランスポートとしては使用されません。プレーヤーはポート 80 で HTTP を試します。

QuickTime または Darwin ストリーミング サーバのデフォルト設定は次のポートを使用します。

表 B-6 QuickTime または Darwin ストリーミング サーバのデフォルト設定で使用されるポート

ポート	ストリーミング メディア プロトコル	ファイアウォール情報
554	RTSP	コンテンツ サーバ、外部ストリーミング サーバ、および QuickTime プレーヤーの間に開く必要があります。

Wowza Media Server for Flash のデフォルト設定は次のポートを使用します。

表 B-7 Wowza Media Server for Flash のデフォルト設定で使用されるポート

ポート	ストリーミングメディア プロトコル	ファイアウォール情報
554	コンテンツ サーバと Wowza Media Server の 間のコミュニケーション 用 RTSP です。	コンテンツ サーバと Wowza Media Server の間で開く必要 があります。
1935	Wowza Media Server と Flash プレーヤーの間の コミュニケーション用 RTMP です。	Wowza Media Server と Flash プレーヤーの間に開く必要が あります。